

DISEÑO DE UNA PLAZA URBANA



Descripción:

Esta propuesta didáctica implica transitar diferentes etapas, a través de las que se abordan diferentes competencias y saberes específicos de la asignatura, aplicados a contextos auténticos si se sitúa en la realidad local o como ejercicio para la ejercitación de contenidos vinculados al diseño y dibujo técnico.

Nivel: 2º de bachillerato

Propósitos:

- Contribuir al manejo de los sistemas de representación cilíndricos.
- Visualizar estructuras geométricas abstractas en contextos reales.
- Aplicación de los sistemas de representación para la comunicación de ideas.
- Ejercitación de contenidos vinculados a la proyección ortogonal de prismas huecos, cilindros en posición oblicua y elementos irregulares.

Contenidos y habilidades:

- Vinculados a los sistemas de representación cilíndricos, en particular, proyecciones ortogonales.
- Comprensión de la tridimensionalidad en el plano.
- Identificación y diseño de estructuras reales.
- Búsqueda y selección de información visual.
- Normas de expresión.
- Uso de recursos digitales.



Las Plazas son los ámbitos más asociados al concepto que tenemos de espacio público ya que concentran los mayores recursos de acondicionamiento del espacio urbano. A diferentes escalas son reconocidas socialmente como espacios acondicionados para el esparcimiento y la recreación, para el encuentro y la vida en comunidad. Son referentes simbólicos para la sociedad. (Arean, 2016, p. 14)

También plazas barriales o comunales, punto de encuentro del barrio y el diario vivir de los vecinos, feriantes, las barras de amigos, los niños en las hamacas, etc. Pese a su condición de ser espacio público estas plazas tienen un carácter más íntimo, por lo general son los vecinos de las cuadras más cercanas los que las frecuentan, generan una sensación de patio común dentro del barrio. Son espacios más simples y con menos pretensiones, ya sea en sus configuraciones espaciales y estéticas, así también como en sus funciones. A veces son solo espacios abiertos que pueden estar o no, equipados con algún tipo de mobiliario urbano política y social. El espacio público es fundamentalmente un espacio de expresión democrático. Es el espacio donde la colectividad se expresa. Es el ámbito en el que los ciudadanos pueden sentirse iguales, la sociedad en su conjunto se refleja y se mira en un espacio público se representa a sí misma, se muestra como una colectividad que convive, que muestra su diversidad y sus contradicciones y expresa sus demandas y sus conflictos. Es donde se construye la identidad colectiva y donde se manifiestan nuevas identidades. (Arean, 2016, p. 12)

Actividad propuesta:

DISEÑO DE UNA PLAZA URBANA

Considera la posibilidad de diseñar una plaza para tu barrio, ¿qué características piensas que debería tener? ¿Quiénes serían los usuarios?

Sobre una superficie cuadrada de 30m de lado, deberás distribuir, como mínimo, tres de los juegos que se presentan a continuación; un cilindro debe formar parte de la plaza y dos de los juegos deben ubicarse en forma oblicua (incluido el cilindro). Los juegos pueden ubicarse aislados o pueden generarse agrupaciones.



Otros aspectos que deberás considerar para el diseño:

- ¿qué usos o actividades albergara este espacio además de la zona infantil?
- ¿se requiere otro tipo de infraestructura, como ser bancos, iluminación, baños, etc.?
- ¿Podrían plantearse sectores de esparcimiento, deportivos, verdes?



Para la concreción del diseño se sugieren las siguientes fases o etapas de trabajo:

IDEACIÓN Y BÚSQUEDA DE REFERENTES

El proceso de diseño implicará la búsqueda de referentes y el relevamiento de elementos y dimensiones.

Así mismo, será necesario trabajar el concepto de escala para concretar la representación en el plano ya que desde la etapa de ideación es fundamental mantener una concepción global del espacio a diseñar.

Por otra parte, también se puede incursionar en tipos de materiales y su comportamiento frente a factores climatológicos.

Posibles preguntas orientadoras para la búsqueda de información:

¿Cuáles son las dimensiones de cada juego de acuerdo a la edad del destinatario?

¿Qué espacio comprende el área de seguridad circundante?

¿Cómo se accede a cada juego?

¿Es necesario un espacio de juego libre?

¿Dónde esperan las personas a cargo de los niños?

¿Cómo se trasladan los usuarios de un sector a otro de la plaza?

¿Existe un lugar para dejar y/o andar en bicicleta?

¿Es necesario proveer de sombra y/o iluminación artificial?

¿Qué sitios pueden brindarme información?, ¿normativa de la intendencia, páginas de empresas, publicaciones, monografías?

IDEACIÓN Y BÚSQUEDA DE REFERENTES

Recuerda registrar esta parte del trabajo:

- Dibujos
- Bibliografía
- Direcciones de sitios de internet consultados

Para el referenciación de imágenes, puede consultarse el siguiente material:

[Uso de imágenes](#)

REPRESENTACIÓN

Una vez ideado el espacio y determinado las dimensiones, será necesario definir una escala apropiada a la hoja donde se realizará la representación.

