

Aprender haciendo

PAUL CHURAYRA FLORES
DISEÑO ARQUITECTÓNICO III

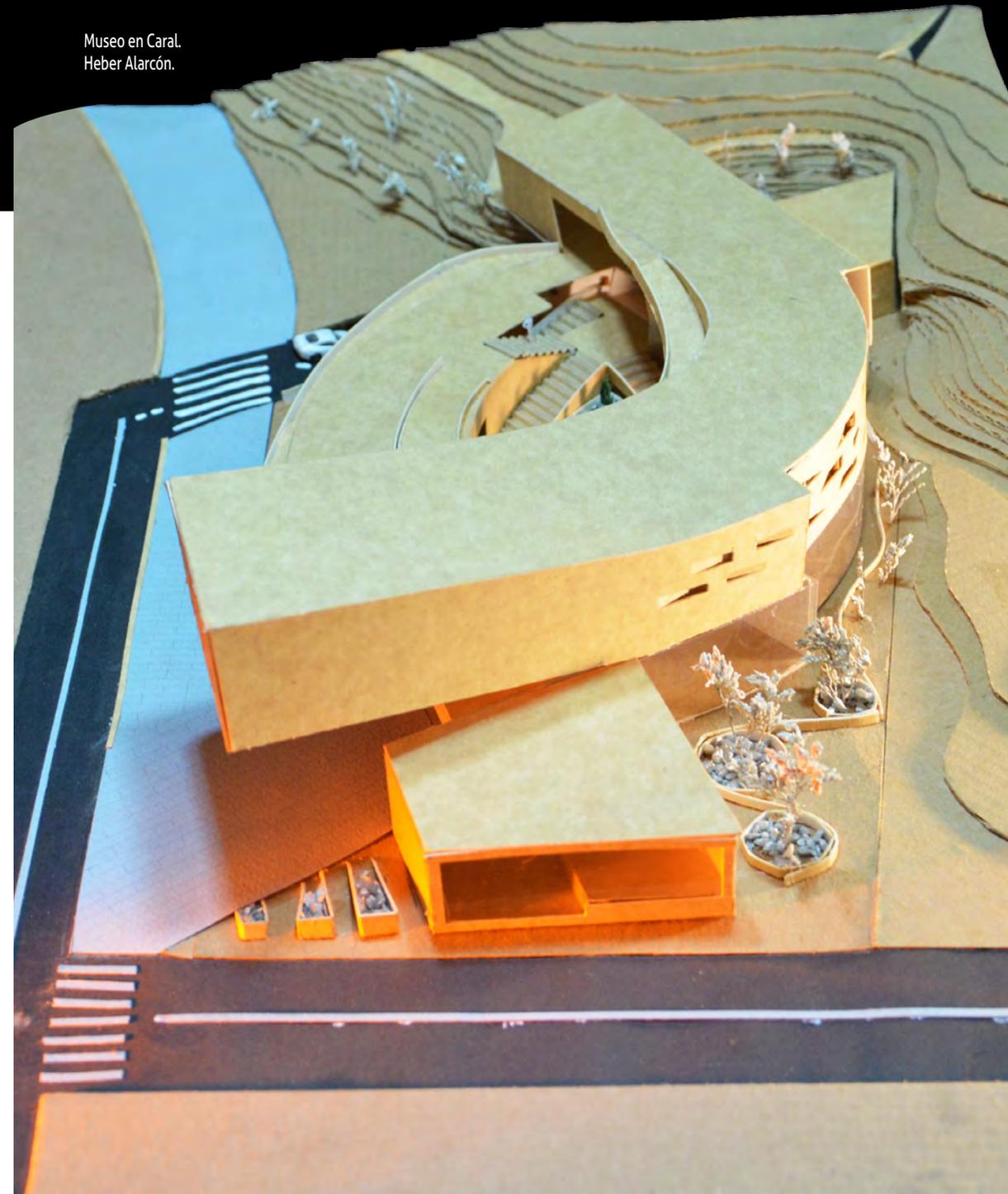
Como arquitectos diseñamos proyectos diversos, y es allí donde se enseña a diseñarlos, implicando una de las tareas más complejas en las que nos vemos envueltos los profesionales que nos dedicamos a esto. Por tal razón, el Taller de Diseño Arquitectónico se considera como la columna vertebral académica de esta profesión.

