

Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica

Arquitectónica

Bellas artes | Arquitectura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de Arquitectura interesados en el paisajismo, integrando un enfoque activo mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). A lo largo de seis sesiones, los estudiantes explorarán desde los fundamentos conceptuales y las escuelas del diseño paisajístico, hasta el análisis de componentes y principios, culminando en el desarrollo de un proyecto integral de diseño de paisaje.

El propósito es que los estudiantes no solo comprendan la teoría, sino que apliquen sus conocimientos en un proyecto tangible que responda a un contexto real, fomentando el trabajo colaborativo y la autonomía. Este aprendizaje es relevante porque vincula la arquitectura con el entorno natural y urbano, formando profesionales capaces de diseñar espacios sostenibles, estéticos y funcionales que impacten positivamente en la calidad de vida y el medio ambiente.

Además, se incorpora un sistema de seguimiento con instrumentos de valoración claros, transparencia y trazabilidad, apoyado por herramientas de inteligencia artificial para reportes evaluativos automatizados, garantizando equidad y objetividad en la evaluación.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los conceptos y teorías fundamentales del paisajismo para comprender su relevancia en la arquitectura.
- Comparar y diferenciar las principales escuelas y tendencias del diseño de paisaje para contextualizar su evolución.
- Identificar y aplicar los componentes y principios del diseño paisajístico en la elaboración de proyectos.
- Diseñar un proyecto de paisajismo integrando los conocimientos adquiridos, considerando normativa y contexto local.
- Evaluar críticamente el proceso de diseño y producto final mediante instrumentos de valoración y retroalimentación estructurada.

Recursos Necesarios

- Material físico: hojas de papel bond tamaño A3 (30 unidades), lapiceros, marcadores, reglas, escuadras, y cartulinas para maquetas.
- Herramientas digitales: software de diseño asistido (AutoCAD, SketchUp, o similar), plataforma educativa virtual para seguimiento (Moodle o Google Classroom), y acceso a IA para generación de reportes evaluativos (ej. plataformas como Turnitin o Edmodo con plugins AI).

- Materiales impresos: compendio con lecturas seleccionadas de cada unidad (5 copias), rúbrica analítica 5.0 impresa para cada estudiante.
- Recursos audiovisuales: videos documentales sobre escuelas y tendencias del paisajismo, presentaciones multimedia interactivas.
- Acceso a internet para investigación y consulta bibliográfica actualizada.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de arquitectura y diseño gráfico.
- Habilidades en trabajo colaborativo y manejo de herramientas digitales de diseño.
- Experiencia previa en lectura crítica y análisis de textos técnicos.
- Competencias en comunicación oral y escrita para presentaciones y reportes.

Actividades

Sesión 1: Fundamentos y Conceptos Básicos del Paisajismo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Contextualizar el concepto de paisajismo, activar conocimientos previos y motivar a los estudiantes sobre su importancia en la arquitectura.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Presenta una imagen significativa de un espacio público ajardinado y pregunta: "¿Qué elementos creen que hacen atractivo y funcional este espacio?"
- **Estudiantes:** Responden brevemente en plenaria, compartiendo ideas y experiencias previas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Expone un dato curioso: "El paisajismo impacta en la salud mental y física, mejorando el bienestar urbano. ¿Sabían que el diseño de un parque puede reducir hasta un 20% el estrés en sus usuarios?"
- **Estudiantes:** Reflexionan y comentan sus percepciones.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona el tema con la vida cotidiana del estudiante, destacando que todo espacio arquitectónico puede beneficiarse del diseño paisajístico.
- **Estudiantes:** Conectan con sus experiencias personales y profesionales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 85 minutos

Presentación del contenido: Introducción interactiva a los 5 temas de la unidad 1 mediante una dinámica de lluvia de ideas y análisis grupal.

• **Actividad 1: Mapa conceptual colaborativo**

- **Objetivo:** Analizar los conceptos clave del paisajismo.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, los estudiantes crean un mapa conceptual en papel bond que integre los 5 temas iniciales, usando palabras clave y conexiones.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Mapa conceptual grupal.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas como "¿Cómo interrelacionan estos conceptos en la práctica arquitectónica?"

• **Actividad 2: Debate inicial**

- **Objetivo:** Comparar diferentes definiciones y enfoques del paisajismo.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su mapa y defiende su interpretación, mientras los demás hacen preguntas.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Argumentos y síntesis oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, modera y clarifica dudas.

• **Actividad 3: Síntesis multimedia**

- **Objetivo:** Consolidar los aprendizajes de la unidad 1.
- **Instrucciones:** En parejas, los estudiantes elaboran un breve video o presentación digital (máx. 5 min) que resuma los conceptos clave.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Presentación digital breve.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Asiste en aspectos técnicos y contenido.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes, se ofrece la tarea de investigar un caso real de paisajismo urbano para compartir en la próxima sesión.
- Para estudiantes con dificultad, el docente provee apoyos visuales y ejemplos concretos durante la elaboración del mapa y las presentaciones.

Transición: Finaliza con una reflexión sobre cómo los conceptos y teorías serán la base para las siguientes unidades.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Los estudiantes responden un "ticket de salida": escriben tres ideas clave aprendidas y una duda o pregunta.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo puedo aplicar estos conceptos en futuros proyectos arquitectónicos?
 - ¿Qué relación existe entre paisajismo y bienestar social?
 - ¿Qué temas me gustaría explorar con mayor profundidad?
- **Retroalimentación:** El docente comenta de forma grupal las ideas compartidas y plantea expectativas para la siguiente sesión.
- **Transferencia:** Se anuncia que la próxima sesión abordará las escuelas y tendencias del diseño de paisaje para ampliar la perspectiva histórica y cultural.
- **Tarea:** Investigar un jardín histórico representativo y preparar una breve exposición (máx. 3 minutos) para la siguiente clase.

Sesión 2: Escuelas y Tendencias del Diseño de Paisaje

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Revisar la tarea, activar conocimientos sobre las escuelas y preparar para profundizar en las 7 tendencias del diseño paisajístico.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita exposiciones rápidas (3 min) sobre jardines históricos investigados.
- **Estudiantes:** Presentan y responden preguntas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes comparativas de jardines de distintas escuelas y plantea: "¿Qué influencias culturales y sociales creen que moldearon estos estilos?"
- **Estudiantes:** Debaten en parejas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido: Se aborda la unidad 2 mediante análisis guiado y trabajo colaborativo con fuentes audiovisuales y textuales.

Actividad 1: Línea del tiempo visual

- **Objetivo:** Comprender la evolución histórica y características de las 7 escuelas y tendencias.

- **Instrucciones:** En grupos de 3, elaboran una línea del tiempo en cartulina, ubicando cada escuela/tendencia con imágenes y descripciones.
- **Organización:** Grupos de 3.
- **Producto:** Línea del tiempo grupal.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Facilita recursos, responde dudas, fomenta análisis crítico.

• **Actividad 2: Análisis comparativo**

- **Objetivo:** Comparar y argumentar diferencias y similitudes entre escuelas.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su línea del tiempo y responde preguntas específicas de otros grupos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Discusión y conclusiones.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Modera, sintetiza aportaciones y destaca aspectos clave.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden incluir análisis de impacto cultural en tendencias contemporáneas.
- Quienes requieran apoyo cuentan con resúmenes visuales y acompañamiento del docente en el análisis.

Transición: Se prepara al grupo para la siguiente sesión orientada a los componentes del diseño del paisaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Elaboración colectiva de un organizador gráfico digital que resuma las escuelas y tendencias.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo influyen las tendencias históricas en el diseño actual?
 - ¿Qué escuela o tendencia me parece más aplicable a mi contexto?
 - ¿Qué desafíos enfrentan los diseñadores al integrar estas tendencias?
- **Retroalimentación:** Comentarios grupales y sugerencias para próximos proyectos.
- **Transferencia:** Introducción a los componentes del diseño para la próxima sesión.
- **Tarea:** Investigar ejemplos prácticos de componentes del diseño en paisajismo.

Sesión 3: Componentes del Diseño del Paisaje

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Revisión de la tarea y activación de conocimientos sobre los cuatro componentes clave.

Activación:

- **Docente:** Pregunta abierta: "¿Qué elementos consideran fundamentales para un diseño paisajístico?"
- **Estudiantes:** Responden y relacionan con su investigación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Taller de identificación y análisis

- **Objetivo:** Identificar y describir los 4 componentes del diseño.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, revisan imágenes y planos de proyectos reales, identificando cada componente y justificando su función.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Informe breve con análisis y fotografías.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, supervisa y orienta el análisis.

• Actividad 2: Presentación y feedback

- **Objetivo:** Comunicar el análisis y recibir retroalimentación.
- **Instrucciones:** Cada grupo expone su informe y responde preguntas.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Exposición oral y discusión.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Modera, destaca buenas prácticas y corrige conceptos.

Diferenciación:

- Estudiantes adelantados investigan componentes adicionales o innovadores.
- Aquellos con dificultades reciben esquemas y apoyo para identificar componentes.

Transición: Se introduce el siguiente tema: principios de diseño paisajístico.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Elaboración de un resumen en grupo mediante un cuadro comparativo.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Por qué es importante entender los componentes en el diseño?
 - ¿Cómo influyen estos elementos en la funcionalidad y estética?
 - ¿Qué dificultades encontré al identificarlos?
- **Retroalimentación:** Comentarios puntuales del docente por grupo.
- **Transferencia:** Preparación para aplicar principios en la próxima sesión.

