





Kontakto 

**Interfaz de acciones** para  
**instituciones educativas**  
orientado a contribuir al  
**desarrollo ciudadano** en la  
**etapa escolar**



contenido	página
cronograma	6-10
las competencias ciudadanas	11-19
las competencias ciudadanas en colombia	20-29
oportunidad de diseño	30-31
el proyecto se mide desde...	31-38
alcances y límites del proyecto	39-40
referentes objetuales y casos concretos	41-64
caso de estudio particular – fundación hablarte	65-69
su relación con las inteligencias múltiples	70-71
objetivos de proyecto	72-74
proceso de design thinking	75-76
relaciones ergonómicas	77-84



análisis



definición



selección



desarrollo

contenido	página
interpretación cubo SOMA	85-88
esquemas	89-91
objeto como accionador de actividades	92-98
aproximación propuesta formal	99-104
otros aportes	105-123
bibliografía	124



análisis



definición



selección



desarrollo







metodología aplicada a un proceso de diseño por actividades



**3**

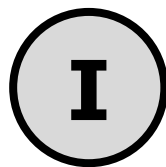
**S**

**SELECCIÓN**

- 13** definición de posibles alcances del proyecto
- 14** definición de objetivos y nombre del proyecto
- 15** creación de los métodos para desarrollar producto
- 16** desarrollo de los criterios de diseño – parámetros
- 17** Desarrollo de design thinking como estrategia conceptual
- 18** retroalimentación a la estructura del proyecto - socialización
- 19** análisis del cuerpo, dimensiones y alcances
- 20** Etapa de esquemas y pautas de diseño



cronograma



interpretativo



presentación  
anteproyecto



fases  
proyecto



metodología aplicada a un proceso de diseño por actividades



cronograma



propositivo



presentación anteproyecto



fases proyecto



- 21 esquemas y dimensiones del cuerpo – estructura a partir del cubo SOMA
- 22 Aproximación a la propuesta formal – alcances y actividades
- 23 ¿qué intenciones comerciales tendrá el producto y el proyecto
- 24 revisión de las competencias del diseñador industrial
- 25 realización de un brief del proyecto



5 **DESARROLLO**



metodología aplicada a un proceso de diseño

# Competencias del diseñador

1  
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

tener en cuenta los aportes colectivos

- S** sociedad
- C** comunicación
- C** creatividad
- R** representación
- P** producción
- E** económico

## perfil de diseño

Soy un diseñador con capacidades proyectuales con la facultad de contribuir a transformaciones del pensamiento humano

¿qué tipo de diseñador quiero ser?

Se hizo énfasis en los 4 pilares del cpg:

- Sistema registro
- Medio de socialización
- Cronograma
- Criterios de evaluación

desde aspectos metodológicos

desde sugerencias prácticas

Estructura del proyecto

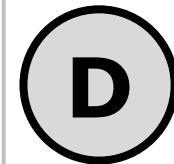
Infografías - etnografías



análisis



sesiones



descriptivo

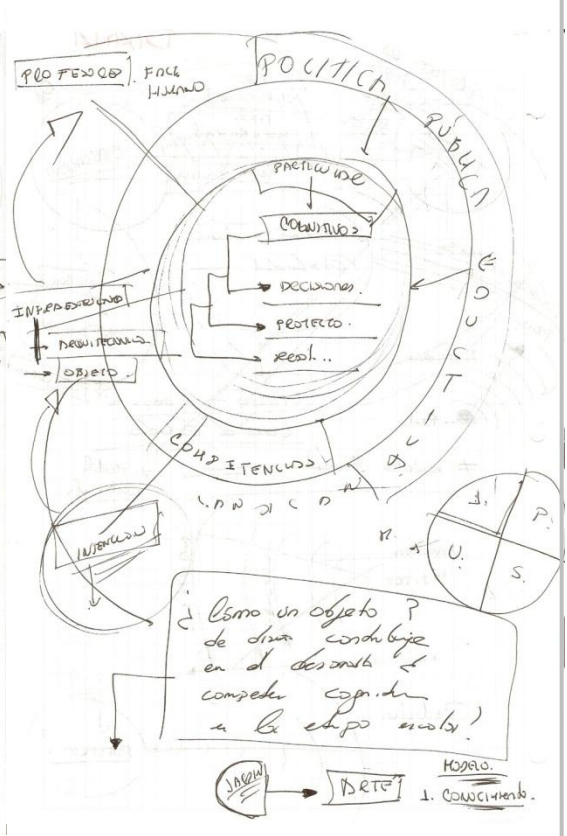
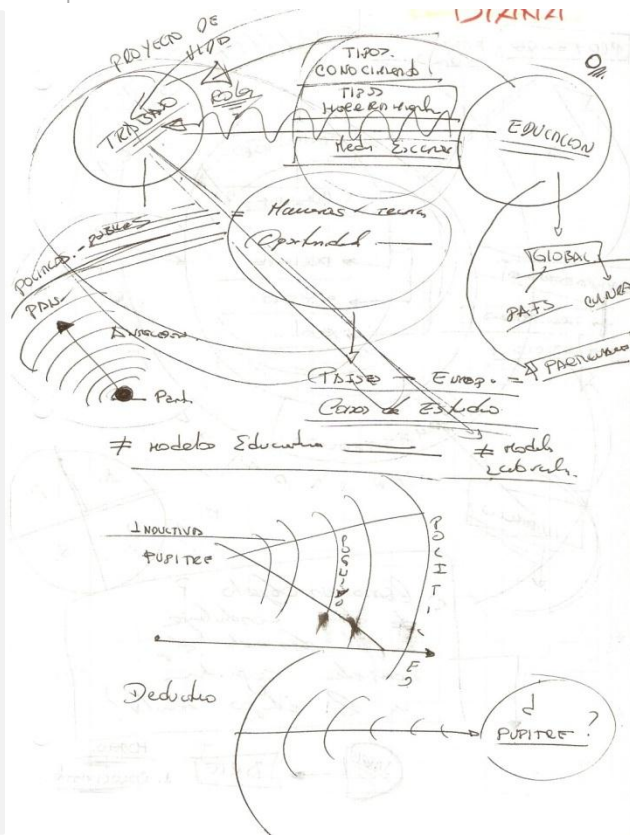


fases proyecto



políticas públicas de educación modelo educativo colombiano - diana casteblanco

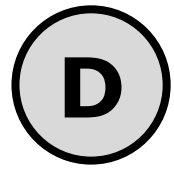
1 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



análisis



extra clase



descriptivo



fases proyecto

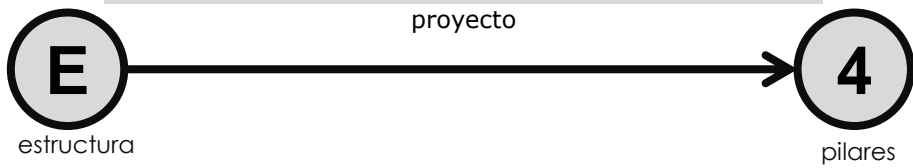


metodología aplicada a un proceso de diseño

# unidad de análisis del proyecto

2  
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

¿qué?  
¿para qué?  
¿por qué?  
¿cómo?  
Mantener un lenguaje común paralelo a los 4 pilares del curso proyecto de grado



Lo que busca hacer con un objeto de diseño  
Que espero yo con el proyecto  
Justifica el proyecto (oportunidad)  
con quién, dónde, cuándo

Los criterios de evaluación están basados en las facultades, habilidades que tengo yo como diseñador

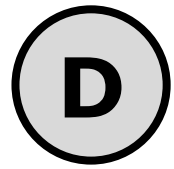
Desarrollar un cronograma de actividades que sea transversal en su desarrollo con el proceso del proyecto desde su descripción, su interpretación y su desarrollo



análisis



sesiones



descriptivo



fases proyecto



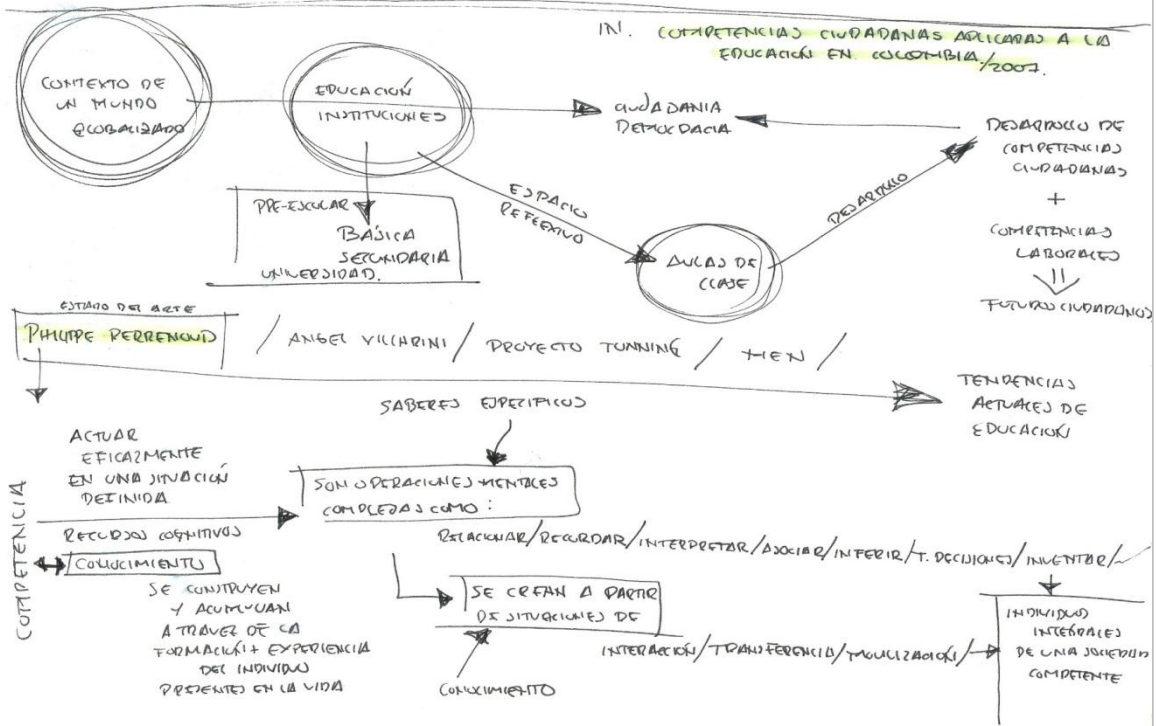
competencias ciudadanas o cívicas en educación

2 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

Política Educativa → es de tipo MEJORISTICO

CÓMO SON LAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA COLOMBIA / 2006

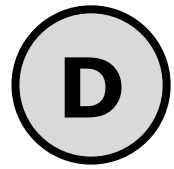
IN. COMPETENCIAS CIUDADANAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN EN COLOMBIA / 2007.



análisis



extra clase



descriptivo

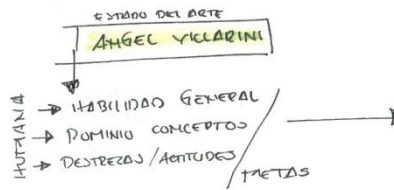
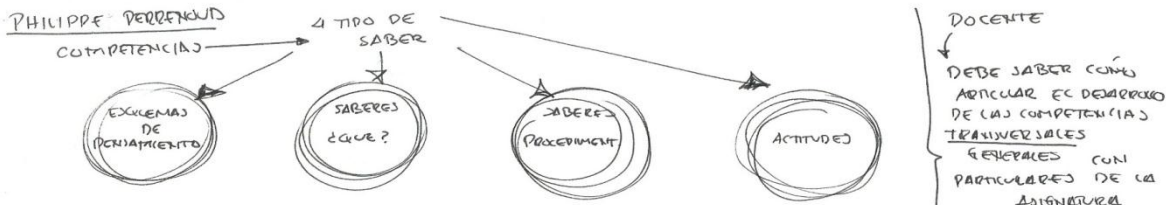


fases proyecto

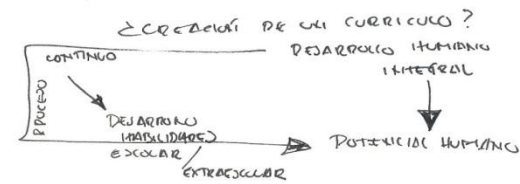
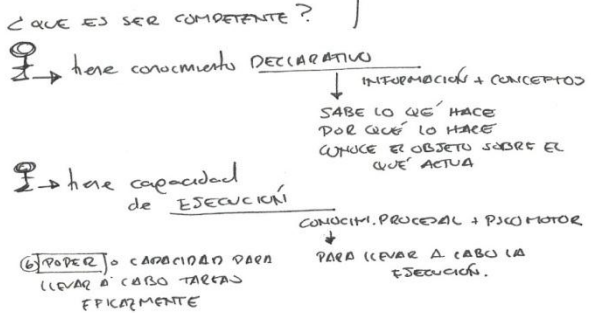
competencias ciudadanas o cívicas en educación

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

2



- COMPETENCIA
- CARACTERÍSTICAS:
- 1) APRENDIZAJES DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS (FORMALES) o INFORMALES
  - 2) HABILIDADES Y CAPACIDADES QUE LA PERSONA DESARROLLA GLOBAL Y ACUMULATIVAMENTE DURANTE EL PROCESO EDUCATIVO.
  - 3) CARACTERÍSTICAS DE COMPORTAMIENTO QUE SE REFLEJA EN EJECUTARLAS
  - 4) CARACTERÍSTICAS SICALES BIEN VISTAS
  - 5) CAPACIDADES GENERALES COMO UN PROCESO MADURE PARA ADMIR TAREAS



A

análisis

E

extra clase

D

descriptivo

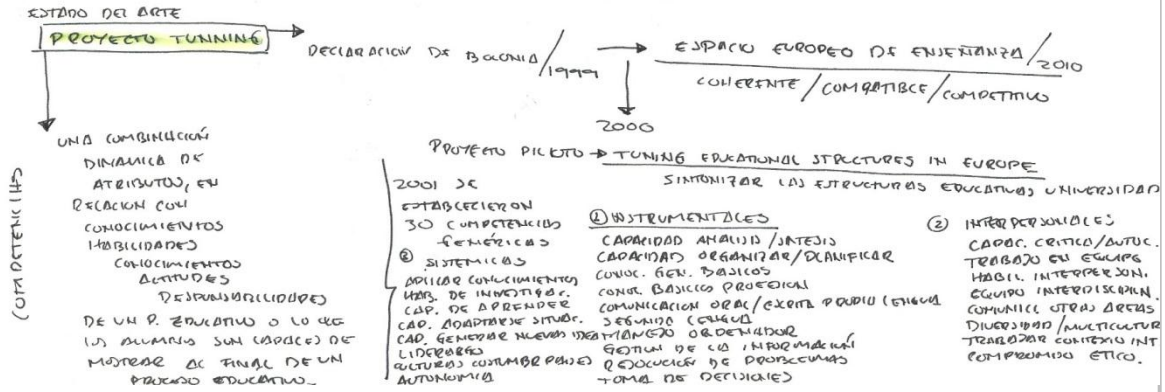
2

fases proyecto

competencias ciudadanas o cívicas en educación

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

2



A

análisis

E

extra clase

D

descriptivo

2

fases proyecto

competencias ciudadanas o cívicas en educación

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

2

PARADIGMA EUROPEO

EDUCACIÓN

EDUCACIÓN CENTRADA EN EL APRENDIZAJE

MÓDOS RÍGIDOS

DIFER / GENERA PROYECTO  
SPIRITU EMPRENDEDOR  
PREOCUPACIÓN CALIDAD  
MOTIVACIÓN DE LOGRO

MINISTERIO EDUCACIÓN NACIONAL

2002/2006 / PLANIFICACIÓN EDUCATIVA

PREOCUPA EL DESEMPEÑO CON P. BÁSICAS / CIUDADANAS

C. BÁSICAS

DESEMPEÑO LÓGICO-MATEMÁTICO  
HABILIDADES COMUNICATIVAS COMO BASE DEL CONOCIMIENTO  
DOMINIO CONOCIM. CIUDADANO Y LABORAL

C. LABORALES

CAPACIDAD PERSONAL PARA DESEMPEÑAR UNA FUNCIÓN PRODUCTIVA EN ESCENARIOS LABORALES

C. CIUDADANAS

CONJUNTO DE CONOCIMIENTOS, ACTITUDES, HABILIDADES  
COGNITIVAS, EMOCIONALES, COMUNICATIVAS  
ARTICULADAS

COMPETENCIA

UNIVERSIDAD MILITAR

ESE SABER HACER EN UN CONTEXTO DESEMPEÑO DE CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES EN EL SECTOR PARA DESEMPEÑARSE EN DIFERENTES ÁMBITOS DE LA VIDA

PERSONAL INTELLECTUAL  
SOCIAL  
LABORAL  
CIUDADANO

MINISTERIO EDUC. NACIONAL

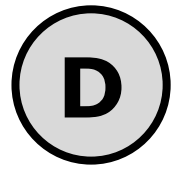
CIUDADANO DEMOCRÁTICO



análisis



extra clase



descriptivo

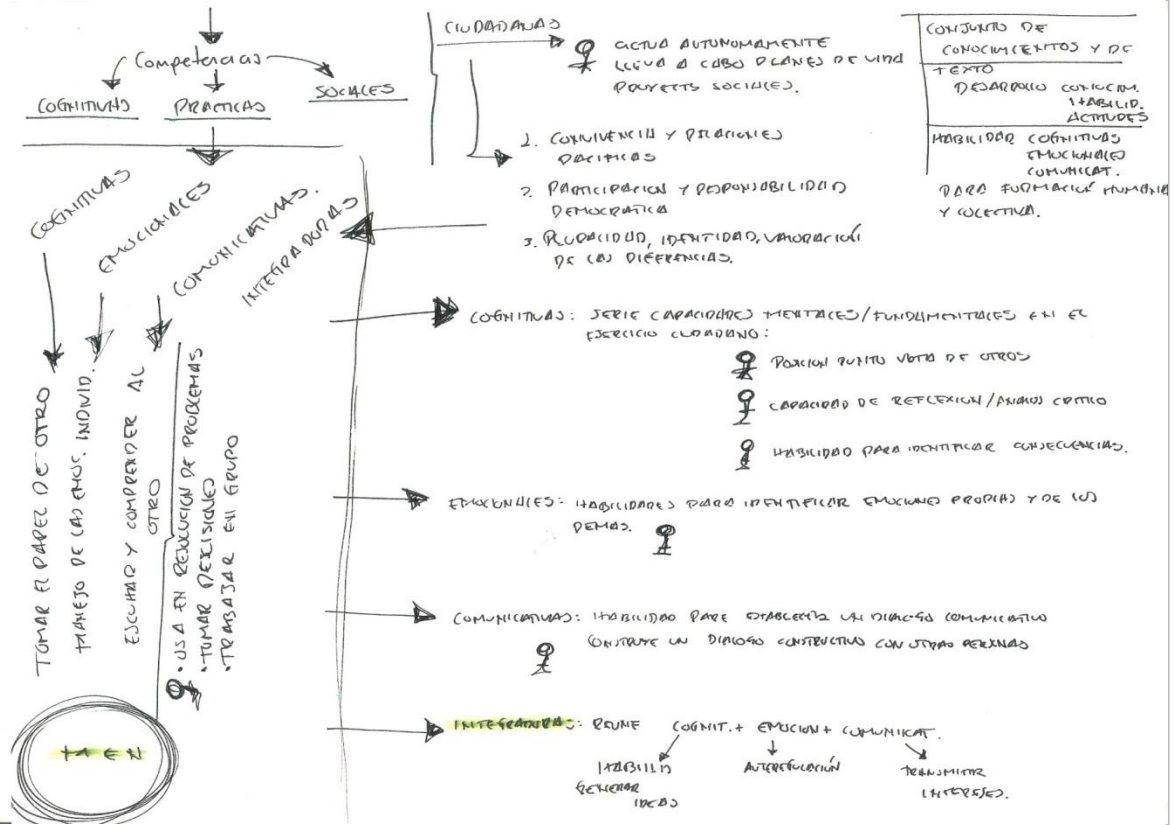


fases proyecto

competencias ciudadanas o cívicas en educación

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

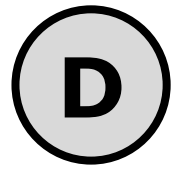
2



análisis



extra clase



descriptivo



fases proyecto

metodología aplicada a un proceso de diseño

3

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**A**

aportes

¿ **cómo** se dan las relaciones entre actividades y n objeto mediador?

¿ **cómo** se puede dar el desaprender de habilidades?

¿ **definir** el tipo de proyecto (problemática – oportunidad?)

**mantener** una actitud prospectiva frente al futuro del proyecto

¿ **cómo** innovar desde el proyecto y superar expectativas?

Comprender al usuario como un **interactor** - definirlo

**P**

participación

Argumentar el **proyecto** desde estados reales

Desde el **USUARIO** inicia mi **proyecto**

**R**

retroalimentación

aprendizaje **significativo** para tener en cuenta

**Inteligencias** múltiples

**A**

análisis

**S**

sesiones

**D**

descriptivo

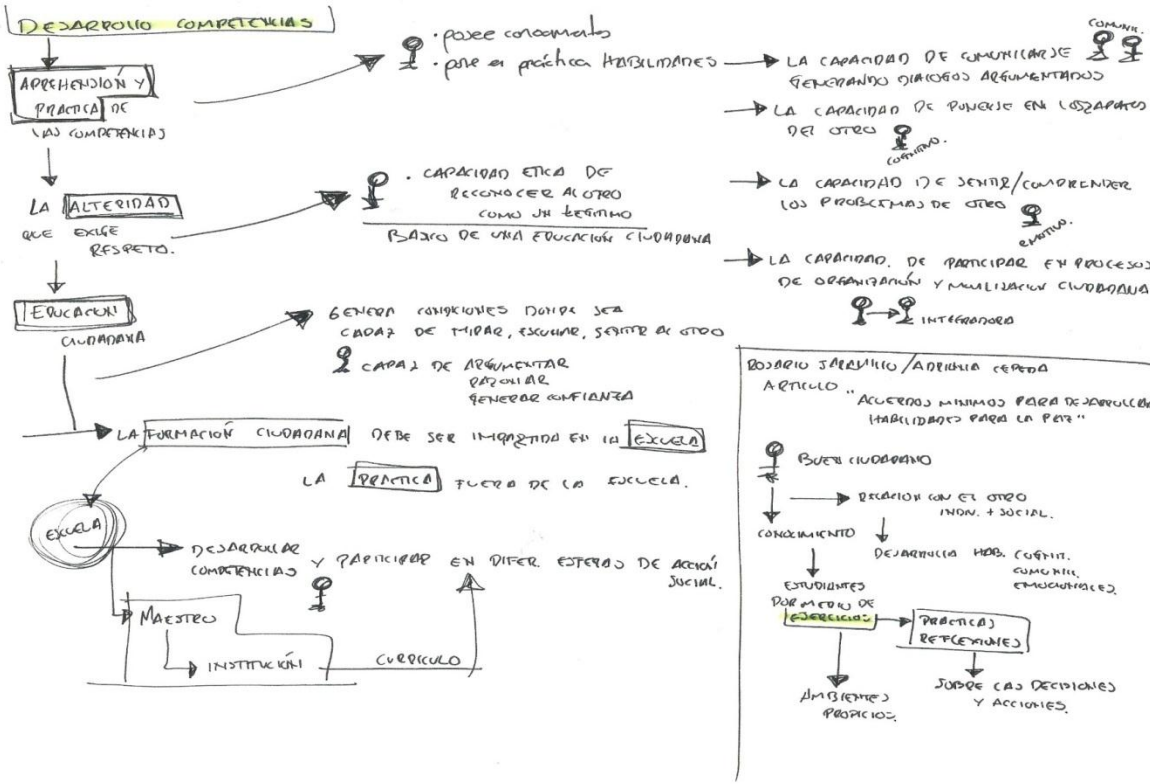
**3**

fases proyecto



formación por competencias en el contexto colombiano

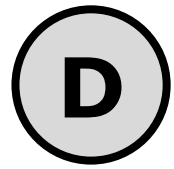
3 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



análisis



extra clase



descriptivo



fases proyecto

formación por competencias en el contexto colombiano

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

3

EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL  
 ↓ DEMANDA QUE SE RESPETEN  
 LOS ACUERDOS ESTABLECIDOS.