En tal sentido me atrevo a realizar una comparación, utilizando un elemento natural y fundamental que sirvió de inspiración desde los inicios para la optimización de espacios confortables: El árbol. Este elemento contribuye a nuestro planeta como un ecosistema saludable, con sus partes importantes como la raíz = Diseño Arquitectónico, Expresión Gráfica, Geometría Descriptiva; Tronco = Diseño Arquitectónico; y Ramas, Hoja, Copa = Diseño, Urbanismo, Planeamiento, Historia, Restauración, etc. En tal caso, este

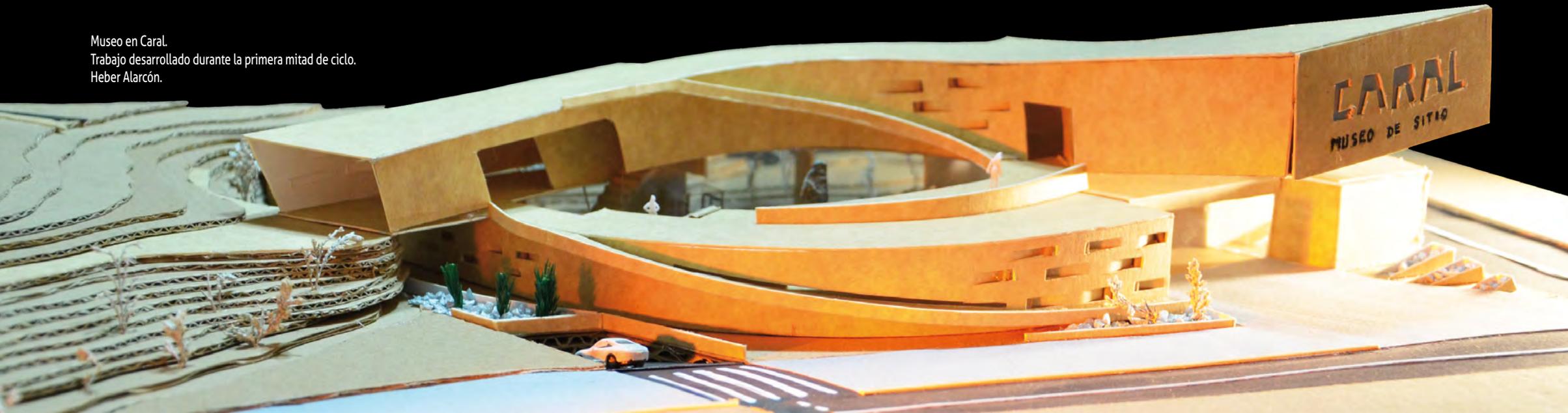
sistema de talleres de diseño implica un sistema de enseñanza y de aprendizaje, donde a partir de un hacer productivo o un 'aprender haciendo', se da una relación de conjunto entre docente y alumno, ambos involucrados como sujetos activos.

Al docente le corresponde la tarea de planificar las actividades, brindar apoyo teórico y metodológico, bibliografía y documentación de acuerdo a las exigencias de las prácticas planteadas y, por otro

Museo en Caral.
Heber Alarcón.



Museo en Caral.
Trabajo desarrollado durante la primera mitad de ciclo.
Heber Alarcón.



lado el alumno debe involucrarse y comprometerse como sujeto activo continuo de aprendizaje.

La actividad de diseño en el taller es el ámbito donde el estudiante debe asumirse como sujeto activo e intencional. Tiene la oportunidad de desarrollar sus actividades en un contexto que le permite desplegar su iniciativa personal creativa. Es allí, principalmente en las etapas de generación de las primeras ideas y su posterior desarrollo y profundización de diseño, donde el docente despliega sus estrategias para la reflexión, la búsqueda y la cognición. El docente muestra al alumno cuáles son los conocimientos y las metodologías que se utilizan en el proceso creativo, intentando poner en evidencia las actividades reflexivas y operativas que involucra el diseño, tanto las del docente como las

del alumno, como sujetos activos de enseñanza – aprendizaje.

En este caso, de acuerdo a las necesidades que el taller requiere, se plantea tres unidades como ejercicios para su desarrollo.

Primero: El ejercicio consistió en brindar al estudiante temas de reforzamiento para su proceso creativo-espacial-compositivo, en el cual como herramienta espacial, se les solicita realizar los planos de distribución de sus propias viviendas, transformarlas en espacios sistematizados entre sí a nivel de composición volumétrica y calidad espacial, involucrando cinco ejes espaciales que se consideran como fundamentales: dominio, contenido, refugio, sorpresa y recorrido, los cuales proporcionan al estudiante su creatividad y destreza.

Vivienda Container.
Arnés Valdivia.



Segundo: Se plantea desarrollar un proyecto (Museo de sitio en el complejo arqueológico de Caral). Uno de los motivos fundamentales que nos llevó en la elección del tema es la procedencia diversa de nuestros estudiantes específicamente en este taller; por ello, se realizó la visita de campo con la finalidad de observar, evaluar y procesar información del entorno de manera objetiva, sensorial e intuitiva con el fin de convertirla en insumo para la elaboración del proyecto.

Fase 1. Caracterización del tema.

Fase 2. Análisis de sitio y programa arquitectónico.

Fase 3. Elaboración y selección de esquemas de diseño.

Fase 4. Elaboración de anteproyecto.

Fase 5. Desarrollo de proyecto.

