



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE< DE 2008

“APLICACIÓN DEL PROCESO TECNOLÓGICO A UN PROYECTO ESPECÍFICO DE AULA: PORTADA DEL CUADERNO DE CLASE Y DE TALLER”

AUTORÍA JOSE RUIZ DÍAZ
TEMÁTICA TECNOLOGÍA
ETAPA ESO

Resumen

En el presente trabajo se pretende que el alumno sea capaz de aplicar y entender el método de proyecto a un proyecto específico de aula tal y como es su portada del cuaderno de taller y de clase, de trabajar el diseño como una parte importante y fundamental del proyecto tecnológico y preparar el cuaderno para su entrega (pues éste se considera una parte fundamental de la nota de la asignatura).

Palabras clave

Proceso Tecnológico, Diseño, Planteamiento del Problema, Planificación, Construcción, Evaluación y Prueba, Portada del cuaderno, Método de proyectos.

1. INTRODUCCIÓN

El primer paso en todo método de proyectos será plantear el problema propiamente dicho, es decir, detectamos un problema ó una necesidad que queremos cubrir con la realización de un objeto. Definimos en este momento que queremos hacer a través de un enunciado, unos requisitos específicos y una búsqueda de información. Para nuestro proyecto tendríamos:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE < DE 2008

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En esta actividad, el profesor va a plantear el problema a resolver. Este problema ó necesidad deberá estar lo suficientemente acotado como para que su solución sea posible, y también lo suficientemente abierto para que admita distintas soluciones. Asimismo, el planteamiento del problema se puede completar añadiendo condiciones voluntarias al proyecto.

Así pues, el planteamiento del problema podría descomponerse en tres partes: la primera correspondería a la definición propia del problema, el segundo al conjunto de requisitos que deberá cumplir de forma obligatoria el proyecto y el tercero será el relacionado con la información necesaria para poder efectuar el problema.

2.1. Enunciado: Diseñar y construir una portada para el cuaderno de Tecnología de clase y otra para el cuaderno del taller.

2.2. Condiciones-Especificaciones

- Realizarlas en cartulina DIN-A4 blanca ó de color clara (hay que pensar que si es oscura no podrán verse los textos y dibujos con claridad).
- Dejar un margen a la izquierda de 3 cms para una correcta encuadernación (pues al final del curso lectivo ambas libretas se encuadernarán a través de un método sencillo).
- El diseño de la portada deberá ser vertical.
- Deberá incluirse en la misma: nombres y apellidos, la clase a la que se pertenece, el nombre del instituto, el curso en el que se está, un título y un dibujo que se encuentre relacionado con la Tecnología.

2.3. Búsqueda de Información

Sobre cosas relacionadas con la Tecnología, tipo de letra, tipo de escritura y sobre el diseño. La idea será buscar información sobre el problema propiamente dicho ya sea preguntando a la gente, mirando objetos similares, consultando por Internet, en libros, publicaciones, revistas,...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE < DE 2008

Algunos ejemplos para la actividad que nos atañe podrían ser: págs de Internet sobre diseños exclusivos, portadas de revistas Tecnológicas, el libro de aula donde pueden encontrarse dibujos relacionados con la tecnología,...

3. LLUVIA DE IDEAS (BRAINSTORMING)

Es la fase propia de exploración de ideas. Se ponen en juego la creatividad y los conocimientos científicos y tecnológicos además de tener en cuenta las características funcionales y estéticas.

Para nuestro caso, el alumno pensará media docena de ideas que podrían ser para cada uno de sus cuadernos y las describirá de forma somera. Se dejará aproximadamente unos 5 minutos en clase para que las piense.

Ej: Soluciones de un alumno para el cuaderno de aula.

Idea 1: Dibujar un puente.

Idea 2: Dibujo picasiano con unos rombos justo en medio de la portada.

Idea 3: Un panel de herramientas que ocupe toda la hoja.

Idea 4: Una bombilla.

Idea 5: Un hombre con una bombilla en sus manos sin que esta se encuentre unida a ningún hilo.

Idea 6: Imagen de un ordenador abierto en el que se pueden visualizar sus piezas.

4. SELECCIÓN DE LA SOLUCIÓN

De las soluciones obtenidas del punto anterior, el alumno se decantará por una de ellas para cada cuaderno, argumentando el porqué de su elección (criterios, gustos, originalidad, ...).