PROPONE ADOPTAR UN ESQUEMA →



REFLEXIÓN

- FORMACIÓN SOCIAL Y CIUDADANÍA DESDE LINEAMIENTOS CURRICULARES
- DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIALES
- FORMACIÓN SOCIAL/CIUDADANÍA DESDE CÉNTICA AUTÓNOMA Y PROPOSITIVA.
- DIALOGO PERMANENTE DE TODOS LOS ACTORES EDUCATIVOS.
- AMBIENTES RELACIONES DEMOCRÁTICAS EN EL AULA/LA ESCUELA/LA COMUNIDAD.
- SABER PROFESIONAL/EMPÍRICO DEL DOCENTE
- SABER PERMANENTE DE LAS CIENCIAS SOCIALES
- SABER CULTURAL Y VIVIANCIAS DE LOS ESTUDIANTES.

PROFESOR ESTUDIANTE/ACADÉMICO

- ESTUD. EXPERIENCIA CULTURAL
- PROF. SABER PROFESIONAL PRÁCTICA PEDAG.
- DESARROLLO Y AVANCE CIENCIAS SOCIALES

A

análisis

E

extra clase

D

descriptivo

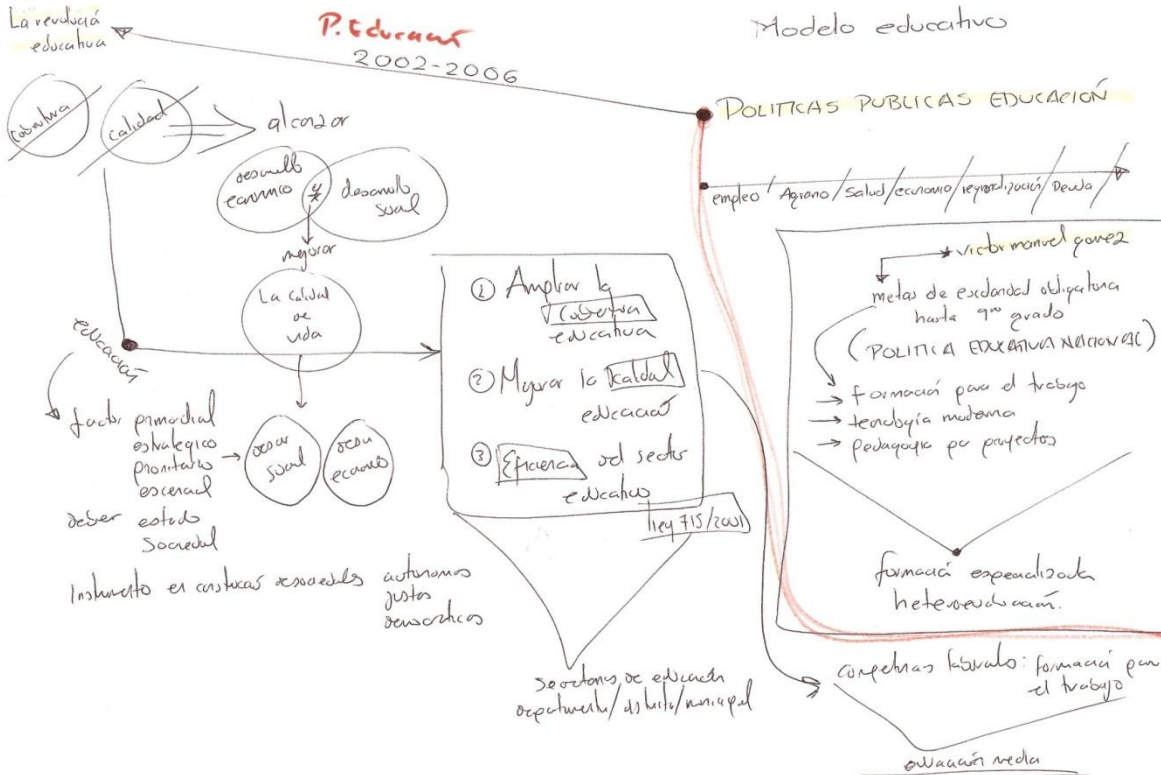
3

fases proyecto



formación por competencias en el contexto colombiano

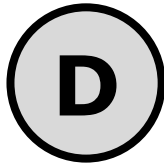
3 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



análisis



extra clase



descriptivo



fases proyecto

PALABRAS CLAVE:



formación por competencias en el contexto colombiano

3

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

Planes de desarrollo - Política pública - Política educativa

Cada gobierno  
dnp.gov.co

Proceso de diversos  
sectores, fondos  
que cumplen por los  
recursos asignados

GENESIS DE LOS SISTEMAS  
EDUCATIVOS ACTUALES NAL.

XIX  
Estados  
Unidos  
Internos  
1902-2002

múltiples  
Imperios

Configuración  
del sistema educativo

el resultado de  
proyectos sociales  
económicos...

otros 30 años  
aspecto  
de construcción  
educativa

cobertura  
universalización primaria  
secundaria

Reducción de desigualdad  
financiamiento  
educación especial | técnicos  
calidad / equidad

REFORMA Y GESTIÓN EDUCATIVA

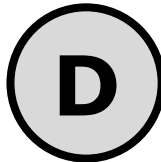
Teoría + Práctica  $\Rightarrow$  estructura  
presente de  
la sociedad



análisis



extra clase



descriptivo



fases  
proyecto

PALABRAS CLAVE:



4

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Cuestionar los referentes desde:



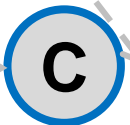
proyecto



actividad



usuario



contexto

cómo se define al usuario y ¿qué habilidad tiene?

asumir la forma de obtener datos por uno mismo

participación de

se pueden dar desde la autonomía en tomar decisiones

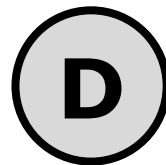
- ¿ya se ha pensado y no se ha hecho?
- ¿qué se ha hecho?
- ¿por qué se ha hecho así?



análisis



sesiones



descriptivo



fases proyecto

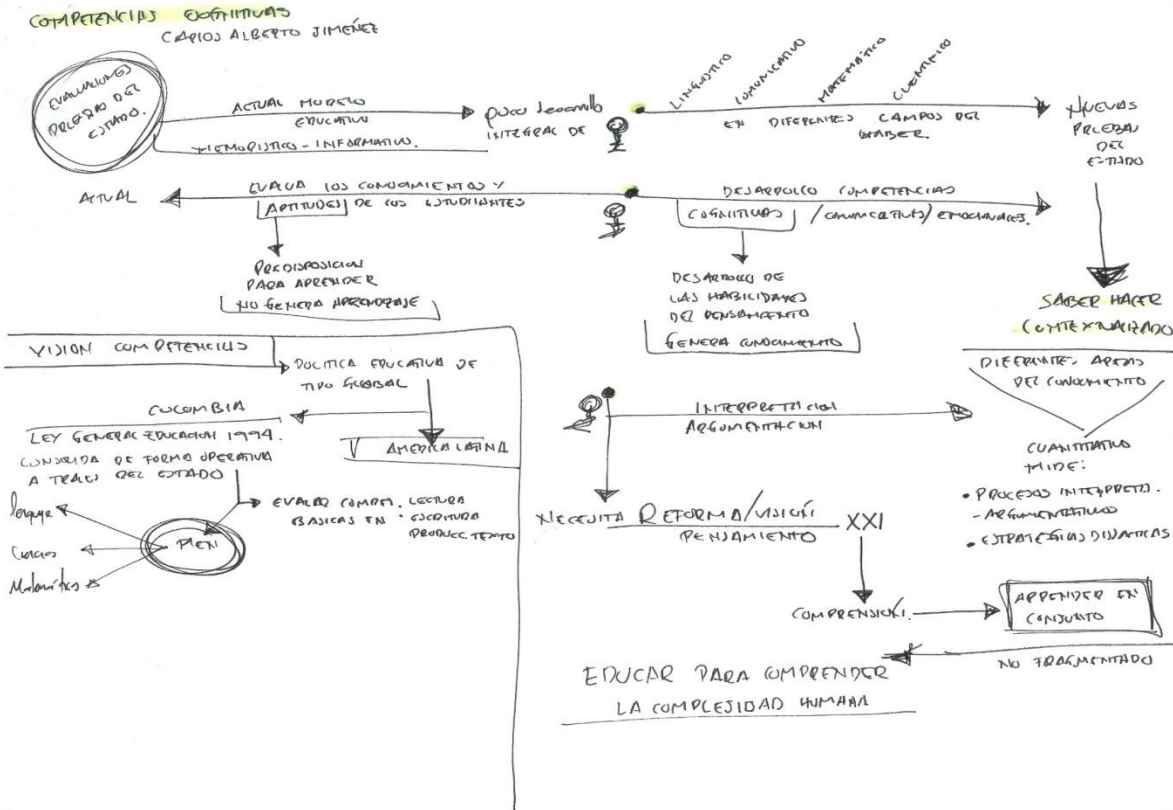
PALABRAS CLAVE:



nueva visión de la educación en colombia

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

4



A

análisis

E

extra clase

D

descriptivo

4

fases proyecto

PALABRAS CLAVE:

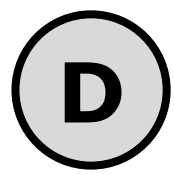




análisis



extra clase



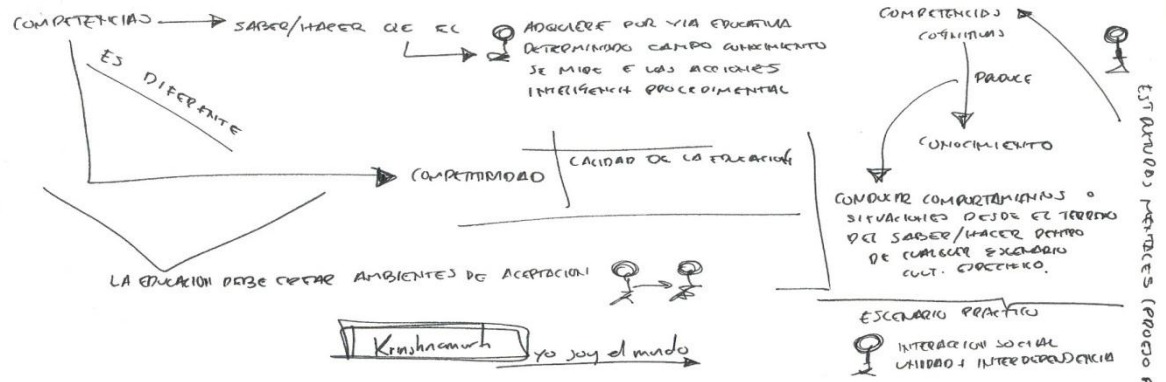
descriptivo



fases proyecto

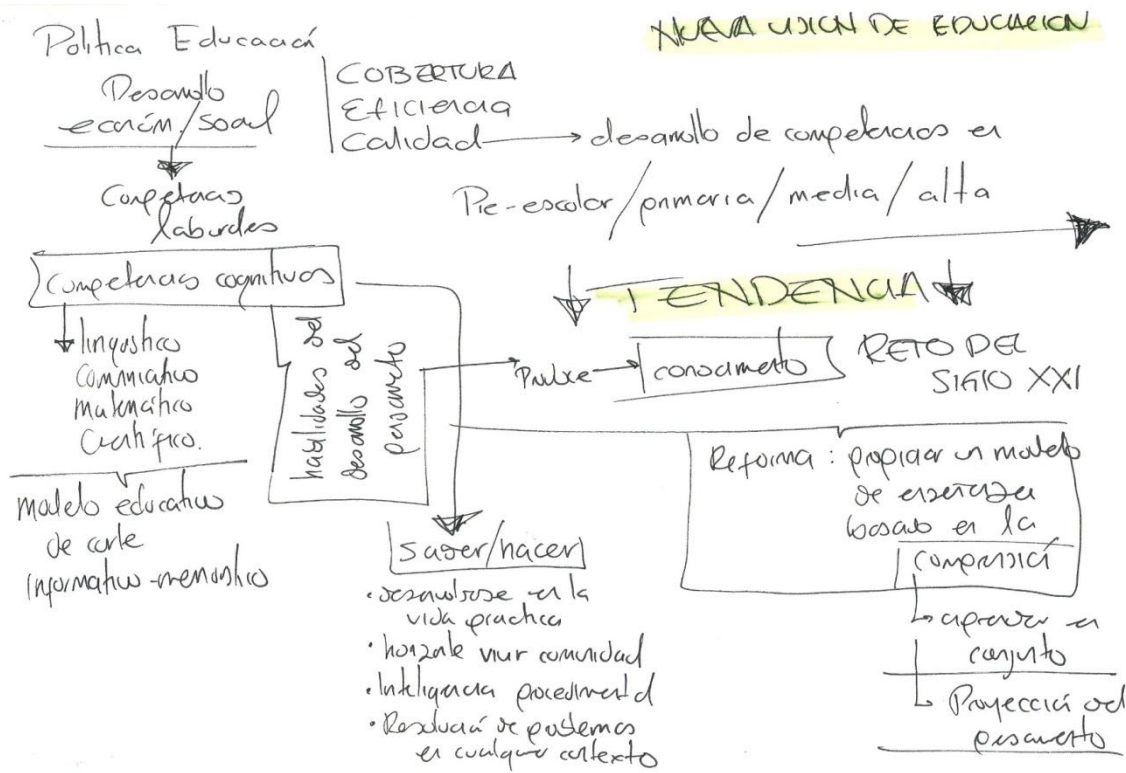
nueva visión de la educación en colombia

4 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



4

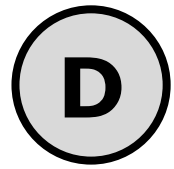
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



análisis



extra clase



descriptivo



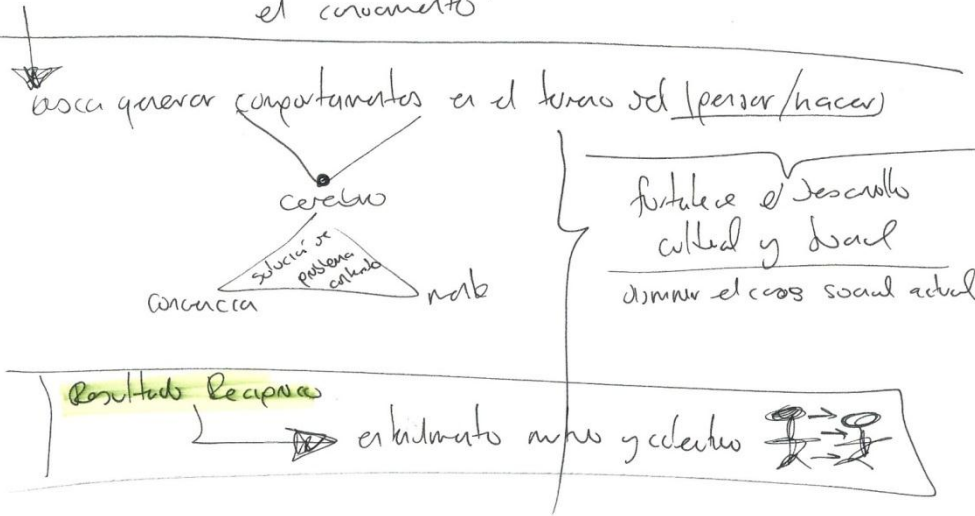
fases proyecto

## nueva visión de la educación en colombia

4

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

"Las estructuras mentales, como procesos ligados al pensamiento humano permita la formación de competencias cognitivas que hacen posible el crecimiento"



\* Carlos Alberto Jiménez  
Innovador de procesos pedagógicos en neupedagogía.

A

análisis

E

extra clase

D

descriptivo

4

fases  
proyecto

metodología aplicada a un proceso de diseño

5 SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**A**  
aportes

¿por qué lo que se ha hecho no es suficiente para el proyecto?

Relaciones entre actividades para establecer un

solo objeto o una familia de objetos

**P**

participación

**D**

definición

¿cómo definir actividades desde la especificidad?

tipo de enfoque desde los alcances y limites del proyecto

**S**

sesiones

¿qué es medible desde el proyecto?

definir hasta dónde va a

llegar uno con el proyecto

**R** retroalimentación

¿por qué existe una oportunidad de diseño?

mantener una actitud prospectiva frente al futuro del proyecto

generar pautas del proyecto para posteriores desarrollos

**D**

descriptivo

¿qué se entiende como objeto mediador?

Comprobaciones, diseño de elementos que arrojen resultados

**5**

fases proyecto



del proyecto de grado como una oportunidad de diseño

5 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

e

entorno



escenario educativo

u

**USO**



lógicas de acción

e

estructura



pautas de diseño

f

forma



pauta o referencia

c

comunicación



conceptos de diseño

s

sistemas



instituciones - ministerio de educación

O

OBJETO

interfaz  
mediador  
potenciador  
dispositivo  
accionador

¿cómo un **objeto de diseño** contribuye al desarrollo de competencias ciudadanas en un escenario educativo?

D

definición

E

extra clase

5

fases proyecto



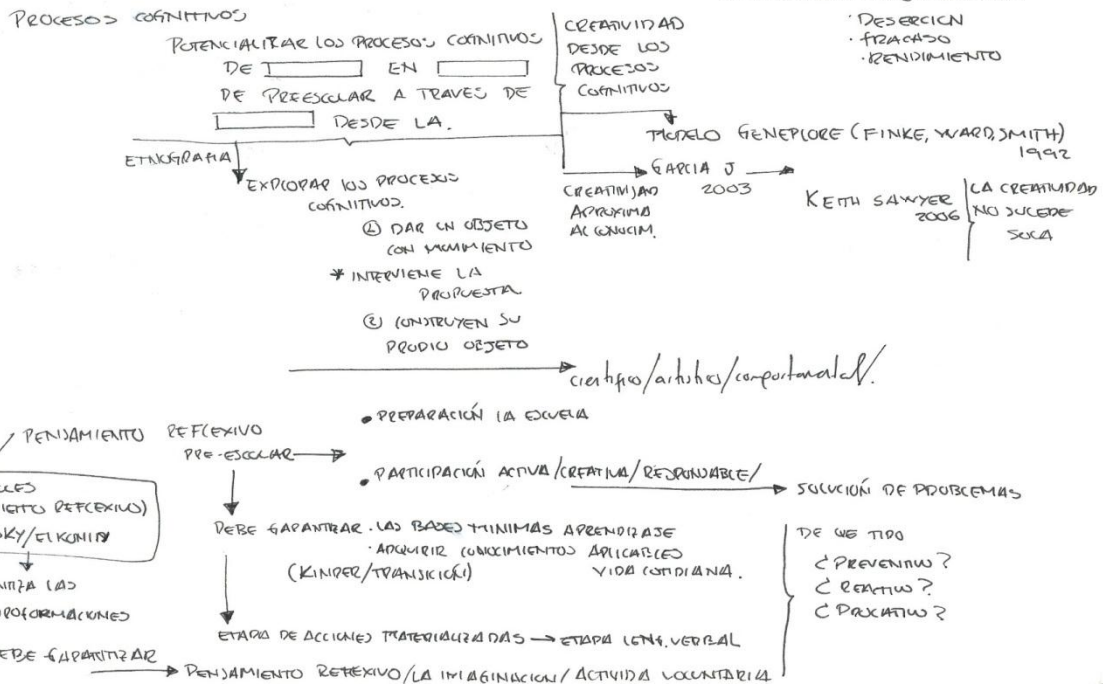
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

5

Palabras claves

COGNICIÓN · EMOCIÓN · CULTURA      DECRETO 1290/2009 MEN → evaluar y promover estándares  
ESTILOS DE APRENDIZAJE REQUIEREN MAYOR FUERZA.

POTENCIAR COGNICIÓN JUVENIL



D

definición

E

extra clase

D

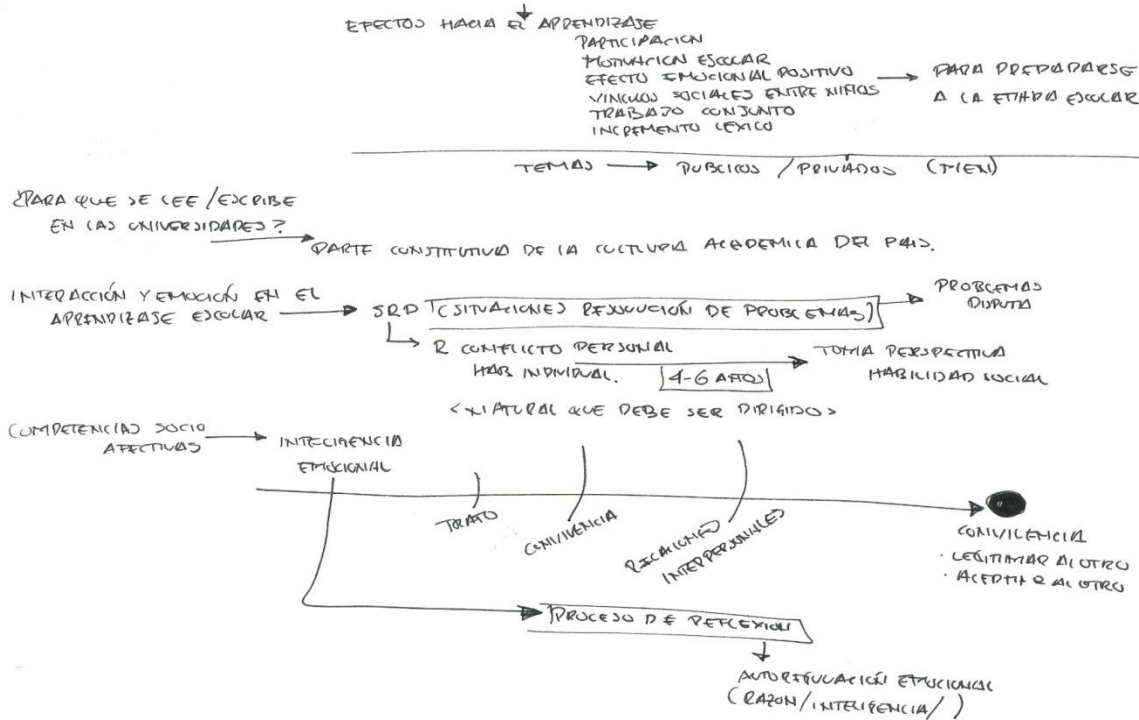
descriptivo

5

fases proyecto

del proyecto de grado como una oportunidad de diseño

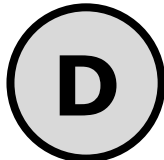
5 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



definición



extra clase



descriptivo



fases proyecto

primera socialización del proyecto - anteproyecto

definir conceptos desde el proyecto:

6  
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**P**  
proyecto

será que el proyecto es medible desde

situaciones? o

¿actividades proporcionadas

por el objeto de

diseño? retroalimentación

**R**  
retroalimentación

valoración de ideas en mi proyecto

cultura y simulacro – j. baudillard  
el arte de la guerra – estrategias  
piaget

primeras etapas de socialización , interpretación de los objetos  
niños como constructores de su propia realidad  
el proyecto está abierto a todas las áreas de conocimiento  
¿qué son habilidades sociales y comunicativas? – aprendizaje significativo + inteligencia  
múltiple = constructores de su propio entorno  
qué normativas existen para mobiliario escolar  
flexibilidad entre trabajo individual y trabajo en grupo  
aporte de código en comportamiento como posturas – analizar actividades específicas  
¿rediseño? qué es expectativa de vida  
desarrollo de estrategias en el contexto académico  
definir etapas de desarrollo  
interacciones significativas en un aula – limites del proyecto

**D**

definición

**S**

sesiones

**D**

descriptivo

**6**

fases proyecto

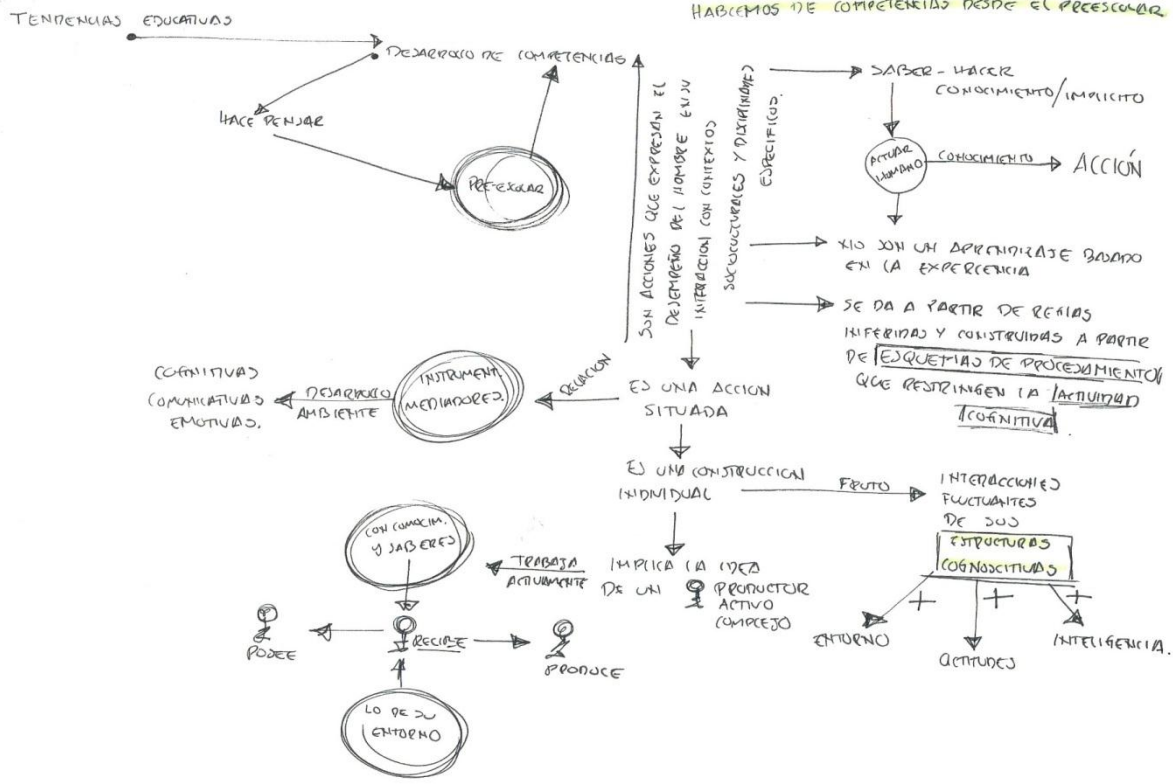


INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

6



de cómo se va a medir el proyecto (uso-estructura...)



