

OASIS

Creativo

Proyecto Final

Laura A Cabrera Cuartas

Docente: Catherine Perez Cuartas

2021-2

Colegiatura Colombiana



ÍNDICE

01 Nombre del proyecto

02 Justificación

03 Problema de investigación

04 Objetivo General

05 Objetivos específicos

06 Ejercicio cartográfico

07 Alfabeto visual

08 Desarrollo del proyecto

o1 OASIS CREATIVO

Hace referencia a un espacio de descanso y de paz que pueda fomentar la creatividad en los espacios educativos, de tal manera en la que se vea reflejado el incentivo de la creatividad a los estudiantes por medio de colores, distribuciones y gráficas aplicadas en diferentes espacios como lo son los salones, bibliotecas y oficinas.

o2 JUSTIFICACIÓN:

El desarrollo de la creatividad puede fomentarse por medio de sutiles cambios en el espacio o también por medio de la motivación correcta, como lo expresa Teresa Amabile.

De esta manera se afirma que claramente el espacio en donde las personas se desarrollen académicamente son espacios que pueden fomentar o matar la creatividad, evitándole a las personas que desarrollen su ser y cohibiéndose de la misma manera de recibir un beneficio colectivo.

o3 PROBLEMA

“La motivación es un factor muy importante en la creatividad” Amabile, T (2011) Como matar la creatividad .

Esta investigación esta dirigida por una frustración que hay alrededor de la manera en la que las instituciones académicas llevan a cabo sus procesos de formación.

“El estado manifiesta su preocupación y exige adecuar las practicas pedagógicas a los tiempos de fluidez que atraviesan nuestras vidas” Ferreyra, H (2012) .

Es por esto que mediante el Diseño de Espacios/ Escenario se busca aportar desde el SER de cada persona y comenzar a transformar los procesos de formación de las instituciones educativas.

o4 OJETIVO GENERAL:

Analizar como influyen los espacios académicos en el desarrollo de la creatividad, para de esta manera poder usar el Diseño Espacios / Escenario como un conducto, en el cual se desarrolle un entorno que fomente la creatividad en los estudiantes de bachillerato en estratos 5 y 6 en la ciudad de Medellín.

05 OBJETIVOS GENERALES:

- Identificar las condiciones académicas en las que la creatividad puede ser motivada o no mediante los espacios.
- Experimentar diferentes técnicas y metodologías aplicadas en un espacio académico para fomentar la creatividad de los estudiantes.
- Diseñar un entorno pedagógico que cumpla con las condiciones para incentivar la creatividad.

06 Ejercicio Cartografico:

Entender el concepto creatividad por medio de los jóvenes y su relación con el desarrollo de esta en espacios de formación. Para llevar a cabo este análisis en donde la creatividad juega el papel principal y su manera de integrarse con el espacio en donde los jóvenes se desarrollan y se forman académicamente se busca adentrarse en la mente de las personas, dando un entendimiento de la relación que tienen los espacios y sus interacciones con el desarrollo y fomentación de la creatividad.

Este ejercicio arrojó unos resultados bastante interesantes, partiendo desde la hipótesis en la que la creatividad no es lo suficientemente motivada a los estudiantes por medio de estas instituciones educativas. Se pudo evidenciar que a medida que los niños van avanzando en los grados, es decir, preescolar, primaria y bachillerato. A medida que el estudiante va creciendo, se van limitando sus ideas y sus maneras de llevarlas a cabo, bien sea en la solución de problemas o en la creación de nuevos proyectos. Por ende, los alumnos se sienten limitados y encerrados en una jaula donde el único lugar en el que se sienten creativos es al aire libre o desarrollando una actividad deportiva.

07 Alfabeto Visual

Para el alfabeto visual , se utilizan 2 tendencias en las que se habla y se dispone de los espacios, colores y maneras de fomentar la creatividad que han sido utilizadas por colegios y empresas últimamente para mejorar la salud mental y la creatividad de los usuarios que disponen de las instituciones.

Tendencias:

Happy & Health

La búsqueda del bienestar mental y físico, así como la satisfacción personal y profesional, han despertado iniciativas ligadas con la diversión y el entretenimiento fuera y, cada vez más, dentro de las organizaciones, universidades y colegios. Muchos ya incorporan estrategias de reducción de estrés, como el mindfulness, y de fomento de la salud con dinámicas divertidas y juegos.

Mentalidad Sostenible

El diseño de espacios conscientes , con ventilación, luz natural y lugares para el descanso y el sueño. Establecer un foco en la liberación de las personas por medio de la arquitectura interna trayendo también la naturaleza como un conducto de liberación y tranquilidad.

De esta manera se extraen formas orgánicas, colores vivos como el naranja, verde y azul , texturas y materiales como la madera, la luz natural, los espacios abiertos y principalmente el uso de naturaleza en los espacios cerrados y la distribución de los objetos en los espacios de educación.

Así , se puede obtener un resultado positivo en la motivación e incentivación de la creatividad con los estudiantes. Haciendo que estos también tengan una interacción mas personal con el espacio.

o8 Desarrollo del proyecto

Oasis : Los espacios educativos como conducto creativo.

Como resultado, se plantea un proyecto en donde se propone el diseño de nuevas distribuciones y colores en espacios como lo son los salones y las bibliotecas en las instituciones educativas, de esta manera no se modifican las estructuras arquitectónicas de los espacios , pero si se le da un nuevo significado a estos espacios, permitiendo mayor entrada de luz natural , un cambio de ambiente por medio de la implementación de los diferentes colores y finalmente proponiendo nuevas piezas en espacios como las bibliotecas que permitan el descanso y desconexión mental de los estudiantes, entendiendo esto como un espacio que genere paz mental y así fomente la tranquilidad y la creatividad en solución de problemas y generación de nuevas ideas.