En el ejemplo anterior el alumno decide descartar la primera idea porque tiene que ver relativamente poco con la tecnología, la segunda porque pese a ser original tampoco está relacionado íntimamente con la tecnología, la tercera porque pese a estar relacionado con la tecnología el panel ocupa toda la hoja no dejando espacio para e y finalmente, decide que aunque la sexta cumple todos los requisitos, la quinta es más original y al alumno le resulta más bonita además de estar relacionado con la tecnología con lo que elige ésta.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE< DE 2008

Estas dos últimas ideas son las que se podrían llevar al diseño.

Hay que tener en cuenta que la solución debe aunar, de forma equilibrada, originalidad, fiabilidad y buen funcionamiento, resultado estético y facilidad de construcción. Recuerda que no se trata de copiar una solución ya existente sino de mejorarla.

5. DISEÑO

Consistirá en concretar la idea solucionada mediante dibujos y croquis.

Respetando los márgenes de la falsilla proporcionada (hoja con renglones para que escriban recto), se dibujarán dos rectángulos iguales con el portaminas, rotulándose.

En cada uno de ellos se hará un boceto completo y diferente para la portada del cuaderno de clase. En otra hoja diferente se hará lo mismo para la portada del cuaderno del taller.

Para nuestro ejemplo, y tras llevar a cabo el diseño de ambas, decide que aunque la sexta cumple todos los requisitos, la quinta es más original y al alumno le resulta más bonita además de estar relacionado con la tecnología con lo que elige ésta.

6. PLANIFICACIÓN

Será el paso previo a la construcción, en el se tendrán en cuenta aspectos organizativos tales como:

Listado de material y de herramientas: portaminas, rotulador negro, pinturas, goma, regla, cartulina DIN-A4 color claro,...

Proceso de trabajo: Pasos a seguir para llevar a cabo la portada.

Reparto de tareas: Cuando el proceso tecnológico se efectúa en grupos, será necesario estipular cuales serán las tareas asociadas a cada uno de los miembros con el fin de que el trabajo esté compensado y que ninguno del grupo se quede sin tarea. En nuestro caso es irrelevante pues la portada se realiza de manera individual.

Temporalización: Tiempo estimado a cada uno de los pasos en los que se descompondrá la tarea.



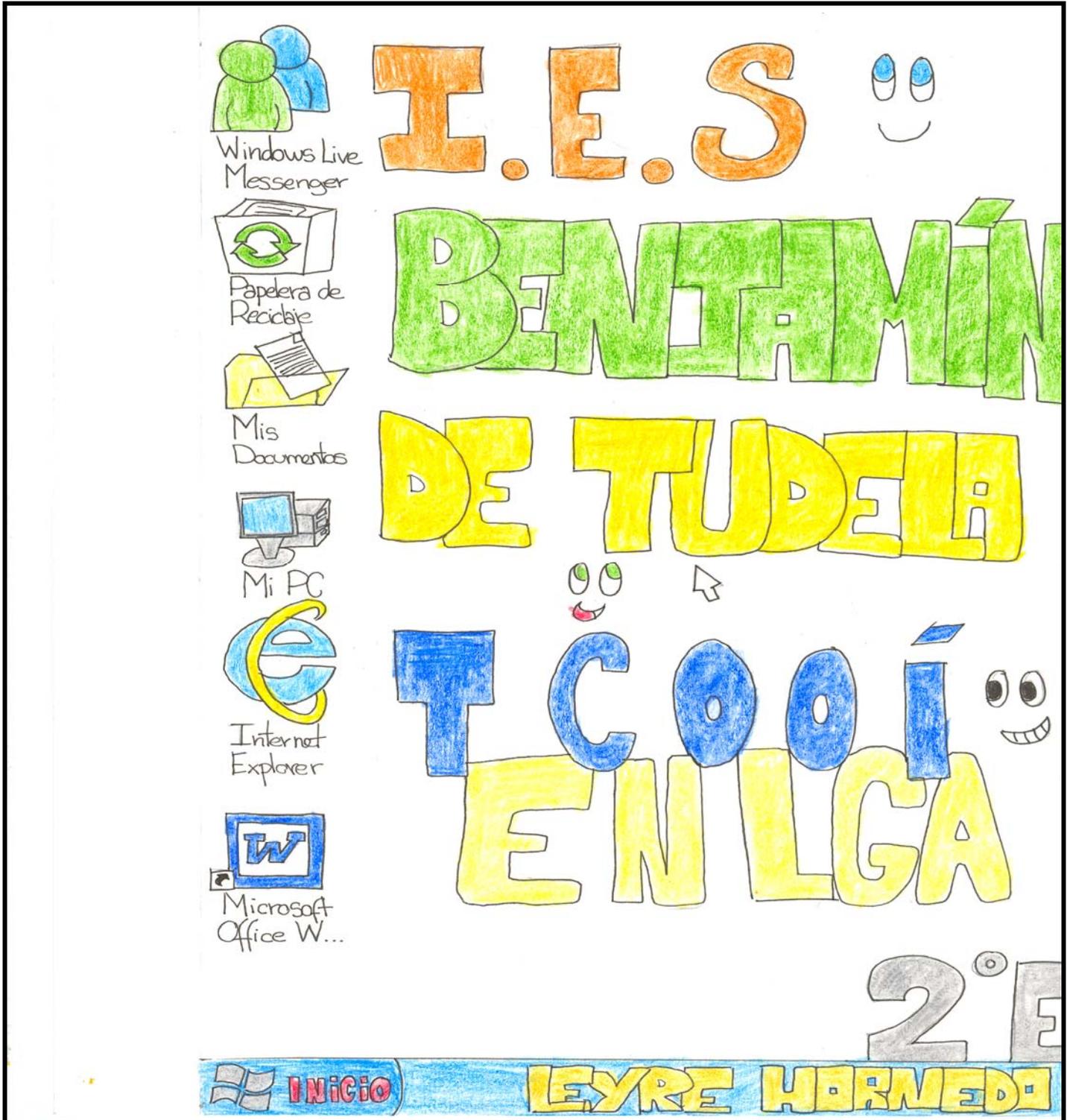
ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE < DE 2008