- **Tarea:** Leer sobre principios básicos del diseño paisajístico para discusión.

Sesión 4: Principios de Diseño Paisajístico

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Activar conocimientos y contextualizar los 3 principios principales del diseño.

Activación:

- **Docente:** Presenta un video corto explicativo y plantea preguntas clave.
- **Estudiantes:** Responden en grupos pequeños.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Análisis de casos

- **Objetivo:** Aplicar principios en análisis crítico de proyectos reales.
- **Instrucciones:** En grupos, analizan proyectos asignados con enfoque en los 3 principios y documentan ejemplos concretos.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Reporte con fotografías y justificación.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con preguntas de guía como "¿Dónde se observa la unidad y cómo contribuye esto al diseño?"

• Actividad 2: Diseño rápido

- **Objetivo:** Crear un boceto incorporando los principios.
- **Instrucciones:** Individualmente, realizan un boceto sencillo aplicando los principios.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Boceto entregable.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Proporciona retroalimentación inmediata y sugerencias de mejora.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor dominio pueden explorar principios avanzados o complementarios.
- Apoyo visual y ejemplos adicionales para quienes lo requieran.

Transición: Se invita a preparar un proyecto integrador que incorpore principios y componentes.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Elaboración de un mapa mental colectivo con los principios clave.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo los principios influyen en la percepción del espacio?
 - ¿Qué principio me resulta más desafiante aplicar?
 - ¿Cómo puedo mejorar mi diseño con estos conceptos?
- **Retroalimentación:** Comentarios grupales y ejemplos de mejora.
- **Transferencia:** Introducción al proceso de diseño y proyecto final.
- **Tarea:** Preparar ideas preliminares de proyecto paisajístico.

Sesión 5: Integración de Unidades - Desarrollo del Proyecto de Paisajismo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Presentar la estructura del proyecto final y activar ideas previas.

Activación:

- **Docente:** Expone el cronograma general y competencia de la asignatura, presenta el dispositivo de seguimiento y rúbrica analítica 5.0.
- **Estudiantes:** Revisan y preguntan sobre criterios y expectativas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

• Actividad 1: Lluvia de ideas y análisis del sitio

- **Objetivo:** Iniciar el diseño basado en un sitio real o simulado.
- **Instrucciones:** En grupos, analizan planos y condiciones del sitio, identifican necesidades y oportunidades.
- **Organización:** Grupos de 4-5.
- **Producto:** Informe diagnóstico inicial.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Facilita recursos, supervisa y orienta el análisis con preguntas de apoyo.

• Actividad 2: Boceto preliminar

- **Objetivo:** Plasmar ideas iniciales del proyecto.
- **Instrucciones:** Cada grupo realiza un boceto preliminar aplicando conceptos, componentes y principios.
- **Organización:** Grupos.
- **Producto:** Boceto y justificación escrita.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Retroalimenta en tiempo real, fomenta discusión y mejora continua.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor avance pueden comenzar a integrar aspectos normativos y contextuales.
- Apoyo personalizado para quienes necesiten guía en interpretación de planos y diseño.

Transición: Preparar para desarrollo avanzado del proyecto en siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Ronda rápida de comentarios sobre dificultades y aprendizajes.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué elementos fueron más fáciles y cuáles más difíciles de integrar?
 - ¿Cómo puedo mejorar mi trabajo colaborativo?
 - ¿Qué aspectos normativos debo considerar?
- **Retroalimentación:** Comentarios del docente y aclaración de dudas.
- **Transferencia:** Enfoque en proceso de diseño y normativas para la última sesión.
- **Tarea:** Revisión del anclaje normativo y contextual para aplicar en el proyecto.

Sesión 6: Proceso de Diseño Final y Presentación del Proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Recapitular la ruta de aprendizaje, objetivos y metodología de evaluación para culminar el proyecto.

Activación:

- **Docente:** Explica el flujo del proceso final, uso de IA para reportes y criterios de evaluación.
- **Estudiantes:** Plantean dudas y organizan tareas finales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

- **Actividad 1: Desarrollo y ajuste del proyecto final**
 - **Objetivo:** Completar el diseño integrador considerando todos los elementos aprendidos.
 - **Instrucciones:** Grupos trabajan en el proyecto, incorporando feedback previo, normativa y contexto.
 - **Organización:** Grupos.
 - **Producto:** Proyecto final en formato digital y físico.
 - **Tiempo:** 70 minutos.
 - **Rol docente:** Asiste, supervisa y orienta con preguntas y sugerencias.
- **Actividad 2: Presentación preliminar y autoevaluación**

- **Objetivo:** Practicar la presentación y valorar el propio trabajo.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta ante compañeros y aplica la rúbrica 5.0 para autoevaluarse.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación y formulario de autoevaluación.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, brinda retroalimentación y orienta mejoras.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Reflexión colectiva sobre el aprendizaje logrado y desafíos futuros.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Qué competencias desarrollé durante el proyecto?
 - ¿Cómo la metodología ABP contribuyó a mi aprendizaje?
 - ¿Qué aspectos mejoraré en futuros diseños?
- **Retroalimentación:** Evaluación sumativa con rúbrica y comentarios individualizados.
- **Transferencia:** Invitación a aplicar el sistema de seguimiento y evaluación con IA en otras asignaturas o proyectos.
- **Tarea:** Entrega final del proyecto y reporte evaluativo automatizado.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio (activación de conocimientos previos).
- **Formativa:** Durante el desarrollo de cada sesión, especialmente en actividades colaborativas, debates, análisis y presentaciones.
- **Sumativa:** Sesión 6, presentación final del proyecto, autoevaluación y evaluación con rúbrica analítica 5.0.

Criterios de evaluación:

- Comprensión y aplicación de conceptos y teorías del paisajismo (objetivo 1).
- Análisis crítico y comparación de escuelas y tendencias (objetivo 2).
- Identificación e integración adecuada de componentes y principios en el diseño (objetivos 3 y 4).
- Calidad, creatividad y pertinencia del proyecto final considerando normativa y contexto (objetivo 4).
- Capacidad de autoevaluación y mejora continua basada en retroalimentación (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica analítica 5.0 para proyectos y presentaciones.
- Lista de cotejo para seguimiento del proceso.
- Observación directa durante actividades colaborativas.

- Autoevaluación y coevaluación con formularios digitales.
- Reporte evaluativo automatizado generado por IA o plataforma educativa.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas conceptuales y líneas del tiempo.
- Informes y análisis de componentes y principios.
- Bocetos y diseños preliminares.
- Proyecto final en formatos digital y físico.
- Registros de autoevaluación y retroalimentación.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En la actualidad, los espacios urbanos y arquitectónicos en los que convivimos diariamente están cada vez más influenciados por el diseño de paisajismo, un campo que no solo embellece nuestro entorno sino que también mejora la calidad de vida, promueve la sostenibilidad y fomenta la conexión con la naturaleza. Como estudiantes universitarios de Bellas Artes y Arquitectura, están en una posición privilegiada para entender y transformar estos espacios, desde parques y plazas hasta jardines residenciales y áreas públicas, integrando aspectos funcionales, estéticos y ecológicos.

Vivimos en un mundo donde la conciencia ambiental y el diseño responsable cobran mayor protagonismo. Por ejemplo, según datos recientes de la Organización Mundial de la Salud, las zonas verdes urbanas contribuyen a reducir el estrés, mejorar la salud mental y mitigar los efectos del cambio climático. Además, las tendencias arquitectónicas actuales demandan profesionales capaces de crear paisajes integrales que respondan a las necesidades sociales y ambientales.

Este curso abre la puerta a un aprendizaje activo y significativo, donde explorarán desde los conceptos básicos hasta las escuelas y tendencias más innovadoras del paisajismo, pasando por los componentes y principios esenciales para diseñar espacios verdes con impacto real. Se prepararán para desarrollar proyectos integrales, aplicando metodologías colaborativas y evaluaciones transparentes que reflejen su proceso y crecimiento.

Emocionalmente, los invitamos a conectar con su entorno inmediato: observen los espacios verdes de su campus, barrio o ciudad, reflexionen sobre cómo estos influyen en su bienestar y cómo podrían ser transformados mediante un diseño consciente y creativo. Esta conexión personal será el motor que impulse su compromiso y pasión a lo largo del curso, preparándolos para convertirse en agentes de cambio en el ámbito del diseño paisajístico.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colaborativo de Paisajismo"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Activar y compartir los conocimientos previos de los estudiantes sobre los conceptos básicos de paisajismo, sus componentes, escuelas y principios, preparando el terreno para profundizar en las unidades temáticas del curso.