Dado que muchos elementos se verán reducidos a una expresión lineal, se sugiere incorporar la ampliación de la representación de los juegos o elementos que el docente considere de relevancia según los objetivos de la actividad.

PROYECCIÓN ORTOGONAL

Representa el espacio diseñado en planta y alzado.

- Podrás simplificar algunos detalles
- Recuerda aplicar las normas de expresión
- Busca como expresar texturas en el diseño arquitectónico, tales como césped, arena, agua, etc.
- Indica la escala aplicada

Otras posibilidades para complementar la propuesta pueden estar dadas por el uso de herramientas digitales para la representación:

[FreeCad](#)

[CadStd](#)

[ZwCad](#)

[Sketch up](#)

[Geogebra 3D](#)

Plataformas de juegos como Minecraft y Sims

Algunos recursos que pueden utilizarse a modo de repaso para las dificultades que deberán enfrentar en la representación:

- [Trabajar con animaciones](#)
- [Ejercicios para corregir errores](#)
- [Ejercicios para conectar proyecciones que se correspondan](#)

PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN

En última instancia se propone el diseño de una lámina de presentación de la propuesta donde se ofrezca una idea clara del espacio y sus características.

COMUNICACIÓN

Imagina que debes presentar tu propuesta a la comunidad y autoridades barriales. Diseña para ello, una lámina donde se visualice la propuesta que ideaste y sus características principales.

Algunas sugerencias tener en cuenta:

- Generar un sistema gráfico, con unidad visual: tipografía, color, fondo, tipos de imágenes; diseñar una especie de plantilla o elegir una predefinida.
- Definir una tipografía clara y de tamaño apropiado, sobre un fondo neutro y contrastante.
- Simplificar la información escrita y gráficos, sin abusar de los recursos y elementos visuales.
- Incluir las representaciones generadas en el proceso de trabajo.
- Utilizar imágenes que complementen y refuercen lo que se quiere transmitir.
- No reducir el tamaño de las imágenes si vale la pena que se vea la totalidad de la misma.

“La sencillez es la máxima sofisticación”

Frase atribuida a Leonardo Da Vinci

Aplicaciones de uso en teléfonos celulares:

Canva
Poster maker
Desygner

Evaluación:

Posible dispositivo para la evaluación de proceso y final:

NIVELES de desempeño	DESTACADO	SUFICIENTE	NO LOGRADO
Búsqueda de referentes e ideación	<p>Concibe el espacio a partir de necesidades y usos reales vinculados a los destinatarios.</p> <p>Busca referencias en espacios construidos.</p> <p>Investiga dimensiones y materiales.</p> <p>Plantea diferentes posibilidades de diseño, compara, reformula.</p> <p>Tiene en cuenta las dimensiones en todo momento.</p>	¿Qué es lo mínimo esperado?	¿Cuándo entendemos que no alcanza lo mínimo aceptable?
Representación en Proyecciones Ortogonales	<p>Resuelve correctamente los 2 planos de proyección, demuestra comprensión de la ubicación del observador para cada plano.</p> <p>Proyecta sin errores los volúmenes huecos y sencillos, proyección de cilindros, y resuelve las situaciones de anteposición y superposición.</p> <p>Demuestra dominio de normas de expresión, las aplica correctamente.</p>		
Presentación	<p>La pieza refleja la idea general de la plaza y sus principales características (coincidentes con la consigna).</p> <p>Se visualiza una unidad y criterio compositivo en la información visual.</p>		

Tiempo de aplicación:

- Búsqueda de referentes e ideación- 2 clases
- Representación – 2 clases
- Comunicación – 1 clase

Sugerencias:

La propuesta puede ampliarse abordando otros contenidos temáticos:

- Representación en axonometría.
- Estudio de sombras de la estructura proyectada.

Puede implementarse en modalidad individual o duplas.

Bibliografía de apoyo para el docente:

Arean, J. (2016). Qué hay en la plaza? Dar sentido al vacío de los espacios públicos degradados. UDELAR. <http://www.fadu.edu.uy/sepep/files/2016/09/Arean-Que-hay-en-la-plaza.pdf>

Catálogo Crucijuegos. Juegos de plaza.
https://insumos.crucijuegos.com/uploads/descargas/catalogo_juegos_plaza_reforzada.pdf

Cracco, Pedro. Sustrato racional de la Representación del espacio. Hemisferio del Sur, Montevideo, 2000.

Parques públicos urbanos. Planificación y gestión. Instituto de Urbanismo. UDELAR, 2008.

Plazas y plazoletas. Imprenta Municipal. Buenos Aires, 1991.

Romero, Ernesto. Dibujo técnico. Proyecciones Ortogonales. Ed. Básicas. Montevideo, 1982.

Sanz, Elena. Dibujo Técnico. 1º Bachillerato. Ed. Akal. España, 1997.

Créditos de las imágenes:

Borges, A. (2022) Fotografías 1,2,3,6,7 y 9. Parque sobre calle Azara, Montevideo.

Borges, A. (2022) Fotografía 4 y 5. Plaza sobre calle Av. Gral. San Martín, Montevideo.

Hernández, S. (2022) Fotografía 8. Plaza en Santa Lucía, Canelones.

Autor: Ana Luisa Borges



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).