

Caracterización de cada propuesta de EFI

1. Datos de identificación.

Nombre del EFI: Especies de Espacios - Homo Faber & Homo Ludens

Tipo: Sensibilización / Profundización

Palabras clave (hasta 3): Extensión / Enseñanza / Laboratorio

Articulación:	No	Si	¿Cuál/es?
¿El EFI se realiza con otros servicios?		Si	DepInfo (Farq-UdelaR) - VidiaLab - MvdLab
¿Tiene vínculo con algún Programa Plataforma?		No	

Áreas de conocimiento involucradas: Artística / Social / Tecnológica

Ubicación geográfica: Departamento de Montevideo - Escuela N 17 Brasil - Barrio Pocitos

2. Participantes del EFI

Docentes del Taller Danza (Farq - UdelaR)

Docentes Curso Especies de Espacios (Introdutorio Taller Danza)

Autoridades ANEP

Autoridades Escuela Brasil

Estudiantes de la Escuela Brasil

Padres estudiantes Escuela Brasil

2.1 Participantes universitarios

Cuadro resumen del total de participantes universitarios (*):			
Carrera / Curso	Docentes	Estudiantes	Egresados
Facultad de Arquitectura (Curso Introdutorio)	10	90 (Farq) + 300 (Escuela) TOTAL 390 estudiantes	7 (7 docentes egresados)

(*) Complete solamente los pertenecientes a su servicio.

Integrantes del equipo universitario que llevará adelante la propuesta en su servicio(*):	
--	--

Nombre y Apellidos	CI	Teléfono	Correo electrónico	Servicio/Área	Docente	Estudiante	Egresado
Marcelo Danza				DEAPA / Taller Danza Farq UdelaR	X		X
Marcelo Staricco					X		X
Felipe Reyno					X		X
Lucía Bogliaccini					X		X
Ximena Villemur					X		X
Patricia Carriquiry					X		X
Jorge Tuset					X		X
Sebastián Olivera					X	X	-
Facundo Romero					X	X	-
Germán Tórtora					X	X	-

(*). Incluir SOLO estudiantes que tengan tareas de coordinación.

Docente(s) referente(s) del EFI:				
Nombre y Apellidos	CI	Teléfono	Correo electrónico	Servicio/Área
Marcelo Danza			mcdanza@gmail.com	DEAPA

Marcelo Staricco			mstaricco@gmail.com	DEAPA

No

2.2 Participantes no universitarios

Actores no universitarios participantes:		
	Tipo	Nombre
Sociales (*)	Estudiantes y Padres Escuela Brasil (Comisión de Padres) - Estudiantes Curso Introductorio	
Institucionales (**)	ANEP	Sra. Directora Escuela Brasil María Jose Quintela - Director de Primaria Maestro Hector Florit

(*) Tipo de actores sociales: Comisiones vecinales, sindicatos, cooperativas, ONG, u otros. (**) Tipo de actores institucionales: CAIF, Escuelas, liceos, INAU, UTU, empresas públicas, cárceles, hospitales, policlínicas, intendencias, ministerios, u otros.

Referentes no universitarios:			
Nombre y Apellidos	Teléfono	Correo electrónico	Institución/ Organización
Director General - Maestro Hector Florit			ANEP
Directora Maestra María José Quintela			ANEP

3. Integralidad y reconocimiento curricular

Articulación de funciones:	
¿Qué tipo de articulación de funciones se prevé desarrollar?	Explique cómo
Investigación-enseñanza	

Extensión-enseñanza-investigación

La principal búsqueda de este trabajo de extensión, se separa de muchos de los trabajos realizados en el marco de FARQ / UDELAR, ya que no pretende volcar a la sociedad su conocimiento o sus herramientas; sino compartir con ella su forma de hacer arquitectura y su forma de enseñarla.

No se trata de generar una instalación lúdica en una escuela que carezca de juegos exteriores, sino enseñar y aprender a construir nuestros propios juegos; trabajar juntos, los universitarios y los niños. Encontrar un construir, un proyectar colectivo.

Obtener nuevos nutrientes de la interacción de dos grupos de aprendizaje distintos, pero iniciales y frescos como son los pequeños escolares y los estudiantes de introductorio de la FARQ. Aprender creando mientras aprendemos a crear.

ESTRATEGIAS

1- ADAPTACIÓN DE PIAGET MEDIANTE EL PROYECTO Y LA ALTERACIÓN DE UN ESPACIO

Tomar como excusa la adaptación (asimilación, acomodación) a un espacio en una escuela, y la adaptación del niño a la escuela de tiempo completo, para la realización de un ejercicio proyectual de diseño, proyecto e intervención en un espacio. El ejercicio proyectual utiliza como consigna/comitente un público escolar que desea adaptar/se a un "patio" de escuela mediante su alteración/apropiación. Convierte esa posible alteración/apropiación en un ejercicio de diseño y construcción colectiva.