Descripción:

- Al inicio de la primera sesión, el docente dividirá a los estudiantes en grupos pequeños de 4 a 5 personas para promover la colaboración.
- Cada grupo dispondrá de una hoja grande o un espacio digital colaborativo (por ejemplo, Miro, Jamboard o similar) para construir un mapa mental que responda a la pregunta guía: *"¿Qué entiendes por paisajismo y qué elementos, escuelas o principios crees que son importantes en su diseño?"*
- Los estudiantes deben plasmar palabras clave, conceptos, ejemplos o experiencias previas relacionadas con paisajismo, sin preocuparse por la precisión académica, fomentando la expresión libre y la creatividad.
- El docente circulará entre los grupos para orientar, motivar la participación equitativa y clarificar dudas inmediatas.
- Al concluir, cada grupo presentará brevemente (1 minuto) su mapa mental al resto de la clase para compartir perspectivas y detectar áreas comunes o divergentes.

Conexión con los objetivos de aprendizaje:

- Permite identificar el nivel inicial de comprensión sobre conceptos clave de la Unidad 1 (Introducción al concepto y diseño de paisaje) y la Unidad 2 (Escuelas y tendencias del diseño de paisaje).
- Fomenta la reflexión inicial sobre los componentes y principios del diseño paisajístico, que serán desarrollados en unidades posteriores.
- Promueve la participación activa y el trabajo colaborativo, alineado con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Recursos necesarios: hojas grandes o pizarras digitales colaborativas, marcadores o acceso a plataformas digitales, cronómetro para control del tiempo.

Modalidad: colaborativa, con exposición breve individual/grupal.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica"

Objetivo: Identificar los conocimientos previos y percepciones de los estudiantes sobre conceptos básicos, escuelas, componentes y principios del diseño de paisaje para orientar el desarrollo del curso.

Duración: 5-10 minutos

Instrucciones para el docente:

- Aplicar esta evaluación en modalidad individual al inicio de la primera sesión.
- Recolectar las respuestas para ajustar la profundidad y enfoque de los temas posteriores.

- La evaluación permite establecer un diagnóstico claro para diseñar el dispositivo de seguimiento y la rúbrica analítica.

Preguntas de la evaluación diagnóstica:

Tipo	Enunciado	Respuesta esperada / Indicadores
Opción múltiple	¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el concepto de paisajismo?	• Diseño y planificación de espacios exteriores integrando elementos naturales y construidos. • Solo el diseño de jardines decorativos. • Construcción de edificios en áreas verdes. • El arte de pintar paisajes. Respuesta correcta: Primera opción.
Respuesta corta	Menciona una escuela o tendencia conocida en el diseño del paisaje.	Ejemplos aceptados: Escuela Inglesa, Escuela Francesa, Movimiento Moderno, Jardín Japonés, entre otros.
Opción múltiple	¿Cuál consideras que es un componente fundamental en el diseño del paisaje?	• Elementos vegetales (árboles, arbustos, césped). • Materiales de construcción. • Iluminación. • Todos los anteriores. Respuesta correcta: Última opción.
Verdadero/Falso	Los principios de diseño paisajístico solo aplican para grandes parques y no para espacios pequeños o residenciales.	Respuesta esperada: Falso.
Respuesta corta	¿Has participado alguna vez en un proyecto de diseño de paisaje o jardín? Describe brevemente tu experiencia o expectativas.	Respuesta abierta para conocer el nivel de experiencia práctica o interés.

Interpretación y uso de resultados:

- Las respuestas permitirán identificar conceptos erróneos o lagunas importantes en el conocimiento.
- Ayudarán a personalizar la ruta de aprendizaje, priorizando temas o actividades que refuercen fundamentos débiles.
- Servirán de base para diseñar el dispositivo de seguimiento y la rúbrica analítica acorde al perfil del grupo.

Inicio - Rubrica

Rúbrica Analítica 5.0 para Evaluar Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Evaluación de la participación y disposición de estudiantes universitarios en la fase inicial del plan de clase "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica", durante las primeras sesiones que abordan la unidad 1: Introducción al concepto y diseño de paisaje.

Criterios	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)
1. Participación activa en discusiones Intervenciones frecuentes, pertinentes y fundamentadas en clase.	Participa en casi todas las discusiones, aportando ideas claras, relevantes y bien fundamentadas.	Participa en varias discusiones con aportes pertinentes aunque en menor profundidad.	Participa ocasionalmente, con aportes básicos y poco profundos.	Participa rara vez, con aportes poco relevantes o que desvían el tema.	No participa o interfiere negativamente en las discusiones.
2. Disposición para el trabajo colaborativo Actitud positiva y proactiva en actividades grupales.	Demuestra entusiasmo y liderazgo en el trabajo en equipo, motivando a sus compañeros.	Colabora activamente y cumple con su rol dentro del grupo.	Colabora cuando se le solicita, sin iniciativa propia.	Muestra resistencia o poca disposición para colaborar.	No coopera ni participa en el trabajo grupal.
3. Puntualidad y asistencia Llega a tiempo y asiste a las sesiones programadas.	Asiste a todas las sesiones y llega puntual o antes del inicio.	Asiste a la mayoría de las sesiones y llega puntual.	Asiste regularmente, con algunas llegadas tardías.	Asiste irregularmente y con frecuencia llega tarde.	Falta a varias sesiones o llega consistentemente tarde.
4. Preparación previa y compromiso con el aprendizaje Realiza lecturas y actividades previas con responsabilidad.	Llega siempre preparado, demostrando comprensión previa de los temas.	Generalmente preparado, con comprensión adecuada.	Parcialmente preparado, con comprensión limitada.	Rara vez realiza preparación previa o muestra comprensión escasa.	No realiza preparación previa y no muestra interés por el aprendizaje.

Criterios	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)
5. Respeto y comunicación efectiva Escucha a sus compañeros y expresa ideas con claridad y respeto.	Escucha atentamente y se comunica con respeto y claridad en todo momento.	Generalmente respeta turnos y se comunica adecuadamente.	A veces interrumpe o tiene dificultades para expresar sus ideas claramente.	Interrumpe con frecuencia o muestra falta de respeto en la comunicación.	Comunicación inapropiada que afecta negativamente el ambiente de clase.

Indicaciones para su Uso

- La rúbrica puede aplicarse de forma continua durante las primeras dos sesiones (4 horas) dedicadas a la introducción del curso.
- Se recomienda registrar observaciones breves por criterio para retroalimentación individual y grupal.
- Puede ser utilizada tanto en modalidad presencial como en entornos virtuales, observando la participación en foros, chats y videoconferencias.
- Se sugiere compartir la rúbrica con los estudiantes al inicio para transparentar expectativas y criterios de evaluación.
- El puntaje total máximo es 25; puede ponderarse según la importancia que se le asigne a la participación y disposición dentro de la evaluación global del curso.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el desarrollo del curso "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica" bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se proponen ejemplos y casos que conectan directamente con los objetivos de cada unidad, favoreciendo la aplicación práctica, la reflexión crítica y la colaboración.

Unidad 1: Introducción al Concepto y Diseño de Paisaje (5 temas)

- **Ejemplo práctico:** Análisis de un parque urbano cercano (real o virtual) para identificar elementos del paisaje, funciones y percepción espacial.
- **Caso de estudio:** Estudio del Jardín Botánico de la ciudad, enfocándose en su diseño y relación con el entorno cultural y ecológico.
- **Actividad ABP:** En equipos, diseñar un concepto básico de paisaje para un espacio público asignado, considerando las características locales.

Unidad 2: Escuelas y Tendencias del Diseño de Paisaje (7 temas)

- **Ejemplo práctico:** Comparación visual y funcional de jardines históricos representativos de distintas escuelas (ej. Jardines franceses, ingleses, japoneses).
- **Caso de estudio:** Análisis de un proyecto contemporáneo que aplique tendencias actuales como el paisajismo sustentable o el diseño regenerativo.
- **Actividad ABP:** Cada grupo selecciona una escuela o tendencia, investiga sus características y presenta un micro-proyecto aplicando esos conceptos a un espacio real o hipotético.

Unidad 3: Componentes del Diseño del Paisaje (4 temas)

- **Ejemplo práctico:** Inventario y clasificación de elementos vegetales, arquitectónicos y naturales en un sitio cercano.
- **Caso de estudio:** Revisión de la integración de elementos en un parque temático o campus universitario.
- **Actividad ABP:** Diseño colaborativo de un espacio verde integrando todos los componentes estudiados, con representación gráfica y justificación técnica.

Unidad 4: Principios de Diseño Paisajístico (3 temas)

- **Ejemplo práctico:** Evaluación crítica de planos y fotografías para identificar equilibrio, proporción y ritmo en proyectos reales.
- **Caso de estudio:** Análisis de un proyecto premiado que destaque la aplicación innovadora de principios de diseño.
- **Actividad ABP:** Rediseño de un espacio público existente mejorando su funcionalidad y estética aplicando los principios estudiados.

Unidad 5: (6 temas - especificar)

- **Ejemplo práctico:** (Dependiendo de los temas, se pueden incluir actividades como la selección de especies, manejo de recursos, diseño ecológico, etc.)
- **Caso de estudio:** Proyecto local que aborde desafíos específicos como la gestión del agua o la biodiversidad urbana.
- **Actividad ABP:** Desarrollo de propuestas concretas para mejorar el diseño y manejo del paisaje en un área determinada.

Unidad 6: Proceso de Diseño y Proyecto (7 temas)

- **Ejemplo práctico:** Simulación del proceso completo desde el diagnóstico, diseño conceptual, diseño detallado hasta la presentación final.
- **Caso de estudio:** Documentación y análisis de un proyecto profesional mostrando cada etapa del proceso y la toma de decisiones.
- **Actividad ABP:** Proyecto final en equipos donde se aplica todo el aprendizaje para diseñar un paisaje integrado con planos, maquetas y presentación multimedia.

