

- involucre variables contextuales urbanas que se desprenderán de estudios sistemáticos y rigurosos (problematizaciones) del entorno donde se diseñarán y proyectarán los propuestas de diseño,
- indague sobre los diferentes problemas o desajustes que se presentan y desde ahí proponer posibles soluciones que de forma integral vengan a palear tales carencias o como alternativa,
- proponga opciones de cambio, opciones de desarrollo coherentes tanto con la identidad del sector detectado y sus usuarios o con sus posibles alternativas de transformación.

Especialmente al final del cuarto año, se espera el dominio básico de todo un sistema o estrategia metodológica tanto de búsqueda de información, así como de su procesado, hasta lograr determinantes de diseño que concuerden con escenarios reales de participación desde la arquitectura y sus alcances. Igualmente, se espera se hayan desarrollado y utilizado metodologías de diseño personales en cada estudiante, las que le permitan registrar y procesar las variables que surjan durante cada proceso y desde éstas construir propuestas arquitectónicas sustentadas en conceptos viables contextualmente posicionados, todo ello en lapsos de tiempo relativamente cortos.

Para alcanzar lo anterior y de acuerdo al informe dado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, desarrollado para la UNESCO, para cumplir con lo que le es inherente a la educación ésta debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales: el primero es aprender a conocer; el segundo, aprender a hacer; el tercero, aprender a vivir juntos y el cuarto aprender a ser.

El Taller, en consonancia con promover estos cuatro aprendizajes fundamentales propone que los proyectos a realizar por los estudiantes se logren a través de dominios de aprendizaje que serán, en nuestro caso:

Dominio Cognoscitivo: aprender a conocer. Es el tipo de aprendizaje que tiende menos a la adquisición de conocimientos clasificados y codificados que al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana. Aprender para conocer supone, en primer término, aprender a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento. El proceso de adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias.

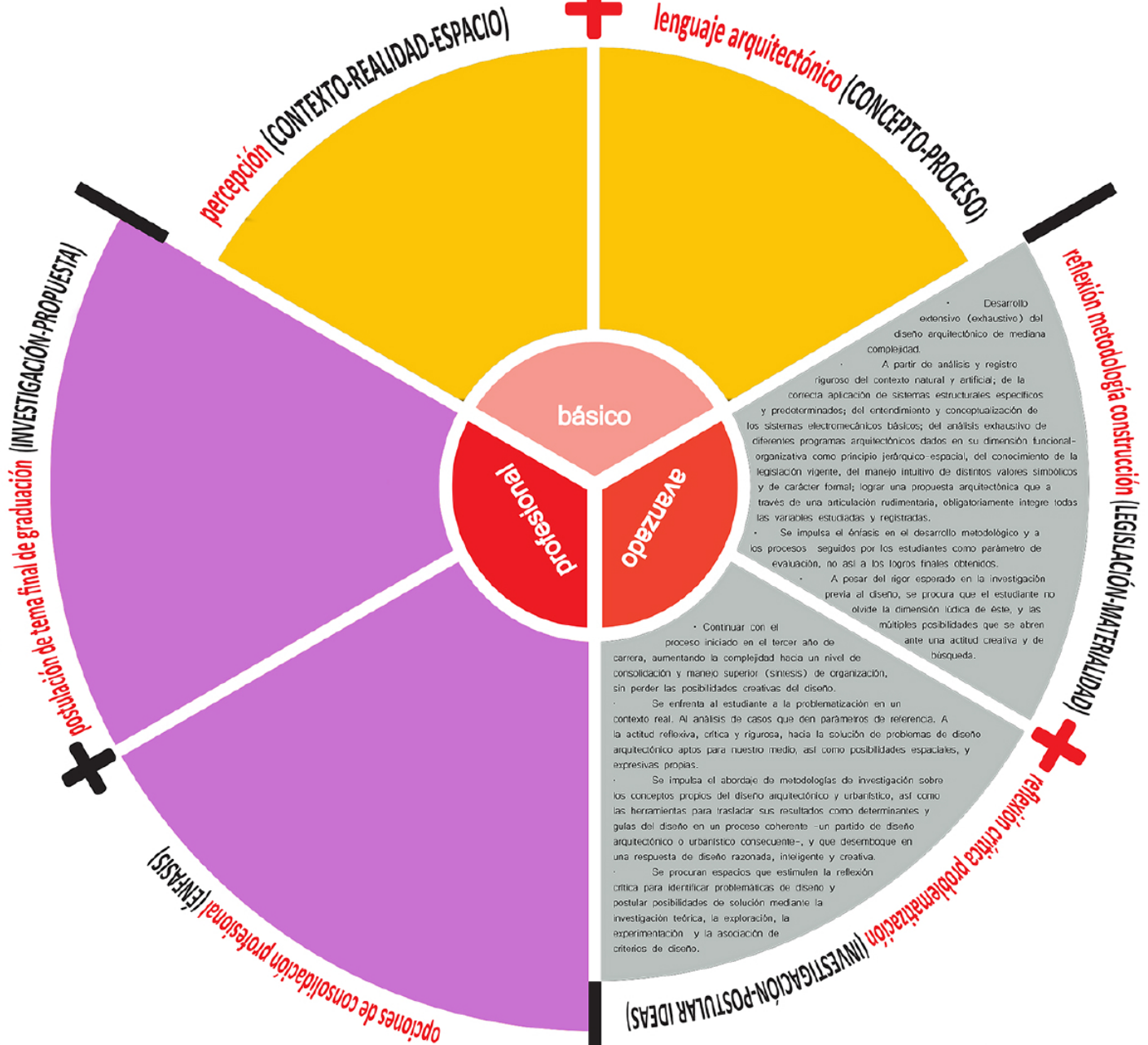
Dominio Relacional / Social: Hace referencia a aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás, este aprendizaje constituye una de las principales empresas de la educación contemporánea. Aprender a vivir juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.