2- EL TALLER

La segunda estrategia del ejercicio es unificar la oportunidad de la enseñanza en taller, clásica de la Facultad de Arquitectura con la enseñanza en taller escolar. Se busca generar una simbiosis que otorgue frescura y originalidad al proceso creativo mediante la ampliación del *ámbito clase*. **Apuntes generales a la metodología del taller en sus implicancias en la educación de la infancia**

- *Aprender haciendo. Los conocimientos se aprenden en una práctica concreta vinculada a la relación a la realización de un proyecto. Implica superar la división entre la formación teórica y práctica.*
- *Una forma de participación que refuerza la responsabilidad individual. Se lleva a cabo formando equipos de trabajo docentes-alumnos, que podría en este caso, en la etapa final incluir a las familias.*
- *La relación docente-alumno queda establecida en la realización de una tarea común. La tarea docente es de estimulación, orientación, transmisión de conocimiento, y asesoría técnica. Los estudiantes se insertan en el proceso como sujetos de su propio aprendizaje, con la apoyatura técnica y*

metodológica de los docentes. 3- DEL OBJETO AL ESPACIO, Y DEL ESPACIO A LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN La unificación de los dos ejercicios clásicos del curso de Especies de Espacios potencia el aprendizaje de los estudiantes de arquitectura, les permite dar continuidad a un trabajo y a una línea conceptual. El ejercicio inicial llamado Objetos Singulares, es ahora disparador y excusa de la línea de intervención y la caja de herramientas con la que se dispondrá para la intervención en la escuela (ejercicio UNO:UNO). 4- HOMO LUDENS La estrategia consta de diseñar un objeto lúdico, desde lo lúdico. La dinámica de los ejercicios trabajan desde el pensamiento lateral, desprejuiciado el proceso de diseño. Las herramientas, su uso, y el intercambio con los niños de la escuela al momento de elegir en conjunto la intervención a realizar. Es esta mirada, este extrañamiento de los objetos y de los espacios el mayor aporte del intercambio con los niños. La construcción de la intervención también deberá ser pensada desde lo lúdico de modo de transformar un posible problema como ser: no poder construir en horario de clase en la escuela, en una oportunidad. La instalación se fabrica en el Taller, por partes, como un Mecano o un Lego, y su traslado, ensamblaje y montado se transforma en una actividad de mayor importancia, en la cual construimos jugando, en conjunto con la escuela. La arquitectura se transforma en un juego.

Investigación-extensión		
Investigación-enseñanza-extensión		

Interdisciplina: ¿Qué disciplinas participan? - Desarrollo Paramétrico : Departamento de Informática Aplicada al Diseño / Laboratorio de Visualización Digital Avanzada (vidiaLab) / Laboratorio de Fabricación Digital Montevideo (labFab)

Reconocimiento curricular:

¿El EFI tiene reconocimiento curricular? (SI / NO) SI TIENE RECONOCIMIENTO CURRICULAR	Curso Curricular - Anteproyecto Introdutorio - Taller Danza (Farq-UdelaR)	Créditos correspondientes a curso de Anteproyecto Introdutorio de acuerdo Plan de Estudios 2002
--	---	---

4. Financiamiento

a.- ¿Que tipo de financiamiento tiene? (UdelaR, CSEAM, Farq, EUCD, etc)

NO TIENE FINANCIAMIENTO ESPECÍFICO. Las horas docentes provienen del presupuesto asignado por el DEAPA al Taller Danza, y este a su vez al curso de Introdutorio.

5. Descripción de la propuesta de EFI

a.- Antecedentes

FUNDAMENTACIÓN Y ANTECEDENTES

Los puntos en común de muchas de las dinámicas pedagógicas entre el Taller de Arquitectura y los primeros años escolares, la constante necesidad del equipamiento público educativo de nuevas miradas arquitectónicas, y el desarrollo del concepto y aprendizaje de la adaptación por parte de los niños; nos presenta un terreno fértil para proponer, no una construcción sino un Ejercicio de Extensión. La principal búsqueda de este trabajo de extensión, se separa de muchos de los trabajos realizados en el marco de FARQ / UDELAR, ya que no pretende volcar a la sociedad su conocimiento o sus herramientas; sino compartir

con ella su forma de hacer arquitectura y su forma de enseñarla.

No se trata de generar una instalación lúdica en una escuela que carezca de juegos exteriores, sino enseñar y aprender a construir nuestros propios juegos; trabajar juntos, los universitarios y los niños. Encontrar un construir, un proyectar colectivo.