Cronograma General de la Asignatura (6 sesiones de 2 horas)

Sesión	Unidad y Temas	Actividad Principal	Modalidad	Evaluación / Seguimiento
1	Unidad 1: Introducción al Paisaje (5 temas)	Análisis y diseño conceptual inicial de un espacio público	Colaborativo (equipos)	Registro de observaciones y presentación oral
2	Unidad 2: Escuelas y Tendencias (7 temas)	Investigación y presentación de escuelas o tendencias aplicadas	Colaborativo	Reporte grupal y rúbrica de presentación
3	Unidad 3: Componentes del Diseño (4 temas)	Inventario y diseño integrado de componentes	Colaborativo	Entrega de planos preliminares y autoevaluación
4	Unidad 4: Principios de Diseño (3 temas)	Evaluación crítica y rediseño de espacio existente	Individual y colaborativo	Informe de análisis y propuesta con rúbrica
5	Unidad 5: Temas específicos (6 temas)	Desarrollo de propuestas para retos específicos del paisaje	Colaborativo	Revisión formativa con retroalimentación IA/plataformas
6	Unidad 6: Proceso de Diseño y Proyecto (7 temas)	Presentación final del proyecto integral con documentación completa	Colaborativo	Evaluación final con rúbrica analítica 5.0 y reportes automatizados

Dispositivo de Seguimiento y Evaluación

- Diseñar un sistema de registro digital para avances de proyecto, tanto individual como grupal.
- Construir una rúbrica analítica 5.0 que abarque criterios como creatividad, aplicación técnica, investigación, trabajo colaborativo y presentación.
- Incorporar anclajes normativos y contextuales validados para contextualizar la valoración.
- Utilizar plataformas de evaluación con IA para generar reportes automáticos de desempeño, facilitando la retroalimentación continua.
- Garantizar equidad y transparencia mediante criterios claros y seguimiento constante documentado.

Ruta de Aprendizaje y Workflow

- **Inicio:** Diagnóstico y sensibilización con casos reales y análisis inicial.
- **Investigación:** Profundización en teorías, escuelas, componentes y principios mediante estudio dirigido y trabajo en equipo.
- **Diseño preliminar:** Aplicación práctica de conocimientos en propuestas iniciales con retroalimentación constante.
- **Desarrollo y ajuste:** Iteración de diseño incorporando criterios técnicos, normativos y contextuales.
- **Presentación final:** Documentación exhaustiva y exposición oral, evaluada con rúbricas y apoyada en tecnología IA para análisis de desempeño.

Esta estructura garantiza un aprendizaje significativo, con actividades realistas, contextualizadas y alineadas con los objetivos, promoviendo la colaboración y el uso de herramientas digitales para la evaluación y seguimiento.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para el plan de clase "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica", se propone integrar las siguientes mecánicas de gamificación durante las 6 sesiones presenciales (2 horas cada una), alineadas con los objetivos de aprendizaje y la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Estas mecánicas fomentan la motivación, el compromiso y refuerzan los contenidos sin distraer a los estudiantes.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **1. Sistema de Puntos y Niveles:** Cada actividad, entrega o participación activa en clase otorga puntos. A medida que los estudiantes acumulan puntos, avanzan niveles (Novato, Aprendiz, Experto, Maestro del Paisajismo). Esto incentiva la continuidad y el compromiso.
- **2. Retos Semanales Temáticos:** Al final de cada sesión, se proponen mini retos relacionados con los temas vistos (ej. diseñar un boceto rápido, identificar principios aplicados en un paisaje). Estos retos se resuelven individualmente o en equipo y se recompensan con insignias digitales.
- **3. Mapas de Progreso Visual:** Un tablero digital visible para todo el grupo con la evolución de cada equipo o estudiante en las distintas unidades temáticas, reforzando la trazabilidad y transparencia del aprendizaje.
- **4. Competencias Colaborativas:** En sesiones específicas, se hacen concursos entre equipos para resolver casos de estudio o diseñar propuestas rápidas. Se premian soluciones creativas, fundamentadas y colaborativas.
- **5. Feedback Instantáneo con IA:** Utilizando plataformas con IA para corrección y retroalimentación automática en cuestionarios cortos o ejercicios de diseño básicos, se mantiene la retroalimentación inmediata y personalizada.
- **6. Sistema de Logros y Recompensas:** Se otorgan logros digitales por completar unidades, aplicar correctamente principios, o mejorar iterativamente un proyecto, que pueden ser mostrados en portafolios digitales o presentaciones.

Integración de Gamificación en la Ruta de Aprendizaje y Cronograma General

Sesión	Unidad/Temas	Actividad Gamificada	Mecánica de Juego	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
1	Unidad 1 (5 temas)	Reto rápido: Definir conceptos clave en un quiz interactivo	Puntos + Feedback Instantáneo IA	Comprender concepto y diseño de paisaje
2	Unidad 2 (7 temas)	Competencia de Equipos: Identificar tendencias en imágenes de jardines	Competencia Colaborativa + Mapas de Progreso	Reconocer escuelas y tendencias del paisajismo
3	Unidad 3 (4 temas)	Reto temático: Boceto de componentes del diseño paisajístico	Retos Semanales + Sistema de Logros	Aplicar componentes del diseño del paisaje

Sesión	Unidad/Temas	Actividad Gamificada	Mecánica de Juego	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
4	Unidad 4 (3 temas)	Concurso: Presentar principios de diseño paisajístico en caso práctico	Competencia Colaborativa + Puntos	Analizar principios de diseño paisajístico
5	Unidad 5 (6 temas)	Reto: Elaborar propuesta inicial para proyecto paisajístico	Retos Semanales + Feedback Instantáneo IA + Logros	Desarrollar propuesta integral de diseño
6	Unidad 6 (7 temas)	Presentación final de proyecto con evaluación por rúbrica analítica	Sistema de Puntos + Mapas de Progreso + Logros + Feedback IA	Implementar proceso completo de diseño y proyecto

Dispositivo de Seguimiento y Evaluación Gamificada

- **Rúbrica Analítica 5.0:** Diseñada para evaluar proyectos y actividades gamificadas, integrando criterios claros, niveles de desempeño y retroalimentación cualitativa y cuantitativa.
- **Reporte Evaluativo Automatizado:** Generado con apoyo de IA, que consolida la evaluación de cada actividad gamificada, mostrando progreso individual y grupal, y recomendaciones personalizadas.
- **Transparencia y Equidad:** La plataforma seleccionada mostrará en tiempo real los avances y resultados, garantizando trazabilidad y equidad para modalidades presenciales e híbridas.

Documentación y Exposición del Sistema de IA y Gamificación

Al inicio del curso se presentará a los estudiantes la estructura de gamificación, el sistema de puntos, las insignias y el uso de IA para seguimiento y retroalimentación. Esto asegura la comprensión y aceptación del sistema, destacando su rol para potenciar el aprendizaje y la participación activa.

Este diseño gamificado, integrado al cronograma y a la metodología ABP, promueve un aprendizaje activo, colaborativo y reflexivo, garantizando el logro de los objetivos de la asignatura y la motivación continua de los estudiantes universitarios.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase: Diseño Integral de Paisajismo

Para monitorear el progreso de los estudiantes universitarios durante las 6 sesiones (2 horas cada una) del curso, se proponen las siguientes herramientas de evaluación formativa, alineadas con los objetivos de aprendizaje de cada unidad y diseñadas para garantizar equidad, transparencia y trazabilidad en modalidades individuales y colaborativas.

1. Cronograma General de la Asignatura

Sesión	Unidad / Temas	Actividad Formativa	Instrumento	Modalidad	Duración Aproximada
--------	----------------	---------------------	-------------	-----------	---------------------

1	Unidad 1: Introducción al Concepto y Diseño de Paisaje (5 temas)	Mapa conceptual colaborativo sobre conceptos clave	Lista de cotejo rápida	Grupal	30 min
2	Unidad 2: Escuelas y Tendencias del Diseño de Paisaje (7 temas)	Debate relámpago sobre influencias principales	Rúbrica analítica simplificada (participación y argumentación)	Grupal	40 min
3	Unidad 3: Componentes del Diseño del Paisaje (4 temas)	Cuestionario rápido digital de opción múltiple	Autoevaluación automatizada con IA	Individual	20 min
4	Unidad 4: Principios de Diseño Paisajístico (3 temas)	Ejercicio práctico de análisis de casos	Lista de cotejo y retroalimentación inmediata	Individual / Parejas	40 min
5	Unidad 5: (6 temas)	Presentación breve de propuesta inicial de diseño	Rúbrica analítica 5.0 (claridad, creatividad, uso de principios)	Individual / Grupal	60 min
6	Unidad 6: Proceso de Diseño y Proyecto (7 temas)	Revisión colectiva del avance del proyecto con retroalimentación IA	Reporte evaluativo automatizado + rúbrica	Grupal	90 min

2. Dispositivo de Seguimiento

- **Bitácora digital semanal:** Cada estudiante registra avances, dudas y reflexiones que el docente revisa y comenta.
- **Foro de discusión en plataforma virtual:** Para compartir aprendizajes y resolver dudas en tiempo real.
- **Checkpoints rápidos al inicio o cierre de cada sesión:** Mini pruebas o preguntas abiertas que permitan detectar comprensión inmediata.

