

NOMBRE/S:

¡A DISEÑAR UN OBJETO IMPRESCINDIBLE PARA EL AULA II!

1. Ideen en grupos el objeto que resolverá el problema. Definan materiales a usar, tamaño y medidas, ubicación en el aula, etc. Hagan los primeros bocetos del diseño para testarlo y realicen los ajustes necesarios.
2. Muestren los prototipos a las personas involucradas. Comenten lo que salió bien y los errores detectados para generar espacios de retroalimentación en un proceso de colaboración constante. Compartan también el proceso con los profesores de áreas curriculares, como por ejemplo Educación Tecnológica, Educación Plástica, etc., quienes desde su mirada podrán aportar al diseño del prototipo que resolverá el problema del aula. Por ejemplo, si lo que se necesita son percheros, hay que probar si es el tamaño ideal, si el lugar es el óptimo, si el material resiste o es necesario cambiarlo por otro más resistente y fácil de manipular, etc.
3. Construyan el objeto ya diseñado y probado. Es el momento de hacer realidad lo que diseñaron. Lo ideal sería usar el aula taller de la escuela, si la tiene, con la presencia de los profesores de Educación Tecnológica.
4. Organicen con las familias una jornada para colocar el objeto en el aula y...¡a disfrutarlo!