



FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO

TÍTULO: DISEÑO, ESCUELA Y COMUNIDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

NOMBRE: ESCUELA PROVINCIAL DE EDUCACION TECNICA N° 21

CUE de la Institución: 540149500

DIRECCIÓN: MONTEAGUDO Y JUAN DOMINGO PERON

LOCALIDAD: SAN VICENTE DEPARTAMENTO: GUARANÍ

C.P: 3364 PROVINCIA: MISIONES PAIS: ARGENTINA

CORREO ELECTRÓNICO: epet21sanvicente@hotmail.com.ar

NIVEL INICIAL PRIMARIA SECUNDARIA x SUPERIOR UNIVERSITARIO

MODALIDAD: TECNICA GRADO/ AÑO: 3er año

ÁREA DEL CONOCIMIENTO: TECNOLOGÍA

EJE CURRICULAR: DISEÑO CONVENCIONAL – DIBUJO TECNICO

ALUMNOS EXPOSITORES:

1- APELLIDO Y NOMBRE: BAR EVELIN ALEJANDRA DNI: 44.013.506
FECHA DE NACIMIENTO: 31/1/2002

APELLIDO Y NOMBRE: SCHAR MARIA DNI: 44.184.776
FECHA DE NACIMIENTO: 5/5/2002

DOCENTE ASESOR:

2- APELLIDO Y NOMBRE: HULTGREN SILVANA ITATI DNI: 38.189.581
FECHA DE NACIMIENTO: 9/12/1993

APELLIDO Y NOMBRE: Haga clic o pulse aquí para escribir texto. DNI: Haga clic o pulse aquí para escribir texto.
FECHA DE NACIMIENTO: Haga clic aquí o pulse para escribir una fecha.

DIRECTOR: ROCKENBACH NORBERTO ORLANDO

COORDINADORA PROVINCIAL: Prof. ESTIGARRIBIA, MÓNICA

Feria de Innovación Educativa, Ciencia, Tecnología, Arte y
Soberanía Alimentaria - 2017

Provincia de Misiones

INFORME DEL PROYECTO

Título:

“Diseño, Escuela y Comunidad”

ALUMNAS/OS DISERTANTES	AÑO/CURSO	DOCUMENTO
Bär, Evelin	3º B	44.013.506
Schar, María	3º B	44.184.776
ALUMNAS/OS ACOMPAÑANTES		
Alvez, Daiana	3º B	42.716.527
Alvez, Evanir	3º B	43.331.769
Balmori, Juan	3º B	41.821.259
Olivera, Dalman	3º B	43.832.188
Dávalos, Luis	3º B	45.554.973
Espíndola, Ángeles	3º B	43.619.602
Maidana, Yamila	3º B	44.071.698
Martínez, Ángela	3º B	43.332.582
Nuñez, Gerardo	3º B	43.331.188
Nuñez, Rodrigo	3º B	44.013.524
Pereira, Javier	3º B	43.700.702
Saucedo, Patricia	3º B	42.760.674
Castellano, Kevin	3º B	42.615.196
Tavares, Patricia	3º B	44.071.614
Piriz, Lisandro	3º B	43.341.944

Nivel: SECUNDARIO TÉCNICO.

Área: ARTE – ETP A

Vinculación: DIBUJO TÉCNICO III y DISEÑO CONVENCIONAL I.

Orientador: Fabián Powazniak D.N.I. N° 13.815.385

Escuela: ESCUELA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN TÉCNICA N° 21

SAN VICENTE – PROVINCIA DE MISIONES.

Email: epet21sanvicente@hotmail.com.ar

Año: 2017

ÍNDICE:

- Resumen..... Pág. 3
- Introducción..... Pág. 4
- Desarrollo..... Pág. 5
- Resultados de las encuestas..... Pág. 7
- Gráficos de diseño y color..... Pág. 8
- Gráficos de iluminación y materialización..... Pág. 9
- Gráfico de música..... Pág. 10
- Análisis de los resultados..... Pág. 11
- Discusión..... Pág. 12
- Conclusiones..... Pág. 13
- Proyección..... Pág. 14
- Extensión.....Pág. 14
- Bibliografía..... Pág. 15
- Agradecimientos..... Pág. 16

RESUMEN

Siendo alumnos de tercer año de la Escuela de Educación Técnica Nº 21, con orientación en construcciones, cursando las materias Dibujo Técnico y Diseño convencional entre otras, nos surgió proponer un cambio en la manera de trabajar para ambas asignaturas, dado que de esa manera veníamos haciéndolo los años anteriores.

Teniendo en cuenta nuestra inquietud, se la comentamos a los Profesores de Dibujo Técnico y Diseño Convencional; a los cuales les pareció bien. Nos dijeron que les propusiéramos algunas ideas para mejorar nuestras clases. Puesto que debíamos realizar un cambio, nos pusimos a pensar, los Profesores propusieron una Tormenta de ideas. Surgieron muchas ideas, hacer dibujos más significativos, incorporarles color, y poder darles vida, en otras palabras, poder hacer real nuestro pensamiento. Dibujamos diferentes modelos teniendo en cuenta las figuras bases y los sólidos platónicos generados por las mismas, algunas de ellas muy lindas pero dispersas, tales como torre de cubos con luces y sombras, marionetas, juegos de plaza, un laberinto, un juego de "ta-te-ti", esculturas de hierro con figuras bases, entre otras. Nuestras ideas eran muy numerosas y daba la posibilidad de innumerables Diseños.

Se nos propuso participar en la Técnica, razón que nos incentivó a pensar en un proyecto; costó un poco al principio, pero con esfuerzo llegamos a redondear una idea en la cual casi todo el curso estaba de acuerdo.

Se realizaron encuestas en la escuela para ver que pensaban los alumnos de tercero, cuarto, quinto y sexto años, acerca del dibujo técnico III y diseño convencional I. Continuamos con muestra lluvia de ideas. Buscamos información en revistas, libros en páginas web, etc. Continuamos con las clases convencionales de dibujo y diseño, orientadas a representar en forma técnica las imágenes diseñadas.

Surgió el proyecto, luego de un minucioso análisis de las encuestas e informaciones obtenidas, cuando nos centramos en la idea de diseñar un laberinto para una plaza, además de incorporarle juegos didácticos, le sumamos los colores primarios, y porque no, de hacerlo realidad. Esto último nos llevó a pensar que nuestro proyecto debe ser abierto e involucrar la comunidad, de San Vicente en nuestro caso.

El proyecto involucra a otras áreas de nuestra Escuela, como ser los Talleres de Carpintería, Herrería, Hojalatería, área de Tecnología, para la evaluación de materiales a utilizar, como así también, a cursos más avanzados con manejo de Diseño en Multimedia.

Si bien este proyecto está dirigido en particular a la construcción de una plaza, su campo de acción es muy amplio, ya que se pueden cubrir otro tipo de necesidades de la comunidad, con aportes de trabajos de Diseño realizados en la Escuela.

Como conclusión del Proyecto, la etapa de Gestión ante autoridades Municipales o Entes Privados para hacer realidad el proyecto DISEÑO, ESCUELA Y COMUNIDAD.

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal del texto es contar en pocas palabras como surge la idea de realizar nuestro proyecto Diseño, Escuela y Comunidad, a presentar en Técnicamente (Feria de Innovación Educativa, Ciencia, Tecnología, Arte y Soberanía Alimentaria - 2017) que a continuación detallamos.

Puesto que, es nuestro tercer año de Dibujo Técnico y, primero de Diseño Convencional, observamos que en ambas materias había contenidos comunes, aunque de diferentes enfoques, en la primera analizábamos las formas de objetos, sus vistas y cotas; mientras que en la segunda estudiábamos las formas de las figuras y su representación. Ambos profesores trabajaban figuras geométricas bases, como el cuadrado, círculo y triángulo, y cuerpos generados a partir de ellas, aunque tomados desde diferentes puntos de vista.

Teniendo en cuenta esa descripción, la idea del proyecto surge de las clases de dibujo técnico, dónde veíamos que muchos de nosotros habíamos perdido interés por los dibujos que se hacían. En clase se realizaban las láminas que el Profesor realizaba en el pizarrón, otras realizábamos como tarea aplicando las técnicas aprendidas. Al comienzo se realizaban con entusiasmo, luego se volvió aburrido, ya que todos los años hemos tenido la misma forma de trabajo, poco motivadora.

Por los motivos expuestos anteriormente, propusimos a los profesores cambiar su forma de trabajar, por un lado, para que sean más entretenidos y, por otra parte, que no se repitan los trabajos de un año para otro, pensando también en los alumnos que repiten. Como resultado surge la idea de trabajar conjuntamente las dos materias, o como dicen los profesores, en forma transversal los contenidos de ambos espacios curriculares.

DESARROLLO

Se expresan a continuación los pasos que se fueron siguiendo para generar el Proyecto.

En primera instancia, se necesitó investigar con ayuda de la Profesora de Diseño Convencional y el Profesor de Dibujo Técnico, acerca de algunas técnicas de Diseño y sus representaciones.

A continuación, se hizo un debate sobre algunas ideas a trabajar, y luego realizar modelos de diseños con sus técnicas correspondientes. No fue fácil ponerse de acuerdo en una idea en común, ya que el plantear objetos con diseño nos llevaba a un gran número de posibilidades. Se debería seguir investigando.

Se realizaron dos encuestas en la Escuela, entre los alumnos de tercero, cuarto, quinto y sexto año. La primera encuesta que se realizó, era muy extensa y poco clara, lo que originó que muchas preguntas no se respondan, sí, direccionó mejor el proyecto. Esto dio origen a una segunda encuesta, más precisa y mucho mejor elaborada, dónde se les hacía preguntas relacionadas con el Diseño, Color, Iluminación y Materiales a emplear para representar materialmente lo dibujado. Se analizaron las encuestas.

Una vez analizadas las encuestas, fue concluyente que el color y un buen diseño debían ser incorporados en un dibujo. Respecto a los materiales a emplear fueron muy diversos, la gran mayoría para su representación en maquetas.

Luego de analizadas las encuestas, se realizó el segundo debate. En esta etapa es dónde surge la idea de realizar un laberinto para una plaza y, además, la incorporación de juegos didácticos para niños. El entusiasmo por que la plaza sea una realidad fue creciendo.

Este último punto llevó a pensar que el Proyecto debe ser orientado hacia la Comunidad, que sea abierto, abarcativo, y, que de origen a nuevos emprendimientos dónde el Diseño sea el centro generador de nuevas ideas.

Analizado lo expuesto en este desarrollo, y en especial en este último párrafo, se pensó en un nombre para este Proyecto, varias propuestas se hicieron, la que gustó más fue Diseños en la Escuela para la Comunidad, luego se sintetizó, quedando en forma definitiva "Diseño, Escuela y Comunidad".

Paso siguiente, pensar en los materiales para materializar en escala real el laberinto planteado. Comienza una investigación en tecnología, direccionando la misma a elaboración de ladrillos sustentables.

Para finalizar, la etapa final concluye con la Gestión del Proyecto ante autoridades Municipales o Entes Privados, para pasar, "de la imaginación a la realidad".

Observación: Los materiales que se utilizaron en este proyecto, son los utilizados en los talleres de Dibujo y Diseño. En la construcción de la maqueta se utilizaron elementos como cartón, retazos de plancha de foam-board, acrílicos con colores primarios, palitos de chupetín, pegamento, pistola de silicona, trincheta y tijera.



RESULTADOS OBTENIDOS EN LAS ENCUESTASEncuesta:

1. ¿Con que materiales o recursos podrías trabajar para materializar tu dibujo técnico?
2. ¿Te animarías a diseñar o crear algún objeto que hayas pensado con lo aprendido en dibujo técnico o en diseño convencional? Si tu respuesta es afirmativa danos un ejemplo.
3. ¿Usarías el color para tu dibujo técnico? Justifica.
4. ¿Cómo influye la iluminación en un dibujo?
5. El dibujo y la música, ¿podrías encontrar alguna forma de relacionarlos? Justificar.