3. Instrumento de Valoración: Rúbrica Analítica 5.0 (Ejemplo Simplificado)

Criterios	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)
Comprensión conceptual	Demuestra dominio completo y aplica conceptos con precisión	Comprende la mayoría de conceptos y los aplica bien	Entiende conceptos básicos con algunas imprecisiones	Conceptos poco claros o aplicados incorrectamente	No demuestra comprensión significativa

Criterios	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)
Participación y colaboración	Participa activamente, fomenta colaboración y respeta opiniones	Participa adecuadamente y colabora con el grupo	Participa ocasionalmente, colaboración limitada	Participación mínima, aporte poco relevante	No participa ni colabora
Creatividad e innovación	Propuestas originales y bien fundamentadas	Propuestas creativas con buen sustento	Propuestas básicas, poco innovadoras	Propuestas repetitivas o poco fundamentadas	Sin propuestas creativas
Uso de herramientas digitales/IA	Utiliza herramientas avanzadas para mejorar el trabajo	Usa herramientas adecuadamente	Uso básico de herramientas digitales	Escaso o incorrecto uso de herramientas	No utiliza herramientas digitales
Entrega y cumplimiento de tiempos	Entrega puntual y cumple todos los requisitos	Entrega a tiempo con mínimos detalles pendientes	Entrega con retraso o incompleta	Entrega tardía y faltante de elementos	No entrega

4. Reportes Evaluativos Automatizados con IA o Plataformas

- Integrar cuestionarios digitales con retroalimentación inmediata para autoevaluación.
- Utilizar plataformas complementarias (Moodle, Google Classroom, etc.) para seguimiento y generación automática de reportes de progreso individual y grupal.
- Incluir análisis de participación y calidad de aportes en foros para evaluar colaboración.

5. Ruta de Aprendizaje y Actividades (Workflow) con Evaluación Formativa

- **Inicio de cada sesión:** Mini evaluación diagnóstica (preguntas rápidas o quiz digital).
- **Durante la sesión:** Actividades prácticas con entrega de producto parcial y retroalimentación inmediata (uso de rúbricas y listas de cotejo).
- **Cierre de sesión:** Reflexión grupal o individual, con registro en bitácora digital.
- **Entre sesiones:** Foros de discusión y consultas para resolver dudas y fortalecer conocimiento.
- **Sesión final:** Presentación del proyecto final con evaluación sumativa y formativa integrada.

Estas herramientas, integradas al cronograma y la metodología basada en proyectos, permitirán un monitoreo efectivo y continuo del aprendizaje, asegurando que los estudiantes avancen de forma equitativa y transparente hacia los objetivos establecidos.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Para la asignatura "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica", se plantean las siguientes tareas estructuradas para la fase de desarrollo. Estas tareas están alineadas con los objetivos específicos de cada unidad, adaptadas al nivel universitario y diseñadas bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La duración total del curso es de 6 sesiones de 2 horas cada una, por lo que las actividades propuestas son realistas en tiempo y fomentan tanto trabajo individual como colaborativo, garantizando equidad, transparencia y trazabilidad.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje Vinculado
Tarea 1: Análisis del Concepto y Diseño de Paisaje	• Investigar y recopilar información sobre los 5 temas de la Unidad 1. • Elaborar un mapa conceptual que integre los conceptos clave del diseño de paisaje. • Realizar una presentación colaborativa (grupos de 3-4 estudiantes) explicando la importancia del diseño de paisaje en la arquitectura.	2 horas (Sesión 1)	Mapa conceptual digital + Presentación grupal (10 minutos)	Unidad 1: Introducción al concepto y diseño de paisaje
Tarea 2: Investigación y Debate sobre Escuelas y Tendencias del Diseño de Paisaje	• Asignar a cada grupo una o dos escuelas/tendencias de la Unidad 2. • Investigar características, ejemplos históricos y contemporáneos. • Crear un informe escrito y preparar una argumentación para debate en clase.	2 horas (Sesión 2)	Informe escrito (2-3 páginas) + Participación en debate	Unidad 2: Escuelas y tendencias del diseño de paisaje
Tarea 3: Diseño Conceptual de Componentes del Paisaje	• Individualmente, seleccionar un espacio arquitectónico simple (real o hipotético). • Identificar y definir los 4 componentes del diseño del paisaje aplicables. • Crear bocetos o diagramas que muestren la integración de componentes en el espacio.	2 horas (Sesión 3)	Portafolio digital con bocetos y justificación escrita (1-2 páginas)	Unidad 3: Componentes del diseño del paisaje

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje Vinculado
Tarea 4: Aplicación de Principios de Diseño Paisajístico	• En grupos, analizar un proyecto paisajístico existente para identificar los principios de diseño aplicados. • Preparar un reporte visual con anotaciones y reflexión crítica. • Presentar conclusiones en clase con apoyo visual.	2 horas (Sesión 4)	Reporte visual + Presentación grupal (15 minutos)	Unidad 4: Principios de diseño paisajístico
Tarea 5: Desarrollo de Proyecto Paisajístico Parcial	• Individual o en pareja, diseñar un proyecto parcial que cubra al menos 3 temas de la Unidad 5. • Incluir análisis contextual y propuesta preliminar de diseño. • Documentar el proceso y avances para seguimiento docente.	2 horas (Sesión 5)	Documento de proyecto parcial + bocetos + diario de proceso	Unidad 5: Temas específicos del diseño paisajístico
Tarea 6: Finalización y Presentación del Proyecto Integral de Diseño Paisajístico	• Completar el proyecto integrando los 7 temas de la Unidad 6: Proceso de diseño y proyecto. • Incorporar feedback recibido durante el seguimiento. • Preparar presentación final usando herramientas digitales. • Autoevaluación y coevaluación mediante rúbrica analítica 5.0.	2 horas (Sesión 6)	Proyecto final completo + Presentación (20 minutos) + Evaluaciones (auto y coevaluación)	Unidad 6: Proceso de diseño y proyecto

Conexión con Competencia General y Dispositivo de Seguimiento

Cada tarea está diseñada para avanzar hacia la competencia general de la asignatura: "Diseñar un dispositivo integral de paisajismo que integre teoría, contexto normativo y práctica arquitectónica, utilizando herramientas digitales y metodologías colaborativas". Se empleará un dispositivo de seguimiento basado en la entrega documentada de productos, participación en actividades colaborativas y uso de rúbricas analíticas 5.0 que aseguran transparencia y trazabilidad.

Además, se incorporará el anclaje normativo y contextual validado en los entregables y se apoyará en plataformas digitales con inteligencia artificial para generar reportes evaluativos automatizados, facilitando la retroalimentación

formativa y sumativa durante el proceso.

Ruta de Aprendizaje y Workflow

- **Sesión 1:** Introducción y tarea 1 (mapa conceptual y presentación).
- **Sesión 2:** Investigación y debate sobre escuelas y tendencias (tarea 2).
- **Sesión 3:** Diseño conceptual de componentes (tarea 3).
- **Sesión 4:** Aplicación práctica de principios y presentación (tarea 4).
- **Sesión 5:** Desarrollo de proyecto parcial y seguimiento (tarea 5).
- **Sesión 6:** Finalización, presentación y evaluación integral del proyecto (tarea 6).

Este flujo garantiza que los estudiantes construyan conocimiento progresivamente, integrando teoría y práctica en un proyecto aplicable, con evaluación continua y colaborativa.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica Analítica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en Diseño Integral de Paisajismo

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el progreso de estudiantes universitarios en el plan de clase "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica" durante las 6 sesiones de 2 horas cada una, alineada con los objetivos de aprendizaje de las unidades temáticas. La evaluación contempla modalidades individuales y colaborativas, garantizando equidad, transparencia y trazabilidad.