Obtener nuevos nutrientes de la interacción de dos grupos de aprendizaje distintos, pero iniciales y frescos como son los pequeños escolares y los estudiantes de introductorio de la FARQ.

Aprender creando mientras aprendemos a crear.

El objetivo no es parasitar mediante una instalación, sino ser simbioses, desencadenar una energía que sea capaz de seguir creando y construyendo con dinámicas colectivas de taller una vez que nosotros nos retiremos de escena.

A continuación se citan experiencias de relacionamiento con el medio realizadas dentro del Taller Danza / DEAPA / FARQ. Muchas de ellas fueron realizadas sin financiación formal, mediante el esfuerzo del equipo de docentes y de los estudiantes participantes. Involucran diferentes comunidades y diversos puntos de vista al acercamiento a ellas desde la disciplina arquitectónica, tanto sea desde lo cultural, lo tecnológico y/o lo artístico.

1) DENTRO DEL CURSO DE INTRODUCTORIO ESPECIES DE ESPACIOS (TALLER DANZA)

2014 - ANTECEDENTES DEL CURSO ESPECIES DE ESPACIOS 2014: ESCUELA BRASIL

A continuación se describe la experiencia realizada entre agosto y octubre de 2014, en la intervención en la Escuela pública Número 17, Brasil. Se combinan los resultados del ya clásico ejercicio del curso Especies de Espacios, Objetos Singulares, con la alteración de un espacio lúdico-institucional como ser el patio de una Escuela.

A partir del primer ejercicio, Objetos Singulares, uno de los espacios resultantes es seleccionado como consigna para el desarrollo del ejercicio UNO:UNO. El espacio generado a partir de un objeto singular funciona como punto de partida para la nueva propuesta, debiendo ser transformado y re-proyectado, para ser luego construido dentro del nuevo emplazamiento, el patio de la Escuela Número 17, Brasil.

La elección del espacio y el intercambio con los maestros y los niños, es parte de la premisa inicial, pero fue la construcción la instancia que logró vincular a la colectividad universitaria con la colectividad escolar, incluyendo a sus padres. Las especificidades programáticas y del lugar, se convierten en los insumos para realizar el nuevo proyecto. La propuesta consiste entonces en una construcción colectiva de carácter efímero, que se sitúa dentro de un espacio lúdico por excelencia, el patio de una escuela.

Sobre la metodología operativa del ejercicio, se trabajó mediante un abordaje integral dentro de una dinámica de workshop, intercalando instancias de trabajo dentro de la Facultad y ensayos de campo en la Escuela, conformando diferentes grupos de trabajo, promoviendo de esta manera un intercambio entre los distintos aspectos que integran la actividad proyectual:

- Proyecto desde la especificidad del lugar y el programa- Proyecto desde el abordaje constructivo y la elaboración de prototipos- Maqueta y gráficos de estudio

sobre la implantaciónEl evento de realización de la etapa final del proyecto, la construcción y uso del dispositivo contó con el apoyo y trabajo del equipo del LABFAB / VIDIA- LAB MVD de la Facultad, en el registro audiovisual. De esta manera los estudiantes logran la concreción del proyecto, su puesta en sitio y la posterior visualización de la interacción entre los usuarios y el espacio arquitectónico generado. De la reinterpretación, gestión, ensayo, construcción, traslado, montaje en sitio y uso, surgen las imágenes que a continuación mostraremos.

2013 ESPECIES DE ESPACIOS: AMPLIFICADORES DE PAISAJE / CABO POLONIO

El ejercicio tuvo como objetivo la construcción de una instalación espacial de carácter temporal en el Parque Nacional del Cabo Polonio. Nueva- mente mediante un evento de un fin de semana, se redefine un paisaje artificial sobre un paisaje pregnante natural con el objetivo de buscar oportunidades, nuevos paisajes para la población de todo el año que habita en el Cabo Polonio.

2012 - PLAZA SEREGNI

A partir de la realización de derivas en la ciudad de Montevideo, se propone indagar dentro del territorio en búsqueda de (nuevos) espacios urbanos. La actividad se desarrolla en la plaza Líber Seregni, invitando al barrio (ahora con- gregado en lo que era un nuevo espacio urbano) a experimentar este ensayo de arquitectura. Reflexionar sobre el espacio en el que se desarrollan las experiencias humanas de cocinar y comer.

El ejercicio concluye con el evento barrial, y la transformación del espacio en un día, que interviene, afecta, comparte y se retira, redefiniendo la plaza en una sala de comer.