Tercero: Como ejercicio final de ciclo, la cátedra propone desarrollar un proyecto inusual con la finalidad de contribuir en la reducción del impacto ecológico de un edificio, además de motivar como cultura de reciclaje y sostenibilidad de proyec-

to. En tal sentido, se propone desarrollar este ejercicio de CASA CONTAINER, con las condicionantes que ello implica, considerando la materialidad sobria y fría del contenedor, el mismo que cobrara vida con acentos de planos de color, composición volumétrica espacial y las piezas que la habitarán. La elección del lugar parte de una serie de premisas como el paisaje, visibilidades, asoleamiento, contexto, pendiente aproximada de 30°, sin atentar con la morfología del lugar (Zona Chacacayo). Se consideró para el programa arquitectónico cuatro contenedores: Uno de 40 pies y tres de 20 pies (Estar comedor, kitchenette, dormitorio, estudio, Ss-Hh, lavandería y cochera).

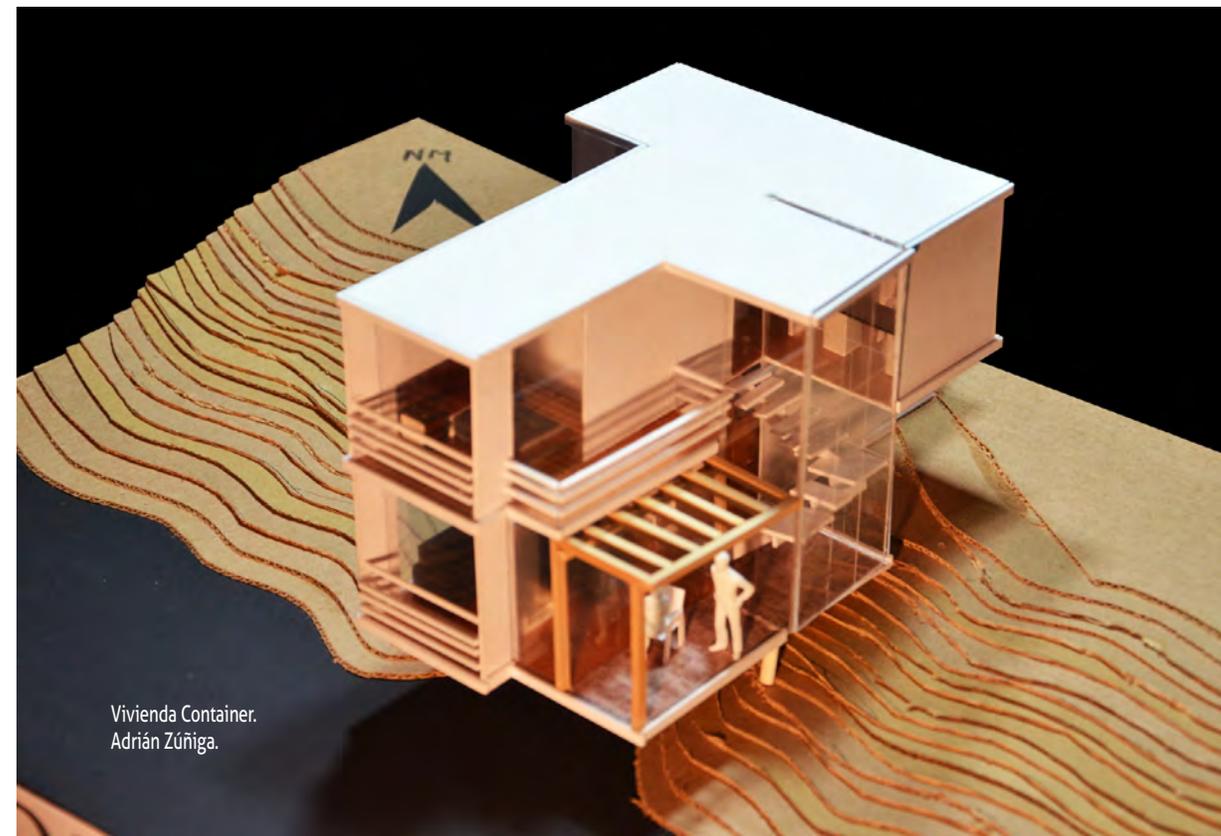
Como resultado, además de la variedad de propuestas compositivas volumétricas y la articulación espacial (interioridad y exterioridad). Se optimizará los recursos naturales y artificiales, los cuales se resume en Aprender Haciendo Arquitectura para hoy. Finalmente, la universidad debe ser un campo de experimentación y de apertura al conocimiento y a su reflexión, así como al descubrimiento de individualidades y pasiones propias que la estructura de la enseñanza actual casi no permite explorar.



Vivienda Container.
Leydi Calderón.



Vivienda Container.
Celia Cruz



Vivienda Container.
Adrián Zúñiga.