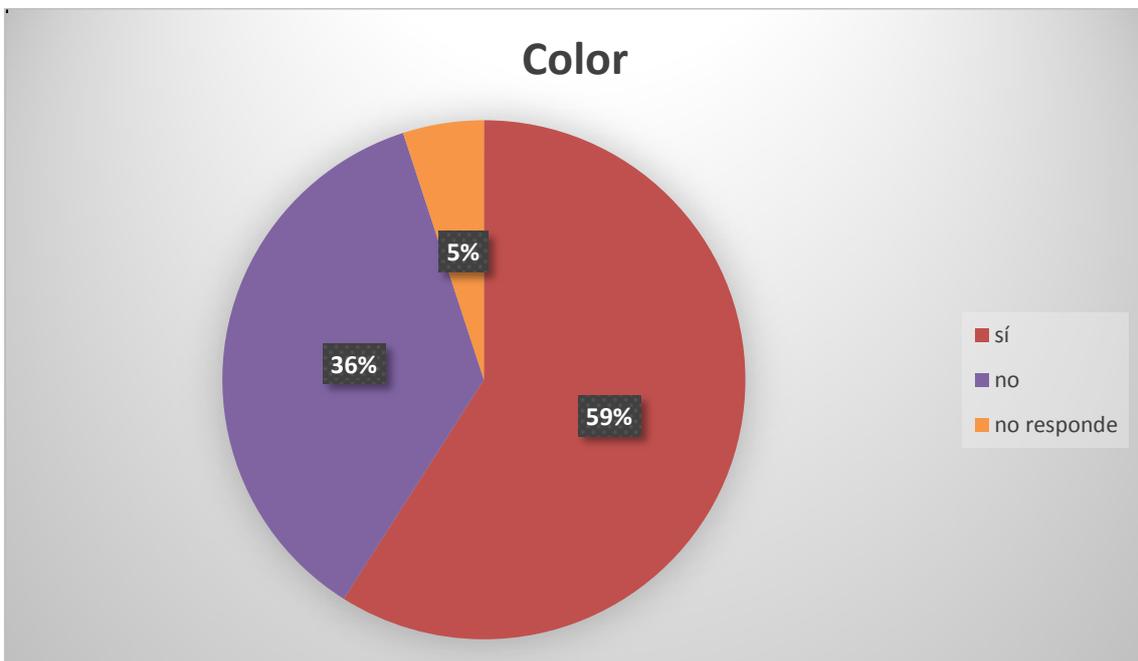
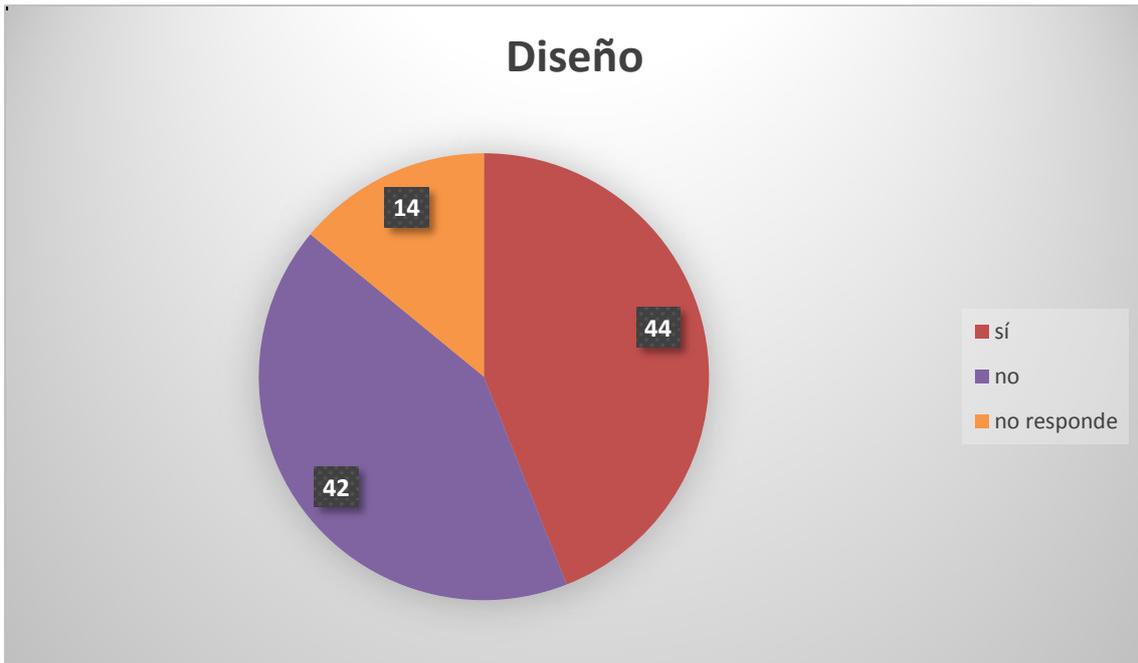
PREGUNTA	diseño	Color	Iluminación	materialización	música	no/responde
1				Útiles.....47 Maquetas.....19 Diseño asist.....7		17
2	Sí.....40 No.....38					12
3		Sí.....53 No.....32				5
4			Sí.....68 No.....5			17
5					Sí.....55 No.....24	11
Total, por ítems						

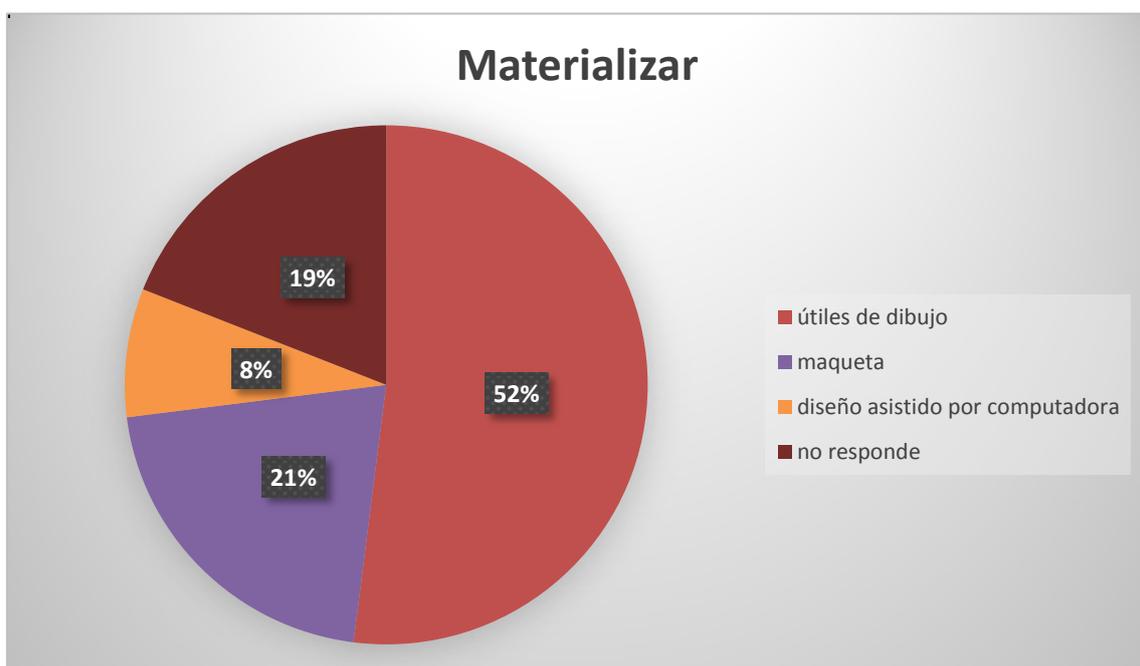
Resultados de las encuestas:

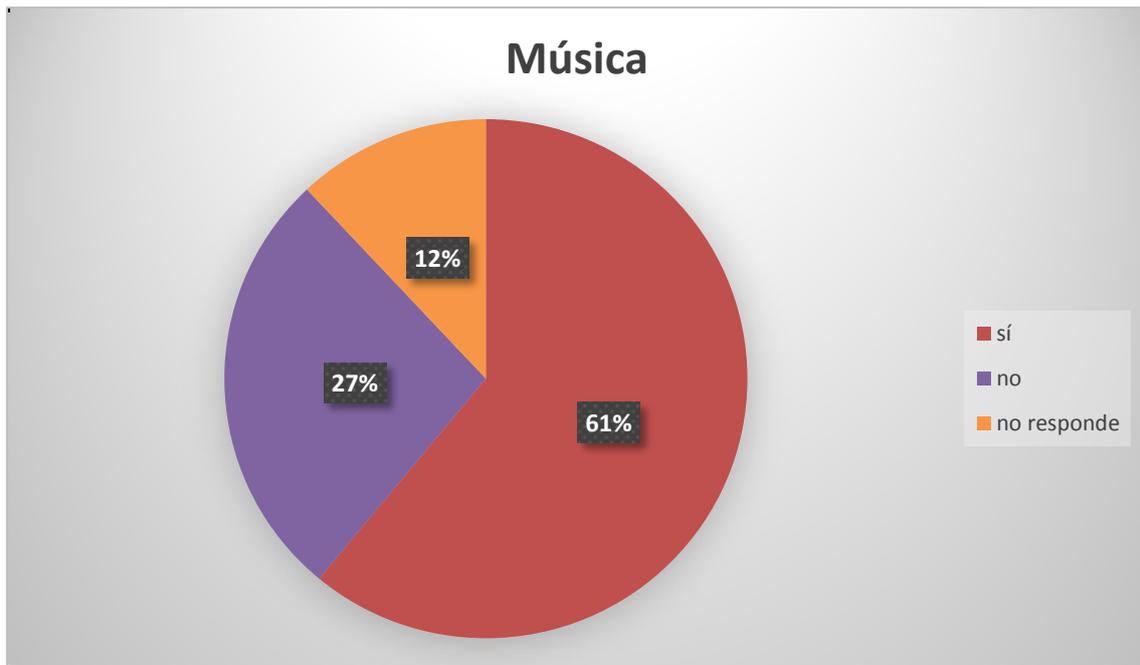
Se encuestaron 90 alumnos en ésta segunda encuesta.

Luego de un cómputo detallado de las encuestas, se obtuvo:

- En cuanto al diseño en los dibujos, se obtuvieron un 44% de respuestas afirmativas, un 42% de respuestas negativas, y un 14% de los alumnos encuestados no respondió.
- El color obtuvo un 59% de respuestas afirmativas, un 36% de respuestas negativas, y un 5% de los alumnos encuestados no respondió.
- La iluminación dio como resultado 76% de respuestas afirmativas, un 6% de negativas, y el 18% no respondió la pregunta.
- Respecto de la materialización el 52% respondió útiles de trabajo, el 21% pensó en maquetar los dibujos, y un 8% en diseños asistidos por computadora; el 19% de los encuestados no respondió.
- La música dio un 61% de respuestas afirmativas, un 27% de respuestas negativas y un 12% de los alumnos encuestados no respondieron.







ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

En cuanto al diseño, las opiniones estuvieron divididas, entre los alumnos de los alumnos de tercero y cuarto años respecto de los de quinto y sexto años.

El color en el dibujo fue una sorpresa, para la mayoría resultó más atractiva darles color a sus dibujos. Solo pocos alumnos no respondieron.

El concepto de iluminación fue otra de las sorpresas, aún mayor. La gran mayoría de los encuestados respondió en forma afirmativa, justificando cada respuesta.

Respecto a la materialización, la mayoría interpretó cómo útiles escolares de dibujo técnico, un porcentaje menor en realizar maquetas, y otro porcentaje aún menor en diseño asistido por computadora.

La música en el dibujo formó parte de la gran mayoría de los encuestados, solo porcentajes menores no respondieron o lo hicieron en forma negativa.

DISCUSIÓN

Se analizó los resultados obtenidos, los mismos fueron determinantes y concluyentes en que los dibujos deberían tener color, ser representativos, con luces y sombras, “que representen la realidad”, y de alguna manera la incorporación de música.

Del análisis en uno de los debates, surge la firma idea de materializar los dibujos. A pesar que, en las encuestas, el hecho de realizar maquetas es un porcentaje menor, esto se marcó como un error de concepto, ya que, si no se proyecta un cambio, se puede caer en la antigua forma de trabajar, y se estaría de nuevo en el inicio de la hipótesis. Otro resultado que nos llamó la atención fue la falta de interés, en representar los diseños por medio de algún programa asistido en la computadora.

Se realizaron en total dos debates, el primero se enfocó en el diseño de los dibujos. A esta conclusión se llega, luego que se investigó la información encontrada en revistas, páginas web, libros de diseños, libros de arquitectura, y de la observación del entorno cotidiano. Así se pudo observar, como el valor agregado de Diseño, transforma una figura simple en otra mucho más atractiva. El segundo debate sirvió para definir la idea final de proyecto, y como consecuencia, el nombre que lo define.

CONCLUSIÓN

Cómo parte de la conclusión, se plantearon algunas preguntas, para ver si la tesis responde al pensamiento de hipótesis planteada.

¿Satisface el proyecto al interrogante planteado inicialmente?, en otras palabras, ¿las clases resultaron más atractivas?

Al recoger los datos de las encuestas, se pudo observar que, a otros alumnos de años superiores, habían tenido similares cuestionamientos a los planteados en la hipótesis del proyecto. Continuar trabajando de la misma manera no es una opción, si crear dibujos que sean motivadores para los alumnos, vistosos por sus colores o por empleo luces y sombras.

Con respecto a la participación de alumnos de otros cursos surgió espontáneamente cuando se pensó incorporar el diseño asistido por computadora, contenido que por el momento no se trabaja en tercer año. El hecho de involucrar alumnos de años superiores, llevó a pensar que se debería hacer lo mismo con alumnos de primero y segundo año, para que realicen maquetas de los diseños propuestos, en los talleres correspondientes.

Por otro lado, el hecho de querer darle vida al proyecto, provocó reflexionar, en que no solo se cierre el círculo en la Escuela, más bien se pensó en Diseños abiertos y dirigidos a la comunidad, lo cual seguramente sería visto con mucho agrado, y a su vez, gratificante, el ver los trabajos de diseños hechos realidad.

Para concluir, se puede decir que esta nueva forma de trabajar, tanto en Dibujo Técnico como en Diseño convencional, superó las expectativas planteadas inicialmente, fue mucho más allá de lo que se pensó en un principio, las clases no solo resultarán más entretenidas, sino que, fueron más motivadoras, y a su vez, generadoras de nuevos proyectos de diseños.

Proyección

Motivados por la construcción del laberinto en escala real, nos llevó a pensar en los diferentes tipos de materiales a utilizar para la construcción de las paredes. Diversas fueron las opiniones para materializar; si hubo un acuerdo en que los mismos deberían representar el menor costo posible de construcción y mantenimiento.

Se pensó en la construcción de un ladrillo ecológico, con la utilización de materiales que estén a nuestro alcance y cuya elaboración pueda realizarse en la Escuela con los elementos con que se cuenta.

Como una idea lleva a otra, la propuesta de elaborar ladrillos, llevó a pensar en la posibilidad de construir también muros para viviendas.

Paso siguiente, pensar en los materiales para materializar en escala real el laberinto planteado. Comienza una investigación-acción en tecnología, direccionando la misma a elaboración de ladrillos sustentables.

Se realizó un prototipo de ladrillo con suelo libre de materia orgánica, cemento y agua, alivianado con la incorporación de aire a través de una botella plástica.

Se continúa con la etapa de investigación, ensayos de materiales y pruebas con prototipos de ladrillos.

Para finalizar, seguiría la etapa de Gestión del Proyecto ante autoridades Municipales o Entes Privados, para pasar, “de la imaginación a la realidad”.