2010 HABITAR LA MATERIA / 2009 MATERIA EN CARMELO

El Taller Danza desarrolló y creó el Laboratorio MATERIA como plataforma para la experimentación abierta y desprejuiciada, pero rigurosa a la vez; como forma de conocer, reconocer y descubrir la arquitectura. Se realiza el ejercicio Cubos! que consta de una instalación de cubos matéricos en la costanera del arroyo en la ciudad de Carmelo. Los estudiantes viajaron a Carmelo a realizar la construcción in situ. La instalación permaneció como parte del paseo de la ciudad por dos semanas. En 2010 se realiza un pequeño ensayo proyectual intergeneracional, que tuvo a la materia como fuerza impulsora para el desarrollo del argumento arquitectónico, y del cual resultaron 3 proyectos construidos. La construcción de las 3 piezas arquitectónicas se realizó en el Parque Rodó, con la colaboración y participación de la Intendencia de Montevideo y la Policía de Montevideo.

2- DENTRO DEL MARCO DEL TALLER DANZA

2014 - POLANCO

Tres ensayos de diseño arquitectónico tomando a modo de laboratorio la ciudad de San Gregorio del Polanco, departamento de Tacuarembó. Polanco 2260 fue uno de los ensayos que proponía explorar las potencialidades de la arquitectura efímera como exploración espacial, material y programática y las oportunidades de su apropiación por parte de los usuarios del espacio público. Las instalaciones se realizaron durante un día en la plaza de San Gregorio de Polanco, interactuando activamente estudian- tes, dispositivos y actores locales. El curso al final del semestre volvió a Tacuarembó a exponer los resultados de los ensayos.

2013 - LEAC INTEGRAL / 2012 - 2013 - LEAC: LABORATORIO EN EL ESPACIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

El *Taller Integral LEAC* fue un Taller de Obra realizado en el marco del curso opcional LEAC, llevado adelante por un grupo docente del Taller Danza, en conjunto con profesores de la Escuela de Arquitectura de Talca (Chile) y la organización del ELEA, e impulsada por el Servicio de Investigación y Extensión de la Facultad a partir de la necesidad de poner en valor la integralidad en la Facultad de Arquitectura. El Laboratorio en el Espacio de Arte Contemporáneo surge de la demanda planteada por el Espacio de Arte Contemporáneo (EAC), al recibir la confirmación de que el Presupuesto Participativo presentado oportunamente había sido aprobado. Se trataba de fondos para la recuperación de las dos plazas que se inscriben en la manzana del predio de la ex-cárcel de Miguelete (ubicación actual del EAC). Uno de los resultados del curso fue el ante-proyecto ajustado para ambas plazas, que se presentó oportunamente al Ministerio de Transporte y Obras Públicas, quien estaría a cargo de la confección de los pliegos y desarrollo ejecutivo del proyecto.

2013 - DETOUR

[DETOUR]. Intervención de los cursos de ante-proyecto de arquitectura del Taller Danza, que tuvo lugar en Villa La Paz, Colonia Piamontesa. Un ensayo de arquitectura que reunió a todo el cuerpo docente y a los 200 estudiantes de los cursos de anteproyecto 1, 2 y 3 del Taller. Se realizaron varias intervenciones en torno a la plaza y al parque sobre el río Rosario. Las intervenciones materiales -más o menos efímeras- en el espacio público involucraron a un importante número de vecinos, gracias a la coordinación con la Junta Local.

2008 LIA COA: LABORATORIO CONSTRUCCIONES ABIERTAS

El objetivo fue la construcción real de un objeto arquitectónico, donde los datos del lugar, el espacio y materiales disponibles son preponderantes. Durante el primer semestre de 2008 se trabajó en La Paloma, Rocha, bajo la premisa de la construcción de una plaza. Para la concreción se tuvo el apoyo de la Intendencia de Rocha, la Junta Local de la Paloma, el Ministerio de Educación y Cultura, y el asesoramiento de la Escuela de Arquitectura de Talca (Chile).

b.- Objetivos

El trabajo propone realizar un ejercicio proyectual, que involucre al curso de introductorio del Taller Danza y algunas de las clases de los primeros años de una Escuela Pública de tiempo completo.

A partir de un ejercicio disparador como es Objetos Singulares (construir un espacio a partir de un objeto), y de la localización de una Escuela objetivo; se propone desarrollar un taller colectivo de diseño e interacción que trabaje con lo lúdico desde lo lúdico. Se pretende obtener una sinergia en lo creativo y en lo pedagógico. Si bien la meta final es la construcción de una intervención efímera lúdica en el patio de la Escuela, el objetivo principal es el desarrollo por parte de todas las comunidades involucradas de capacidades de creación y ejecución colectivas.

La propuesta se desarrolla en doce semanas, durante el segundo semestre del año 2015.

La inclusión durante el proceso del laboratorio digital (vidiaLab / labfabMVD*) nos permite incorporar lo digital como herramienta de diseño (y fabricación), pero a su vez optimizar las capacidades de registro y difusión de la actividad.