7. CONSTRUCCIÓN

Es la fase en la que el diseño elegido se plasma en la cartulina DIN-A4 que nos servirá como portada. Habrá que tener en cuenta algunas consideraciones tales como:

- Dibujar el margen a 3 cm por la izquierda.
- Todo deberá estar rotulado y bien pintado.
- Las líneas rectas se harán con regla.
- Las portadas deben estar “llenas y bien trabajadas”.

En los presentes ejemplos se pueden observar como quedaría la portada de un alumno (en este caso de 2º ESO), para el cuaderno de aula.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE < DE 2008

8. EVALUACIÓN Y PRUEBA

8.1. Evalúo mi trabajo: La forma en la que he trabajado y el resultado obtenido (las portadas deben cumplir las condiciones dadas y alguna más).

	PORTADA CUADERNO DE CLASE	PORTADA CUADERNO DE TALLER
Cartulina DIN-A4 blanca ó de color claro		
Nombre y apellidos, curso y clase		
IES "Instituto", 2008/2009		
Título del cuaderno		
Contiene un dibujo relacionado con la TC		
Margen izquierdo de 30mm		
Bien rotulada y pintada		
Bien trabajada		
Original		
EVALUACIÓN POSITIVA/NEGATIVA		

8.2. Evalúo el trabajo general de la clase: la forma de trabajo y el resultado obtenido: Tanto en la forma de trabajo como el resultado obtenido (evaluación del trabajo de los compañeros en aspectos positivos: las portadas más originales, mejor trabajadas, las que más me gustan,...)

8.3. Evalúo la actividad: Se pretenderá evaluar en qué medida se ha alcanzado los objetivos que se pretendían cumplir con esta actividad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 13 – DICIEMBRE < DE 2008

- **Objetivos:**
 - Si aplico y entiendo el método de proyectos.
 - Si he trabajado el diseño como parte importante del proyecto tecnológico.
 - Si preparo el cuaderno para su evaluación.
- **Tiempo dedicado:** si le parece mucho tiempo, poco, suficiente,...
- **Propuestas:** ¿Qué otras actividades que cumplan los objetivos previstos y el tiempo dedicado se podría hacer?

En definitiva, habrá que analizar de forma crítica, es decir, las conclusiones ó el resultado obtenido. Se valorarán aquellos aspectos que puedan mejorar el producto (líneas futuras de investigación) y se comprobará que su funcionamiento se adapta a las exigencias del planteamiento inicial. Por último se realizará una evaluación de las consecuencias que el proyecto tecnológico tiene en los aspectos ambientales, sociales y económicos.

9. BIBLIOGRAFÍA

- AAVV (2.007) Tecnologías. Nivel Básico 1 ó 2 ESO. Proyecto “La casa del Saber”. Ed Santillana.
- AAVV (2.008) Tecnologías I Secundaria. Proyecto Ánfora – Oxford University Press.
- AAVV (2.007) Tecnologías. Nivel Básico 1 ó 2 ESO. Biblioteca del Profesorado y Guía de Recursos. Proyecto: La casa del Saber – Santillana.

Autoría

- Nombre y Apellidos: José Ruiz Díaz
- Centro, localidad, provincia: I.E.S Benjamín de Tudela. Tudela (Navarra)
- E-mail: superjosu@hotmail.com