cogestión educativa grupos de énfasis

3

+



Dominio Psicomotor: Aprender a hacer está estrechamente vinculado a la cuestión de la formación profesional. Aprender a hacer a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Dominio Actitudinal: Aprender a ser, todo los seres humanos deben estar en condiciones, en particular gracias a la educación recibida en su juventud, de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

2. DESCRIPCIÓN

Los cursos de Taller de diseño V, VI, VII y VIII se conciben como un bloque continuo para efectos pedagógicos, en donde la estrategia propuesta para este ciclo lectivo tiene como primer proyecto uno en el que todos los niveles del Taller realizarán el mismo ejercicio: un proyecto arquitectónico real, siendo calificados según el nivel académico en el que se encuentran.

Posterior a su entrega, se realizará una subdivisión del grupo total de estudiantes de forma tal que, en cuatro grupos asesorados por dos profesores cada uno, se entremezclen estudiantes de los cuatro niveles que abarca el taller. Estos cuatro grupos realizarán una investigación de un sector urbano metropolitano (diferente en cada caso) que redunde en un Plan Maestro de intervención, del que a su vez se desprenderán proyectos específicos para cada nivel.

Luego de ello, a cada nivel se le asignará un proyecto específico de acuerdo a su ubicación curricular, el cual se subdividirá en tres etapas: investigación-formulación-delimitación, diseño específico y representación y síntesis.

El detalle de cada proyecto para cada nivel, se adjuntará posteriormente a este documento general.

3. OBJETIVO GENERAL DEL TALLER

Lograr en los estudiantes el suficiente dominio en la toma de decisiones asociadas al diseño arquitectónico y urbanístico y a su representación, producto de experiencias surgidas de prácticas de diseño de complejidad media y alta y en donde se contemplen todas las variables inherentes a éstos, como son: lo teórico-contextual, lo espacial participativo, lo funcional-organizativo, lo climático-ambiental, lo técnico constructivo, lo simbólico-filosófico y lo idiosincrático matizado por la propuesta personal de cada estudiante.



4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Lograr el dominio básico de una metodología de investigación sobre los conceptos propios del diseño arquitectónico y urbanístico, además de las herramientas para trasladar sus resultados como determinantes y guías del diseño en un proceso coherente (un partido de diseño arquitectónico o urbanístico consecuente) y que desemboque en una respuesta razonada, inteligente y creativa.
- Impulsar en los estudiantes el dominio en la búsqueda de información pertinente al proceso de diseño, que les permita el desarrollo y maduración de la toma de consciencia y formación de criterio que posibilite la toma de decisiones ante las distintas variables del proceso de proyectar la idea urbano-arquitectónica.
- Desarrollar y profundizar la habilidad en los estudiantes para aplicar principios espaciales tridimensionales, estructurales, constructivos, de organización, de significado y otros, tanto en espacios interiores como en exteriores, así como dominar elementos y componentes de los edificios y del entorno urbano.
- Alcanzar el dominio básico del análisis crítico de proyectos existentes y/o proyectados, de leyes y reglamentos, de parámetros, medidas y normativas vigentes y cómo confrontarlos con sus ideas propias.
- Dominar el planteamiento de ideas claras que sustenten proyectos urbanos y arquitectónicos, así como la caracterización y programación de los distintos componentes que los constituyen.
- Dominar el uso de diferentes lenguajes expresivos, apropiados para exponer conceptos e ideas arquitectónicas y urbanísticas abstractas, así como la representación técnica necesaria para explicitar una propuesta de diseño arquitectónico o urbanístico.
- Demostrar la habilidad para evaluar, seleccionar, configurar y detallar, como parte integral del diseño, combinaciones apropiadas de materiales y sistemas constructivos aptos para satisfacer los requisitos de un programa arquitectónico o urbanístico definido o a definir por los estudiantes, según el caso.



5. EL TALLER

ESPACIO Y TIEMPO: las tres sesiones semanales de clases para el Bloque Avanzado 01 se realizarán, salvo excepciones justificadas y preavisadas, en el Taller del segundo piso de la Escuela de Arquitectura. No se permitirá la utilización del espacio-tiempo de Taller para realizar actividades que no sean compatibles directamente con el desarrollo de los temas asignados.