*Laboratorio de Visualización Digital Avanzada / Laboratorio de Fabricación Digital Montevideo

La presentación de los objetivos la haremos según cada comunidad interviniente.

1- PARA UNIVERSITARIOS, ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA

- Poner en relación al estudiante con el medio.
- Promover el trabajo en colectivo (ya que el producto será un solo proyecto realizado por todo el estudiantado), entendiendo su rol fundamental en la práctica de la arquitectura, estimulando la comunicación, diálogo e interpretación entre todas las partes (estudiantes, niños, maestros, docentes, padres)
- Comprender la técnica como parte intrínseca del proceso creativo, mediante el acercamiento a la construcción su diseño y posibilidades.
- Presentarle al estudiante de arquitectura un usuario/destinatario/comitente que le permita comprender el quehacer disciplinar y los objetivos de su profesión.
- Aproximación a un abordaje integral del proceso completo de la disciplina, desde el anteproyecto o la idea hasta su concreción, construcción, contemplando las especificidades contextuales y requerimientos programáticos.
- Entender la fabricación digital como una herramienta que debe incorporarse desde el inicio del proceso proyectual y no como una instrumento de materialización que sustituye instrumentos tradicionales.

• 2- PARA LOS NIÑOS DE ESCUELA DE TIEMPO COMPLETO -OPCIÓN ARTE-

- ***Del individualismo al colectivo.*** La supervivencia favorece la lucha individual, y el establecimiento de una relación predominantemente utilitaria con el resto. En el intento de fortalecer lo colectivo, uno de los objetivos principales de la educación completa y la escolarización; el ejercicio busca que los niños diseñen y construyan colectivamente, no solo en su comunidad, sino con los docentes y con estudiantes de nivel terciario, con los que a pesar de las diferencias comparten el fervor y frescura del aprender.
- ***De la pasividad a la participación social. El pasaje de ser objeto a ser sujeto sólo es posible si hay lugar para la participación activa de la sociedad, y la escuela, es una buena “escuela” para ello, un pequeño mundo en donde experimentar.***
- ***De la repetición a la novedad. La tarea educativa no es solo desarrollar potencialidades ocultas, sino también y fundamentalmente, crear lo nuevo, aquello que no existía porque las condiciones de vida (materiales y afectivas), no permiten que existieran.***
- ***Talleres. Talleres que enfatizan la expresión sensible. Posibilitan la sensibilización estética, la fantasía y la imaginación, generando situaciones de exploración y experimentación con juegos, y con el propio cuerpo. *Los objetivos descritos fueron estudiados del documento de 1997 de ANEP: ANEP/MECAEP, Propuesta Pedagógica para las Escuelas de tiempo Completo, 1997***

• 3- PARA TODOS LOS PARTICIPANTES DE LA ACTIVIDAD, ESTUDIANTES Y DOCENTES

- 0 **De la incapacidad a la capacidad de gestión. Para generar cambios posibles, para participar, para estimular lo colectivo, es necesario un cierto nivel de organización (y de conceptos organizativos) que desarrollen la capacidad de gestión.**
- **El taller como espacio de trabajo colectivo, comprendiendo los diferentes roles enfocados en potenciar el aprendizaje. Incorporar el concepto de formación permanente.**
 - **Crear un espacio mediante su adaptación, con todo el trabajo, la intuición y la satisfacción que esto conlleva.**
 - **Apostar a cultivar el disfrutismo (<http://movimientodisfrutista.blogspot.com/>), entendiendo que aprendemos más cuando disfrutamos de lo que hacemos. La actividad es altamente disfrutable y novedosa en cada parte del proceso creativo. Cada etapa es entonces una fiesta colectiva que estimula la participación y permite absorber y desarrollar conocimientos que se van planteando.**

c.- Descripción de actividades previstas para estudiantes y docentes (tipos de actividad, modalidad pedagógica, roles esperados, entre otros)

La actividad propuesta cuenta de dos etapas de proyecto claramente diferenciadas. La primera, denominada **OBJETOS SINGULARES**, involucra exclusivamente a los estudiantes del Curso de Introductorio. El estudiante debe ejercitar las herramientas proyectuales que le permitan crear un espacio a partir de un concepto desarrollado desde un objeto singular. La segunda, denominada **HOMO FABER DIGITAL y HOMO LUDENS**, parte de uno de los espacios diseñados en la primera etapa, y tiene como objetivo diseñar, construir y poner en funcionamiento de forma conjunta entre los Talleres (TZ + labfabMVD) y la Escuela, un equipamiento lúdico en el patio de juegos de la misma. La actividad se desarrolla en 5 instancias claramente identificables:

1- ELECCIÓN DE LA ESCUELA: EL COMITENTE Bajo el formato de audiencias participativas se visitan 3 escuelas de tiempo completo, a partir de las cuales luego de visitadas, se opta por una de ellas de acuerdo a los siguientes criterios: **viabilidad espacial, receptividad por parte de la institución, detección de necesidades y oportunidades.**

2- DISEÑO: WORKSHOP Bajo el formato de *workshop* tres equipos de estudiantes diseñaran tres sectores de un único proyecto, partiendo de la premisa física del lugar, y las necesidades y comentarios que fueron recibiendo de los estudiantes y maestros de la Escuela (entrevistas). Se prevé una instancia de taller colectivo entre estudiantes universitarios y escolares que potencie el proceso creativo mediante la retroalimentación activa (todos son usuarios y todos son diseñadores). Visita de la Escuela a La Facultad, interactuando con las herramientas de diseño (maquetas, gráficos, modelos) y aportando su mirada sobre el objeto.

Toda la etapa de diseño será desarrollada en forma conjunta con los docentes del **vidiaLab * / labFabMVD **** los primeros aportando los elementos y herramientas a los estudiantes acerca del diseño paramétrico y los segundos respecto a la fabricación digital de componentes, facilitando las instalaciones del Laboratorio para el diseño y fabricación de los prototipos del equipamiento. Este proceso de aprendizaje se concibe en la propuesta como integral, en el entendido que la fabricación digital debe incorporarse a nuestro entender, desde el inicio del proceso proyectual y no como un simple instrumento de materialización que sustituya los procedimientos tradicionales.

* Laboratorio de Visualización Digital Avanzada / ** Laboratorio de Fabricación Digital Montevideo

3- CONSTRUCCIÓN: HOMO FABER DIGITAL

La fase de construcción será desarrollada íntegramente con el **labFabMVD** (Laboratorio de Fabricación Digital Montevideo). Consta de una primera etapa de estrategia de construcción (montaje en partes, estrategia de ensamblado y de traslado de acuerdo al tamaño de las partes que conforman el total), y una segunda de fabricación y armado de los distintos sector del proyecto (los cuales serán ensamblados junto a los niños en la Escuela, siendo lo lúdico no solamente el uso, sino el hecho de poder armar su propio juego).

4- TRASLADO Y MONTAJE: HOMO FABER & HOMO LUDENS

El traslado y montaje se realizará en una jornada completa de trabajo, en la cual se procederá junto con los estudiantes del curso y de la escuela al montaje final en el sitio del dispositivo espacial lúdico (el armado del juego como juego).

5- USO Y DEVOLUCIÓN DE LA EXPERIENCIA: HOMO LUDENS

Instancia grupal de intercambio, donde los maestros y estudiantes de la Escuela aportarán su mirada y realizarán una devolución de la experiencia de uso durante la semana.

d.- Si existe, ¿de qué modo se da la articulación con programas plataforma?

NO

e- Sobre la población involucrada (actores sociales y actores institucionales):

Caracterización general

La comunidad involucrada son:

1- Estudiantes Escuela Pública

Los niños pertenecientes al programa de ANEP de Escuelas de Tiempo Completo. Dentro de este grupo se busca específicamente una escuela orientada dentro del grupo Arte, o que trabaje en sistema de taller y que presente necesidades espaciales que puedan ser canalizadas mediante la intervención arquitectónica.

2- Estudiantes Farq UdelaR (Introdutorio Taller Danza)

La elección específica de la Escuela se desarrolla dentro de la primera etapa del ejercicio, logrando ponderar las opciones y enseñar a los estudiantes de Arquitectura a detectar las distintas necesidades, así como también a generar una elección consciente del comitente y del espacio a intervenir.

3- Padres Estudiantes Escuela Brasil

4- Autoridades y Maestras/Maestros Escuela Brasil

5- Autoridades ANEP

¿Qué actividades realizan?

Estudiantes FARQ y Estudiantes Escuela:

Ensamble y Construcción de estudiantes de FARQ junto a los niños en la Escuela, siendo lo lúdico no solamente el uso, sino el hecho de poder armar su propio juego).

El traslado y montaje se realizará en una jornada completa de trabajo, en la cual se procederá junto con los estudiantes del curso y de la escuela al montaje final en el sitio del dispositivo espacial lúdico (el armado del juego como juego).

Existe una instancia grupal de intercambio, donde los maestros y estudiantes de la Escuela aportarán su mirada y realizarán una devolución de la experiencia de uso durante la semana (audiencia pública participativa en la Escuela).

ANEP

Seguimiento y apoyo institucional

Padres Estudiantes

Inauguración Final

¿Que modalidades de participación se plantean?