Extensión

Dada las características del proyecto Diseño – Escuela y Comunidad, se planteó la necesidad de tomarlo como un proyecto institucional en nuestra Escuela, dado que abarca muchas áreas del conocimiento, como así también contenidos transversales y verticales. Al trasvasar las barreras de nuestra aula, nos encontramos ante la necesidad de plantear nuestro proyecto al equipo Directivo de la Escuela. Se resolvió conjuntamente con el Sr. Director Norberto Rockenbach y la Sra Vice Directora profesora Patricia Muchewicz, miembros como equipo directivo, la inclusión de todas las áreas necesarias para facilitar el normal desarrollo del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

- Allan Konya - Diseño en climas cálidos – Ediciones H. Blume – 1981.
- Francis D. K. Ching – ARQUITECTURA: Forma, Espacio y Orden – Ediciones Gustavo Gili S. A. – México 1982.
- Ismael Ibáñez, DIBUJO TÉCNICO – tomo 1, www.publicatustibros.com/fileadm/Biblioteca/Libros/Tecnicos/dibujo_tecnico_1.pdf
- Instituto Argentino de Racionalización y Normalización de Materiales – Manual de Normas de Aplicación para Dibujo Técnico -Edición XXVII.
- José M. Parramón Vilasaló – Cómo dibujar en perspectiva - Instituto Parramón, Ediciones. (Tercera Edición – 1966).
- Manual del Arquitecto Descalzo – Como construir casas y otros edificios – Editorial Concepto S.A. – Novena reimpresión 1989.
- Pablo Tosto – LA COMPOSICIÓN ÁUREA EN LAS ARTES PLÁSTICAS – Librería HACHETTE S. A. (Primera Edición).
- Robert Gillam Scott – FUNDAMENTOS DEL DISEÑO – Editorial VICTOR LERU S.R.L. (Primera Edición).

AGRADECIMIENTOS

- Al Sr. Director Norberto Rockembach y Sra. Vice-Directora Patricia Muchewicz, por la colaboración en la provisión de los materiales a utilizar en las Láminas, Maqueta y todo lo necesario para la construcción de los prototipos de ladrillos.
- A los Alumnos de la Escuela, que participaron en forma responsable en las respuestas de las encuestas.
- A los alumnos de sexto año, César Rebak y Luis Cena por su colaboración en diseño asistido por computadora.
- A alumnos de los talleres que participaron en la construcción de moldes y preparación de mezcla.
- Al Sr. Profesor Juan Carlos Zacharuck por su colaboración en los talleres.
- Al Sr. Profesor Joaquín Markovich por su colaboración en los talleres.
- A la Sra. Preceptora Carmen Márquez, por su amplia colaboración en la escuela.
- A la Profesora Carolina Alonso, por asesorarnos en el Proyecto.
- Al Profesor Fabián Powazniak, por asesorarnos en el Proyecto.

ANEXO

Diseño:

“Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro. Una definición formal de diseño podríamos decir que es toda acción creadora que cumple su finalidad”. La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano, personal y social. Hacemos algo porque lo necesitamos, esto es, si somos creadores. Es ésta la única elección que cabe en la vida: o limitamos nuestros deseos y necesidades para adaptarnos a lo que las circunstancias nos ofrecen, o bien usamos toda nuestra imaginación, conocimiento y habilidad para crear algo que responda a dichas necesidades. Todo lo que usamos - ropas, casas, ciudades, herramientas, maquinarias, etc. – se inventaron para llenar alguna necesidad.

Nuestras necesidades materiales no son las únicas. Deseamos, además muchísimas cosas: felicidad, alegría, afecto, por ejemplo. Nuestras necesidades son de orden espiritual y emocional tanto como material.

¿Y qué tiene que ver la creación con este tipo de necesidad? Los griegos diseñaban jarrones de distintas formas para usos tan variados como beber vino y contener las cenizas funerarias. La creación de jarrones satisfacía dos tipos muy materiales de necesidad. Uno era utilitario: los usos que se destinaban. El otro era económico: trabajo productivo para muchos artesanos.

Pero, ¿por qué había tal demanda de esos jarrones, y por qué sigue habiéndola en nuestros museos? Simplemente porque, por encima de su utilidad, fue y sigue siendo un placer contemplarlos” (Robert Gillam Scott).

Psicología y Dinámica del Color:

Es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos independientemente de la materia colorante de la misma. El mundo que nos rodea se nos muestra en color. El concepto de color se puede tomar de diferentes puntos de vista, como desde la física, la química y psicología. Este último concepto es el que nos interesa estudiar; ya que define el color como un portador de expresión, sensación, simbolismo y carácter.

Podemos afirmar como un axioma que: *“Para imaginar cómo quedará un tono, debemos saber no sólo qué es en sí mismo, sino dónde está ubicado en su medio ambiente. Este es el sentido del término *dinámica del color*”*

Luz y Movimiento:

Podemos reunir los conceptos de luz y movimiento. La comprensión de los efectos de luz sobre la forma y el color es parte esencial de la experiencia de un diseñador.

Aunque no se emplee luz de un modo directo, este conocimiento es igualmente fundamental en el diseño bidimensional.

La luz y el movimiento son, en sí mismos, medios para diseñar.

La luz es un milagro tan común que por lo general no le prestamos atención. Tan solo cuando podemos utilizar su efecto de expresión, vale decir, cuando pintamos en arquitectura, o cuando usamos la luz en sí, como en el teatro, le prestamos consideración consciente.

La organización tridimensional:

Al crear esquemas bidimensionales, sólo se debe interesar una relación con respecto al observador. Podemos decir que el diseño tiene una sola faz (plano). Esto es una enorme ayuda pues todos nuestros problemas pueden resolverse bajo este único aspecto.

Ya no ocurre lo mismo cuando proyectamos composiciones en el espacio real. La composición tridimensional, por muy efectiva que sea nuestra observación, fracasa si no nos lleva a explorar sus relaciones variables (todo su contorno). Esto es un problema difícil.

Por ésta razón y para un mejor estudio los diseñadores y arquitectos, realizan sus trabajos en un modelo a escala, de modo que es posible visualizar estas relaciones más exactamente. Los diseñadores industriales utilizan pequeños modelos plásticos de arcilla y maquetas, al igual que lo hacen en arquitectura.

Música:

La relación que hay entre el Diseño Gráfico y la Música son dos lenguajes que van cogidos de la mano desde siempre. Ambos se aportan y enriquecen mutuamente, incluso se necesitan para funcionar. ¿Qué diseñador no se pone música a la hora de trabajar? Incluso solemos elegir el tipo de música acorde con el proyecto que tenemos en marcha. Y, ¿qué proyecto musical no lleva detrás un profundo estudio de diseño de imagen visual? Detrás de la producción de un disco hay diseñadores de todo tipo: gráficos, publicitarios, editoriales, técnicos... Y es que, como sabemos, el diseño gráfico se centra en la definición de la identidad visual de una empresa, producto o servicio.

Son dos tipos de arte, dos lenguajes capaces de despertar sentimientos y emociones en el público que los percibe.

Ambas comparten muchos conceptos a la hora de hablar de ellos. Por ejemplo: el tono, el ritmo, la armonía, la repetición, la intensidad... Seguro que tanto diseñadores como músicos conocen esos términos en su lenguaje, y no son tan diferentes entre sí. Pero, sobre todo, lo que tiene en común es la creatividad. Un buen diseño, así como una buena música, están basados en esta cualidad clave. Tanto uno como otro deben estar en permanente búsqueda y experimentar nuevas sensaciones que les permita expresarse y crear algo que, además de gustarles a sí mismos, despierten en los demás una reacción positiva.

INFORME TÉCNICO DEL PROYECTO LADRILLO.

El proyecto de feria de ciencias nos llevó a pensar y plantear un sistema constructivo que nos permitiera la materialización del laberinto.

La idea era buscar algún sistema práctico y económico, sobre todo, así lo podrían realizar los mismos alumnos, incorporando el valor agregado que le aportaría la autoconstrucción.

Pensamos entonces en ladrillos ecológicos, que podrían elaborarse con suelo y cemento. Para volverlos más livianos pensamos en incorporarle una botella plástica en su interior, que también contribuiría a la utilización de materiales reciclados.

Detallamos la primera experiencia:

Jueves, 10 de Agosto de 2017.

Realizamos un molde de madera para el ladrillo, con la ayuda de los chicos del taller de segundo año, de 0.15m de alto x 0.15m de ancho x 0.35m de largo.

Recolectamos suelo de estratos profundos que no contuvieran materia orgánica, la cual se secó al sol y se tamizó para obtener homogeneidad. Por cada kilogramo de suelo le incorporamos 130 gramos de cemento y 150 cc de agua, logrando así una mezcla poco plástica, disgregable, que a medida que se cargaba en el molde se iba compactando con una varilla. Se incorporó la botella plástica vacía y cerrada de litro y medio en posición horizontal en el centro, se continuó cargando la mezcla hasta completar el molde, el cual se pintó previamente con aceite para impermeabilizarlo.

Luego de 4 días de secado, procedimos a desmoldar el bloque, tarea que no fue fácil como esperábamos... el bloque se fisuró por el movimiento o por la poca rigidez de la botella del interior, partiéndose, además notamos que se desgranaba fácilmente, llegando a la conclusión que podría haberle faltado a la mezcla más cemento y humedad. También nos dimos cuenta que la botella, ubicada de manera horizontal no ofrecía mucha rigidez, de manera que si la utilizáramos de manera vertical conseguiríamos mayor resistencia.

**Para la segunda experiencia:**

Viernes, 25 de Agosto de 2017.

En función a las observaciones de la primera, realizamos un nuevo molde, ahora en chapa metálica, evitando así que el molde absorba la humedad de la mezcla. Las dimensiones también se ajustaron en función a la botella que iría en el interior, ahora la usaríamos en forma vertical, y cuyas proporciones nos llevaron a incorporar 3 botellas de litro y medio. Las nuevas medidas son: 0,20m de ancho x 0,35m de alto x 0,40m de largo.

También se ajustaron las proporciones de la mezcla, ahora por cada kilogramo de suelo se incorporó 200 gramos de cemento, 200 gramos de cal hidráulica y 360 cc de agua, quedando ahora una masa con muy buena plasticidad.

Luego de 3 días de secado, procedemos a desmoldar el bloque, nuevamente con mucha dificultad, así que tuvimos que cortar el molde para sacarlo.

Las conclusiones sobre esta nueva experiencia fueron: el tamaño del bloque hizo que este se volviera muy pesado y difícil de manipularlo. La mezcla esta vez adquirió mayor resistencia al no disgregarse fácilmente, pero coincidió todo el equipo que el bloque debería desmoldarse en crudo, para agilizar su fabricación. Las utilidades de las botellas en el interior para alivianar el bloque sufrieron deformaciones por la poca rigidez a pesar de estar tapadas, debilitando al bloque en dicho sector.

Pensamos entonces en modificar el molde como primer paso, achicándolo, para que el bloque sea más pequeño, liviano y manipulable. Desistimos también de la idea de usar las botellas, y buscar otro material o método que contribuya a alivianarlo.

**Para la tercera experiencia:**

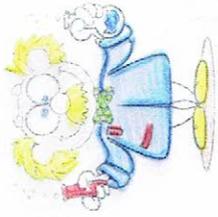
Martes, 29 de Agosto de 2017.

Volvimos al molde de madera, y modificamos las proporciones de la mezcla, ahora por cada kilo de suelo se usó 200 gramos de cemento, 150 gramos de cal y 350 cc de agua. Sustituimos las botellas por caños de pvc, ya que las mismas se deforman en el interior, y desmoldándolo apenas terminado, retirando también los tubos de pvc.





PROPACT
PROGRAMA PROFESIONAL DE MAESTROS
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS



"2017-Año de las personas con discapacidad, por una sociedad inclusiva e integrada.-"

FECHA	AVANCE PEDAGÓGICO			FIRMA DIRECTOR
	ACTIVIDADES	CONTENIDOS	HORAS TRABAJADAS	
05-05-17	Tormenta de ideas	Figuras bases y Sólidos platonicos	de 7:00hs a 11:20hs	
08-05-17	Dibujos con figuras bases	Figuras bases	de 7:00hs a 11:20hs	
11-05-17	Figuras con sólidos platonicos	Sólidos platonicos	de 7:00hs a 11:20hs	
12-05-17	Armar la maqueta y los planos	Figuras bases	de 7:00hs a 11:00hs y de 13:30hs a 17:40hs	
15-05-17	Terminar los planos y la maqueta	Figuras bases	de 7:00hs a 11:20hs	



PROPACT
PROGRAMA PROFESIONAL PARA LA INCLUSIÓN
CIENCIA, TECNOLOGÍA Y CALIDAD



"2017-Año de las personas con discapacidad, por una sociedad inclusiva e integrada."

FECHA	AVANCE PEDAGÓGICO		FIRMA DIRECTOR
	ACTIVIDADES	CONTENIDOS	
05-05-17	Tormenta de ideas	Figuras bases y Sólidos platonicos	Esc. Prov. De Ed. Técnica N° 21 Director Miguel Ángel Martínez Ochoa
08-05-17	Dibujos con figuras bases	Figuras bases	Esc. Prov. De Ed. Técnica N° 21 Director Miguel Ángel Martínez Ochoa
11-05-17	Figuras con sólidos platonicos	Sólidos platonicos	Esc. Prov. De Ed. Técnica N° 21 Director Miguel Ángel Martínez Ochoa
12-05-17	Armar la maqueta y los planos	Figuras bases	Esc. Prov. De Ed. Técnica N° 21 Director Miguel Ángel Martínez Ochoa
15-05-17	Terminar los planos y la maqueta	Figuras bases	Esc. Prov. De Ed. Técnica N° 21 Director Miguel Ángel Martínez Ochoa

TORMENTA DE IDEAS

- Un dibujo técnico entretenido, motivador.
- El mundo de las imágenes: tele, compu, celu, realidad, color.
- El color en los dibujos.
- Trascender a través de los sólidos platónicos.
- Del mundo virtual al mundo real.
- El dibujo técnico y una nueva interpretación.
- Dibujo, diseño, atracción (para el público).
- Técnica, diseño, creatividad (para el alumno).
- Un mundo platónico.
- Mirar la realidad y llevarla al mundo virtual (sintetizar la forma).
- Integrar la familia en la escuela.
- Movimiento y sonido.
- Darle vida a las figuras geométricas.
- Figuras geométricas, títeres, y marionetas.
- Expresar lo que se siente a través del dibujo, trabajo manual o simplemente arte.