Criterio	Indicadores de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Comprensión Teórica	Dominio de conceptos clave de paisajismo, escuelas, tendencias y componentes	Muestra comprensión profunda y articulada, relaciona conceptos con precisión	Comprende los conceptos principales con algunas imprecisiones menores	Comprende parcialmente los conceptos, con errores conceptuales evidentes	No demuestra comprensión clara de los conceptos básicos
Aplicación del Diseño	Capacidad para aplicar principios y componentes en propuestas de diseño paisajístico	Aplica principios y componentes con creatividad y coherencia, integrando teoría y práctica	Aplica correctamente la mayoría de los principios y componentes	Aplica algunos principios, pero con falta de coherencia o profundidad	No logra aplicar los principios básicos en el diseño

Criterio	Indicadores de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Proceso de Diseño y Proyecto	Desarrollo sistemático del proceso de diseño desde la conceptualización hasta la propuesta final	Gestiona el proceso de diseño de manera organizada y completa, con entregables claros y fundamentados	Gestiona el proceso con algunos aspectos incompletos o poco detallados	Proceso poco organizado y con faltantes importantes en las etapas	No sigue un proceso estructurado de diseño
Trabajo Colaborativo	Participación activa, comunicación efectiva y contribución equitativa en equipos	Participa proactivamente, fomenta la colaboración y aporta significativamente	Participa adecuadamente y colabora con el equipo	Participa de forma limitada o con aportes poco relevantes	No participa o dificulta el trabajo en equipo
Uso de Herramientas Tecnológicas e IA	Incorpora plataformas digitales, IA y reportes automatizados en el seguimiento y evaluación	Utiliza eficazmente herramientas tecnológicas e IA para enriquecer su proceso y reportes	Utiliza herramientas con algunas dificultades o de forma parcial	Uso limitado o incorrecto de las herramientas tecnológicas	No utiliza ni integra herramientas tecnológicas ni IA
Comunicación y Presentación	Claridad, organización y calidad en la exposición de ideas y propuestas	Presenta ideas de forma clara, estructurada y convincente, con soporte visual adecuado	Presenta ideas comprensibles y organizadas, aunque con menor fluidez	Presenta ideas poco claras o desorganizadas	No logra comunicar sus ideas de manera efectiva

Descripción de los Criterios

- **Comprensión Teórica:** Evalúa el conocimiento y la comprensión de los contenidos fundamentales sobre el diseño de paisaje, incluyendo conceptos, escuelas y tendencias.
- **Aplicación del Diseño:** Mide la capacidad para traducir el conocimiento teórico en propuestas prácticas de diseño paisajístico coherentes y creativas.
- **Proceso de Diseño y Proyecto:** Considera la sistematización y desarrollo del proyecto, desde la planificación hasta la entrega final, asegurando el cumplimiento de etapas.

- **Trabajo Colaborativo:** Evalúa el desempeño en equipos de trabajo, la comunicación y la contribución individual para alcanzar metas comunes.
- **Uso de Herramientas Tecnológicas e IA:** Valora la integración efectiva de tecnologías digitales y sistemas de inteligencia artificial en el desarrollo y evaluación del proyecto.
- **Comunicación y Presentación:** Mide la capacidad para expresar ideas y resultados de manera clara, organizada y profesional, tanto oral como visualmente.

Implementación y Seguimiento

Para garantizar la equidad y transparencia, se recomienda aplicar esta rúbrica en instancias formativas a lo largo de las sesiones, proporcionando retroalimentación continua. Se sugiere usar plataformas digitales que permitan registrar y automatizar reportes evaluativos, facilitando el seguimiento individual y grupal. Además, documentar el uso de IA para análisis de desempeño aportará trazabilidad y permitirá ajustes oportunos en la ruta de aprendizaje.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Título: Proyecto Integrador de Diseño Paisajístico: Del Concepto a la Presentación

Duración: 2 horas (última sesión)

Objetivo de la actividad: Consolidar y aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de las seis sesiones, integrando los conceptos, escuelas, componentes, principios y procesos del diseño de paisajismo mediante la elaboración colaborativa de un proyecto paisajístico conceptual, verificando el logro de los objetivos de aprendizaje y fomentando la equidad, transparencia y trazabilidad.

Descripción de la actividad

Los estudiantes, organizados en equipos colaborativos de 3 a 4 integrantes, desarrollarán un proyecto sintetizador de diseño paisajístico para un espacio arquitectónico específico, aplicando los contenidos de todas las unidades. La actividad se realiza en modalidad presencial o virtual con soporte de plataformas digitales colaborativas y herramientas de IA para seguimiento y evaluación.

Pasos a seguir

- **1. Definición del espacio y contexto:** Cada equipo seleccionará o se le asignará un espacio arquitectónico real o hipotético para diseñar el paisajismo, tomando en cuenta el anclaje normativo y contextual previamente validado.
- **2. Investigación y análisis preliminar:** Aplicar los conceptos de introducción al diseño de paisaje, identificar escuelas y tendencias relevantes, y definir componentes y principios que guiarán el proyecto.
- **3. Desarrollo conceptual:** Elaborar bocetos o esquemas que integren los principios de diseño paisajístico, componentes y procesos de diseño, asegurando un planteamiento coherente y sostenible.
- **4. Presentación visual:** Utilizar herramientas digitales para crear una presentación visual (planos, renders, mood boards) que ilustre el proyecto.

- **5. Exposición y retroalimentación:** Cada equipo presentará su proyecto al grupo, explicando la integración de los aprendizajes y recibiendo comentarios de sus pares y del docente.

Instrumentos y recursos

- **Rúbrica Analítica 5.0:** Para evaluar criterios como creatividad, integración de conceptos, coherencia, aplicación normativa, presentación y trabajo colaborativo.
- **Plataformas colaborativas:** Google Workspace, Miro o similares para trabajo en equipo y documentación.
- **Herramientas de IA:** Para seguimiento del progreso (reportes automatizados) y apoyo en la generación de contenido visual o textual.
- **Anclaje normativo y contextual:** Documentos y referencias previamente validadas para consulta durante el proyecto.

Competencia evaluada

Diseñar integralmente un proyecto de paisajismo arquitectónico que refleje la aplicación práctica de teorías, escuelas, componentes, principios y procesos del diseño del paisaje, demostrando capacidad analítica, creativa y colaborativa.

Criterios de evaluación principales en la rúbrica

Criterio	Descripción	Nivel de desempeño
Integración conceptual	Incorpora adecuadamente conceptos, tendencias y principios aprendidos en el diseño.	Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente
Creatividad y originalidad	Propone soluciones innovadoras y estéticas en el diseño paisajístico.	Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente
Aplicación normativa y contextual	Respeta y adapta el diseño a normativas vigentes y contexto ambiental.	Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente
Presentación y comunicación	Expone el proyecto de forma clara, organizada y visualmente efectiva.	Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente
Trabajo colaborativo	Demuestra participación equitativa y coordinación efectiva dentro del equipo.	Excelente, Bueno, Satisfactorio, Insuficiente

Garantías de equidad, transparencia y trazabilidad

- Uso de rúbrica clara y compartida desde el inicio para orientar y evaluar.
- Seguimiento continuo mediante reportes automatizados que permiten visualizar aportes individuales y grupales.
- Feedback constructivo en la exposición para mejora continua.
- Posibilidad de modalidad individual o grupal según contexto y necesidades, con ajustes en rúbrica para asegurar justicia.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre del Curso

Estas preguntas están diseñadas para fomentar en los estudiantes universitarios de Bellas Artes Arquitectura una reflexión profunda sobre sus aprendizajes en el plan de clase "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica". Se alinean con los objetivos de cada unidad y promueven la autoevaluación y el pensamiento crítico.

- **Unidad 1 - Introducción al Concepto y Diseño de Paisaje:** ¿Cómo ha cambiado tu percepción sobre el concepto de paisaje y su relevancia en la arquitectura después de estudiar los temas de esta unidad?
- **Unidad 2 - Escuelas y Tendencias del Diseño de Paisaje:** ¿De qué manera las diferentes escuelas y tendencias pueden influir en tus decisiones de diseño personal y profesional?
- **Unidad 3 - Componentes del Diseño del Paisaje:** ¿Puedes identificar cómo los componentes del diseño del paisaje interactúan para crear un proyecto coherente? ¿Qué componente consideras más desafiante y por qué?
- **Unidad 4 - Principios de Diseño Paisajístico:** ¿Cómo aplicarías los principios de diseño paisajístico en un proyecto real para equilibrar estética y funcionalidad?
- **Unidad 5 - Temas Variados (6 temas):** ¿Qué aprendizajes de esta unidad consideras clave para desarrollar un diseño integral y cómo los integrarías en tu práctica profesional?
- **Unidad 6 - Proceso de Diseño y Proyecto:** Reflexiona sobre las etapas del proceso de diseño abordadas. ¿Cuál consideras la más crítica para el éxito de un proyecto y por qué?
- **General:** ¿Cómo ha contribuido la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos a tu comprensión y aplicación del paisajismo en arquitectura? ¿Qué estrategias personales empleaste para superar los retos durante el desarrollo del proyecto?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de Aprendizaje Reflexivo:** Cada estudiante redactará un breve ensayo (1-2 páginas) donde sintetice sus aprendizajes clave, desafíos enfrentados y cómo piensa aplicar los conocimientos adquiridos en su futuro profesional. Se sugiere incluir ejemplos concretos de su proyecto o análisis de caso.
- **Foro de Discusión Colaborativo:** En modalidad grupal, los estudiantes compartirán sus reflexiones sobre cómo integraron las diferentes unidades temáticas en su proyecto final. Deberán comentar al menos dos aportes de sus compañeros para fomentar la retroalimentación.
- **Mapa Conceptual Personalizado:** Cada estudiante elaborará un mapa conceptual que relacione los principales conceptos, principios y componentes del paisajismo aprendidos durante el curso, destacando cómo se enlazan con la práctica arquitectónica.
- **Autoevaluación Guiada con Rúbrica Analítica:** Utilizando la rúbrica analítica 5.0 construida para el curso, los estudiantes evaluarán su desempeño en el proyecto integral, identificando fortalezas y áreas de mejora. Deberán justificar sus autoevaluaciones con evidencia concreta.
- **Presentación de Reporte Evaluativo Automatizado:** Cada estudiante o equipo presentará un reporte generado mediante la plataforma IA o software asignado que refleje su progreso y resultados en el proyecto, seguido de una reflexión oral sobre lo que el reporte indica respecto a su proceso de aprendizaje.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre del Plan de Clase

Para el curso universitario "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica", las estrategias de retroalimentación al cierre de cada sesión y al término del curso deben ser constructivas, específicas y orientadas a facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos en las seis unidades. Estas estrategias se enmarcan dentro de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, promoviendo la reflexión crítica y autónoma del estudiante, así como la colaboración y autoevaluación.