D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

6

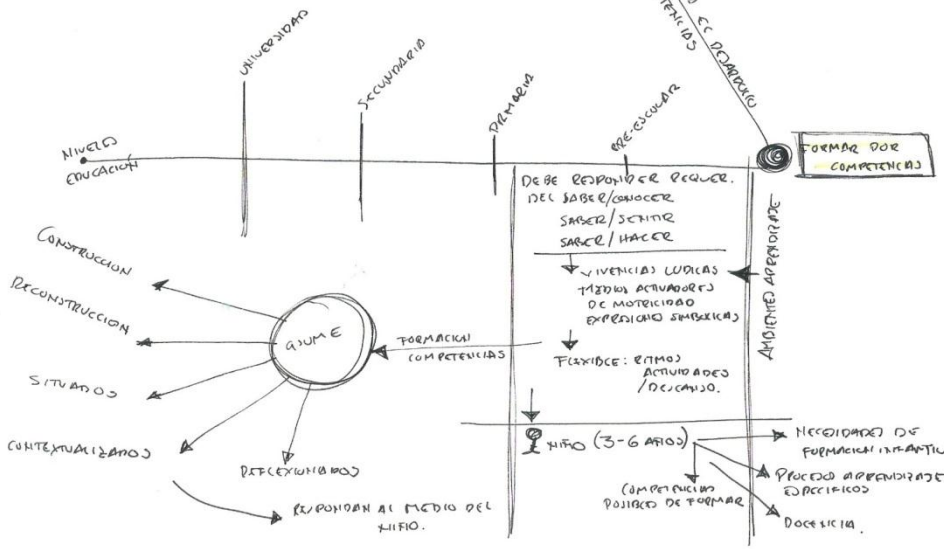
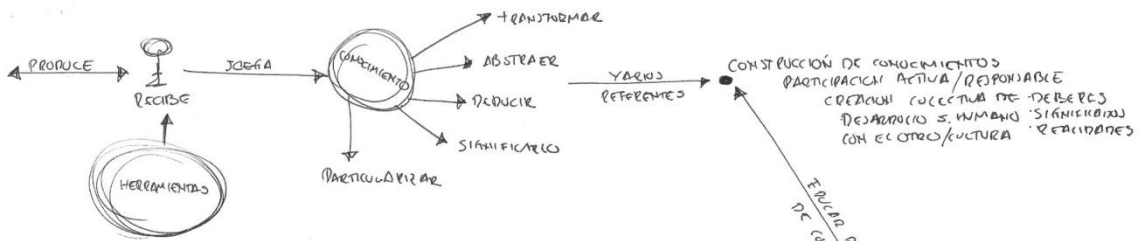
fases proyecto

6

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



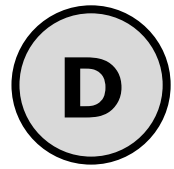
de cómo se va a medir el proyecto (uso-estructura...)



definición



extra clase



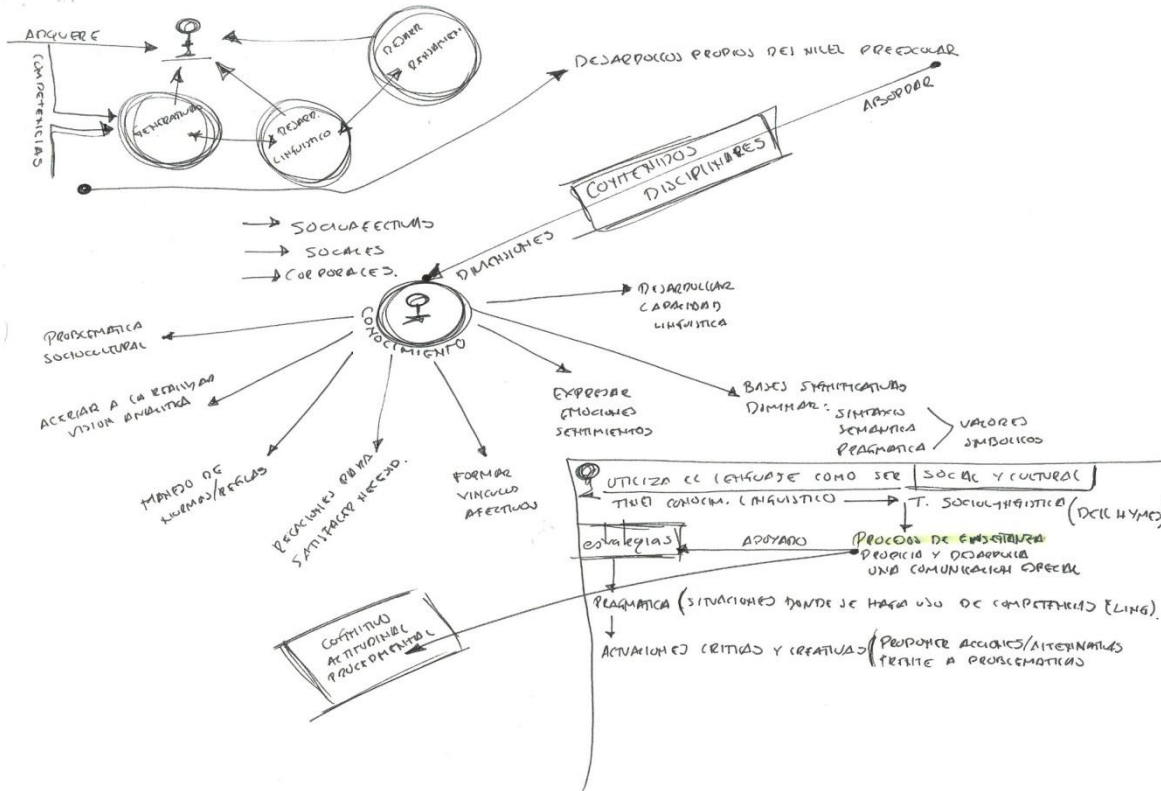
descriptivo



fases proyecto

de cómo se va a medir el proyecto (uso-estructura...)

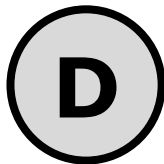
6 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



definición



extra clase



descriptivo



fases proyecto

metodología aplicada a un proceso de diseño

7  
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**A**

aportes

¿ **cómo** definir alcances que sean contundentes?

¿ **qué** es lo más relevante para el proyecto?

¿ **por qué** realizar un objeto de carácter de producto para que aborde otros lugares?

**mantener** preguntas que desarrollen respuestas y no se limiten al si y no

¿ **que** variables desembocan a otras más complejas?

**Design thinking – tim brown**

El trabajo de campo justifica el proyecto para descubrir **fenómenos encriptados**

**P**

participación

tipo de enfoque desde la humanización de los objetos

no diseñar desde

imaginarios – humanización de los objetos

**R** retroalimentación

un texto sin un contexto es un pretexto

**victor papanek** diseñar para un mundo real –

**donald norman** diseño social

**D**

definición

**S**

sesiones

**D**

descriptivo

**7**

fases proyecto



de alcances y límites del proyecto como recursos - pautas desarrollo

7 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



ASPECTOS A CONSIDERAR



creación modelo de desarrollo de producto

TIEMPO



definición de costos desde materiales

PRESUPUESTO



interpretación de las actividades específicas

FACTORES TÉCNICOS



adecuación abierta de información

INFORMACIÓN



dirigido a instituciones educativas

PERMISOS



generación de una estructura conceptual

FORTALEZAS

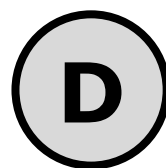
dentro del marco de las políticas publicas de educación se plantea un metodología de desarrollo de producto para cuatro escenarios académicos empezando por la primera etapa (pre-escolar), contribuyendo al desarrollo de las competencias ciudadana



definición



extra clase



descriptivo



fases proyecto



de alcances y límites del proyecto como recursos - pautas desarrollo

7 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

**A**  
ASPECTOS A CONSIDERAR

- P** primera aproximación de producto
- M** Desarrollo de pautas para producto
- F** adecuación de factores técnicos y tecnológicos
- I** constante información y retroalimentación
- I** Participación del PEI de cada institución
- F** lograr permear en una política pública

PRODUCTO

MODELO

FACTORES TÉCNICOS

INFORMACIÓN

PERMISOS

FORTALEZAS

**D**

definición

**E**

extra clase

**D**

descriptivo

**7**

fases proyecto

desde el diseño participativo se pretende que cada institución (PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL) el diseñador plantee desde el modelo de desarrollo una participación activa del usuario y el consumidor en el desarrollo de producto



metodología aplicada a un proceso de diseño

08  
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**A**

aportes

gunter pault nunca

nombrar un objeto, hacerlo lo limita (the power of system design – the logic of sistem design)

pensamiento de diseño es el que

se fija en las conexiones y en las interacciones

relaciones significativas

desde los detalles más pequeños, conexiones como actividades e interacciones

sistema : producto, interfaz, tecnología

**P**

sistemas

no confundir

con un sistema de objetos

Campo del diseñador performance, objeto,

estrategia, documento, experiencia

Pensamiento proactivo

**R**

retroalimentación

jerarquizar conceptos

como mapa de proyecto

evidenciar el cómo

reconstruyendo los vínculos y generándoles significados

participación

**D**

definición

**S**

sesiones

**D**

descriptivo

**8**

fases proyecto



de los referentes que argumentan el proyecto

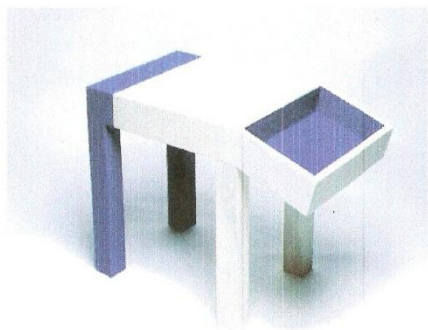
8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Doggy Table - 2009



concepto

Fusión intuitiva de perro mesa. Todos los dibujos realizados por los niños fueron interpretados y transformados en esta fusión intuitiva de perro mesa.

ABSTRACCIÓN

autor

Quentin de Coster, Diseñador, Bélgica.

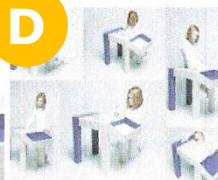
estructura



DISEÑADORES



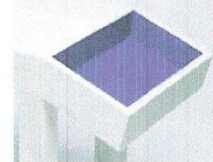
D



Elementos abstractos de la mesa, un superficie plana horizontal, cuatro pilares. Hecha en madera.

El niño toma diferentes posturas para usar el objeto. Posee un lugar para depositar los utensilios. Las terminaciones en punta de las esquinas son de alto riesgo.

comunicación



forma



Usa dos colores azul y blanco la disposición de estos vincula los mecanismos psicológicos del color.

La forma es de un nivel de abstracción alto desde lo que se conoce como mesa. Proviene de la interpretación de lo que un niño entiende por mesa y perro.

referencia

Doggy table, disponible en: <http://www.yankodesign.com/2010/02/15/doggy-table-for-kids-by-kids/>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

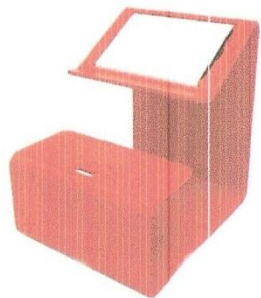
8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Kids Work - 2007



## concepto

Los niños también necesitan un espacio de trabajo personal en el que, además del estudio, que sería como nuestro trabajo, pueden entretenerse en otras actividades, como la lectura, el dibujo, etc.

TRABAJO PERSONAL

autor

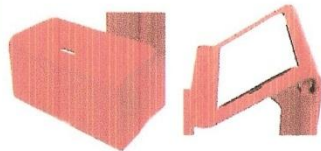
Ora Ito - Ito Morabito, Diseñador, Francia.

estructura



Mesa de trabajo combinada y silla.  
Es de madera contrachapada de color rojo.

comunicación



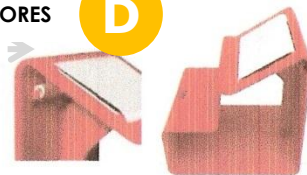
El color rojo desde la mecánica psicológica genera significados de Poder – fuerza – impulsos – pasión – energía – análisis – partición.

referencia

Kids Work, disponible en: <http://www.muebles2.com/bebes-y-ninos/pupitre-infantil-de-diteno-por-ora-ito/>, última consulta: martes 23 de marzo de 2010.

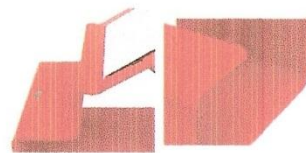
DISEÑADORES

D



Es escritorio tiene la particularidad de que se le puede aplicar un rollo de papel para que el niño pueda ir pintando, escribiendo o dibujando sobre él, hasta que, estirando un poco pueda tener de nuevo papel vacío

forma



La disposición de los planos genera las situaciones de sentar y apoyar respectivamente de lo que se entiende como silla y mesa.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

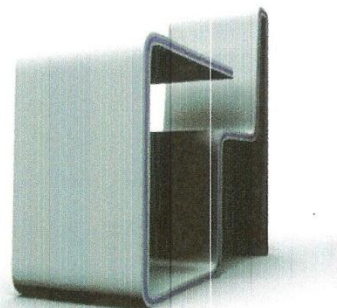
fases  
proyecto

08

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

Objeto 3

Rubberized School Desks



concepto

El volumen de escritorios para el espacio disponible es factor clave a considerar un modelo productivo en serie. Por esta razón, el diseño es una combinación de ambos un escritorio y silla.

AUTONOMIA

autor

Thomas Brown, Diseñador.

estructura



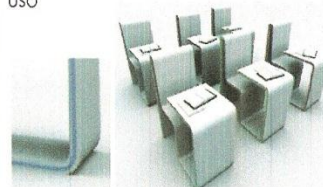
Cada mesa está formada a partir de caucho reciclado. El caucho es muy duradero que permite resistir el uso diario de los escritorios en el ambiente del aula. Esto hace que sea un material ideal para el diseño.

comunicación



Los diseños tienen cada color individual a lo largo del contorno del diseño. La idea es iluminar las aulas actualmente aburrido y hacer que el entorno más atractivo a los usuarios crear un ambiente mucho más positivo en el aula.

USO



La superficie de goma se puede mantener fácilmente, conservando las mesas para las generaciones futuras. Los escritorios son una combinación de 3 capas de caucho por separado que se pegan juntos.

forma



Se desde la construcción de una superficie plana y longitudinal que se pliega generando superficies verticales y horizontales.

referencia

School Desks, disponible en: <http://www.yankodesign.com/2007/08/22/rubberized-school-desks/>, última consulta: sábado, 13 de marzo de 2010.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Sali



## concepto

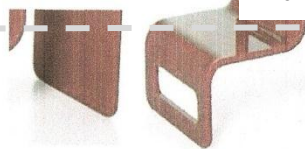
Los niños pequeños siempre han sido parte de mi vida. Por esta razón, empecé a observar los muebles y juguetes para niños. Aquí es donde mi interés y la motivación de empezar. He aplicado las formas lúdicas y también hizo hincapié en los colores para que los niños ven los muebles como los juguetes.

JUEGO - MOTIVACIÓN

autor

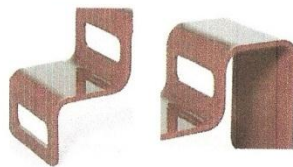
Zanini de Zanine, Dseñador, Brasil.

estructura



Hecho en metacrilato, características de resistencia a la intemperie, transparencia y resistencia al rayado. Gran facilidad de mecanización y moldeo. es un material reciclable prima que permite la obtención de nuevos efectos.

comunicación



Las superficies indican de qué manera usarlo. Para apoyar o sentarse.

referencia

Sali, disponible en: <http://www.architonic.com/es/pmsht/sali-componenti/1086699>, (líma consulta: jueves 18 de marzo de 2010.

DISEÑADORES

D



Proporciona una superficie horizontal elevada del suelo, con múltiples usos, como pueden ser el trabajar sobre ella, comer o colocar objetos.

forma



Exploran el metacrilato en muebles infantiles creando el concepto de "muebles como juguetes". A partir de una superficie plana se pliegan superficies alternas.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

08

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Rubbish table



concepto

ORDEN

autor

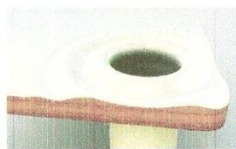
Timothy Emmott, Diseñador,

estructura



El cuadro de La Gota tiene una pata hueca con un cubo de basura en la base. Desde allí se puede modular,

comunicación



La disposición de la forma indica claramente las actividades a realizar.

referencia

La Gota Table, disponible en: <http://www.yankodesign.com/2010/04/09/rubbish-table/>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

DISEÑADORES

D



La apertura está rodeado de ondas para evitar cualquier cosa por error el balanceo

forma



Las partes de madera están hechos de madera recuperada y la tapa de la mesa - una resina de polímero a base de soja con rellenos de bambú.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

08

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Doodle



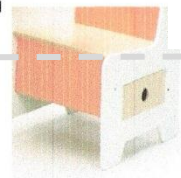
concepto

AUTONOMÍA

autor

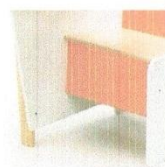
Offi, Empresa,

estructura



es bueno empezar a buscar buenas posturas desde pequeños y evitar problemas de espalda

comunicación



es bueno para que los niños lean, escriban, dibujen, jueguen y realicen sus trabajos

referencia

Doodle, disponible en: <http://www.decoasfera.com/dormitorio/escritorios-originales-para-ninos-de-offi>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

DISEÑADORES

D



puede estar en una zona de su cuarto o en un espacio común de la casa, también se puede mover de un sitio a otro dependiendo del día y la actividad

forma



ambos elementos vayan unidos pueda ser práctico, eso sí, habrá que revisar bien las medidas para asegurarnos de que sea cómodo para ellos.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Iconica Cuadro Mag



concepto

INDEPENDENCIA

autor

Offi, Empresa.

estructura



Disposición de los elementos, la silla y la mesa separadas, laminado de alta presión

comunicación



La forma en movimiento indica y dispone lo necesario para las actividades

referencia

Iconica disponible en: <http://www.decoestera.com/dormitorio/escritorio-originales-para-ninos-de-offi>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

DISEÑADORES

D



Permite rayar y trabajar sobre la superficie

forma



Es continua desde una sola pieza.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

CompuKid



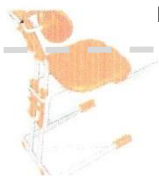
concepto

ergonomía

autor

Fernando Prieto, Ccmfumuebles, Colombia.

estructura



Su diseño se fundamenta en la norma  
lcontec NTC 4641

comunicación



Construcción sólida y durable con  
estructura metálica.

referencia

CompuKid, disponible en: <http://www.ildiseno.com/Para-sentar-a-los-ninos>, última  
consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

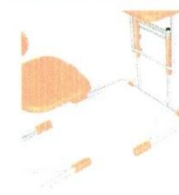
DISEÑADORES

D



Este producto es indispensable en aulas  
con especialización temática. Donde  
concurran estudiantes con diferentes  
grados de escolaridad.

forma



Funcionales y cómodos planos de asiento,  
espaldar y pupitre en plástico inyectado.  
Suministro permanente de piezas de  
recambio.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

08

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Flux



concepto

unidad

autor

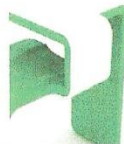
Shane Crozier

estructura



diseño de mesa y silla incorporados

comunicación



La parte blanca es rígida y la verde acolchada para prever los golpes en rodillas y piernas.

referencia

Flux, disponible en: <http://agaudi.wordpress.com/2007/08/30/shane-crozier-mesa-silla-para-ordenadores-portatiles/>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

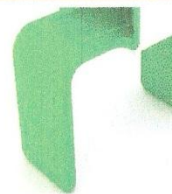
DISEÑADORES

D



conexiones ocultas debajo de un panel el cual se abre con una ligera presión de la mano

forma



Juego entre planos horizontales y verticales

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Pupitre Evolutivo



concepto

Unidad en las funciones - adaptabilidad

autor

Imaginarium

estructura



un mueble que además de ajustarse a las necesidades de los niños se adapta a su crecimiento para que lo puedan utilizar el máximo tiempo posible.

comunicación



Mecanismo psicologico del color

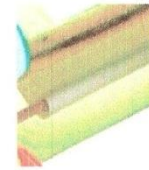
DISEÑADORES

D



para estudiar, realizar sus tareas escolares o dibujar, pero que también les permita jugar en sus momentos de ocio.

forma



Posee un rollo de papel para dibujar

referencia

Pupitre evolutivo, disponible en: <http://www.masjuguetes.com/tag/pupitre>, última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

El Gusarito



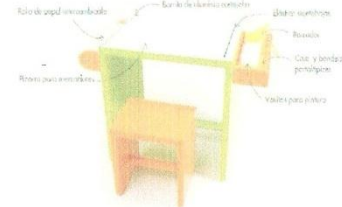
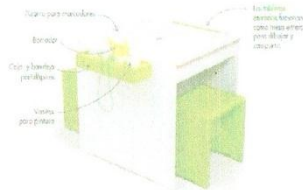
Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Argentina

## DISEÑADORES

D



Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Academic Furniture



Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Estados Unidos

DISEÑADORES

D



Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

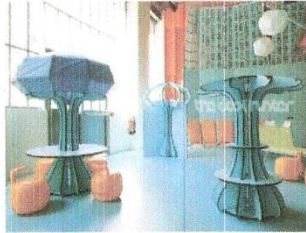
8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Child's Play

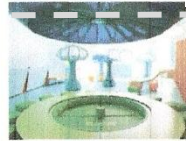


concepto

Modulación y configuración espacial

autor

estructura



Formas circulares y apilamiento y construcción modular.

comunicación



Manejo de colores fríos y cálidos para indicar el tipo de actividad.

referencia

Child's Play, disponible en: <http://www.thecoolhunter.net/design/>, Última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

ESPACIOS

E



Intervención del espacio, configuración

forma



Con tendencia hacia el círculo y la centralidad.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Mann Elementary



concepto

DESORDEN

autor

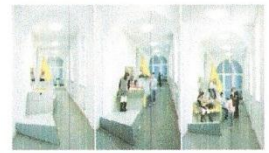
Erika Mann, Diseñadora, Alemania

estructura



Rompen las formas del suelo y de los asientos

comunicación



Los colores indican cómo podría usarse los objetos.

referencia

Mann Elementary, disponible en: <http://homedesigninterior.com/2010/02/15/interior-design-of-erika-manns/>, Última consulta: miércoles 31 de marzo de 2010.