INVESTIGACIÓN

- Propagación de la luz.
- Mundo platónico.
- Transformación de las formas.
- Consultar sobre asignaturas afines en otras escuelas.
- Diseño y sólidos platónicos.

CARPETA DE CAMPO

- Encuestas
- Fotografías a representar en dibujos.
- Observar, sintetizar e idear.
- Uso de la tecnología.
- Recortes de revistas.

CARPETA DE TRABAJOS

- Diseños.
- Conceptos en maquetas.

ENCUESTAS

NUESTRA ESCUELA

- ¿A CUÁNTOS ALUMNOS LES GUSTA DIBUJAR? TABULAR, DIAGRAMA DE TORTA
- ¿CUÁNTOS ALUMNOS PREFIEREN EL DIBUJO TÉCNICO A OTRAS MATERIAS? TABULAR
- ¿LES GUSTARÍA INCORPORAR EL COLOR EN EL DIBUJO TÉCNICO TRADICIONAL? SI, NO, JUSTIFICAR
- DE ACUERDO A TU EXPERIENCIA, ¿QUÉ MODIFICARÍAS DEL DIBUJO TÉCNICO? (encuesta para 3°, 4°, 5° y 6° años) JUSTIFICA
- EL DIBUJO TÉCNICO, ¿TE ES REPRESENTATIVO COMO LENGUAJE DE EXPRESION?
- ¿PODRÍAMOS REPRESENTAR EL MUNDO EXTERIOR A TRAVES DE LOS SÓLIDOS PLATÓNICOS? AGREGAR FIGURA EN LA ENCUESTA
- ¿TE GUSTARÍA MATERIALIZAR TU IDEA, DIBUJO O PROYECTO?
- ¿TE GUSTARÍA QUE TUS IDEAS TRASCIENDAN LA ESCUELA?
- ¿DEDICARÍAS TIEMPO EXTRA ESCOLAR PARA HACER REALIDAD TUS IDEAS, SUEÑOS?
- ¿HARÍAS PARTÍCIPE DE TUS IDEAS A ALGUIEN MÁS?
- ¿TE GUSTARÍA QUE MIEMBROS DE TU FAMILIA PARTICIPEN EN TALLERES DE DIBUJO Y EN HACER REALIDAD LOS MISMOS?

TÍTULO

- DE LA IMAGINACIÓN A LA REALIDAD
- LA IMAGINACIÓN HECHA REALIDAD
- DEL PENSAMIENTO A LA REPRESENTACIÓN
- IMAGINAR.....Y HACERLO REAL
- TRANSFORMACIÓN ARTÍSTICA

IDEAS PARA REALIZAR

- TORRE DE CUBOS CON LUCES Y SOMBRAS
- MARIONETAS
- JUEGOS DE PLAZA
- LABERINTO

OTRAS IDEAS

- Necesidad de cambio.
- Dibujos más representativos (significativos).
- Experiencia generadora de nuevas ideas.
- ¿Cómo llevar este concepto de dibujo-realidad a otras escuelas?
- Dibujo, diseño, arte.
- Utilizar la tecnología en la Escuela.

Escuela Provincial de Educación Técnica N° 21 - San Vicente

Proyecto Feria de Ciencias 2017 - 3° Año "B"

ENCUESTA

responde
(sí/no)

1- ¿Crees que el dibujo técnico serviría para crear cosas?

2- ¿Con que materiales o recursos podrías trabajar para darle vida al dibujo? **X**

3- ¿Te animarías a diseñar o crear algo mediante el dibujo técnico?

4- ¿Qué harías para que tu dibujo técnico sea más llamativo? **X**

5- ¿Conoces los sólidos platónicos? ¿De conocerlos que podemos expresar a través de ellos? **X**

6- ¿Cómo influye la iluminación en un dibujo? **X**

7- ¿Cómo influyen los colores en un dibujo? **X**

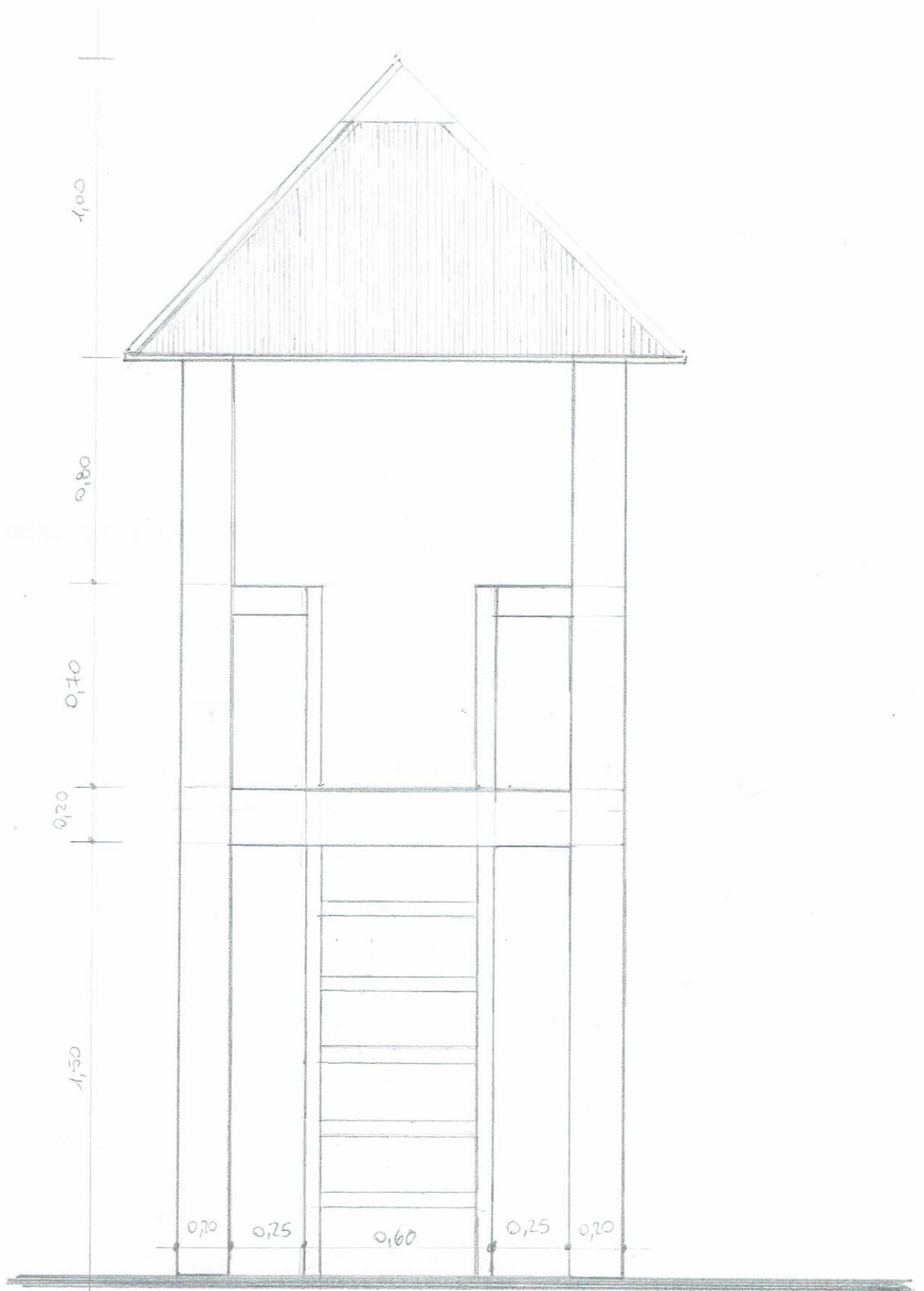
8- ¿Influye la música cuando se dibuja? ¿Justificar? **X**

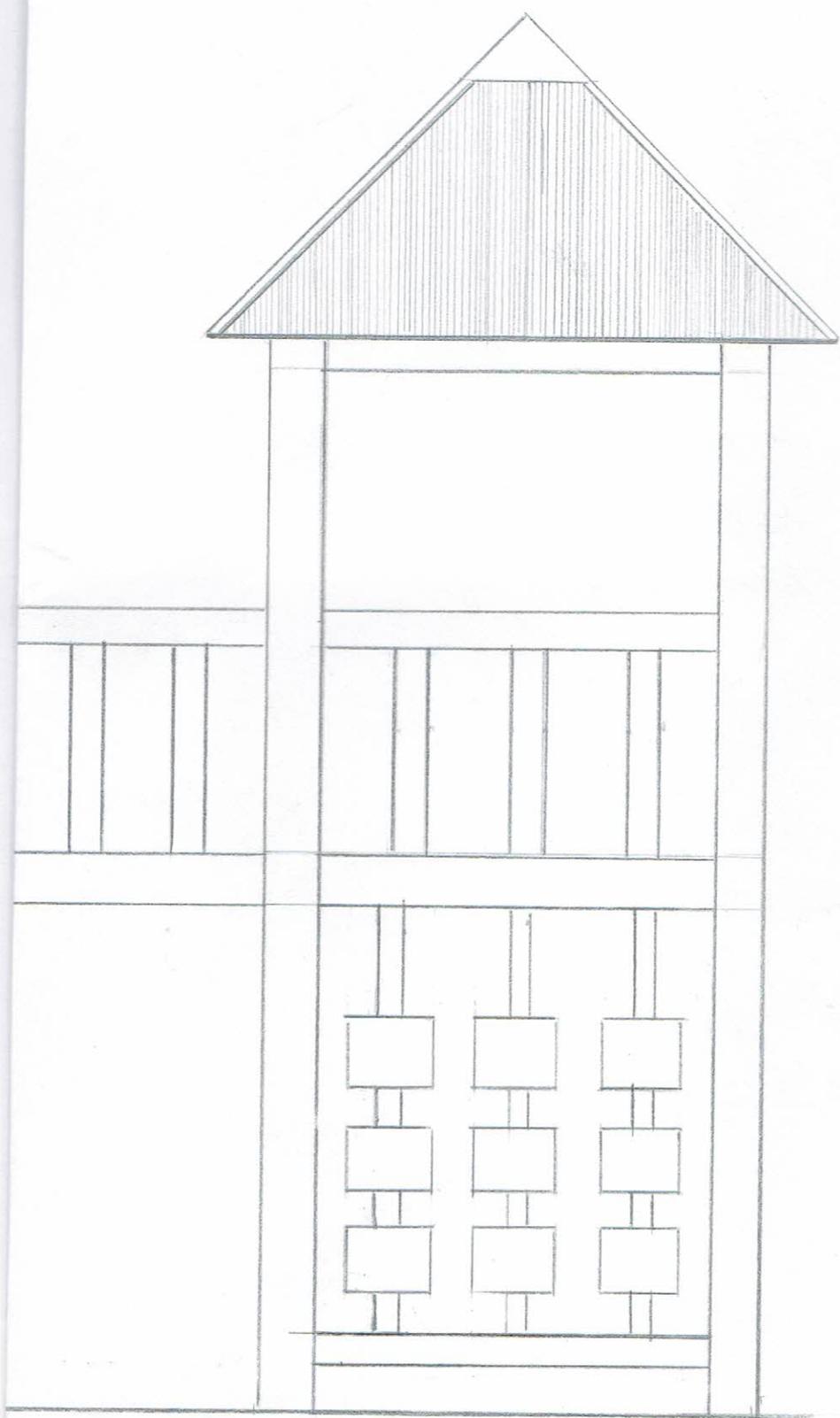
9- ¿Qué clase de música conoces que te relaja para dibujar? **X**

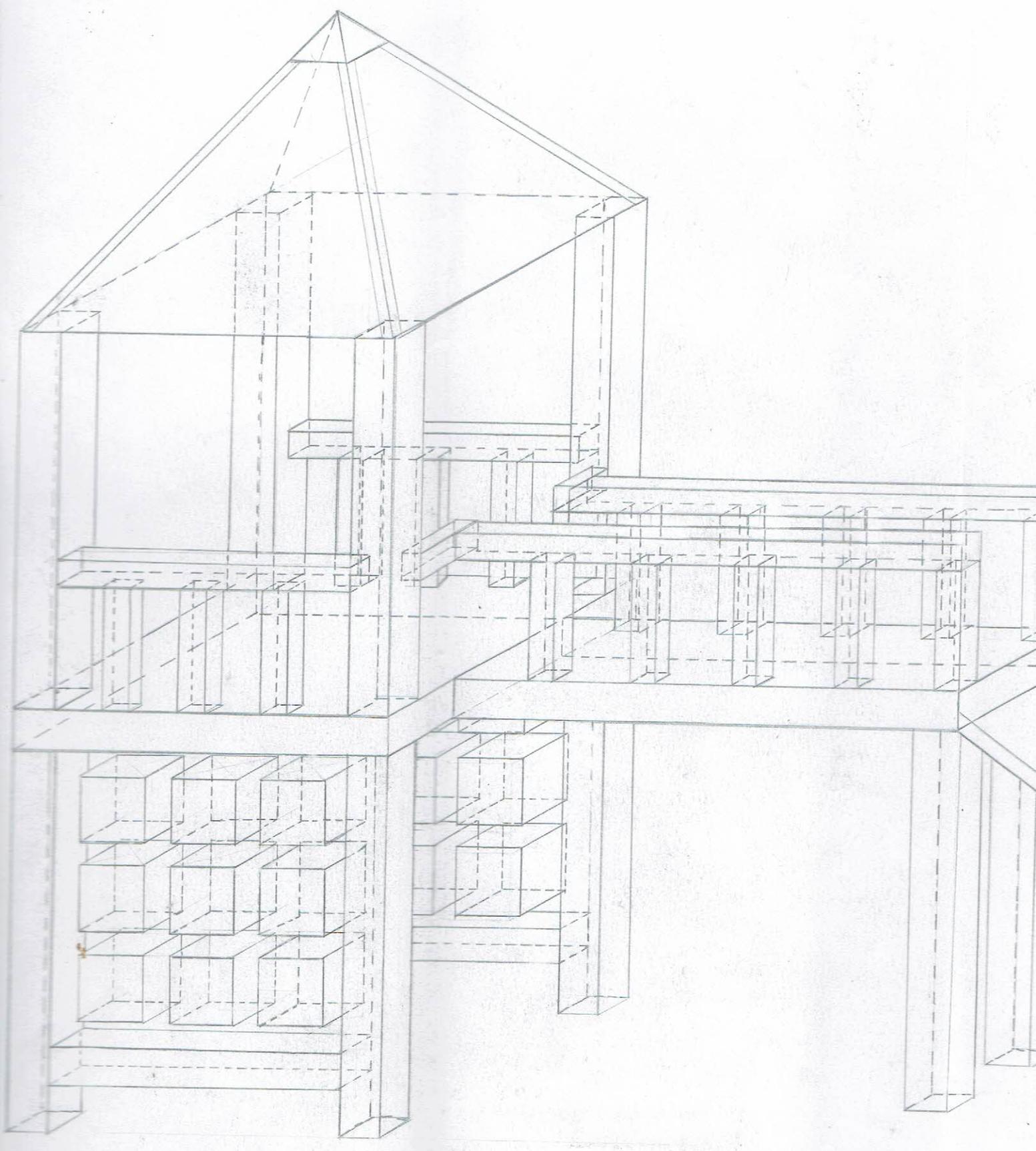
10- ¿Te gustaría crear tu propio dibujo técnico?