1. Retroalimentación al Cierre de Cada Sesión (2 horas)

- **Feedback específico y orientado al contenido:** Al concluir cada sesión, el docente proporciona comentarios claros y detallados sobre las actividades y avances de los estudiantes en relación con los temas abordados (por ejemplo, conceptos básicos de paisajismo, escuelas y tendencias, componentes, principios, etc.).
- **Sesiones de reflexión guiada:** Breve actividad de 15 minutos en la que los estudiantes responden preguntas reflexivas como: "¿Qué aprendí hoy?", "¿Qué dudas tengo?", "¿Cómo aplico este conocimiento en mi proyecto?", fomentando la metacognición.
- **Retroalimentación entre pares:** En actividades colaborativas o revisión de bocetos, los estudiantes intercambian observaciones constructivas usando rúbricas simplificadas, fomentando la crítica constructiva y el aprendizaje colaborativo.
- **Uso de rúbrica analítica 5.0:** El docente utiliza la rúbrica para evidenciar fortalezas y áreas de mejora concretas en los entregables parciales, facilitando la comprensión de los criterios de evaluación y fomentando la mejora continua.
- **Registro digital de retroalimentación:** Comentarios y recomendaciones se registran en plataformas o sistemas automatizados con IA para asegurar la trazabilidad y que los estudiantes puedan consultarlos en cualquier momento.

2. Retroalimentación Final y Evaluación Sumativa (Sesión 6)

- **Informe evaluativo personalizado automatizado:** Uso de IA para generar reportes detallados del desempeño individual y grupal en el proyecto integral, alineado con la matriz de valoración y objetivos de aprendizaje.
- **Sesión de exposición y retroalimentación oral:** Los estudiantes presentan su proyecto final de diseño integral de paisajismo, reciben comentarios constructivos del docente y compañeros, enfocándose en la integración teórico-práctica y el proceso de diseño.
- **Autoevaluación y coevaluación:** Cada estudiante completa una autoevaluación basada en la rúbrica y participa en la evaluación de sus pares, promoviendo la responsabilidad y reflexión sobre su propio aprendizaje y contribución.
- **Plan de mejora personalizado:** El docente sugiere pasos específicos para fortalecer habilidades y conocimientos de cada estudiante de cara a futuros proyectos profesionales.

3. Integración de la Retroalimentación en el Cronograma y Dispositivo de Seguimiento

La retroalimentación está sincronizada con el cronograma general del curso, asegurando equidad y transparencia:

Sesión	Actividad de Retroalimentación	Formato	Duración	Modalidad
Sesiones 1 a 5	Reflexión guiada y feedback docente	Oral y digital (plataforma)	15 minutos al final	Individual y colaborativa
Sesiones 1 a 5	Retroalimentación entre pares	Grupal y escrito	20 minutos	Colaborativa
Sesión 6	Informe evaluativo automatizado + exposición + auto/coevaluación	Digital e interacción presencial	1 hora	Individual y grupal
Sesión 6	Plan de mejora personalizado	Documento digital	30 minutos	Individual

4. Consideraciones para Garantizar Equidad, Transparencia y Trazabilidad

- La retroalimentación es documentada en sistemas accesibles para todos los estudiantes, permitiendo consultas y seguimiento.
- Se utiliza la rúbrica analítica validada para uniformizar criterios y evitar subjetividades.
- Las modalidades individuales y colaborativas se retroalimentan con equidad, asegurando que cada estudiante reciba comentarios pertinentes a su rol y desempeño.
- El dispositivo de seguimiento incorpora alertas y reportes automatizados para detectar necesidades de apoyo oportuno, evitando rezagos.

Estas estrategias de retroalimentación fomentan un ciclo constante de mejora y aprendizaje profundo, alineado con la competencia general de la asignatura y la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Cierre - Rubrica

Rúbrica Analítica 5.0 para Evaluación Final: Diseño Integral de Paisajismo

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el proyecto final de los estudiantes universitarios en la asignatura "Diseño Integral de Paisajismo: De la Teoría a la Práctica Arquitectónica". Se vincula directamente con los objetivos de aprendizaje de las seis unidades y garantiza equidad, transparencia y trazabilidad, permitiendo modalidades individuales o colaborativas.

Criterio	Descripción	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)
----------	-------------	---------------	-----------	---------------	------------------	----------------

1. Comprensión y aplicación del concepto y diseño de paisaje (Unidad 1)	Demuestra comprensión profunda de los conceptos teóricos y su aplicación en el diseño paisajístico.	Integra todos los conceptos con precisión y creatividad, mostrando dominio completo.	Aplica la mayoría de los conceptos con claridad y coherencia.	Aplica los conceptos básicos con algunas inexactitudes o falta de profundidad.	Aplica conceptos de forma limitada y con errores importantes.	No demuestra comprensión adecuada de los conceptos básicos.
2. Identificación y análisis de escuelas y tendencias en diseño de paisaje (Unidad 2)	Incorpora y analiza correctamente las principales escuelas y tendencias del paisajismo.	Incorpora y analiza detalladamente múltiples tendencias, justificando su elección en el diseño.	Analiza adecuadamente algunas escuelas y tendencias relevantes.	Reconoce tendencias con análisis superficiales o incompletos.	Muestra confusión o entendimiento pobre de las tendencias y escuelas.	No identifica ni analiza las escuelas o tendencias.
3. Integración de componentes del diseño del paisaje (Unidad 3)	Incluye de manera coherente y equilibrada los componentes esenciales del diseño paisajístico.	Integra todos los componentes con una excelente cohesión y funcionalidad estética.	Incluye la mayoría de los componentes con buena integración.	Incorpora algunos componentes pero con integración limitada o desequilibrada.	Incorpora pocos componentes o con integración deficiente.	No incluye los componentes básicos del diseño.
4. Aplicación de principios de diseño paisajístico (Unidad 4)	Utiliza los principios de diseño para lograr armonía, equilibrio y funcionalidad en el proyecto.	Aplica los principios con creatividad y precisión, logrando un diseño sobresaliente.	Aplica correctamente la mayoría de los principios con resultados efectivos.	Aplica algunos principios pero con inconsistencias.	Aplica los principios de forma limitada o incorrecta.	No aplica los principios de diseño paisajístico.

5. Desarrollo y presentación del proceso de diseño y proyecto final (Unidades 5 y 6)	Presenta un proceso estructurado y documentado que refleja el desarrollo completo del proyecto.	Documenta y presenta el proceso integral con claridad, incluyendo análisis, bocetos, prototipos y justificación.	Documenta adecuadamente la mayoría de las fases del proceso con buena presentación.	Presenta el proceso con algunos vacíos o falta de claridad en etapas clave.	Presenta un proceso incompleto o poco claro.	No presenta un proceso estructurado ni documentación relevante.
6. Uso de herramientas digitales y tecnologías de IA para seguimiento y evaluación	Incorpora tecnologías digitales y sistemas de IA para el seguimiento, evaluación y reporte automatizado del proyecto.	Integra eficazmente plataformas y sistemas IA, produciendo reportes evaluativos claros y completos.	Utiliza herramientas digitales y reportes automatizados con funcionalidad adecuada.	Usa algunas herramientas digitales pero con limitaciones en su aplicación o reportes.	Utiliza herramientas digitales de forma mínima o incorrecta.	No utiliza herramientas digitales ni sistemas IA en el proyecto.
7. Trabajo colaborativo y cumplimiento de normativas	Demuestra equidad, respeto de roles, cumplimiento de normativas y participación activa en el trabajo en equipo.	Coordina y colabora eficazmente, cumpliendo todas las normativas y mostrando liderazgo positivo.	Participa activamente y respeta normativas con buena coordinación grupal.	Participa de forma irregular con algunas dificultades en coordinación o normativas.	Participación limitada y poco respeto por normativas o roles.	No participa ni cumple con normativas o roles asignados.

Descripción de la Competencia General Evaluada

Diseñar un proyecto integral de paisajismo que integre conceptos teóricos, tendencias, componentes y principios de diseño, aplicando un proceso estructurado y documentado apoyado en herramientas digitales e inteligencia artificial para la evaluación y seguimiento, garantizando un trabajo colaborativo equitativo y normativamente ajustado.

Indicaciones para el Docente

- Utilizar esta rúbrica para evaluar el proyecto final, asegurando retroalimentación detallada en cada criterio.
- Promover modalidades individuales o colaborativas, ajustando la evaluación conforme a la modalidad.
- Incorporar en la evaluación el análisis de los reportes automatizados generados con IA o plataformas digitales.

- Registrar las evaluaciones en el sistema de seguimiento para garantizar trazabilidad y transparencia.

Recomendaciones - Tecnología

Fase de Inicio

- **Herramienta:** [Kahoot!](#) (Sustitución)

Implementación: Para activar conocimientos previos, se puede usar Kahoot! para hacer preguntas rápidas sobre elementos de paisajismo en espacios públicos. Los estudiantes responden desde sus dispositivos, facilitando la participación activa y motivación inicial.