En que momento del desarrollo del EFI participarán (Elaboración, Desarrollo, Evaluación).

Audiencias Públicas (estudiantes, padres, docentes, maestros y autoridades) - DESARROLLO

ANEP (evaluación de la experiencia) - EVALUACIÓN

Estudiantes Escuela y Estudiantes FARQ (ELABORACIÓN Y DESARROLLO de la propuesta)

Docentes Farq - Desarrollo de la propuesta para el ejercicio del Curso junto a Maestros Escuela.

Maestro Escuela - DESARROLLO conjunta con Docentes FARQ de la propuesta a desarrollarse en el patio de juegos.

f.- Dispositivos de Evaluación previstos. (Indicar si se prevén dispositivos específicos para la evaluación estudiantil y/o docente.)

Evaluación docente teniendo en cuenta categorías de proceso, proyecto y entrega (evaluación individual para cada estudiante de Farq Udelar Introdutorio

involucrado).

g.- Resultados esperados y proyecciones a futuro.

RESULTADOS ESPERADOS

Una construcción efímera que re-active el patio de la Escuela por un plazo mínimo de un mes.

Una capacidad instalada de pensar, diseñar y construir en colectivo.

Aportes a las dinámicas de Taller desde el ensayo de nuevas didácticas que permitan desarrollar grupos con un rango etario diverso e inquietudes diversas.

Fortalecer el puente ya generado con ANEP en el trabajo realizado en la Escuela Brasil. Ampliar las actividades lúdico - educativas de las Escuelas de Tiempo Completo.

ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN / COMPARTIR NUESTRA ARQUITECTURA

El registro y difusión de la experiencia es parte de la propuesta, a través de los medios 2.0 desde el inicio fomentamos el uso de las redes para ampliar el alcance de la experiencia. El registro del proceso día a día se realizará de manera conjunta entre el equipo docente *Especies de Espacios*, y el Lab Fab MVD, utilizando las herramientas avanzadas que el laboratorio dispone.

DEL PROCESO Se difundirán las instancias de intercambio con la escuela, usando los canales existentes de difusión de ambas instituciones. Se realizará una crónica para difundir sobre cada etapa del proceso, fundamentalmente en la etapa del intercambio en la generación del proyecto con los usuarios (niños, maestros, directores, etc), y en la etapa de construcción y uso.

DE LA INAUGURACIÓN Se realizará un evento de inauguración en la que se invita a participar también a los padres de los alumnos, vecinos, y demás actores de la comunidad del barrio, así como al resto del colectivo académico de la Facultad de Arquitectura y de la UdelaR en general. La difusión de este evento se realizará a través de los canales oficiales de FARQ; UDELAR, ANEP; y en una volanteada con el barrio. Se invitará a TV Educativa* y a otros medios de comunicación a cubrir el evento para lograr una difusión más allá del círculo de participación directa. *El video adjunto, producido para el evento en la Escuela Brasil fue pedido por el Director de Primaria Mto. Hector Florit para TV Educativa, como forma de difusión de la actividad realizada en forma conjunta.

EX-POST Se realizará una producción audiovisual que muestre el proceso en su totalidad, desde *Objetos Singulares* hasta el evento de inauguración de la intervención. Esta producción será difundida en diversos medios de la red y en las redes sociales. Se podrá difundir en PATIO, en la Web de Farq, en la Web del

Taller Danza, y en las diversas redes sociales que replican dichos sitios. El Taller Danza edita semestralmente "Mapeo", por lo cual en la edición de diciembre de 2015 se incorporarán contenidos sobre la experiencia realizada.