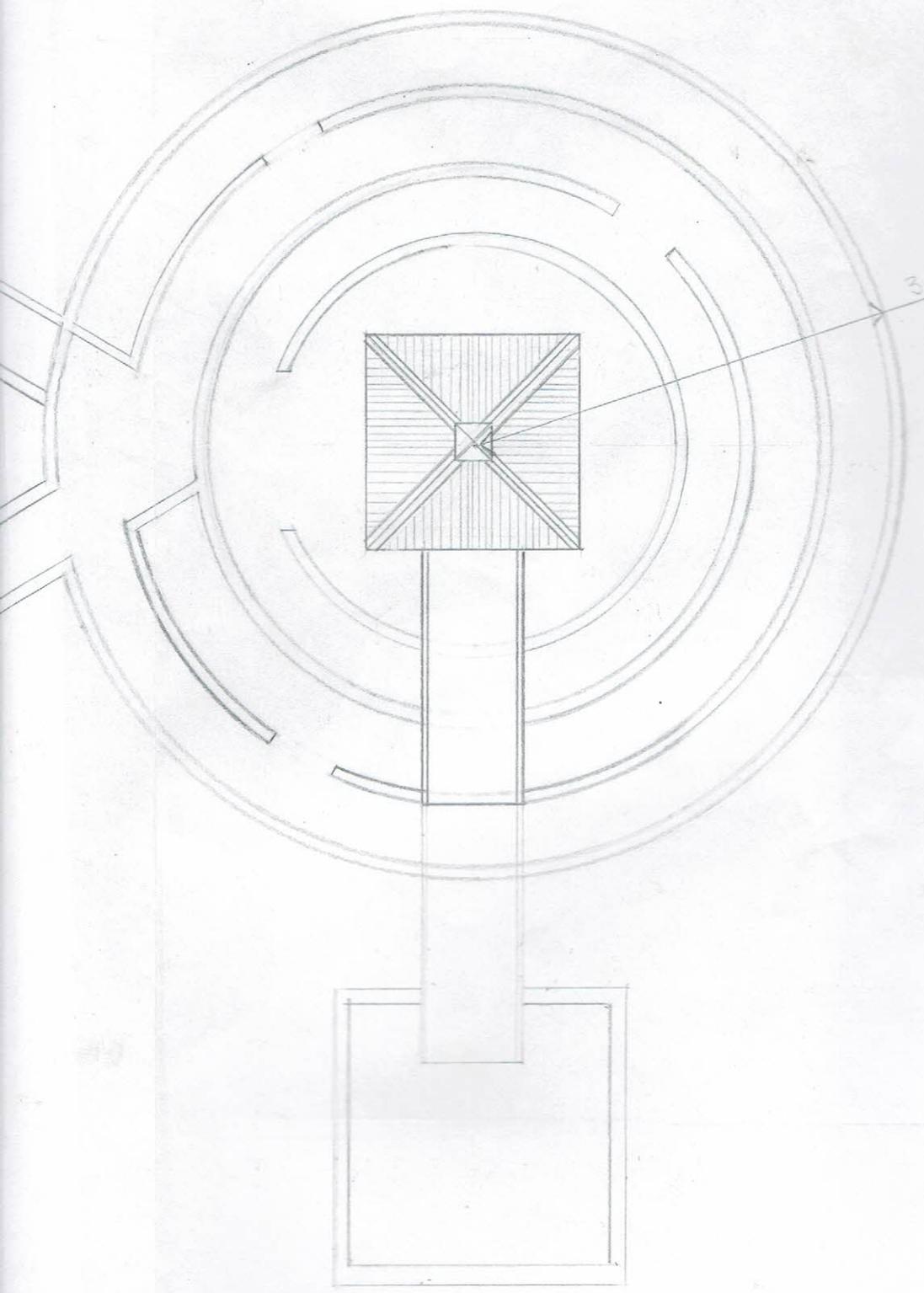
11- ¿Qué te interesó, para venir a un colegio técnico? **X**

X – NUMERA Y RESPONDE AL DORSO DE LA HOJA.