ESPACIOS

E



Los ángulos dispuestos demandan una postura por parte del estudiante

forma



Las formas se manejan desde los planos y los ángulos.

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto



de los referentes que argumentan el proyecto

8

R

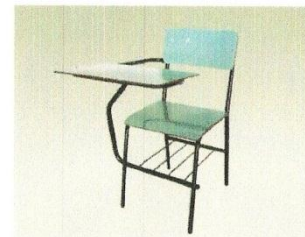
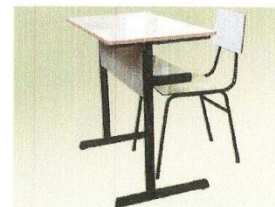
REFERENTES  
OBJETUALES

LOCAL

L

Objeto 2

Enrico



Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Brasil

Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto



de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Fabe



Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Argentina

LOCAL

L



Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Mediaflex



LOCAL

L



Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Brasil

Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto



de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Roflex



Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

Chile

LOCAL

L



Registro de observación

D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

de los referentes que argumentan el proyecto

8

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES  
OBJETUALES

Sierra Madre



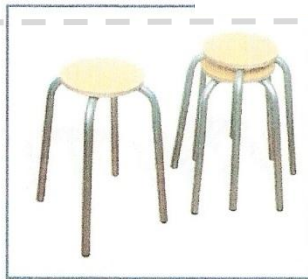
Se encuentra que a nivel americano y latinoamericano los bancos escolares son comunes o parte de sus estructuras son las mismas para todos los casos, al igual que alguno de los materiales utilizados, sus estructuras y su forma de usarlo como las dimensiones.

autor

México

LOCAL

L



D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases  
proyecto

Registro de obser



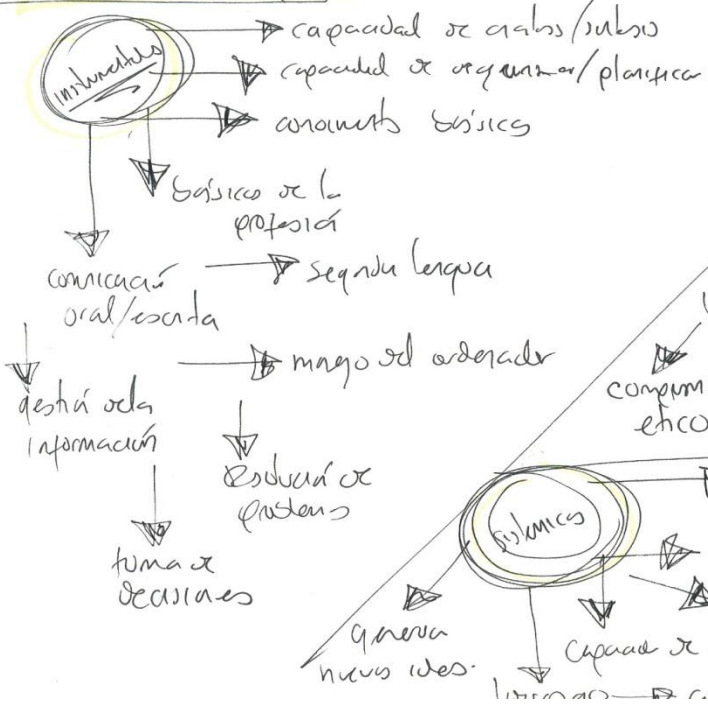
de los referentes que argumentan el proyecto

8 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

R

REFERENTES TEÓRICO

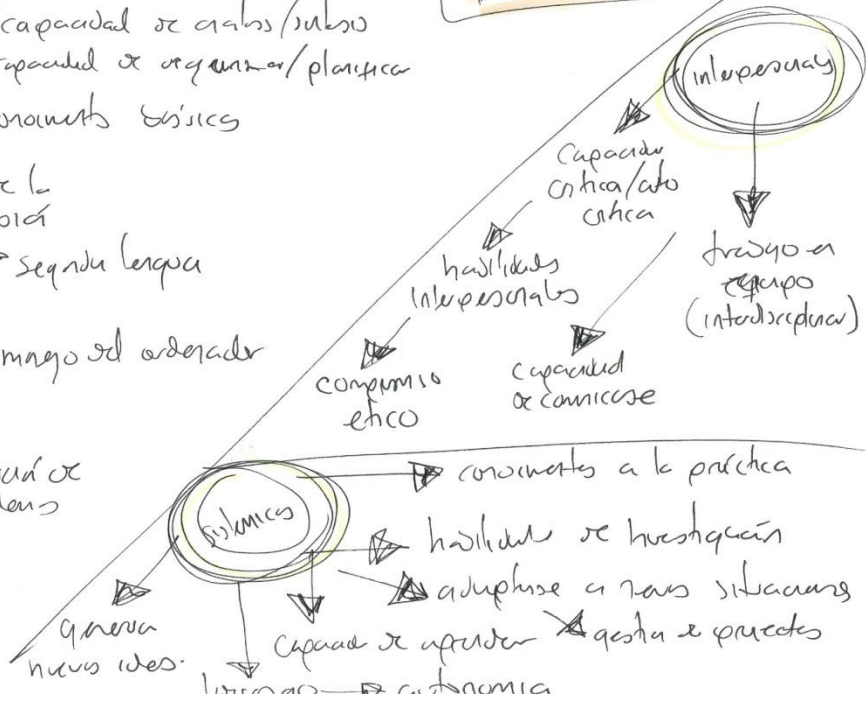
Competencias europea



PROYECTO TUNNING

D

PROYECTO TUNNING



D

definición

E

extra clase

D

descriptivo

8

fases proyecto



metodología aplicada a un proceso de diseño

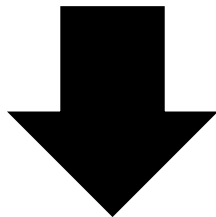
9

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

proceso colectivo

los fines son comunicativos

narrativas  
estrategias  
situaciones



semántica  
pragmática  
sintáctica

impactos

sujeto  
actividades  
entornos

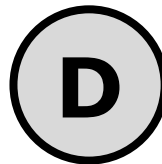
«evitar condicionar el proyecto y no cerrarlo del todo»



definición



sesiones



descriptivo

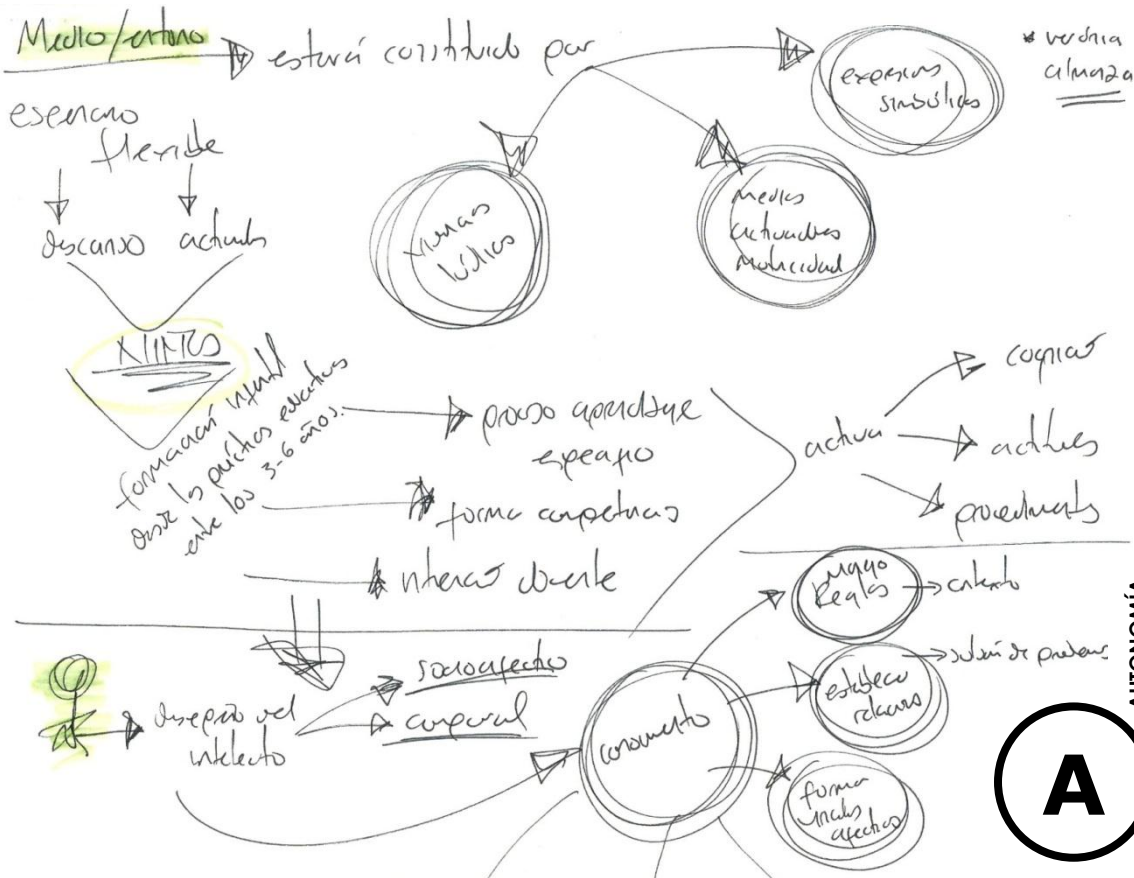


fases  
proyecto



conceptualización como desarrollo creativo

9 INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



**D**

definición

**E**

extra clase

**D**

descriptivo

**9**

fases proyecto

**A**

AUTONOMÍA

metodología aplicada a un proceso de diseño

10

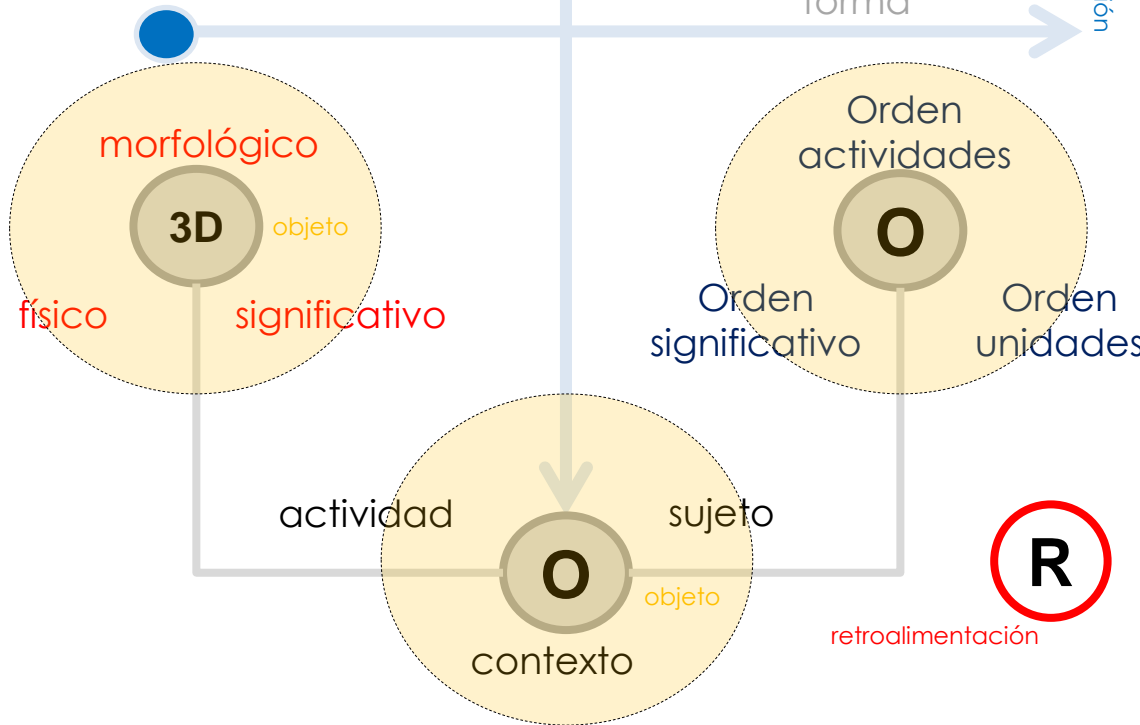
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

**A**  
aportes

tener en cuenta los  
choques políticos, económicos, culturales y  
sociales del proyecto

**P**  
participación

Comunicativo desde la  
forma



**D**

definición

**S**

sesiones

**D**

descriptivo

**10**

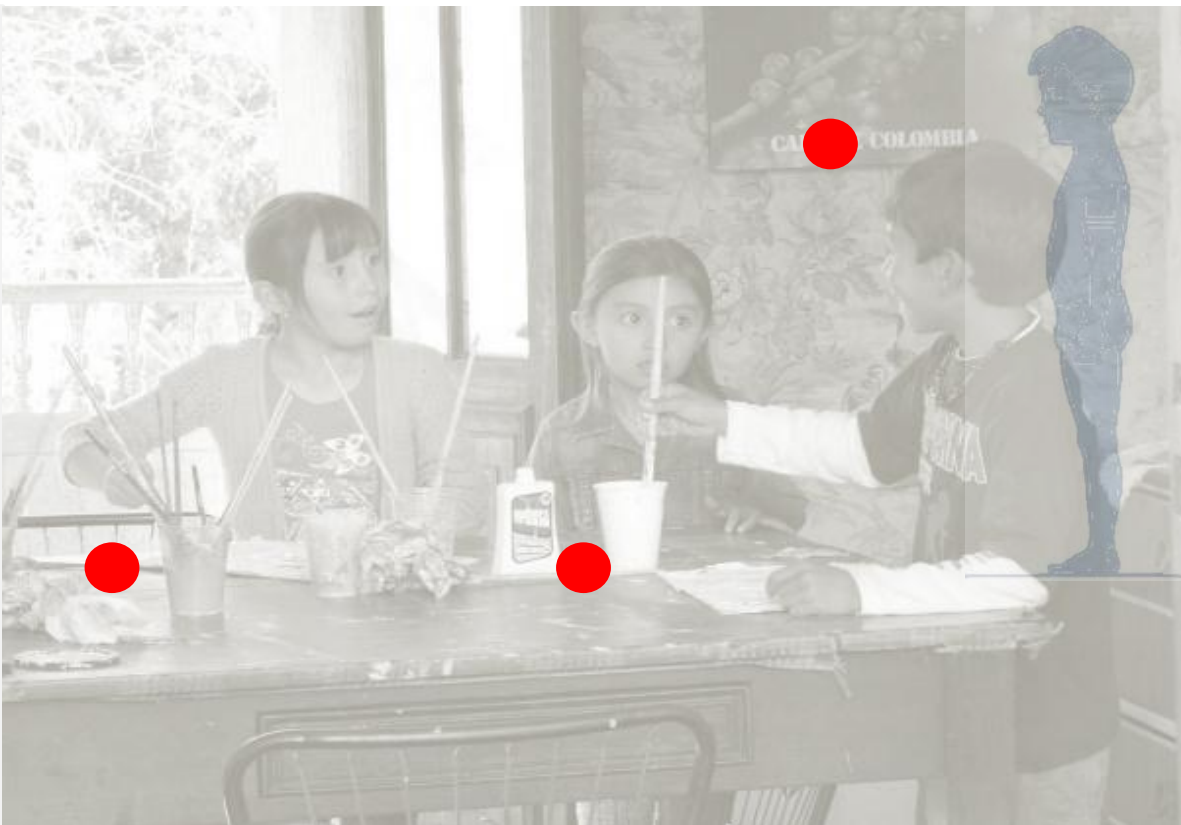
fases  
proyecto



fotografías como caso de estudio definición del usuario

10

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



D

definición



fundación  
hablarte

D

descriptivo

10

fases  
proyecto



10

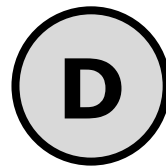
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



definición



fundación  
hablarte



descriptivo



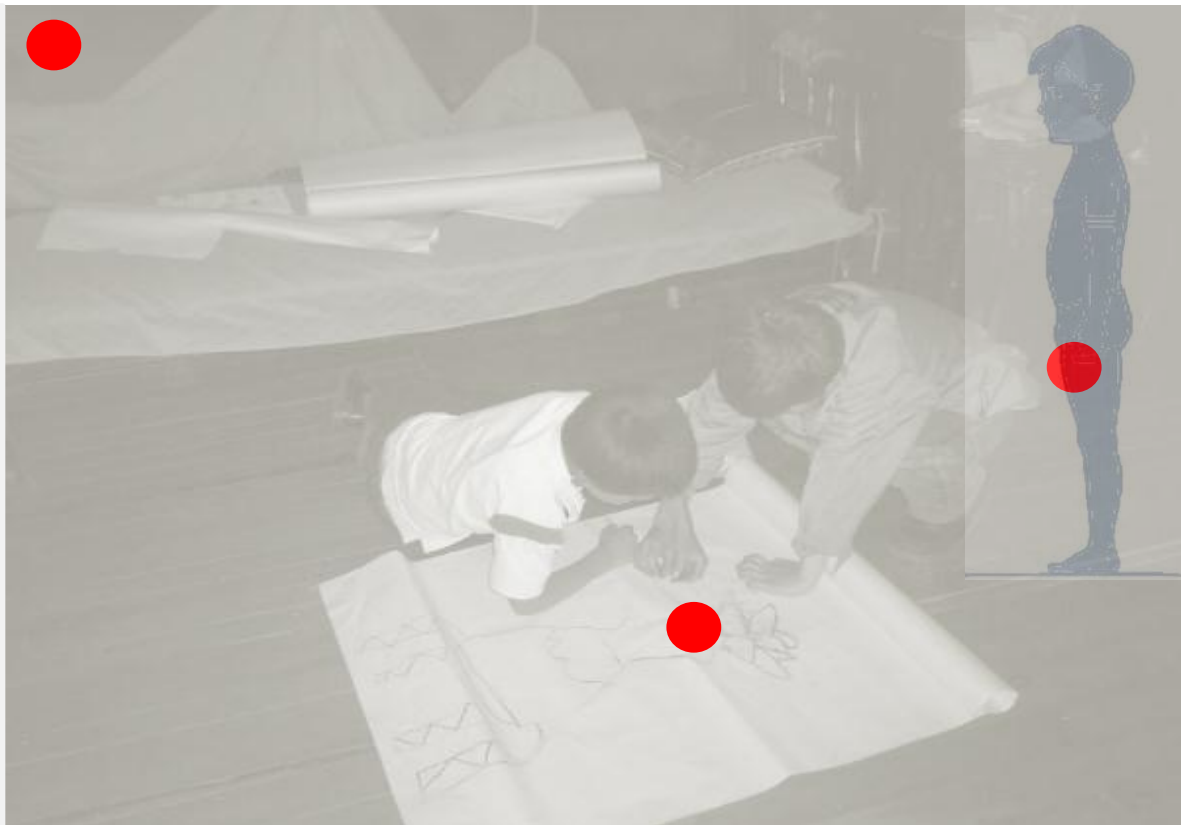
fases  
proyecto



fotografías como caso de estudio definición del usuario

10

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



D

definición



fundación  
hablarte

D

descriptivo

10

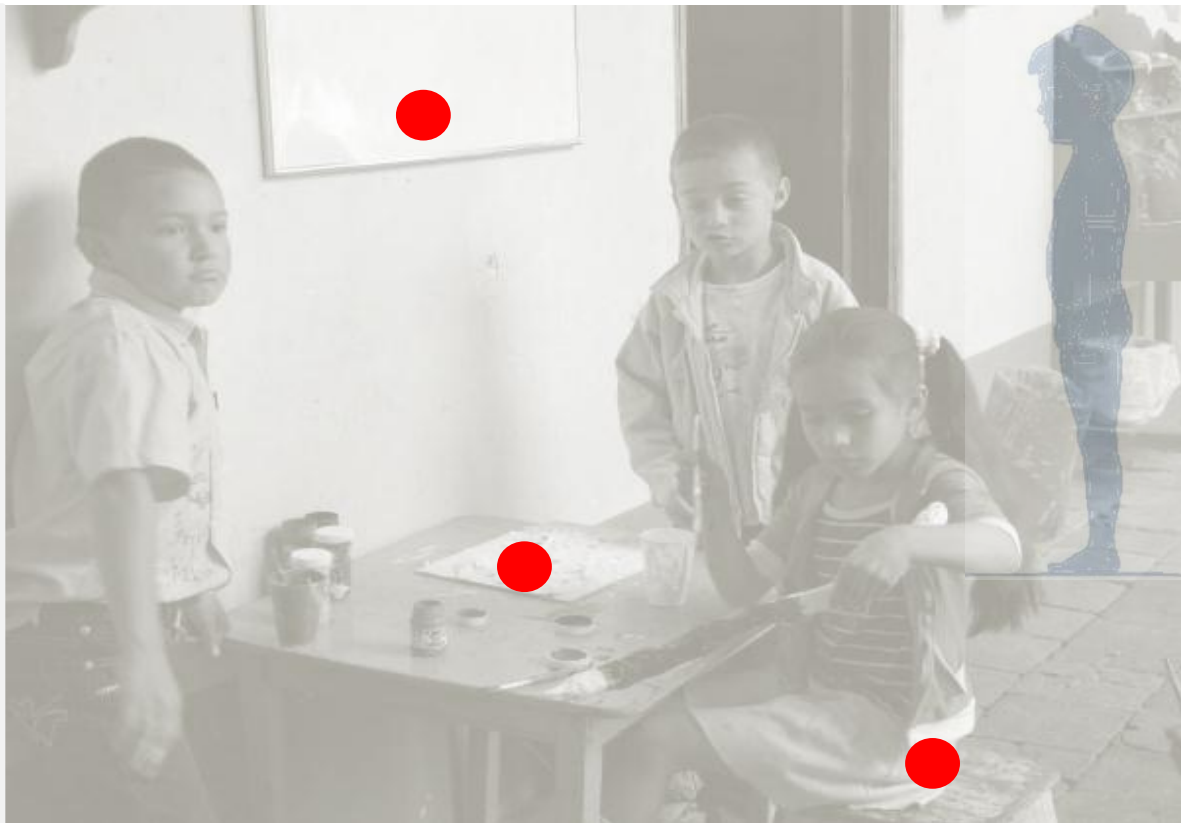
fases  
proyecto



fotografías como caso de estudio definición del usuario

10

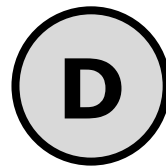
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