h.- Cronograma de ejecución

Cronograma 2015

UNO:UNO
2014 - Escuela Brasil Nº17

Escuelas de
Quilmes



TZ TALLER DANZA

HOMO FABER DIGITAL & HOMO LUDENS

	LUNES	MIÉRCOLES	VIERNES		LUNES	MIÉRCOLES	VIERNES		
S01 Agosto 10 8 15 inicio de Cursos 10:02:05 - 10hs	10:00hs 10 agosto Charla Presentación Ej. 01 Objetos Singulares	10:00hs 12 agosto Corrección mesas TZ + LabFabMVD	10:00hs 14 agosto Corrección mesas	ETAPA 1 objetos singulares	S07 Set 21 23 25 WORKSHOP -PROYECTO-	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance ADAPTACIÓN Trabajo en equipo por mesas para ideación del equipamiento lúdico	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance ADAPTACIÓN Trabajo en equipo por mesas para ideación del equipamiento lúdico TZ + LabFabMVD	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance	
	S02 Agosto 17 19 21	10:00hs 17 agosto Corrección mesas	10:00hs 19 agosto Corrección mesas		10:00hs 21 agosto Corrección mesas + Taller Digital	S08 Set 28 30 Oct 02 WORKSHOP -PROTOTIPO-	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance PROTOTIPO Ensayo y Construcción de Partes a Escala Real de la Instalación.	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance PROTOTIPO Ensayo y Construcción de Partes a Escala Real de la Instalación.	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance PROTOTIPO Ensayo y Construcción de Partes a Escala Real de la Instalación.
	S03 Agosto 24 26 27	10:00hs 24 agosto Corrección mesas	10:00hs 26 agosto Corrección mesas TZ + LabFabMVD		ENTREGA Objetos Singulares ! 28 agosto	S09 Oct 05 07 09 CONSTRUCCIÓN	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Compra de materiales para la construcción total de la construcción.	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Construcción	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Construcción
	S04 Ago 31 Set 2 4 PRESENTACIÓN VISITA ESCUELAS	10:00hs 31 agosto Charla Presentación Ej. 02 UNO:UNO	10:00hs 02 set Visita Escuela 01 Entrevista Elección Escuela Participan Estudiantes, alumnos, maestros y docentes. OBJETIVOS Reconocimiento del Sitio Entrevista Maestra y Niños Contacto con el posible usuario del espacio		10:00hs 04 set Visita Escuela 02 Entrevista Elección Escuela Participan Estudiantes, alumnos, maestros y docentes. OBJETIVOS Reconocimiento del Sitio Entrevista Maestra y Niños Contacto con el posible usuario del espacio	S10 Oct 12 14 16 CONSTRUCCIÓN	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Construcción	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Construcción	CONSTRUCCIÓN CONSTRUCCIÓN EN TALLER Construcción
	S05 Set 7 09 11 ELECCIÓN ESCUELA -AUDIENCIAS-	10:00hs 07 set Visita Escuela 03 Entrevista Elección Escuela Participan Estudiantes, alumnos, maestros y docentes. OBJETIVOS Reconocimiento del Sitio Entrevista Maestra y Niños Contacto con el posible usuario del espacio	10:00hs 09 set Elección Conjunta Escuela Elección conjunta entre estudiantes y docentes curso de la escuela con la cual trabajar de acuerdo a los siguientes criterios: 1) Viabilidad Espacial 2) Recepcividad de estudiantes y autoridades 3) Evaluación necesidades detectadas.		10:00hs 11 set Visita Escuela Charla informal con niños y maestras sobre las necesidades y expectativas. OBJETIVOS Reconocimiento del Sitio Relevamiento planimétrico, altimétrico y fotográfico	S11 Oct 19 21 23 TRASLADO Y MONTAJE	TRASLADO LOGÍSTICA Traslado y Registro hacia el Patio de la Escuela	MONTAJE EN ESCUELA CONSTRUIR JUNTOS Montaje de la Instalación junto a alumnos de la Escuela.	MONTAJE EN ESCUELA CONSTRUIR JUNTOS / CUIDAR JUNTOS Estudiantes explican a alumnos como cuidar y usar lo que construyeron juntos.
	S06 Set 14 16 18 WORKSHOP -PROYECTO-	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance ADAPTACIÓN Base de maqueta y fichadas cortadas etc. 1:50 de la Escuela Primera aproximación a materialidad Primera avance de adaptación (maqueta + gráficos)	WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance ADAPTACIÓN Mesa junto docentes LabFabMVD - Trabajo en equipo por mesas TZ + LabFabMVD		WORKSHOP 10:00 - 12:00hs Mesas 12:00 - 13:00hs Pres. de Avance ADAPTACIÓN Mesa junto docentes LabFabMVD - Trabajo en equipo por mesas TZ + LabFabMVD	S12 Oct 26 28 30 USO / DEVOLUCIÓN EXPERIENCIA	REGISTRO REGISTRO FOTOGRAFICO Registro Fotografico y Audiovisual durante el uso de la instalación en la Escuela.	AUDIENCIA DEVOLUCIÓN DE USO Y EXPERIENCIA Los alumnos de la escuela cuentan acerca de su experiencia de uso y les dan a los estudiantes de Farq un dibujo que ilustre dicha experiencia. Actividad tarea domiciliaria coordinada con maestras de expresion plastica	CIERRE DE ACTIVIDAD FESTEJAMOS JUNTOS Merienda Compartida: Estudiantes Farq - Alumnos Escuela, Padres, Docentes y Maestros/as.
S13 y S14	Edición de material de registro para difusión del proceso y de los resultados obtenidos. Revista Mappeo / Video Compilación (Ver Escuela Brasil) / Patto FARQ / Web Taller Danza /						TZ + LabFabMVD		

ETAPA 2 UNO:UNO

6. Observaciones