350

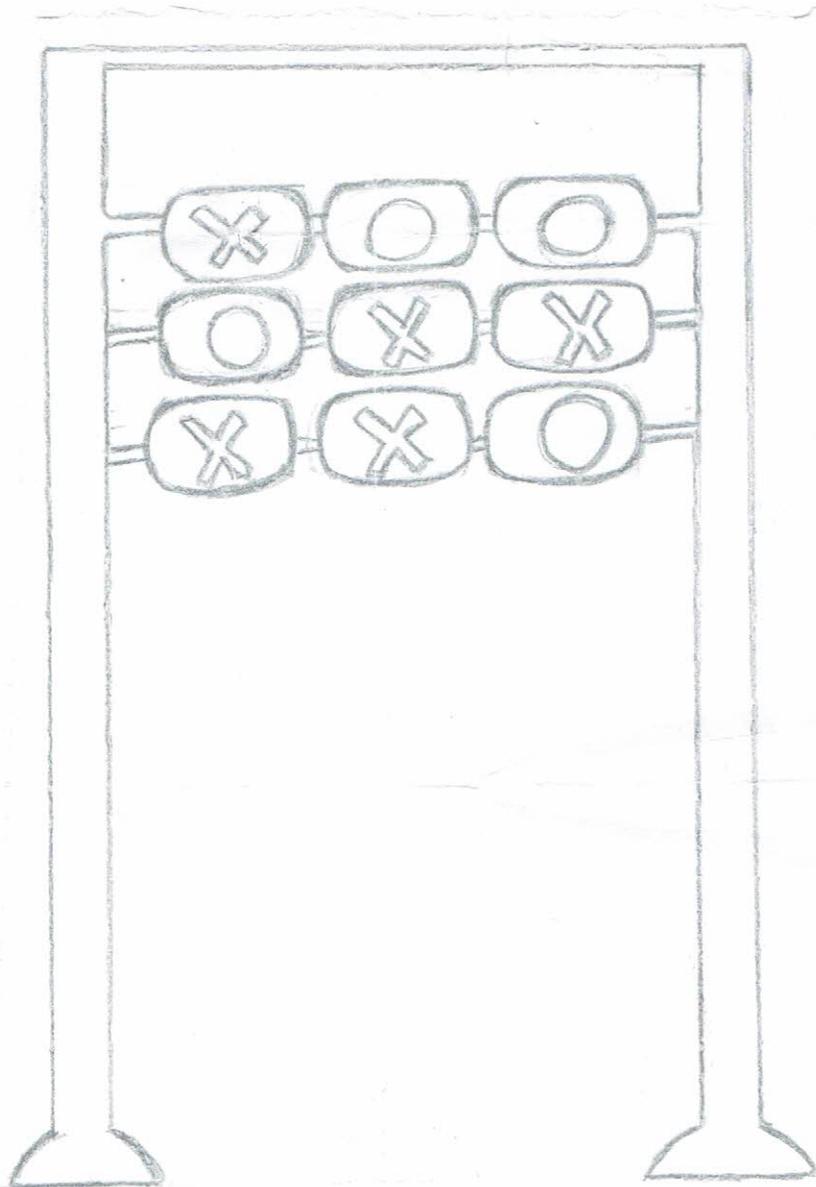
170

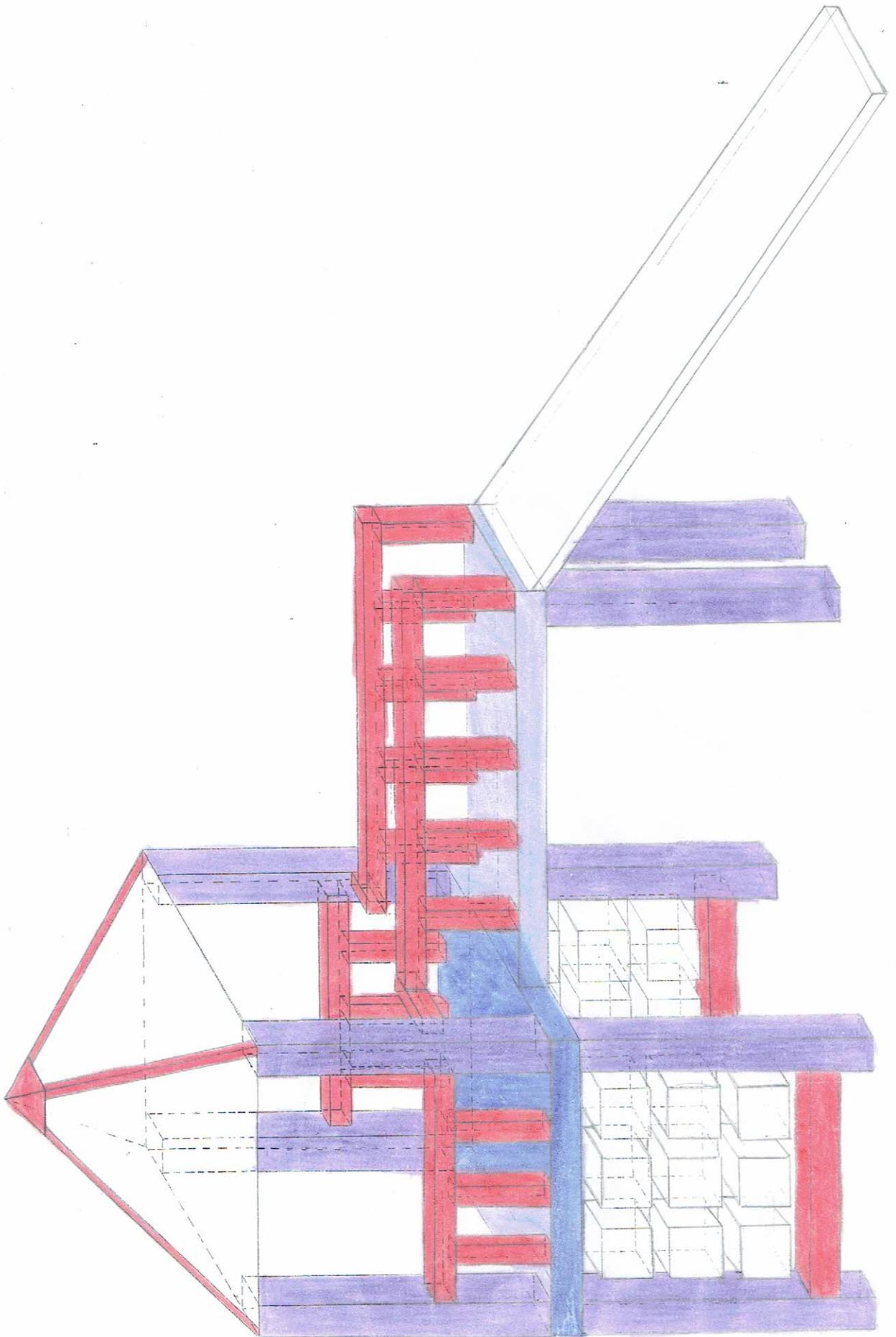
700

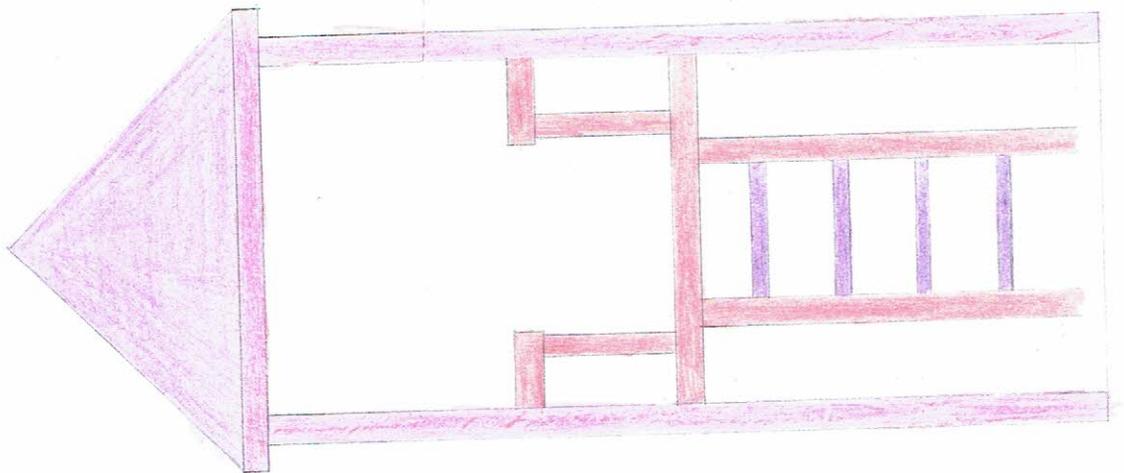
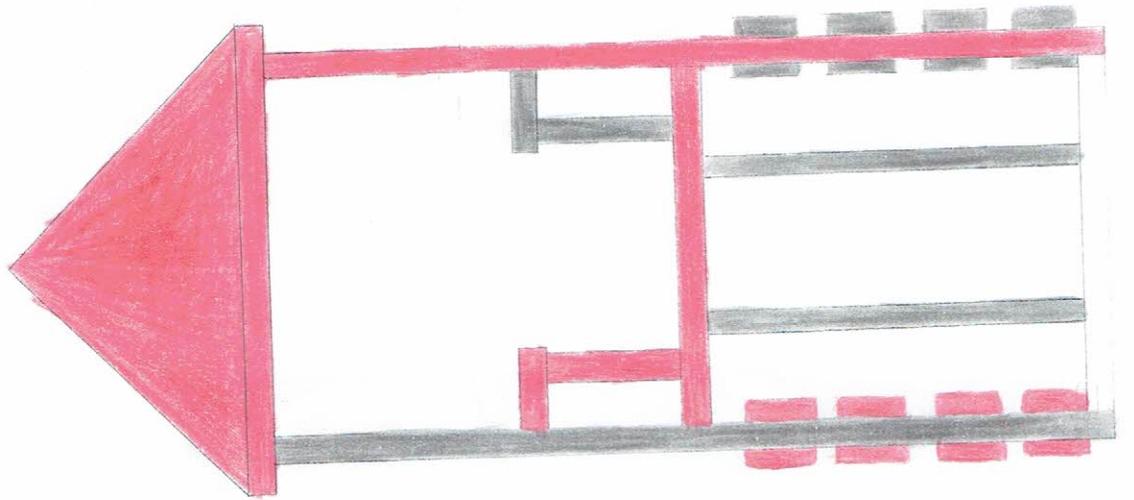
2100