definición



fundación  
hablarte



descriptivo



fases  
proyecto



fotografías como caso de estudio definición del usuario

10

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



D

definición



fundación  
hablarte

D

descriptivo

10

fases  
proyecto



11

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

1

método de observación

2

lluvia de ideas - brainstorming

3

Prototipado rápido

4

implementación de la idea

5

ejecución

Design thinking

**Proceso constructivo** no  
es valido decir no, todas las ideas son válidas se puede  
decir: además.

D

definición

S

sesiones

D

descriptivo

11

fases  
proyecto



de actividades específicas inteligencias múltiples

11

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

COOPERAR

**Capacidad**  
↳ comprender el orden de las cosas

**Habilidad**  
↳ escribir, apoyar, dibujar.

**CAPACIDAD**  
↳ identificar modelos/formas  
Calcular/formular

**Habilidad**  
↳ Razonar/verificar

**CAPACIDAD**  
↳ presentar ideas, crear imágenes mentales

**Habilidades**  
↳ percibir

Realizar recreaciones con visualización precisa

**CAPACIDAD**  
↳ escuchar, hablar, explicar

**Habilidades**  
↳ crear  
analizar

REFLEXIONAR

Comunicar

Inteligencia Creatividad Innovación

**CAPACIDAD**  
↳ reaccionar armónicamente  
coordinación ojo manual, equilibrio.

**HABILIDAD**  
↳ expresar cuerpo  
utiliza las manos para crear  
hacer reparaciones

**CAPACIDAD**  
↳ plantear metas  
evaluar habilidades  
controla el pensamiento

**HABILIDAD**  
↳ Meditar  
exhibir disciplina  
conservar concentración  
Der la mejor

**CAPACIDAD**  
↳ trabajar en gale  
ayudar personas  
identificar y superar problemas.

**HABILIDAD**  
↳ Reconocer y responder a los otros

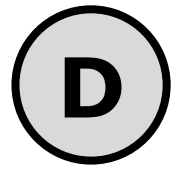
**Inteligencia**  
Sobrevivencia por reaccionar a los cambios  
Observación y cambios



definición



extra clase



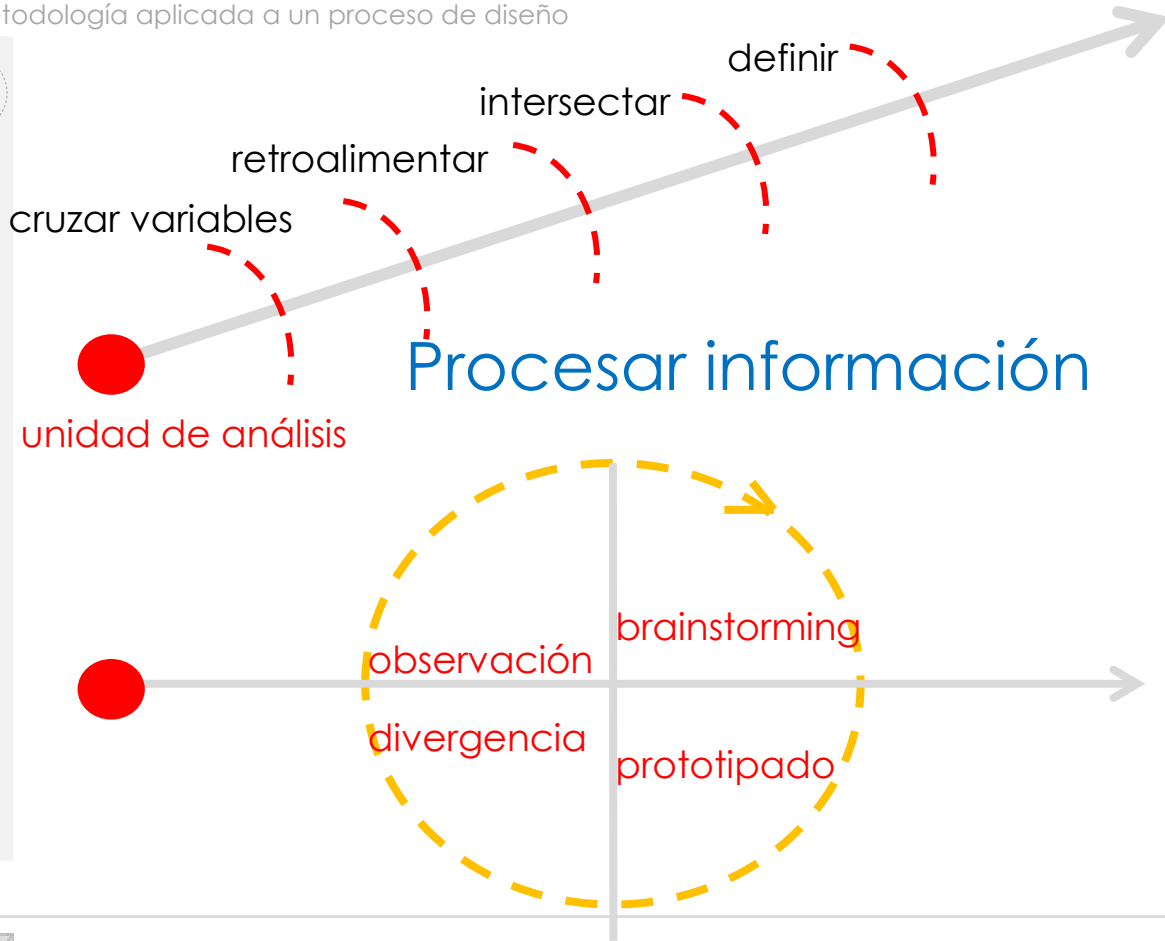
descriptivo



fases proyecto

12

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



# Procesar información

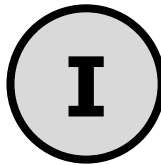
unidad de análisis



selección



sesiones



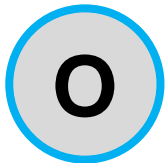
interpretativo



fases proyecto

12

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



**objetivo  
general**

**potenciar el desarrollo de actividades específicas dadas desde el favorecimiento para el desarrollo social sobre toma de decisiones, trabajo en grupo y solución de problemas mediadas por un accionador en la etapas educativas**

**objetivos  
específicos**

proveer pautas para desarrollo de producto que establezcan lógicas de uso desde actividades que favorezcan el desarrollo ciudadano en las etapas pre-escolar, básica, secundaria y universidad

establecer una relación productiva entre empresas e instituciones educativas

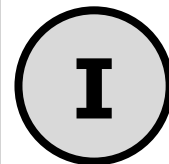
promover un catálogo de producto el cual es dirigido a instituciones educativas públicas y privadas



selección



extra clase



interpretativo



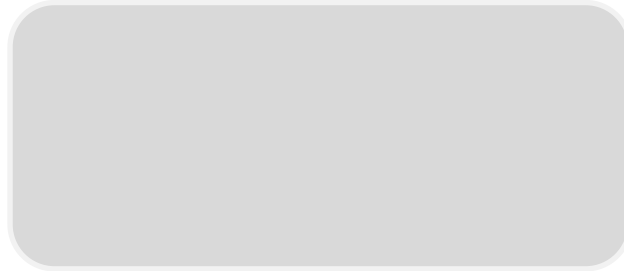
fases  
proyecto



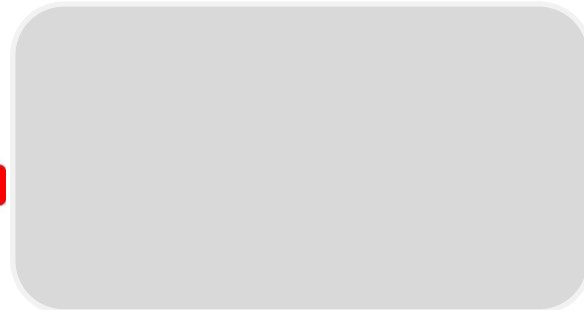
conclusiones - objetivos general y específico - nombre y logo

12

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



Kontacto 



selección



extra clase



interpretativo



fases  
proyecto



13

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



retroalimentación

R

S

selección

S

sesiones

I

interpretativo

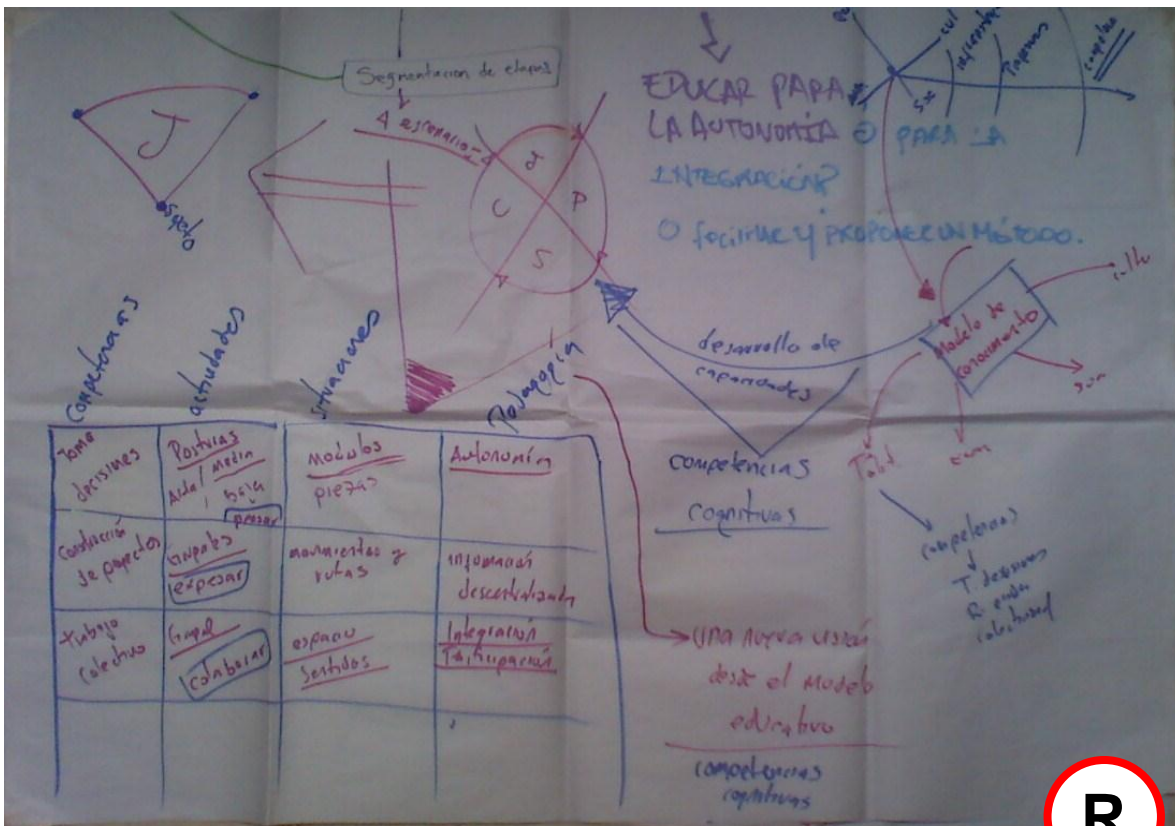
13

fases proyecto



13

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



retroalimentación

R

S

selección

S

sesiones

I

interpretativo

13

fases proyecto

metodología aplicada a un proceso de diseño

14

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

desde la experiencia para...

**A**  
aportes

aprendizaje significativo

**P**

participación

**S**

selección

**S**

sesiones

**I**

interpretativo

14

fases proyecto

**conocimiento**

reconstrucción de los esquemas de conocimiento del usuario a partir de la experiencia que tiene él con los objetos

1

transformar

2

abstraer

3

deducir

4

significarlo

5

particularizarlo



retroalimentación

**R**

reconstrucción de los esquemas de conocimiento del usuario a partir de la experiencia que tiene él con los objetos



14

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



S

selección

E

extra clase

I

interpretativo

14

fases  
proyecto



14

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



S

selección

E

extra clase

I

interpretativo

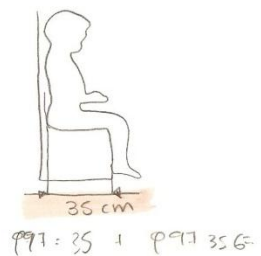
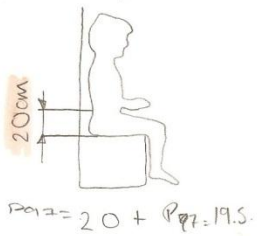
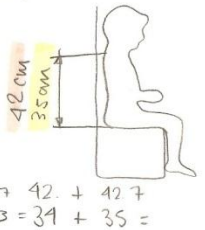
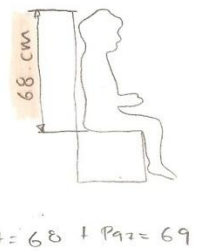
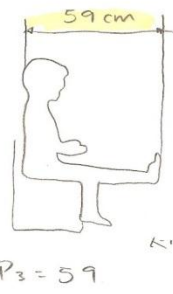
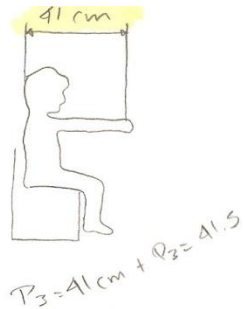
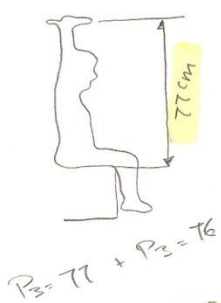
14

fases  
proyecto



14

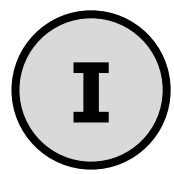
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



selección



extra clase



interpretativo



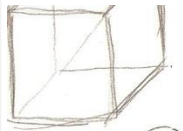
fases proyecto



medidas, alcances, dimensiones posturas y actividades

14

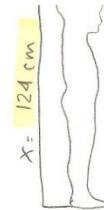
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



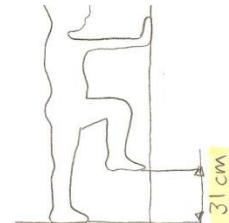
106.3 + P<sub>3</sub>  
107.6  
P<sub>3</sub>



X = 82 cm  
P<sub>2</sub> 82 + P<sub>3</sub> 82.



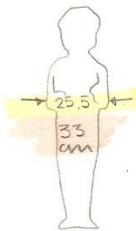
X = 124 cm  
P<sub>3</sub> 123 + 124.



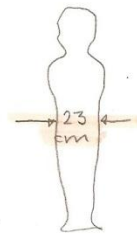
P<sub>3</sub> = 32 + 30



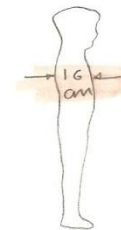
25 + P<sub>3</sub> = 25  
= 30 + 31



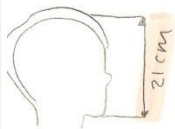
P<sub>3</sub> = 26 + P<sub>2</sub> = 25  
P<sub>47</sub> = 33 + 33



P<sub>47</sub> = 23 + 24



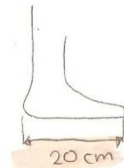
P<sub>47</sub> = 16.2 + 16



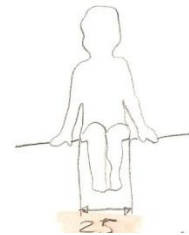
= 22 + 21



8 + 8



P<sub>47</sub> = 19.2



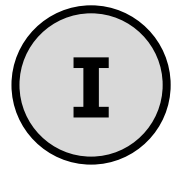
= 25 + P<sub>47</sub>



selección



extra clase



interpretativo



fases proyecto



metodología aplicada a un proceso de diseño

15

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

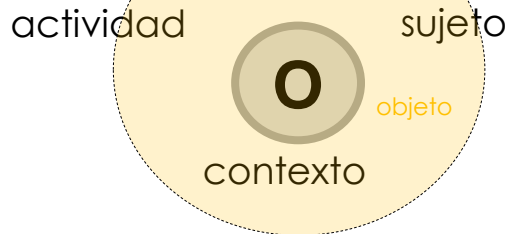
procesos por niveles



descripción

información soportada

# Objeto como visualizador de consecuencias



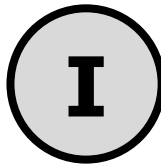
¿cómo se innova desde el objeto como aporte del diseño industrial



selección



sesiones



interpretativo

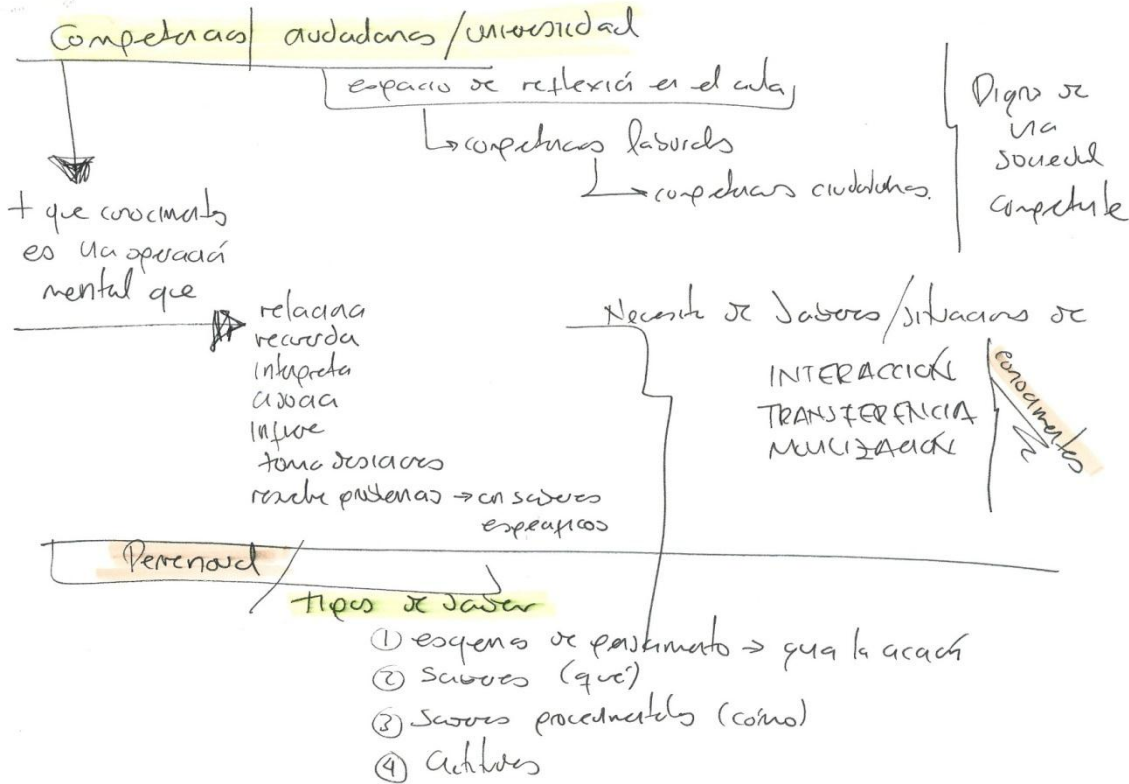


fases proyecto



de pautas de diseño para primeros bocetos

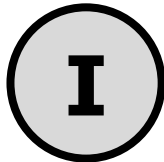
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



selección



extra clase



interpretativo



fases proyecto

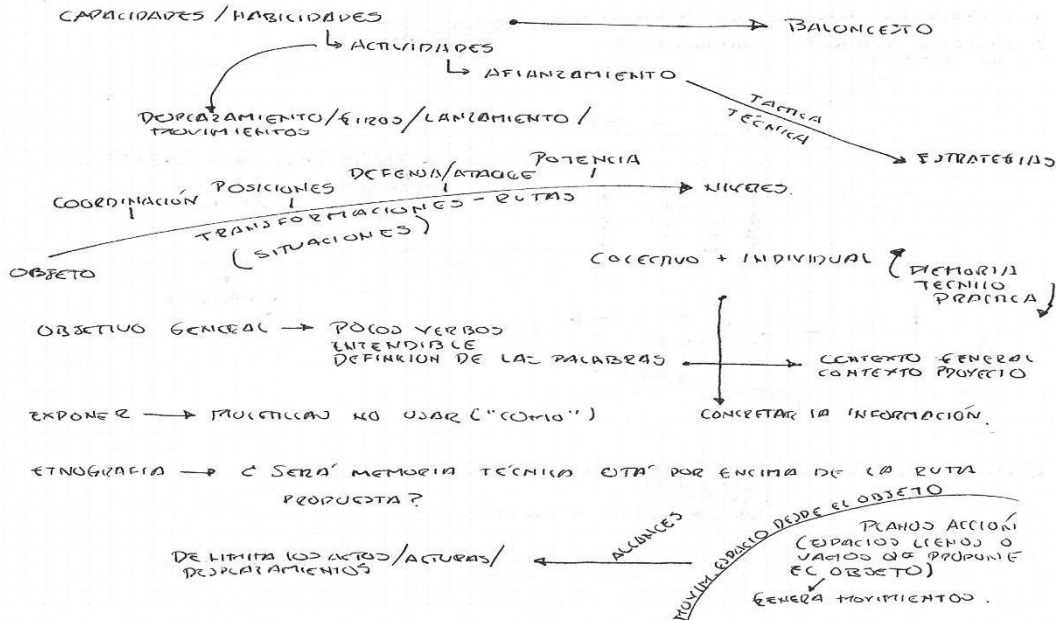
16

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día	Mes	Año
16	09	10

Cpg. mm

· PROYECTO BALONCESTO (ANGELA)



desarrollo



sesiones



propositivo



fases  
proyecto

desarrollo de esquemas a partir del cubo soma (teoría)



desarrollo



extra clase



propositivo



fases proyecto

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

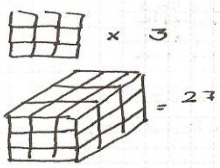
**CUBO SOMA.** 1. Apuesta  
2. Caso madre  
Martin Gardner

Día Mes Año  
Nº de páginas

Juego Chino → tangrama, de un  $\square$  / en 7 piezas  
formar figuras distintas en 2D ⇒ 1. Partir de formas 2D.  
Cubo soma → idea algo análogo en 3D ⇒ 2. Diseño de formas en 3D.

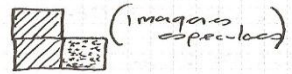
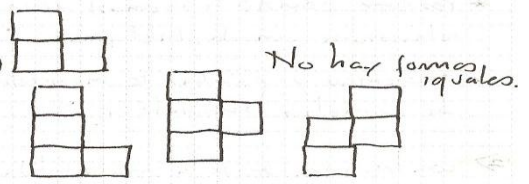
Teorema geométrico → PICT HEIN (Danes) lo ideó en un conferencia sobre física cuántica ofrecida por Werner Heisenberg. (Aleman) hablaba de un espacio 7 en cubos

Si se toman todas las figuras irregulares q' pueden formarse combinando no + de 4 cubos todos del mismo tamaño y unidas por su caras, estas formas pueden acomodarse juntas para formar un cubo + grande.



⇒ 3. formas irregulares en 3D desde el cubo que forman un cubo mayor.

- la forma + irregular con solo 3 cubos es : (1)
- las formas irregulares con 4 cubos son : (6)



## desarrollo de esquemas a partir del cubo soma (teoría)

Día Mes Año



PIET DICE  $\Rightarrow$  2 cubos solo se une a lo largo de una coordenada, perpendicular a la primera

• 1 cubos generan una 3ra coordenada, perpendicular  $\rightarrow$  otras (2)

• 5 NO genera 4ta coordenada

por eso 7 formas genera un cubo mayor

$\rightarrow$  7 figuras soma u = CUBO de 3x3.  $\rightarrow$  230 soluciones diferentes sin contar rotaciones y flexiones (Richard K Guy)

solución trivial  $\Rightarrow$  poner en su lugar las figuras + irregulares (5, 6, 7) las otras se ajustan fácilmente a los huecos dados la pieza 1 al final

No hay # exacto de soluciones

$\rightarrow$  hay más figuras desde cubo 3x3, trasladando y transponiendo cubos.

\* Resolver SOMAS (problemas) apenas puede relacionarse con la Inteligencia

\* teoremas y pruebas de imposibilidad de geometría combinatoria.

$\Rightarrow$  construcciones desde la imposibilidad. hay formas que se idean desde su imposibilidad  $\rightarrow$  (puntos de Planos 2D)

$\Rightarrow$  4. que cada prueba solta evidencia de actividad.

$\Rightarrow$  5. USAR TÉCNICA PRUEBA Y ERROR  
• lleva tiempo

$\downarrow$   
analiza las construcciones y se aplica deducción y técnicas geométricas (de 3D al cuerpo)

$\Rightarrow$  6. el  $\sigma$  delado de imaginación espacial que requiere el soma y ejercicios (Relación Int. múltiples y soma).

D

desarrollo

E

extra clase

P

propositivo

16

fases  
proyecto

## desarrollo de esquemas a partir del cubo soma (teoría)

Día Mes Año

## INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO

\* Se pueden hacer combinaciones

gm  $\Rightarrow$

Theodore Kalzans (Seattle) 1957 propuso:

• 8 piezas somas desde 4 cubos.

$\rightarrow$  No forma el cubo pero sí un rectángulo (2x4x8).

$\Rightarrow$  mil y un formas diferentes de sacar somas (cubos) + cantidad + forma irregular = figura 3D geométrica o No.

\* (elija piezas y formas cubos).

gn. con 6 cubos (salen 166 somas)  
cuando con 4 salen (7).

\* Parte de Placa 2D e interpretar al 3D.

$\Rightarrow$  x. VACIO: 1. Placas interseccionadas (superpuestas)  
2. los mismos cubos dentro del vacío.

$\Rightarrow$  forma irregular somas  
unidas formas irregulares  
per todas logran un cubo.

$\Rightarrow$  y. Comprobación con profesor (mediador).  
dirigido (mediador).  
 $\downarrow$   
el ~~se~~ profesor dirige actividades con  
las carpetas impresas. para  
que se den.

$\Rightarrow$  Principio de Topología  
objetos topológicamente equivalentes.  
1 se convierte en otro por deformaciones  
continuas.

D

desarrollo

E

extra clase

P

propositivo

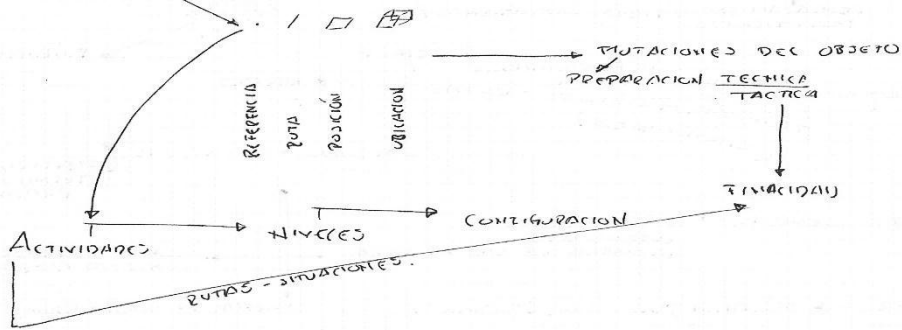
16

fases  
proyecto

17

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

1. ESQUEMAS DE TRABAJO
2. PROCESAR INFORMACIÓN *IRRELEVANTE* → PRESENTACION
3. BUSCAR SI SE PUEDE RETICULAR ESPACIO
4. ESTABLECER NIVECES DE DIFICULTAD *OBJETO O ACTIVIDAD* → USO
5. UTILIZAR ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE ESPACIO



6. BUSCAR ALTERNATIVAS (DISTRIBUCION, ELEMENTOS BASICOS DEL ESPACIO) (DIFICULTAD) (RELACION) (LAS INTEGRAS AL OBJETO)

7. BUSCAR PROSPECTAR EL PROYECTO (QM/REACTABLE) → MÚSICA ESTY/



desarrollo



sesiones



propositivo

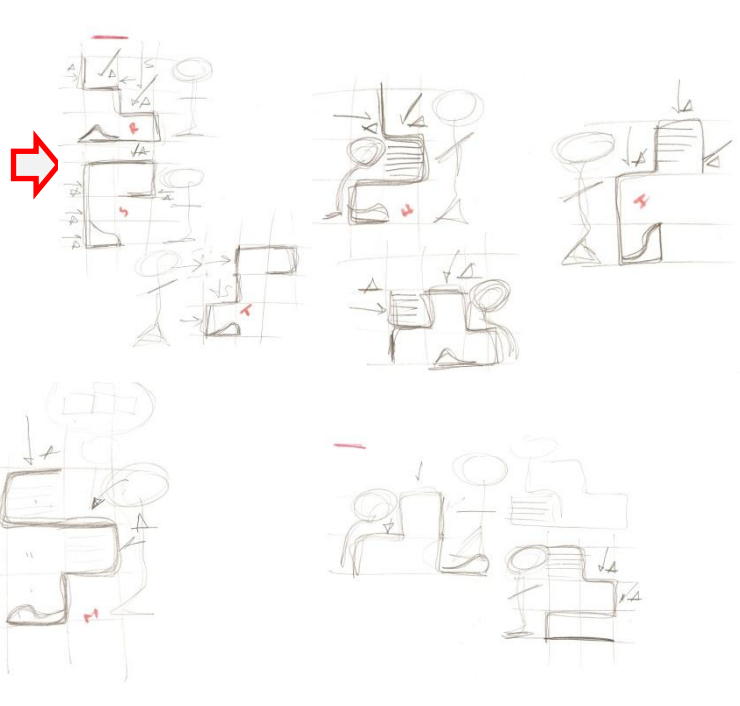
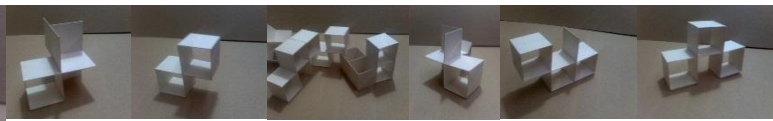


fases proyecto



ajustes a los esquemas y propuestas

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



propositivo

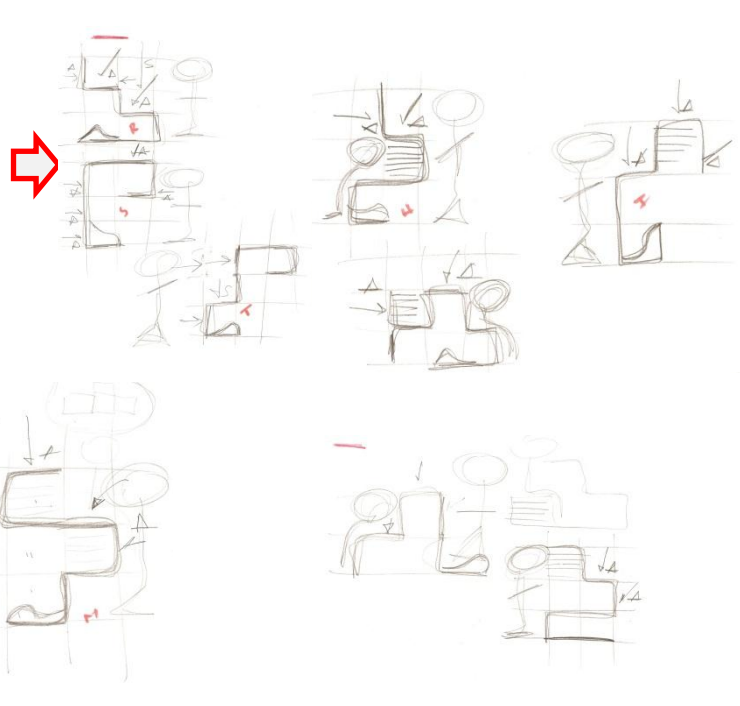


fases proyecto



ajustes a los esquemas y propuestas

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



propositivo

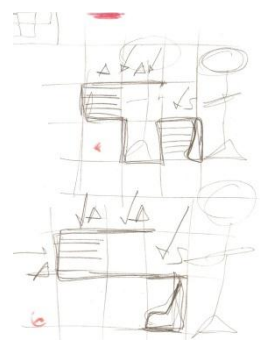
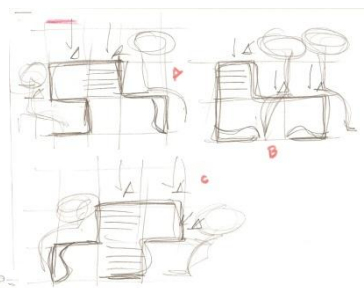
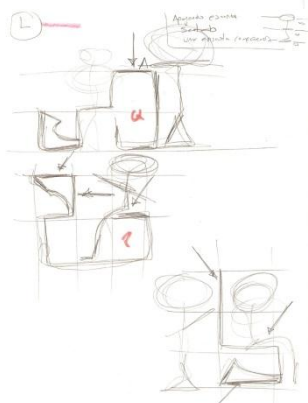
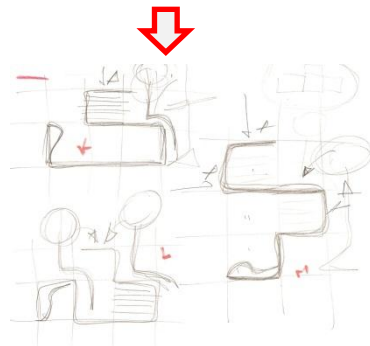


fases proyecto



ajustes a los esquemas y propuestas

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



propositivo



fases proyecto



18

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día | Mes | Año

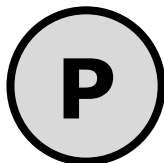
2. LAS PRESENTACIONES DEBEN TENER UN ORDEN/SECUENCIA.
  - a. ENUNCIAR INTENCIONES → OBJETIVOS (PROYECTO / PRODUCTO)
  - b. ENUNCIAR QUÉ SE SIGUE DE LA INFORMACIÓN DESDE LAS INTENCIONES.
2. EN QUÉ TIPO DE ESPACIO SE DESARROLLARÁ EL PRODUCTO.
5. BUSAR QUE VALORES AGREGADOS/CONSECUENCIAS ALTOPO TIENE UN APRENDIZAJE? → TENDRÁ → PRODUCTO
5. DETERMINAR EL CONTEXTO (CIERRA EL PROYECTO)
  - ( INFORMACIÓN + INTENCIONES → GENERAR ALGO → COSAS ESPECÍFICAS )
6. REVISAR INFORMACIÓN/ESQUEMA/ORDEN/JERARQUIZAR/RETELAR
  - ESTRUCTURAR → LO QUE MÁS COMUNIQUE
  - ICOMAS / COLOR / ESQUEMAS → REESTRUCTURAR INFORMACIÓN
  - CONEXIONES / VÍNCULOS / RELACIONES. → TODO TIENE UN POR QUÉ Y FINALIDAD.
8. EVIDENCIAR EL -CÓMO- EN EL OBJ. GENERAL
  - EVIDENCIA CIERRE → LO QUE SE VA HACER.
9. VERBOS/ESTRUCTURAR/POTENCIAR
  - LA OBTENCIÓN DE RESULTADO/SE BUSCA.
10. CÓMO SON LOS VÍNCULOS EN UN CONTEXTO
  - OSALÁ / COLOMBIANO. → BUSCADOR / INQUIER. COM. → IDIOSINCRASIA



desarrollo



sesiones

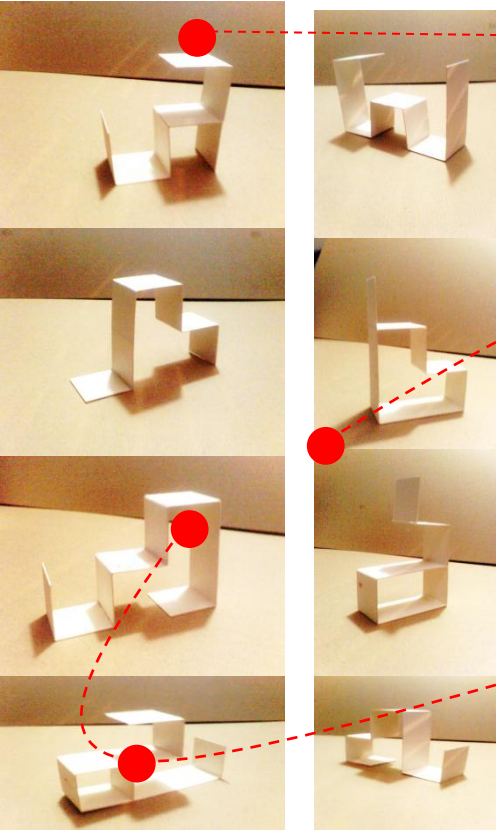


propositivo



fases proyecto

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



emotivo



decisión



comunicativo



colectivo



desarrollo



extra clase



propositivo



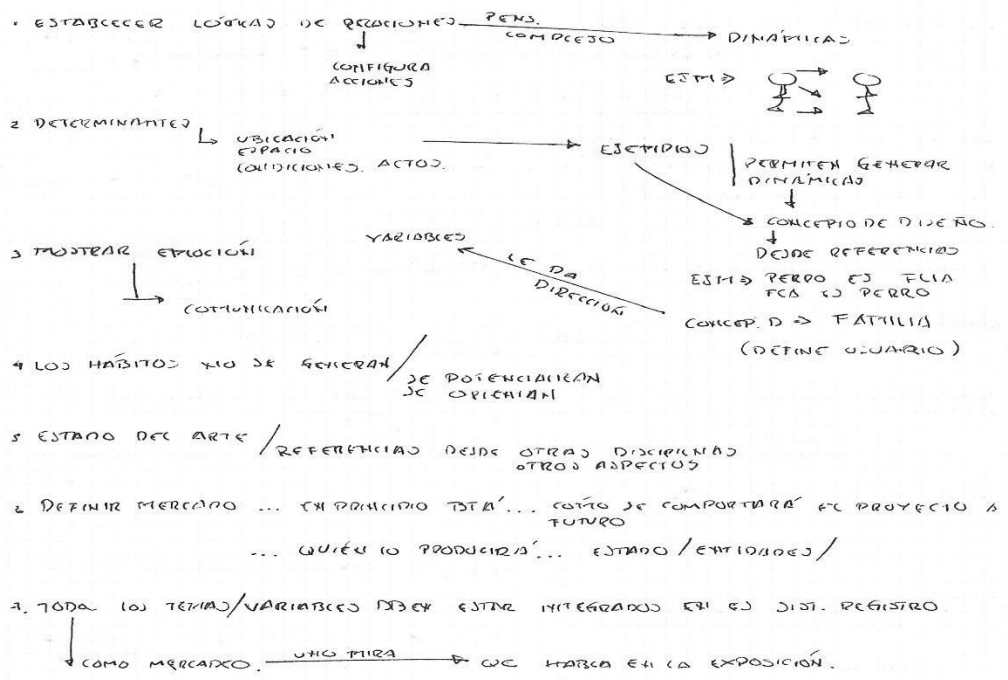
fases proyecto



19

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

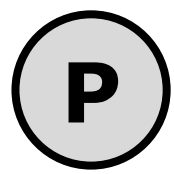
Día Mes Año



desarrollo



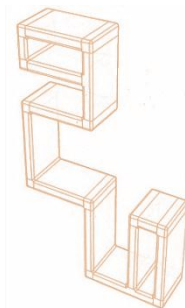
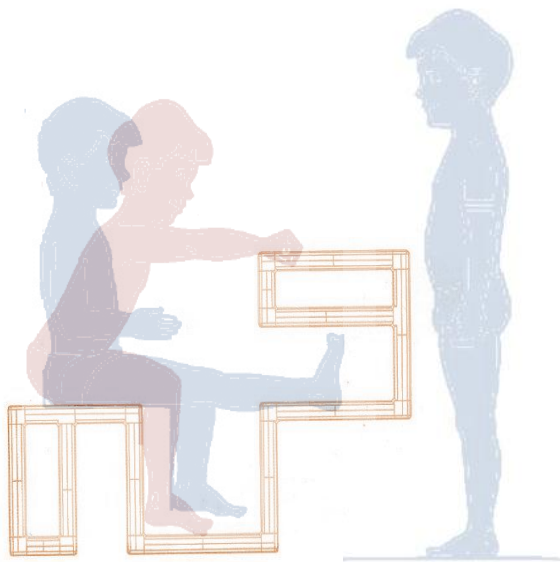
sesiones



propositivo



fases proyecto



desarrollo



extra clase

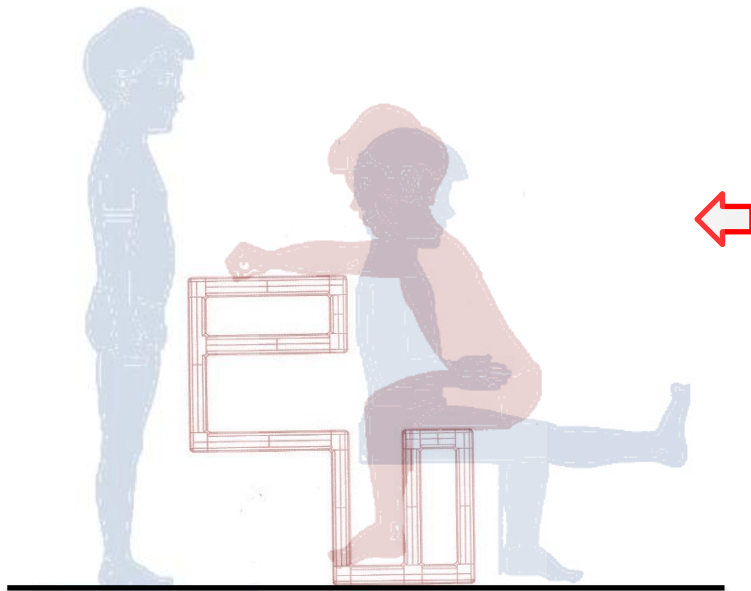


propositivo



fases  
proyecto

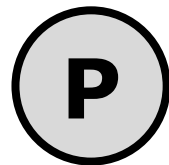




desarrollo



extra clase

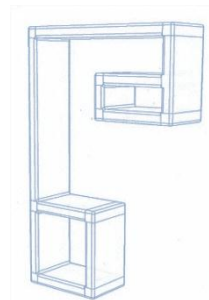
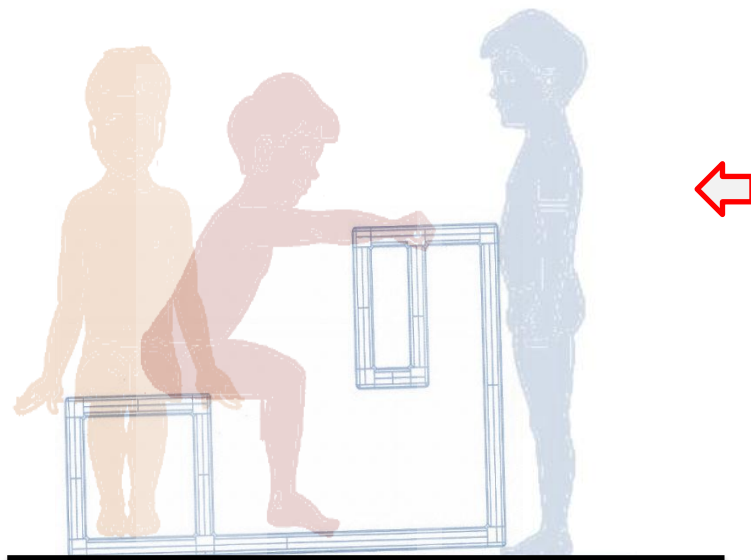


propositivo



fases  
proyecto





desarrollo



extra clase



propositivo



fases  
proyecto



20

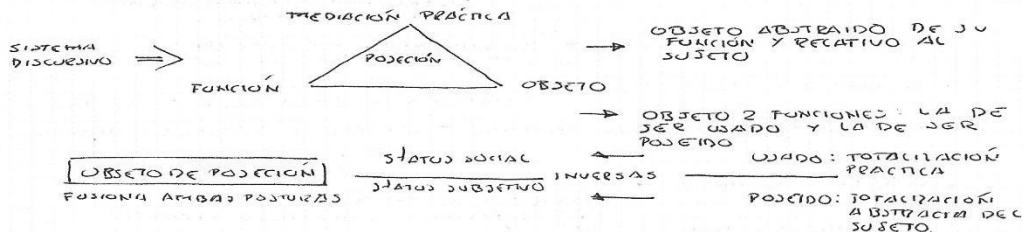
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día	Mes	Año
21	09	10

C.P.G.

« ¿SERÁ USADO A LA GENTE EL PROYECTO? »

EL DISEÑO DE LOS OBJETOS (JEAN BAUDELLARD)



« APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: ANOLOGÍAS »

SISTEMA DISCURSIVO

1. CAPACIDAD PRÁCTICA
2. SU FUNCIÓN
3. SERIE - COLECCIÓN: LATENTE / REPET.

ESTE SISTEMA ES HOMÓLOGO A LOS HABITOS

ES DISCONTINUIDAD Y REPETICIÓN

LA MENTE DEL ESTRATEGA (KIKUCHI)  
FUNKY BUSINESS  
EL ARTE DE LA GUERRA.  
RE-IMAGINA (JOFF PETERS)

LOS OBJETOS NO SOLO AYUDAN A DOMINAR EL MUNDO POR SU INSERCIÓN EN SERIES INSTRUMENTALES

SINO

INJERCIÓN EN SERIES MENTALES AYUDAN A DOMINAR EL TECTIPO Y CLASIFICARIO TAL COMO HACEN LOS HABITOS

« LA FORMA COMO COMUNICA EL DISEÑADOR »

PRESENTACIÓN → LO JUSTIFICA COMO DISEÑADOR.