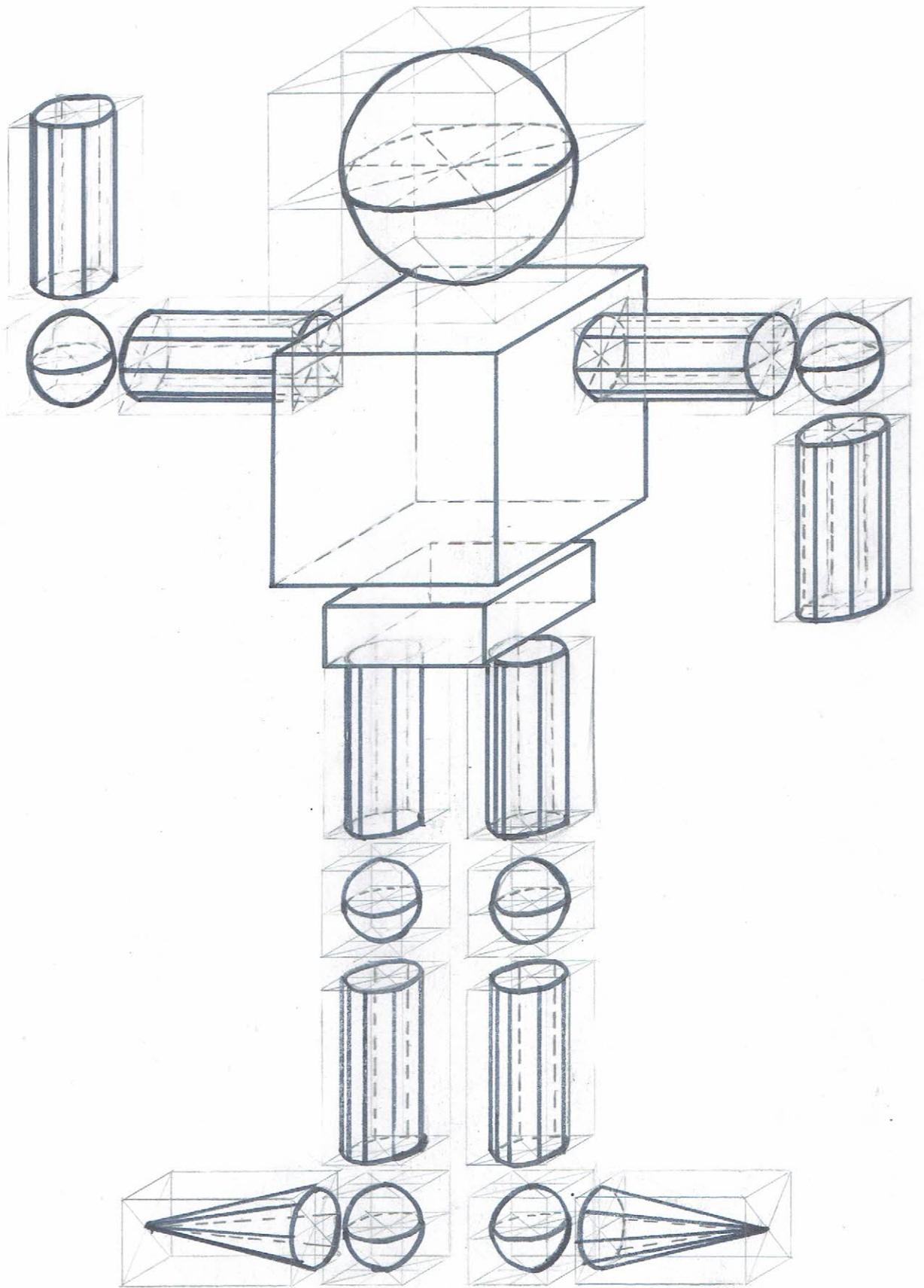
PANEL IDE

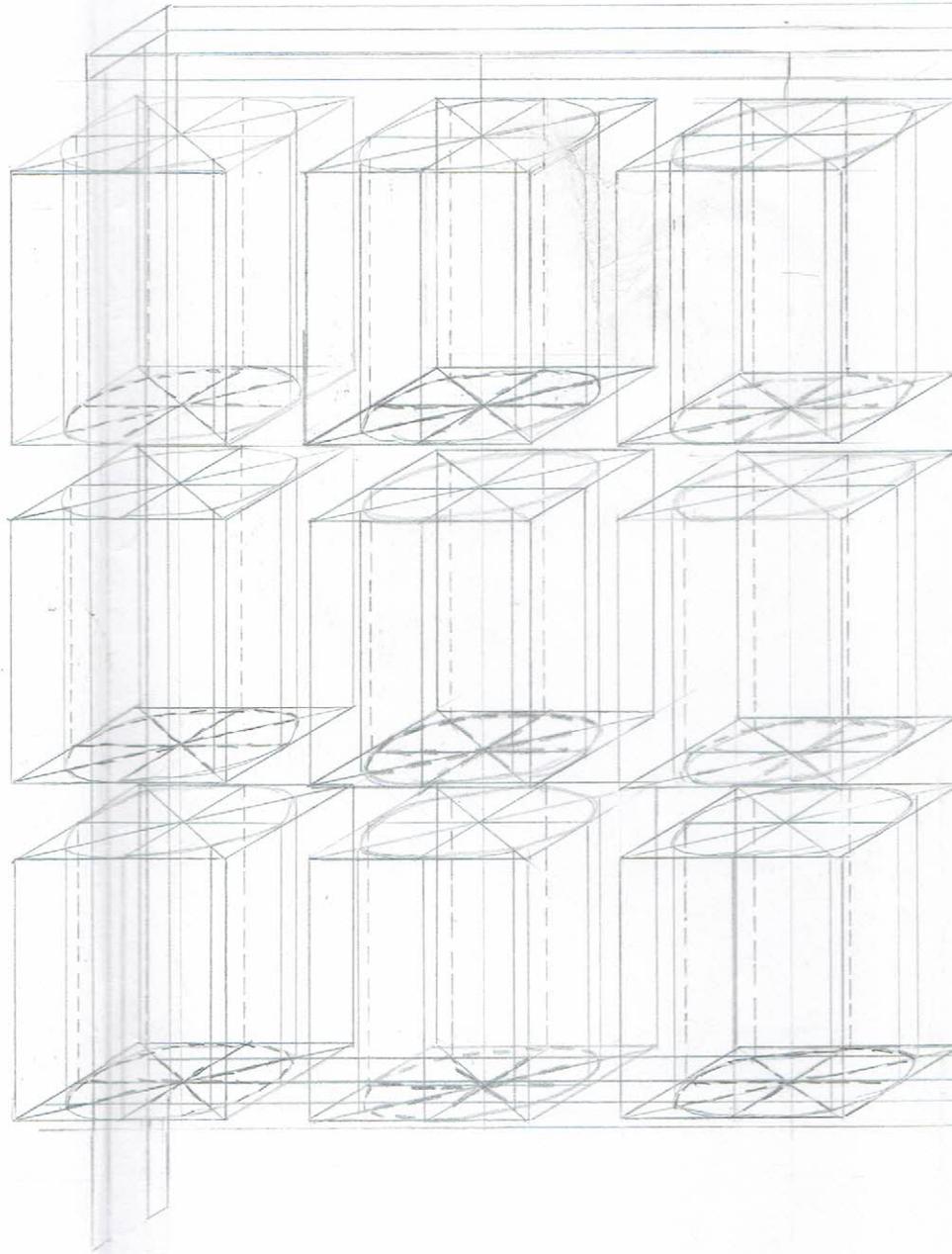
TATETI

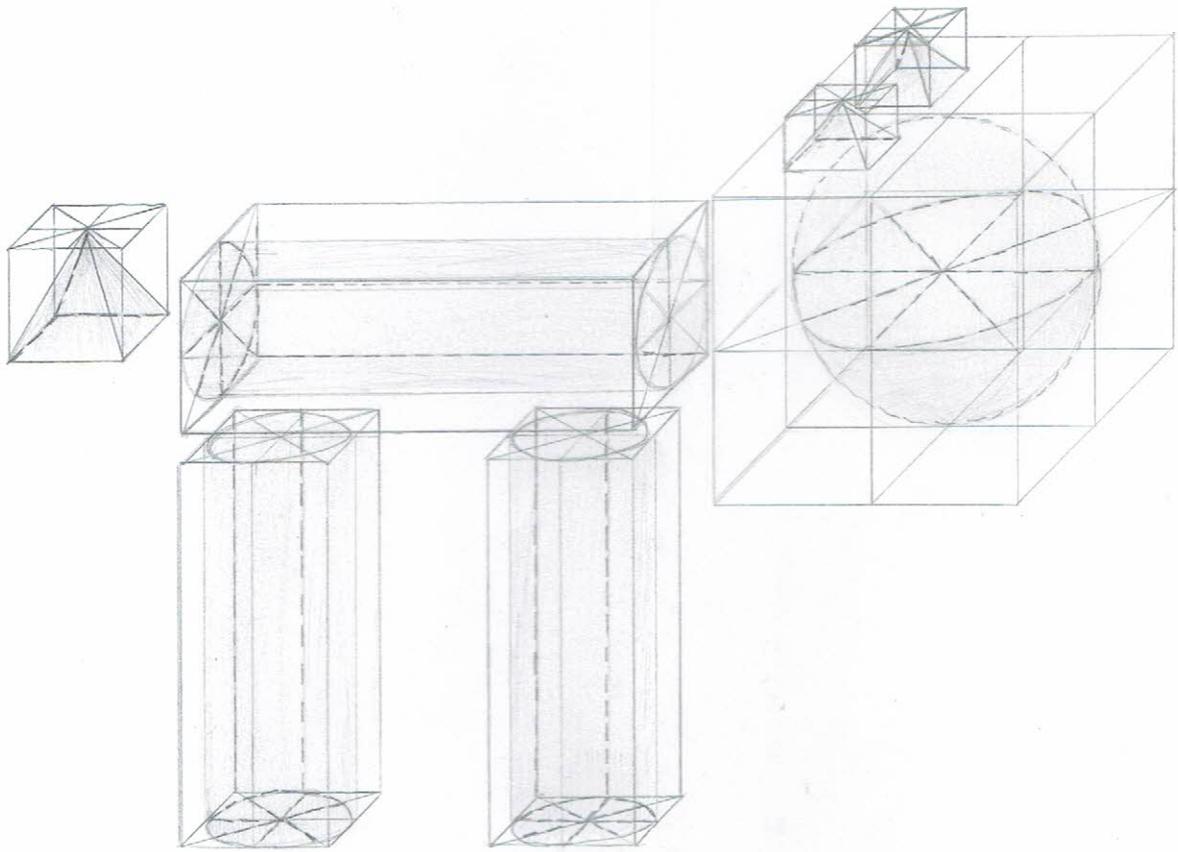




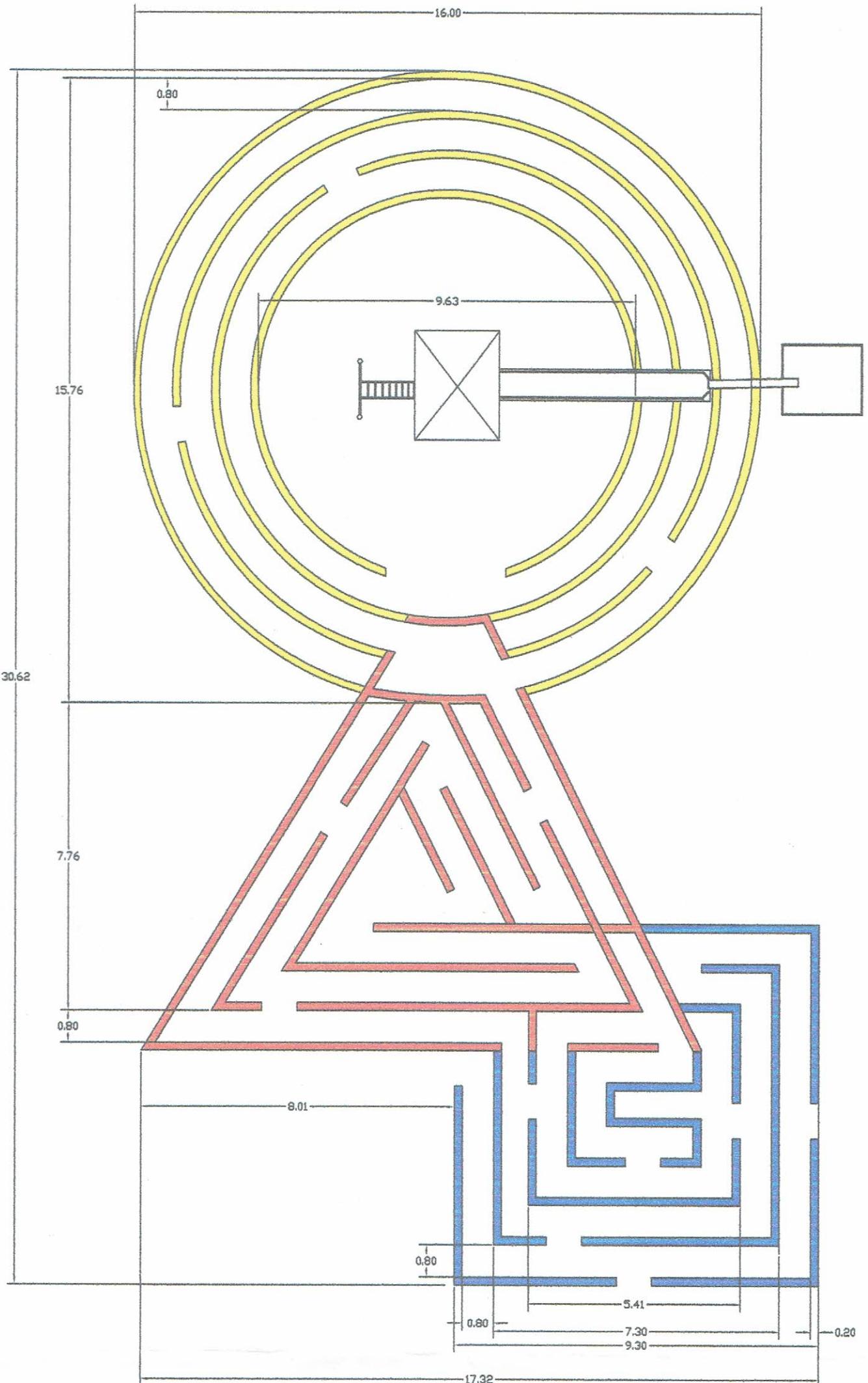


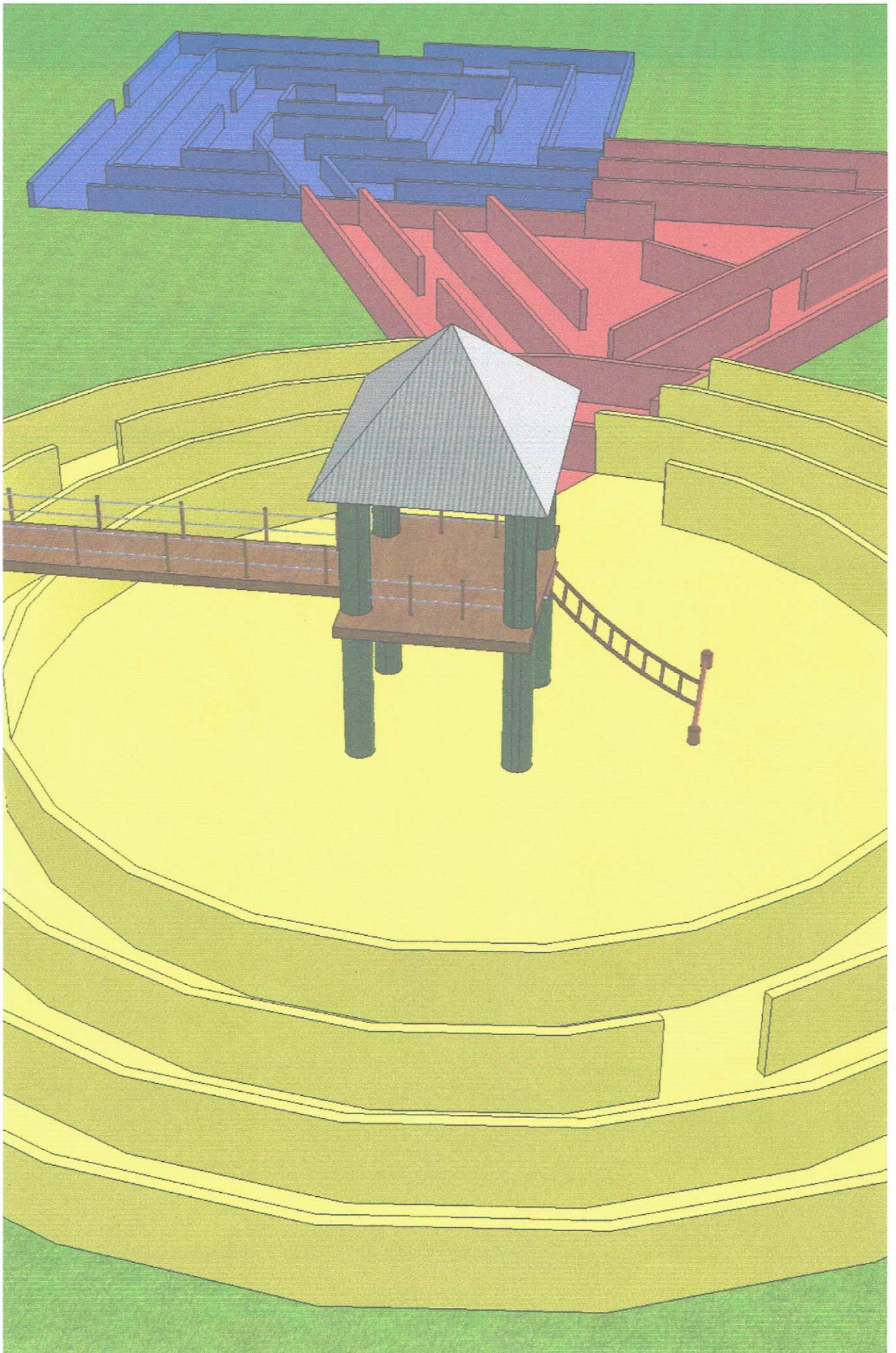


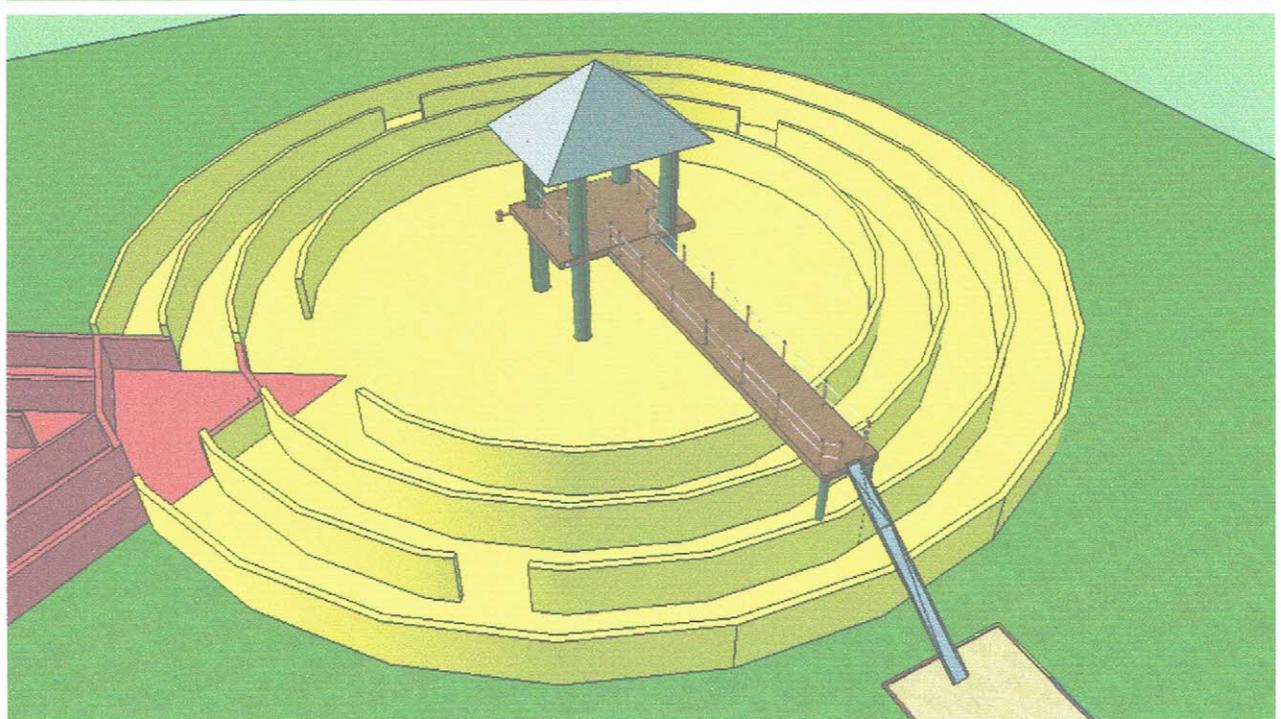
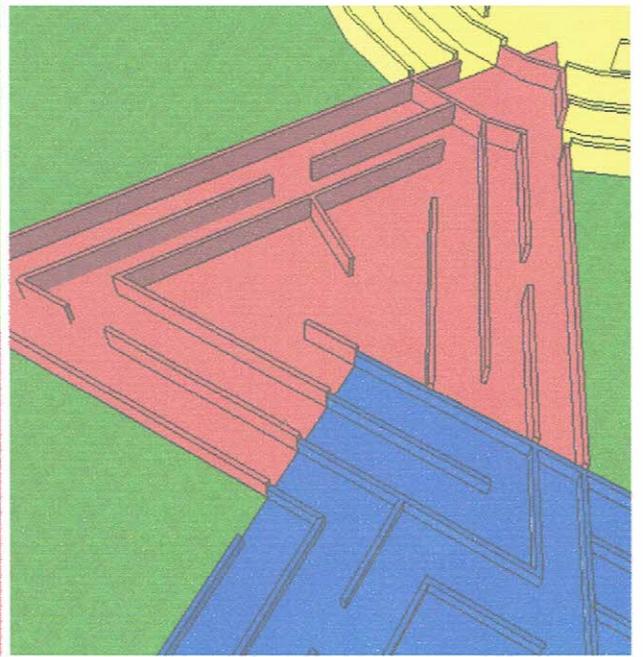
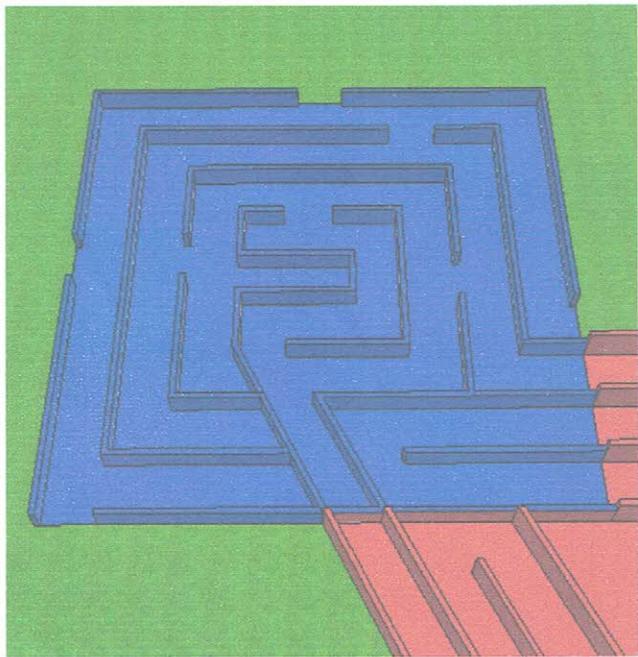
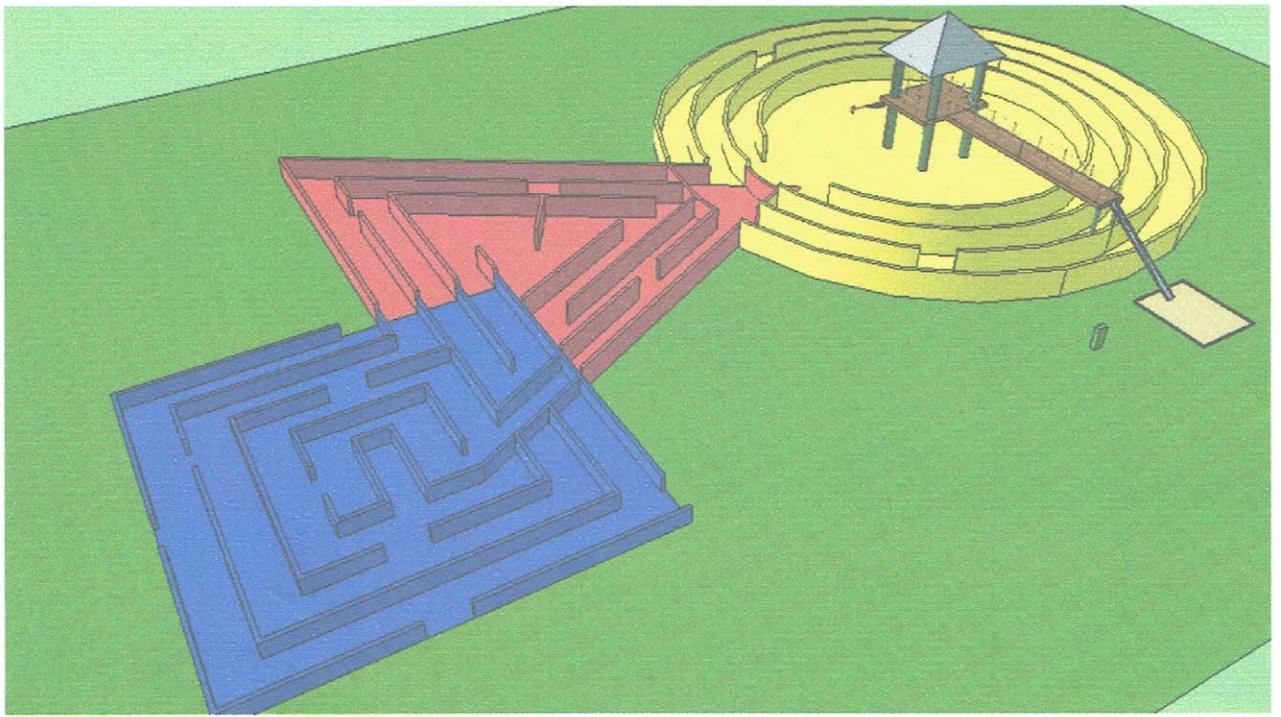