CONCEPTO DE DISEÑO → HASTA EN LA PRESENTACIÓN, ES CENTRICAL

D

desarrollo

S

sesiones

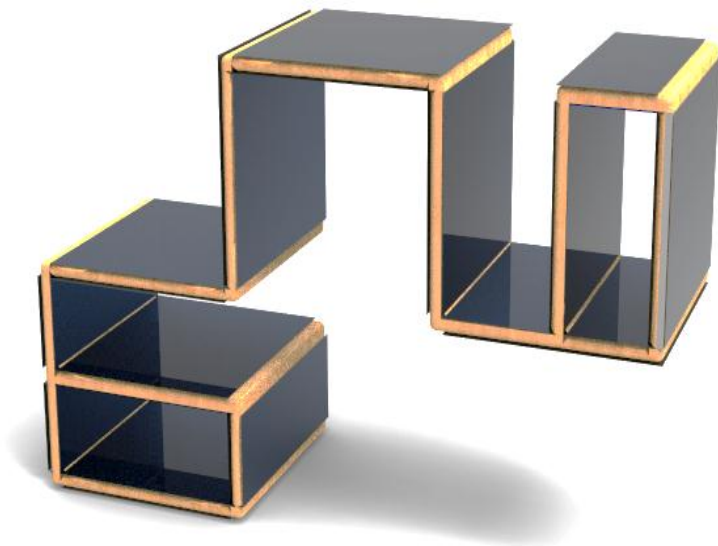
P

propositivo

20

fases proyecto

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



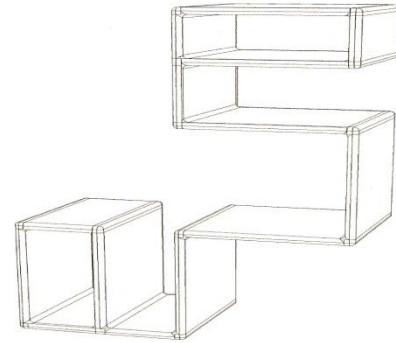
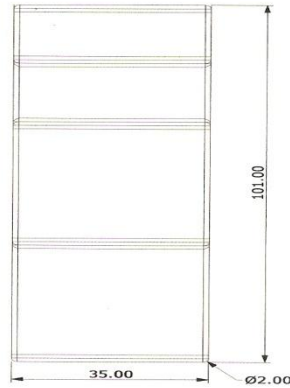
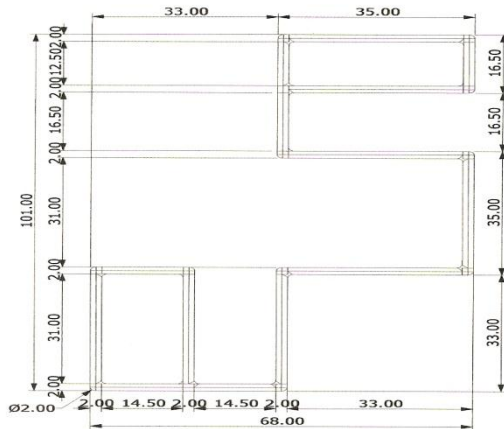
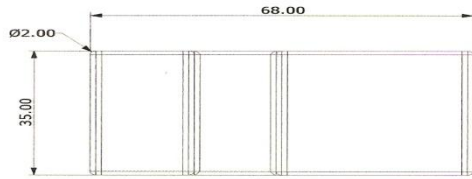
propositivo



fases  
proyecto



INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase

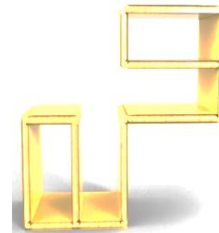
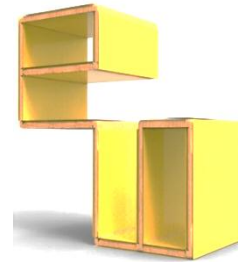
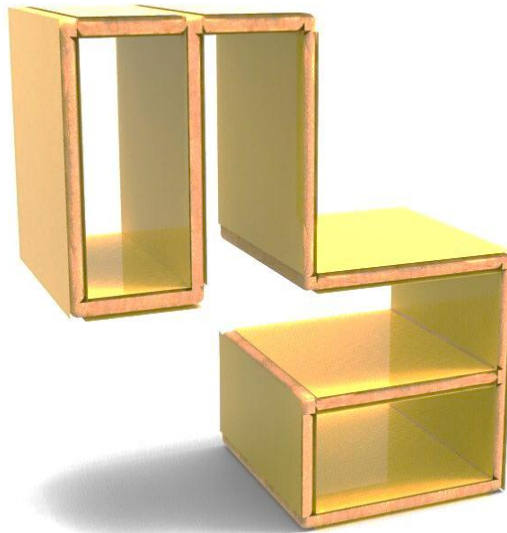


propositivo



fases  
proyecto

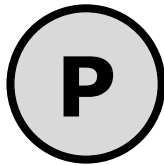
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase

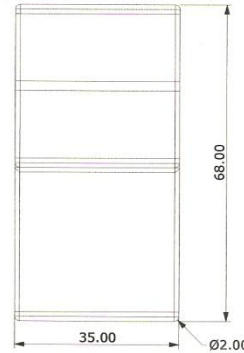
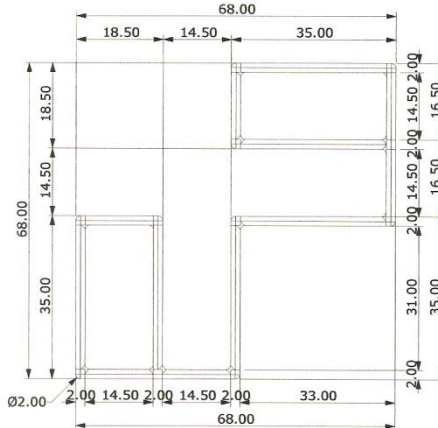
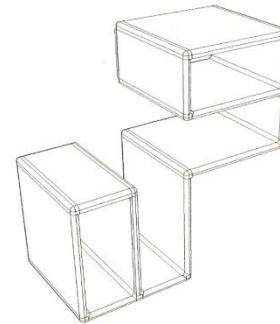
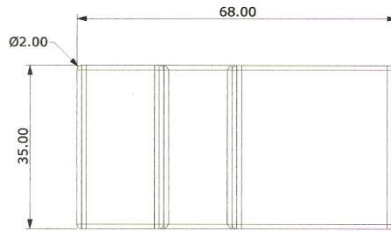


propositivo



fases  
proyecto

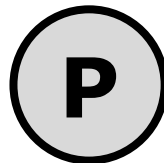
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase

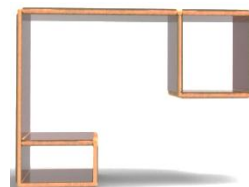
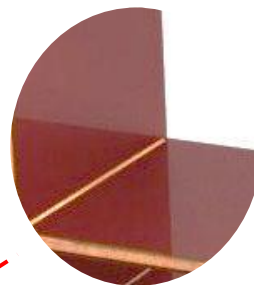
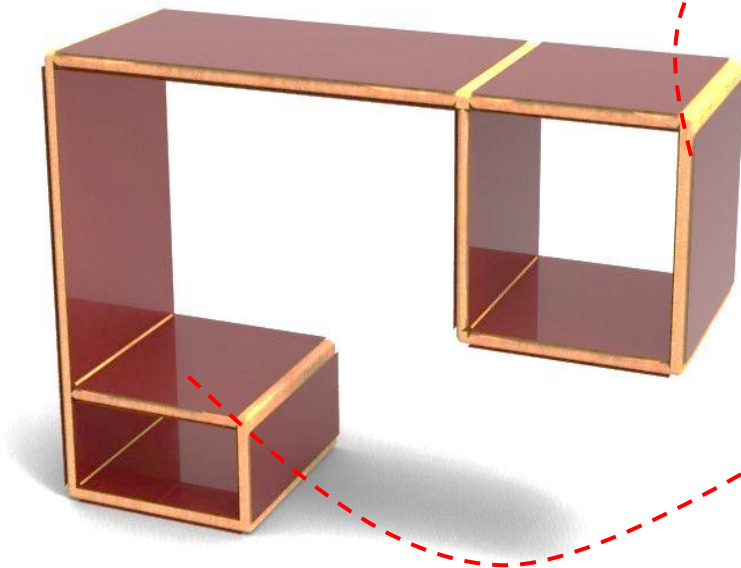


propositivo



fases  
proyecto

INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



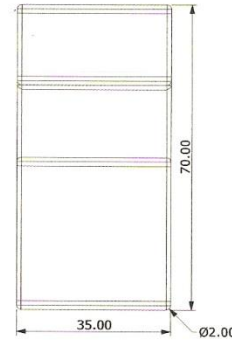
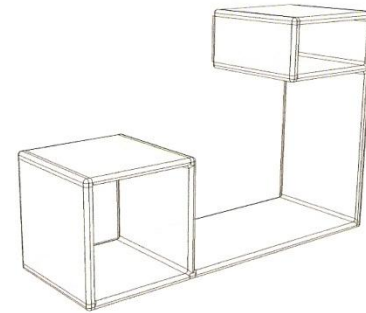
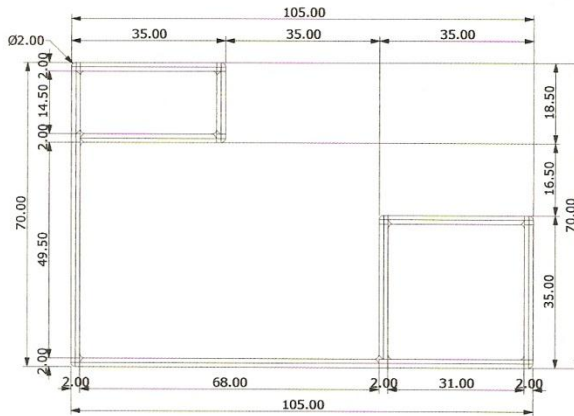
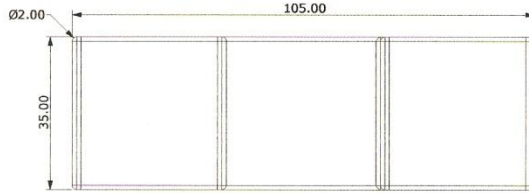
propositivo



fases  
proyecto



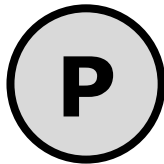
INVESTIGACIÓN SEGÚN CRONOGRAMA PROPIO



desarrollo



extra clase



propositivo



fases  
proyecto

21

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día | Mes | Año

## ESTRUCTURA DE PROYECTO

1. INTRODUCCIÓN AL TEMA ESCOGIDO →
  - INFO.
  - CATEGORÍA
  - RESUMEN
2. PROBLEMÁTICA / OPORTUN / EXPECTATIVA / →
  - PRESENTAR SITUACIÓN
  - IDENTIFICACIÓN / PLANTEAMIENTO
  - REDACCIÓN - VARIABLES.
3. EL CÓMO (OBJ. GENERAL) →
  - DETENTAR LOS ESPECÍFICOS EN PARTIC. DESDE EL OBJ. GENERAL.
4. EL PARA QUÉ (PROPOSITO) →
  - CUÁL ES EL FIN ÚLTIMO PARA QUE SE CONSTRUYE EL PROYECTO.
5. VARIABLES BÁSICAS (UNIDAD ANÁLISIS) → CONTEXTO + USUARIO + ACTIVIDAD.
  - ↳ [ DIMENSIONES. ]
  - ↳ [ SERVEN. INTERESES. ]
6. LÍMITES Y ALCANCES →
  - LO QUE NO CONTROLA EL PROYECTO
  - OBJ. ESPECÍFICOS (CANTIDAD LÍMITES)
  - TIPOS →
    - TIEMPO
    - DINERO
    - GESTIÓN
    - MAGNITUDES
    - INFORMACIÓN
    - DISPONIBILIDAD.

- COMPROMISO A LOGRAR
- TIPO DE PROYECTO
- PREDICIÓN SITUACIONES FUTURAS
- VERIFICACIÓN
- RESULTADOS DE VERIFICAC.

ALCANCES.

LÍMITES.

7. TIPOLOGÍA PRODUCTOS FINALES, Y FORMA DE REPRESENTACIÓN.

« EURO TURCO. COM. / KULER / DA FONT /

D

desarrollo

S

sesiones

P

propositivo

21

fases  
proyecto

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones



propositivo



fases proyecto

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones

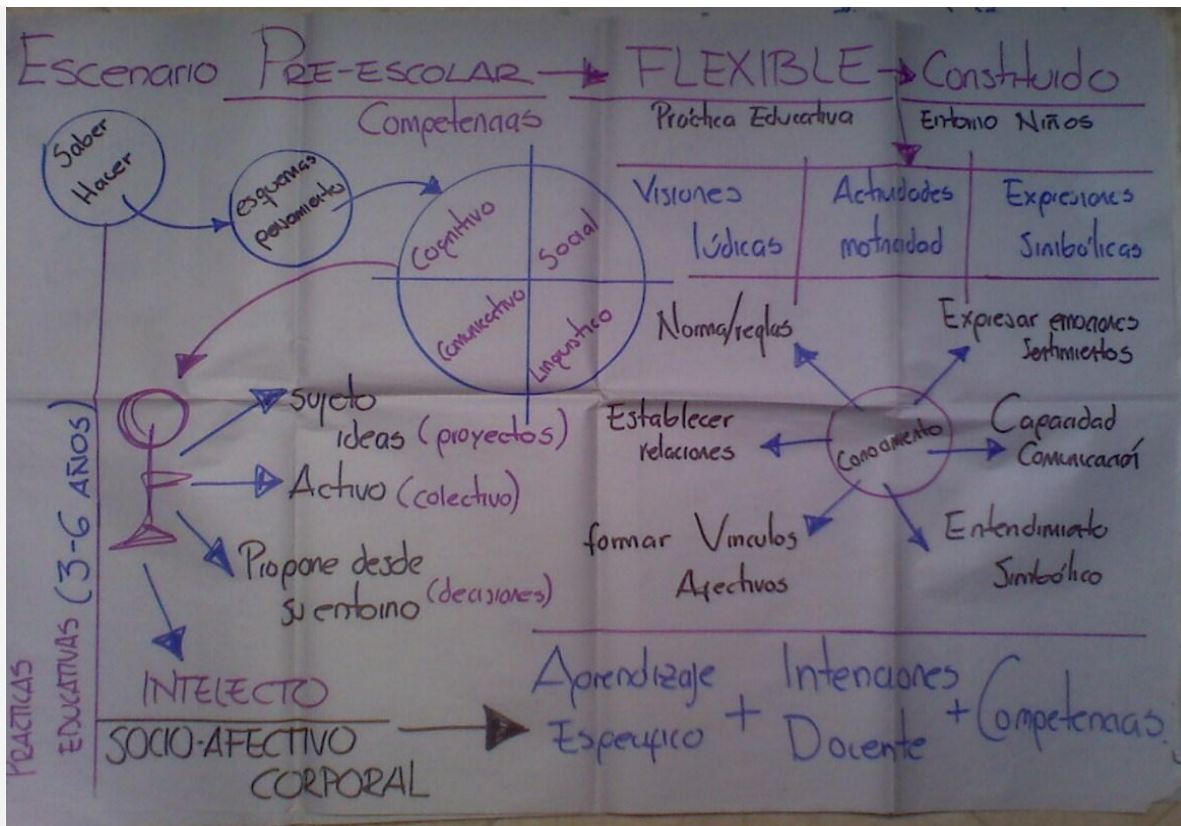


propositivo



fases proyecto

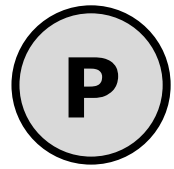
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones

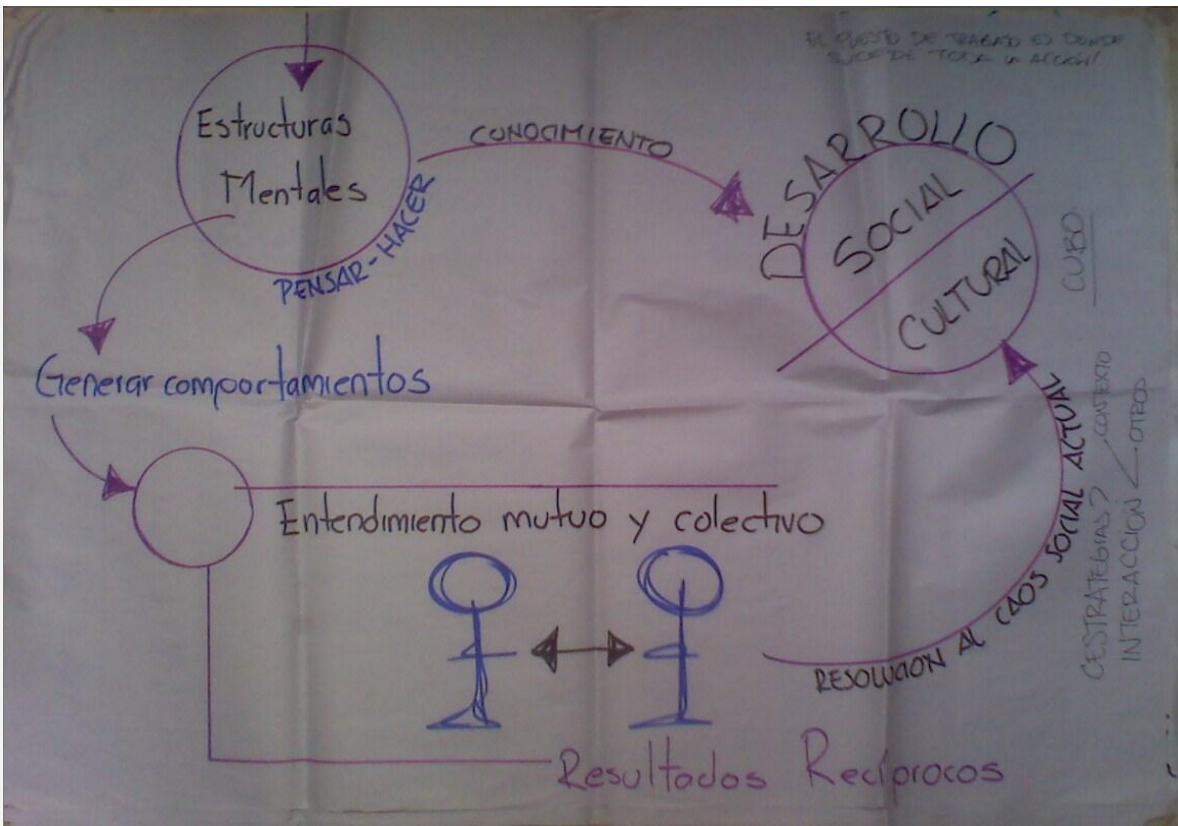


propositivo



fases proyecto

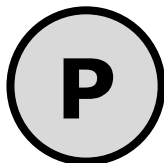
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones

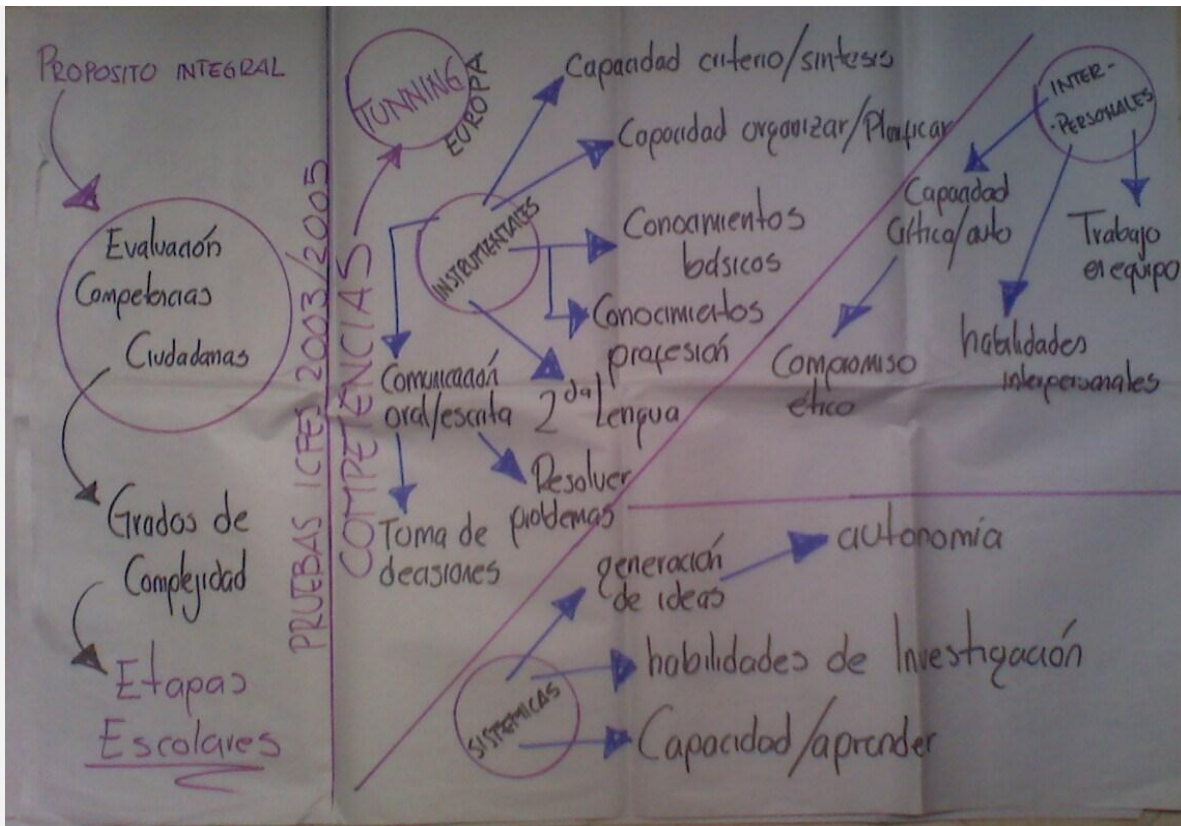


propositivo



fases proyecto

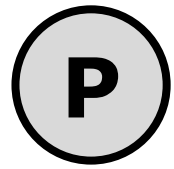
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones

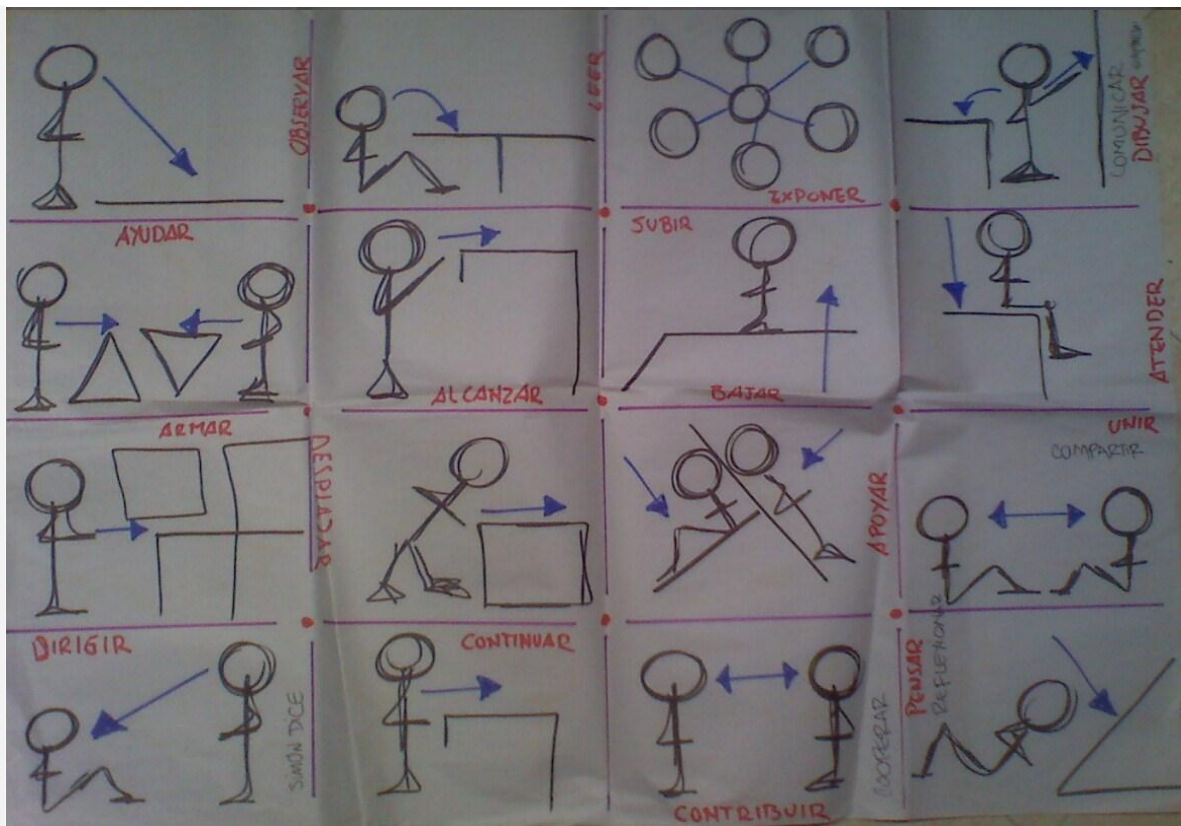


propositivo



fases proyecto

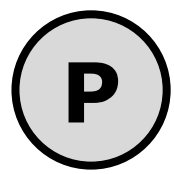
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO



desarrollo



sesiones



propositivo



fases proyecto

22

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día | Mes | Año

## OJO PARA MI

ESTABLECER Y EVIDENCIAR LAS PAUTAS DE DISEÑO. REVISAR LOS CONCEPTOS INTELECTUAL-EDUCACIONAL, COHERENCIA, ENTRE EL SOPORTE Y EL D.I, CONCRETAR PROPUESTAS CONCRETAS.

\* PAUTAS DE DISEÑO → D.I.  
TENDENCIA.

\* INTELECTUALES + EDUCACIONAL → FACULTADES DE LOS NIÑOS  
+  
→ CON LOS DEBATES EN EL MUNDO  
+  
PAUTAS DE DISEÑO.

D

desarrollo

S

sesiones

P

propositivo

22

fases  
proyecto

23

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día	Mes	Año
05	10	10

- Angela: Antes/Ahora  
 ↳ mostrar cómo se optimizó (APORTES)
- Perfil usuario ≠ Perfil de Examinador. } Relevante usuario.
- ↳ Diapositiva final conclusiva
- ↳ Criterios de evaluación ≠ Parámetros Guía  
 "preguntame de esto..."
- ↳ Lo propositivo del proyecto  
 ↳ generar descripciones cortas que evidencien lo que yo soy el único que sabe explicar.
- ↳ ESTRUCTURA → determinar qué piezas son relevantes
- ↳ USUARIO → detallado como inter-actor  
 ↳ nueva unión de cómo se está viendo.
- ↳ ESTRATEGIAS → Concepto de diseño  
 ↳ ligado a todas las competencias y pilares
- ↳ 1 sub-Requisito → 3 sintesis = para el jurado.
- ↳ CONTENER DE DESCRIPCIONES DEL PROYECTO.  
 ↳ línea de argumentación  
 ↳ puede variar...

D

desarrollo

S

sesiones

P

propositivo

23

fases  
proyecto

24

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día Mes Año

COMPETENCIAS CIVICAS.

UNO DEBE EVIDENCIAR LA ACCIÓN CONCRETA DE DISEÑO (PRODUCTO)?

- LE DA VUELTAS A CADA COJAS + SER + CONCRETA. LA ESTRUCTURA.
- NIVEL EDUCATIVO ≠ INTERFERENCIAS.
- GUIA UNA PUTA...
- Puntos a la información + concreto. recordando / alternar.
- cubren d. inicial + preguntas.

→ NO DAR CABIDA PARA ESPECULAR → alcances/ límites  
 NO DAR PARA PARA ESPECULAR. } Generar interés

METOD. DEBE PROFICIO/PROFUM

REPETIR DONDE SE D. INTRO → PUNTA.

APRENDER NO ES LINEAL EN LOS 4 ESC. ES PASAJE.

DEBE SER UN DEBATE EVOLUTIVO.

AUTUMN DE CO NIÑO.

TARDIADOR SIEMPRE.

↓  
 PUNTO DE OVERTO.  
 ↓  
 PRODUCCIÓN

Relación estrecha/

D

desarrollo

S

sesiones

P

propositivo

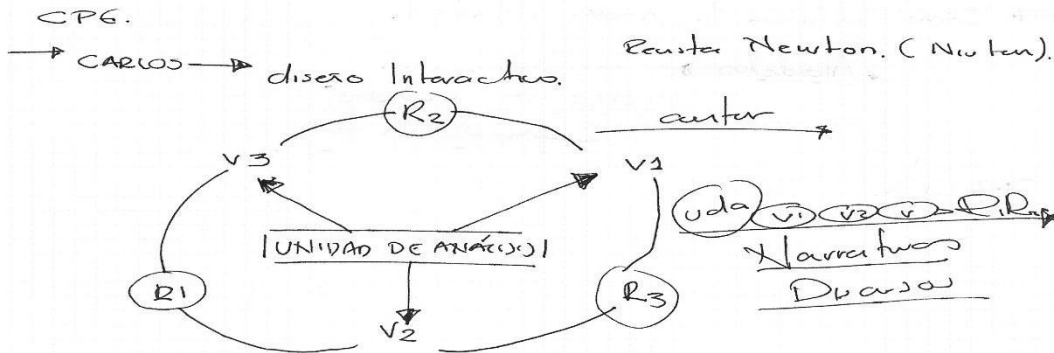
24

fases  
proyecto

25

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día	Mes	Año
07	10	10



\* Lograr el reconocimiento

VIOLENTO

↓ chocante!

esgramos

↓

Pensar a quién se venderá el PRODUCTO

Redes/ Conexiones

dejar las actividades → objeto



desarrollo



sesiones



propositivo

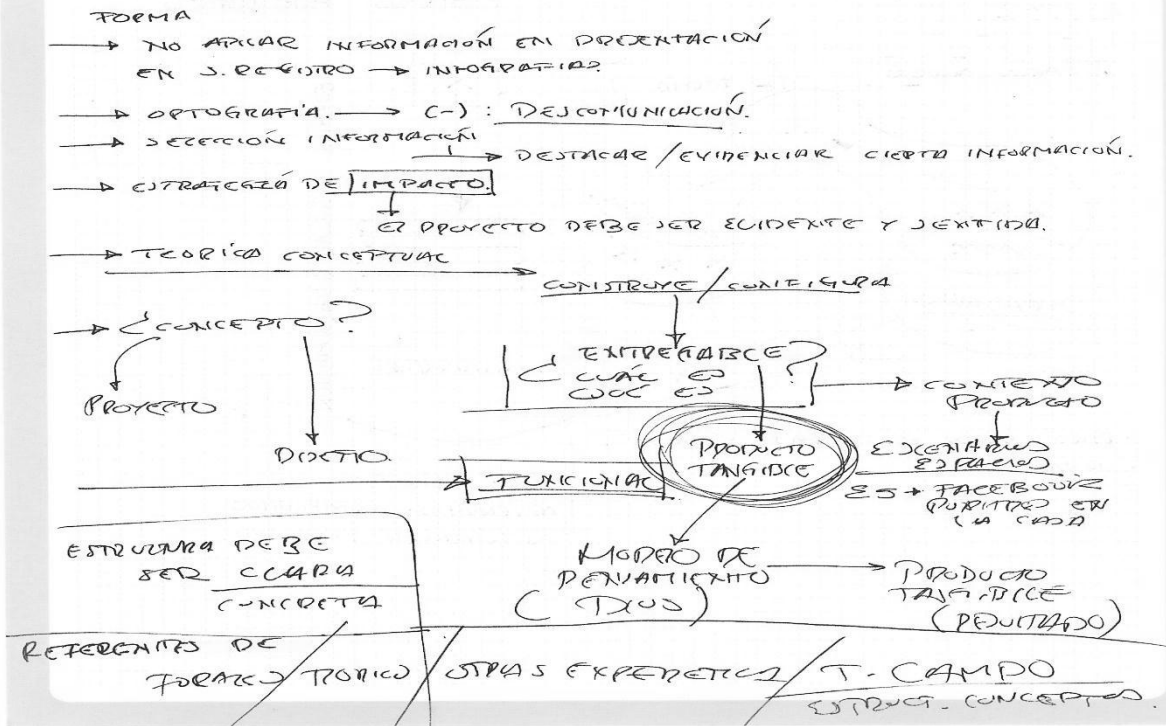


fases  
proyecto

26

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

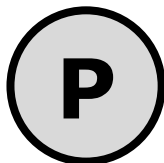
Día | Mes | Año



desarrollo



sesiones



propositivo

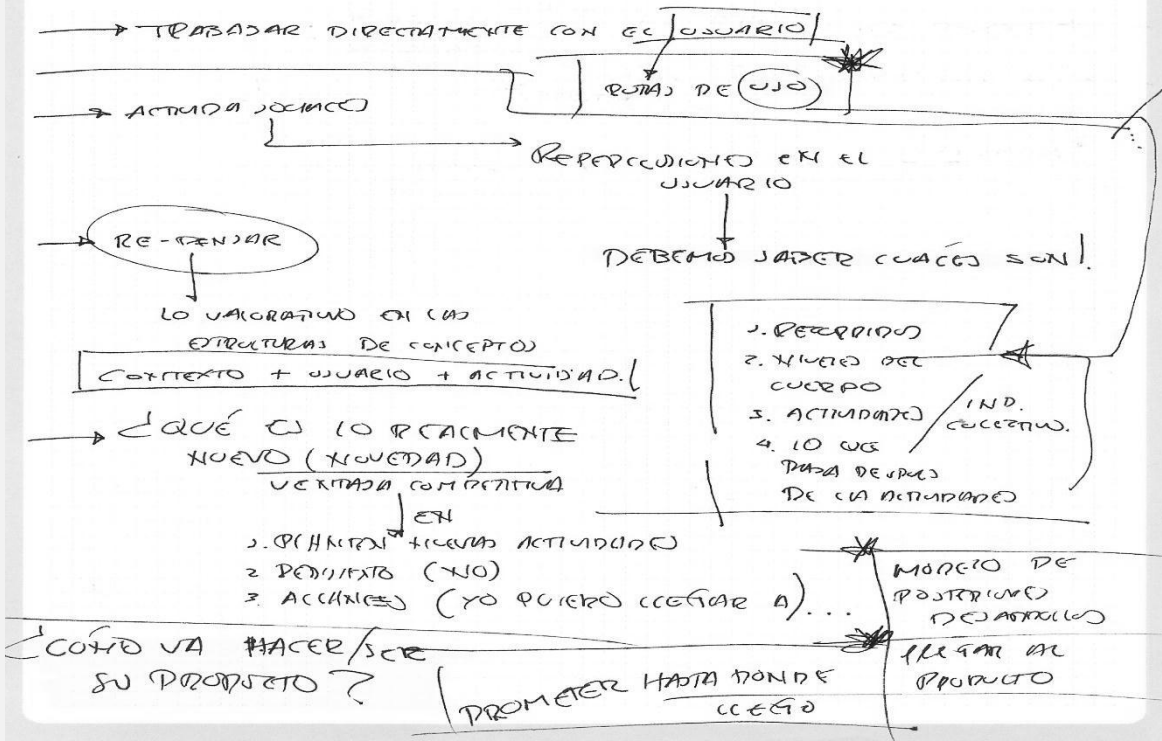


fases proyecto

27

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

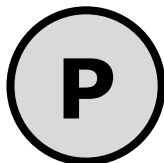
Día | Mes | Año



desarrollo



sesiones



propositivo

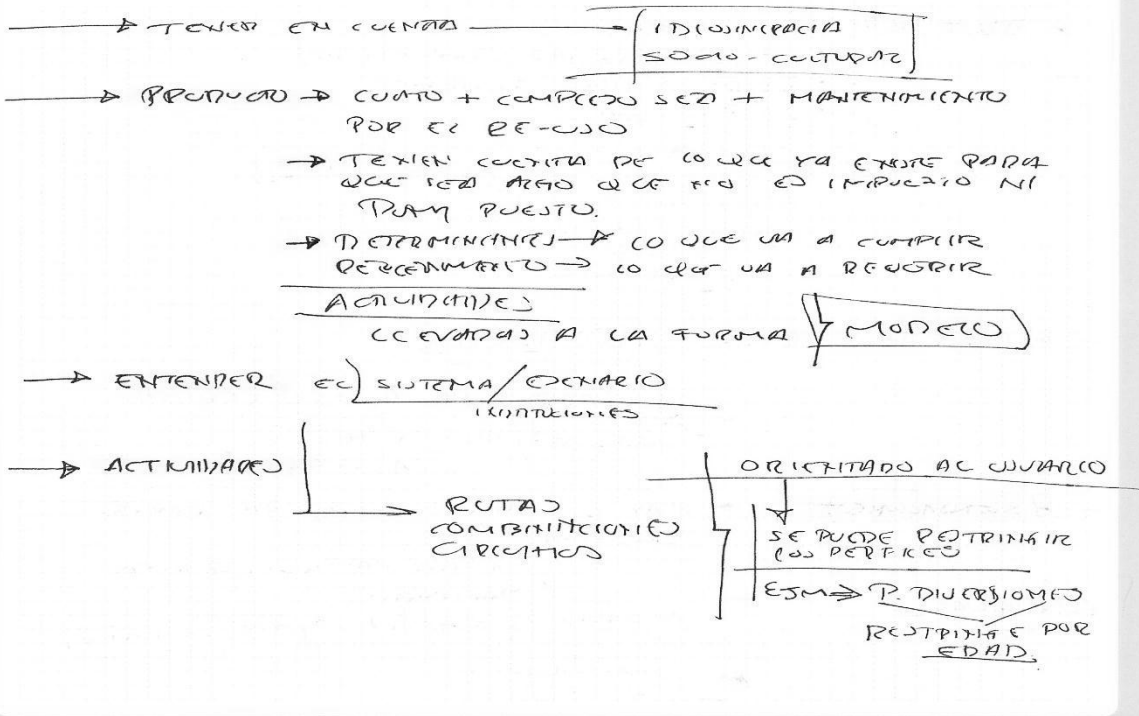


fases proyecto

28

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día Mes Año



desarrollo



sesiones



propositivo

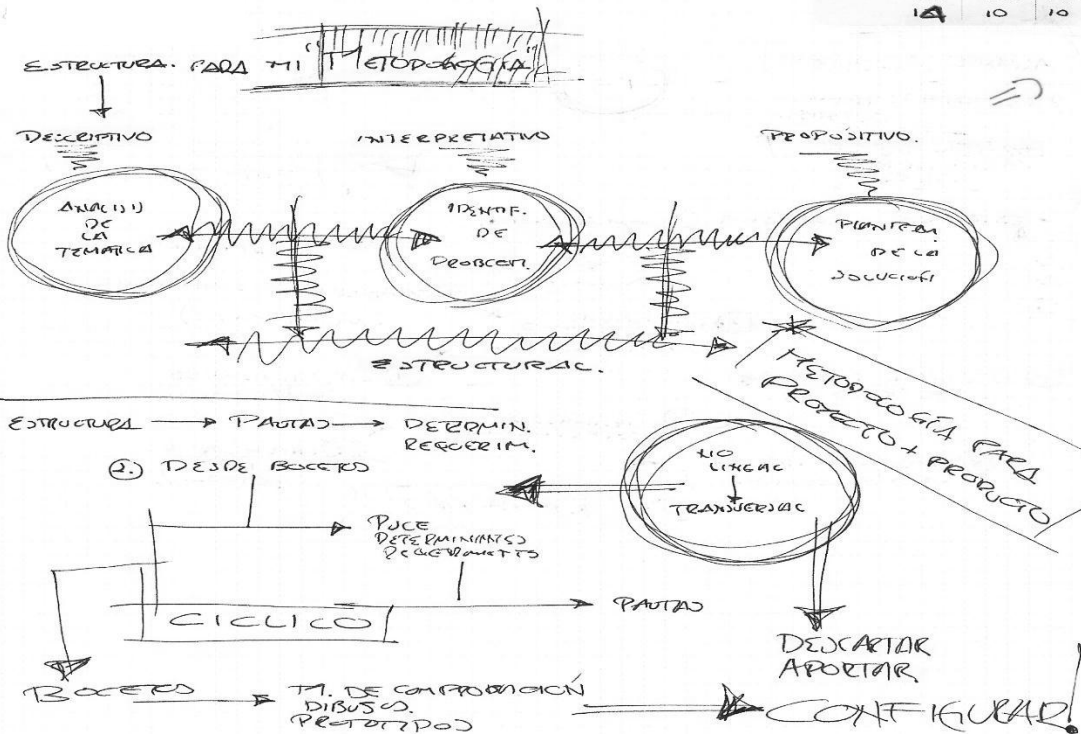


fases proyecto

29

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día 14 Mes 10 Año 10



desarrollo



sesiones



propositivo



fases proyecto

30

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día	Mes	Año
1A	10	19

[C.P.G.]

PECHA RUCHA.

→ 20 Peces IDEAL.

• Objeto de diseño NO:

- Comunicar **BTAS** de uso.
- Cumpla las condiciones ergonómicas de la etapa.
- Contribuya a desarrollar las competencias (C3).
- Cumpla con las características básicas de seguridad.
- Este limitado por el espacio.
- no tenga en cuenta (puesto de trabajo).
- Tópico para que el usuario proponga bajo su propio criterio.
- No sea probable.
- Resplazce y no contribuya transversalmente a otras disciplinas.
- Permita desplazamientos.
- evites no sea.
- no tenga partes de apoyo.
- materiales no sean resistentes a las condiciones.
- que se gaste otros tipos de actividades diferentes.
- no se produzcan cables / componentes.
- que se produzca de muchos cables / componentes.
- el objeto de todo este muy claro en su uso.
- indique patrones de uso con riesgo para el niño.
- no confite al profesor como mediador de la actividad.
- que se influya posiblemente con el trabajo a grupo.

Condiciones actividades \*  
que...

⊖  
PROPUESTAS  
DIACAS



⊕  
IDEAS  
NUEVAS.

ESTRATEGIAS.



desarrollo



sesiones



propositivo



fases  
proyecto

30

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

trabajo colectivo



retroalimentación

lo bueno y malo de cada proyecto

R



P

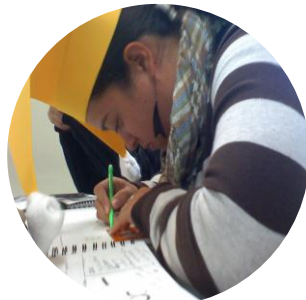
participación

aportes colectivos e individuales



A

aportes



D

desarrollo

S

sesiones

P

propositivo

30

fases proyecto



30

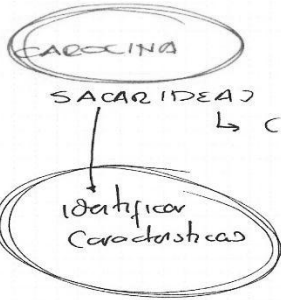
SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día 26 Mes 10 Año 10

6 Sombreros

Neutro → NO bueno/No malo → contar estrictamente lo q' se habla

Qué/ cómo se presenta el proyecto.



↳ (2) opciones

- ① conciencia eabjeira
- ② NO conciencia

Regalo → transmitir conciencia

verde → modo cada Real  
Propuesta interactiva configuración  
No solo sobre la teoría.

salón de clase (10)

Amarillo → Patrón diseño  
tener cuidado T. aprendizaje  
ten en cuenta

superficia → dirección que se forma  
(Materiales)  
Patrón conc. Negro →

concepto de diseño.

rojo → unidades  
poco →  
mucho → Negro

negro → poner el número  
límites. Atención (negros)

Azul → espacio  
Aclarar especificos  
energía achos

BLANCO	Neutro
AMARILLO	Aduarte
VERDE	Propone
AZUL	Positivo
ROJO	Proceso-Desarrollo xq
NEGRO	Posterior-desarrollo. <u>Panor</u>



desarrollo



sesiones



propositivo

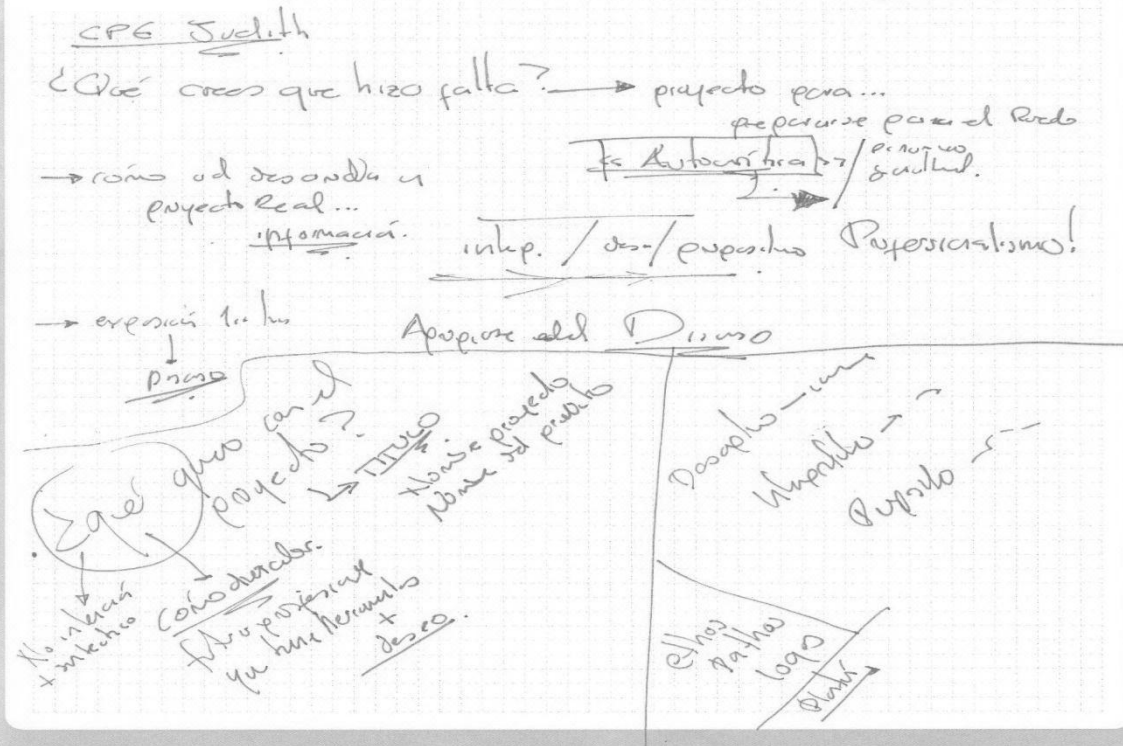


fases proyecto

30

SESIÓN CLASE DE CURSO PROYECTO DE GRADO NO

Día | Mes | Año  
28-30 | 10 | 10



desarrollo



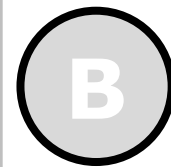
sesiones



propositivo



fases  
 proyecto



**contenido**

AGUDELO, Elkin Darío. “Formación social y ciudadana. Una relación indisoluble en la educación básica y media”. En: Revista Internacional Magisterio. Educación y pedagogía. Colombia. No.9 Junio – Julio 2004.

BEZANILLA, M. El Proyecto Tuning y las competencias específicas. Seminario Internacional. Orientaciones pedagógicas para la convergencia europea de educación superior. Universidad de Deusto, Julio 2003.

JARAMILLO, Rosario y CEPEDA A. “Acuerdos mínimos para desarrollar habilidades para la paz”. En: Revista Internacional Magisterio. Educación y pedagogía. Colombia. No.9 Junio – Julio 2004.

PERRENOUD, Philippe. Construir competencias desde la escuela. Santiago de Chile: Dolmen. 1999.

PIEDRAHITA P, Francisco. Un modelo para integrar TICs en el currículo. EDUTEKA, Edición 16, enero 25 2003.

RAIMERS, Fernando. “La buena enseñanza y la formación de ciudadanía democrática en América Latina”. En: Revista Colombiana de Educación. No.45. Bogotá. Colombia. Segundo semestre de 2003

SÁNCHEZ, Yalile. “Psicología social genética y prácticas educativas”. En: Psicología, educación y comunidad. Ed. Almudena, Bogotá. 1998.

TOBÓN, Sergio y otros. Competencias, calidad y educación superior. Ed. Magisterio, 2006. VILLARINI, A.R., El currículo de desarrollo humano: currículo básico de español. San Juan, P.R.: biblioteca del pensamiento crítico.

VILLARINI, A.R., Principios para la integración del currículo. San Juan, P.R.: Departamento de Instrucción Pública. 1987

[www.mineduccion.gov.co](http://www.mineduccion.gov.co)

[www.presidencia.gov.co/prensa\\_new/](http://www.presidencia.gov.co/prensa_new/)