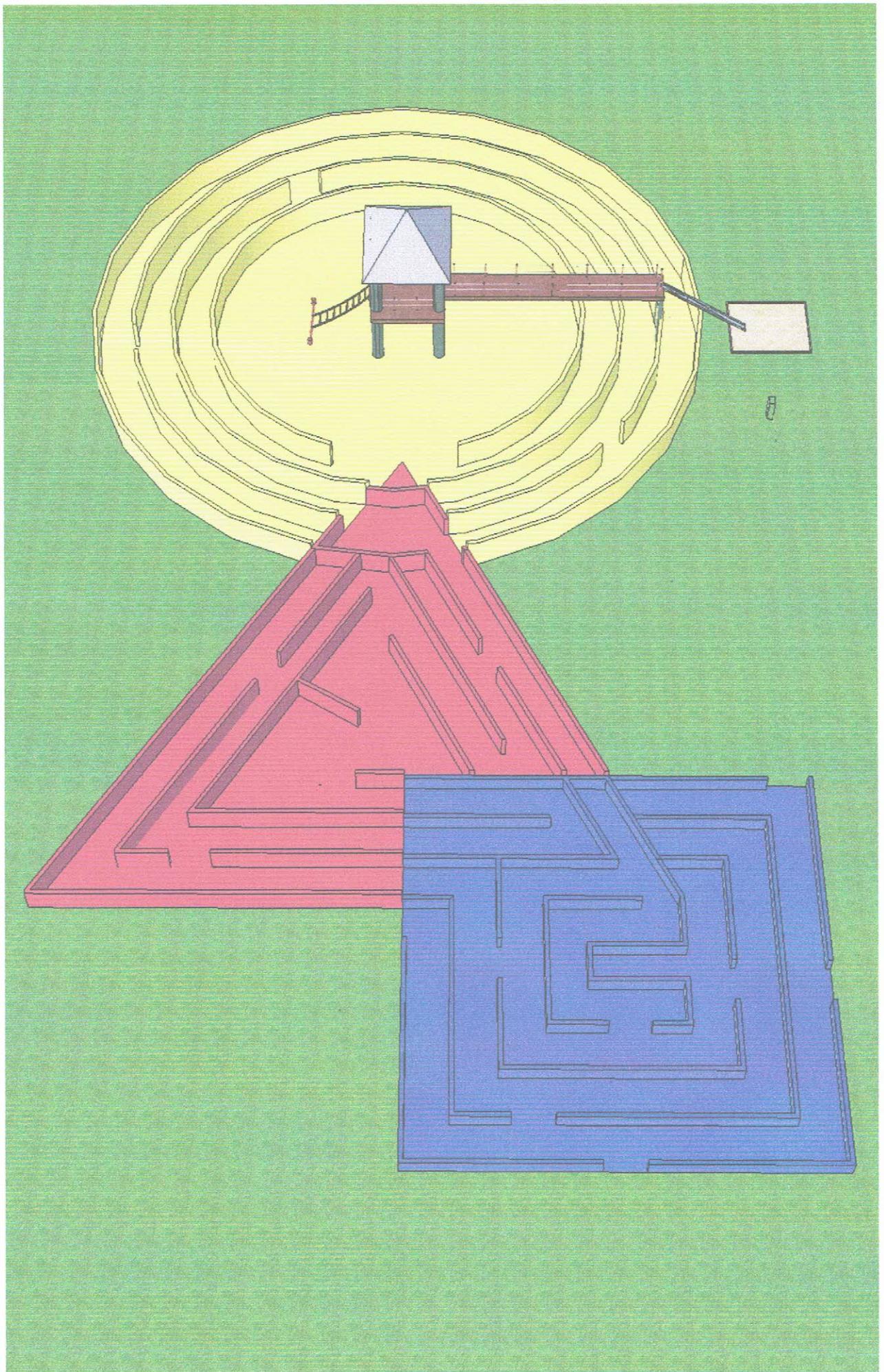


ESCUELA PROVINCIAL DE EDUCACION	
FERIA DE CIENCIAS	
CURSO: 3 año B	ANDREA



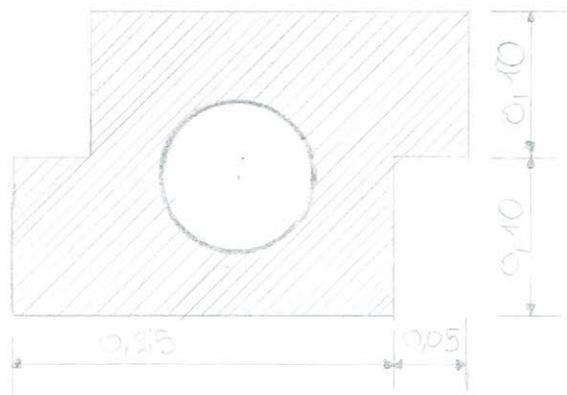
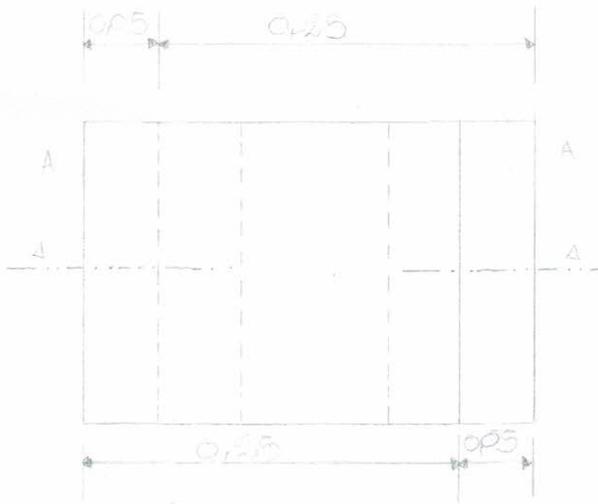
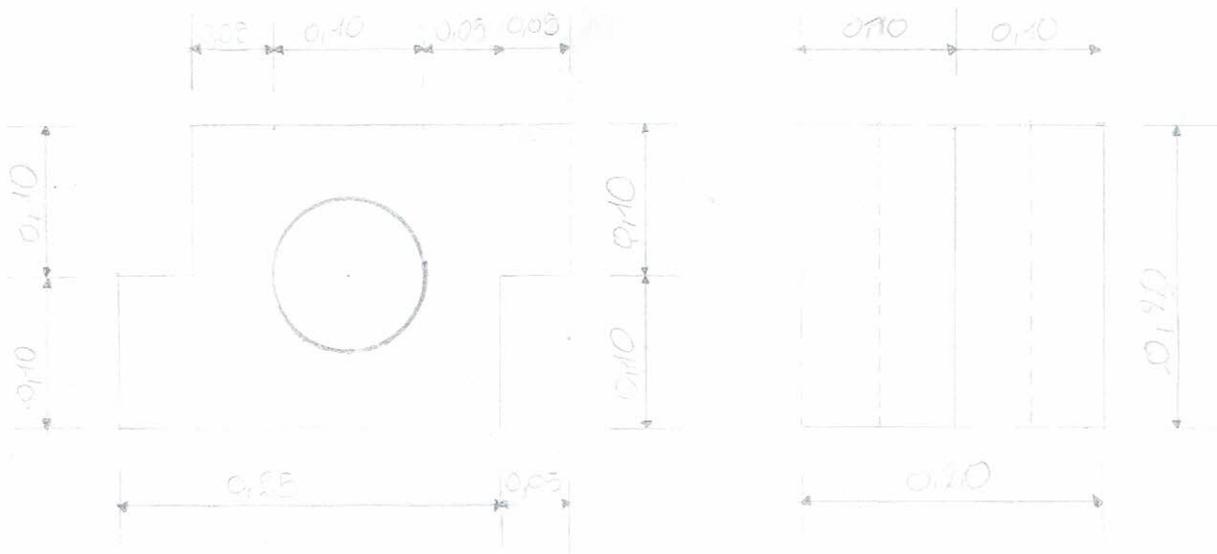






Vista Superior

Vista de frente



Vista lateral

Corte A-A

Alumna: Schar Maria Alejandra

Lamina N°: 5

E.P.E.T. N° 21 - San Vicente

Tema: Perspectiva a partir de sus vistas

Curso: 3° "B"

fechas

firmas

Profesor: Powazniak Fabian

Iniciada

Escala: 1:50

Terminada


 18-08-17

Calificación: 9 (nueve)

INFORME TÉCNICO DEL PROYECTO LADRILLO.

El proyecto de feria de ciencias nos llevó a pensar y plantear un sistema constructivo que nos permitiera la materialización del laberinto.

La idea era buscar algún sistema práctico y económico sobre todo, así lo podrían realizar los mismos alumnos, incorporando el valor agregado que le aportaría la autoconstrucción.

Pensamos entonces en ladrillos ecológicos, que podrían elaborarse con suelo y cemento. Para volverlos más livianos pensamos en incorporarle una botella plástica en su interior, que también contribuiría a la utilización de materiales reciclados.

Detallamos la primera experiencia:

Jueves, 10 de Agosto de 2017.

Realizamos un molde de madera para el ladrillo, con la ayuda de los chicos del taller de segundo año, de 0.15m de alto x 0.15m de ancho x 0.35m de largo.

Recolectamos suelo de estratos profundos que no contuvieran materia orgánica, la cual se secó al sol y se tamizó para obtener homogeneidad. Por cada kilogramo de suelo le incorporamos 130 gramos de cemento y 150 cc de agua, logrando así una mezcla poco plástica, disgregable, que a medida que se cargaba en el molde se iba compactando con una varilla. Se incorporó la botella plástica vacía y cerrada de litro y medio en posición horizontal en el centro, se continuó cargando la mezcla hasta completar el molde, el cual se pintó previamente con aceite para impermeabilizarlo.

Luego de 4 días de secado, procedimos a desmoldar el bloque, tarea que no fue fácil como esperábamos... el bloque se fisuró por el movimiento o por la poca rigidez de la botella del interior, partiéndose, además notamos que se desgranaba fácilmente, llegando a la conclusión que podría haberle faltado a la mezcla más cemento y humedad. También nos dimos cuenta que la botella, ubicada de manera horizontal no ofrecía mucha rigidez, de manera que si la utilizáramos de manera vertical conseguiríamos mayor resistencia.

Para la segunda experiencia:

Viernes, 25 de Agosto de 2017.

En función a las observaciones de la primera, realizamos un nuevo molde, ahora en chapa metálica, evitando así que el molde absorba la humedad de la mezcla. Las dimensiones también se ajustaron en función a la botella que iría en el interior, ahora la usaríamos en forma vertical, y cuyas proporciones nos llevaron a incorporar 3 botellas de litro y medio. Las nuevas medidas son: 0,20m de ancho x 0,35m de alto x 0,40m de largo.

También se ajustaron las proporciones de la mezcla, ahora por cada kilogramo de suelo se incorporó 200 gramos de cemento, 200 gramos de cal hidráulica y 360 cc de agua, quedando ahora una masa con muy buena plasticidad.

Luego de 3 días de secado, procedemos a desmoldar el bloque, nuevamente con mucha dificultad, así que tuvimos que cortar el molde para sacarlo.

Las conclusiones sobre esta nueva experiencia fueron: el tamaño del bloque hizo que este se volviera muy pesado y difícil de manipularlo. La mezcla esta vez adquirió mayor resistencia al no disgregarse fácilmente, pero coincidió todo el equipo que el bloque debería desmoldarse en crudo, para agilizar su fabricación. La utilización de las botellas en el interior para alivianar el bloque sufrieron deformaciones por la poca rigidez a pesar de estar tapadas, debilitando al bloque en dicho sector.

Pensamos entonces en modificar el molde como primer paso, achicándolo, para que el bloque sea más pequeño, liviano y manipulable. Desistimos también de la idea de usar las botellas, y buscar otro material o método que contribuya a alivianarlo.

Para la tercera experiencia:

Martes, 29 de Agosto de 2017.

Volvimos al molde de madera, y modificamos las proporciones de la mezcla, ahora por cada kilo de suelo se usó 200 gramos de cemento, 150 gramos de cal y 350 cc de agua. Sustituimos las botellas por caños de pvc, ya que las mismas se deforman en el interior, y desmoldándolo apenas terminado, retirando también los tubos de pvc.