Contribución a objetivos: Permite valorar conocimientos previos de forma dinámica y transparente, favoreciendo la participación equitativa y preparando al estudiante para el contenido que seguirá.

- **Herramienta:** [Mentimeter](#) (Aumento)

Implementación: Durante la motivación, el docente presenta datos impactantes y pide a los estudiantes que compartan reflexiones o experiencias personales mediante preguntas abiertas o nubes de palabras en Mentimeter.

Contribución a objetivos: Mejora la interacción y permite visualizar ideas en tiempo real, generando mayor conexión con el tema y fomentando la reflexión sobre la importancia social del paisajismo.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** [Miro](#) (Modificación)

Implementación: Para la creación de mapas conceptuales colaborativos, los estudiantes usan Miro, una pizarra digital que permite trabajar simultáneamente en línea con palabras clave, enlaces y gráficos.

Contribución a objetivos: Facilita el trabajo en equipo, la organización visual de conceptos y la integración de contenidos, potenciando la comprensión profunda de los temas iniciales y la colaboración equitativa en modalidad presencial o remota.

- **Herramienta:** [Zoom](#) o plataforma con salas de grupos (Sustitución/Aumento)

Implementación: Para el debate, se organizan sesiones en plenaria o en salas pequeñas para que cada grupo presente su mapa conceptual y responda preguntas, usando funciones de chat o audio para facilitar la interacción.

Contribución a objetivos: Mantiene la dinámica tradicional del debate con soporte tecnológico que permite registro y trazabilidad de intervenciones, asegurando transparencia y participación equitativa.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** [Microsoft Forms](#) con integración de IA para análisis automático (Aumento/Redefinición)

Implementación: Se realiza una encuesta o autoevaluación con preguntas reflexivas sobre los conceptos y aprendizajes del día. La herramienta analiza respuestas para generar reportes automatizados de comprensión y áreas de mejora.

Contribución a objetivos: Permite seguimiento individualizado y colaborativo de los avances, integrando la evaluación formativa y facilitando la retroalimentación personalizada con trazabilidad y transparencia.

- **Herramienta:** [Canva](#) (Sustitución/Aumento)

Implementación: Para consolidar el aprendizaje, los estudiantes elaboran una síntesis visual o infografía sobre los temas tratados, usando plantillas accesibles y colaborativas en Canva.

Contribución a objetivos: Refuerza la comunicación visual y la comprensión de conceptos complejos, desarrollando habilidades técnicas y creativas relevantes para la arquitectura del paisaje.

Recomendaciones para el diseño del dispositivo de seguimiento y evaluación

Elemento	Herramienta / Tecnología	Nivel SAMR	Función	Contribución a la equidad y trazabilidad
Dispositivo de seguimiento	Microsoft Forms + Power BI	Redefinición	Recolectar y analizar datos de desempeño en tiempo real	Automatiza reportes y permite monitoreo transparente, individual y grupal
Instrumento de valoración (Rúbrica Analítica 5.0)	Rubistar (generador de rúbricas online) + Google Classroom	Aumento	Crear rúbricas estandarizadas y compartirlas con estudiantes	Clarifica criterios, promueve autoevaluación y coevaluación
Cronograma y matriz temporal	Google Sheets colaborativo	Sustitución	Planificar sesiones, asignaciones y actividades con claridad	Acceso simultáneo y actualizado para todos, favoreciendo la organización

Sistema de inteligencia artificial para reportes evaluativos automatizados

Se recomienda integrar plataformas que empleen IA para análisis semántico de respuestas abiertas y desempeño en actividades prácticas, como [Edpuzzle](#) o herramientas de análisis de texto basadas en NLP (procesamiento de lenguaje natural). Esto permitirá generar reportes personalizados para cada estudiante y grupo, facilitando la toma de decisiones pedagógicas y la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje en paisajismo.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes universitarios en Bellas Artes y Arquitectura, el plan de clase sobre paisajismo permite desarrollar naturalmente las siguientes competencias cognitivas:

- **Creatividad:** Al diseñar mapas conceptuales y proyectos paisajísticos, los estudiantes ejercitan la generación de ideas originales y soluciones innovadoras.

- **Pensamiento Crítico:** Analizar conceptos, defender posturas en debates y evaluar tendencias exige evaluar información, argumentar y tomar decisiones fundamentadas.
- **Habilidades Digitales:** Incorporar herramientas digitales para diseñar mapas conceptuales colaborativos y reportes evaluativos automatizados potencia la alfabetización digital.

Modificaciones específicas a actividades:

- En la *Actividad 1 (Mapa conceptual colaborativo)*, integrar una fase digital usando software colaborativo (ej. Miro, Coggle) para que los grupos elaboren y presenten los mapas conceptuales, facilitando la edición y visualización dinámica.
- En la *Actividad 2 (Debate inicial)*, fomentar que los estudiantes preparen argumentos basados en investigación previa con fuentes digitales, incentivando el uso crítico de información y referencias académicas.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas para fomentar el pensamiento crítico, por ejemplo: "¿Qué impacto tendría este diseño en la experiencia del usuario?" o "¿Cómo se relacionan estos conceptos con problemas urbanos actuales?"
- Metodología de aprendizaje basado en proyectos, con tutorías activas para guiar la construcción del conocimiento y la transferencia a la práctica.
- Incorporar retroalimentación formativa inmediata, promoviendo autoevaluación y coevaluación.

2. Competencias Interpersonales

Para potenciar estas competencias en estudiantes universitarios, se recomienda:

- **Colaboración:** Organizar los grupos de trabajo para que desarrollen roles rotativos (coordinador, investigador, presentador, diseñador), asegurando participación equitativa y responsabilidad compartida.
- **Comunicación:** Fomentar presentaciones orales y escritas claras en plenaria, usando lenguaje técnico y argumentativo adecuado al nivel académico.
- **Negociación:** Durante la elaboración de mapas conceptuales y proyectos, promover debates internos para definir prioridades y consensos dentro del grupo.
- **Conciencia Socioemocional:** Incorporar momentos de reflexión grupal sobre la dinámica de trabajo, identificando fortalezas y áreas de mejora en la interacción.

Estrategias de trabajo colaborativo:

- Implementar técnicas como "Roles dentro del grupo" y "Feedback 360°" para mejorar la comunicación y la responsabilidad.
- Realizar sesiones de reflexión al final de cada sesión para evaluar el clima grupal y las estrategias de colaboración.

Puntos de reflexión para estudiantes:

- ¿Cómo contribuyó mi rol al éxito del equipo?
- ¿Qué dificultades enfrentamos al comunicarnos y cómo las superamos?
- ¿Qué aprendí del punto de vista de mis compañeros?

3. Actitudes y Valores

Para cultivar actitudes como adaptabilidad, responsabilidad, curiosidad, resiliencia, mentalidad de crecimiento y ciudadanía global, se sugiere incluir momentos específicos en la ruta de aprendizaje:

- **Sesión 1 (Inicio):** Plantear preguntas motivadoras para despertar la *curiosidad* y la *mentalidad de crecimiento*, por ejemplo: “¿De qué manera el paisajismo puede transformar nuestra ciudad y nuestra calidad de vida?”
- **Durante las actividades colaborativas:** Fomentar la *responsabilidad* individual y colectiva con roles claros y evaluación entre pares.
- **Sesiones finales (Diseño y proyecto):** Introducir retos o imprevistos en el diseño que requieran *adaptabilidad* y *resiliencia*, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre cómo ajustaron su propuesta.
- **Reflexión continua:** Incorporar breves sesiones de autoevaluación y diálogo sobre el impacto social y ambiental del paisajismo, promoviendo la *ciudadanía global*.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- “¿Cómo puedo aportar desde mi diseño a un entorno más sostenible y equitativo?”
- “Describe un momento en que tu equipo tuvo que cambiar de estrategia. ¿Qué aprendiste de esa experiencia?”
- “¿Qué nuevos conocimientos o habilidades adquirí hoy y cómo puedo aplicarlos en mi desarrollo profesional?”

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para reconocer y valorar las diferencias individuales y grupales en el curso de Diseño Integral de Paisajismo, se proponen las siguientes adaptaciones:

- **Adaptación de contenidos culturales:** Incorporar ejemplos y casos de estudio de paisajismo de distintas culturas y regiones, incluyendo diseños indígenas, urbanos y rurales de diversas partes del mundo. Esto enriquece la perspectiva y permite valorar la diversidad cultural en el diseño paisajístico.
- **Grupos heterogéneos:** Formar equipos de trabajo que mezclen estudiantes con diferentes orígenes, identidades de género, y habilidades para fomentar el intercambio diverso de ideas en la actividad del mapa conceptual y el debate. Esto promueve el respeto y la comprensión de distintas perspectivas.
- **Lenguaje inclusivo:** Incentivar el uso de un lenguaje respetuoso e inclusivo durante las discusiones y presentaciones, evitando estereotipos o expresiones excluyentes. El docente puede modelar este comportamiento en sus intervenciones.

Modificaciones específicas: En la dinámica de lluvia de ideas y análisis grupal, pedir que cada grupo incluya al menos un ejemplo de paisajismo de una cultura o contexto social distinto al suyo. Esto amplía el conocimiento y fomenta la apreciación de la diversidad.

Recursos adicionales: Proveer lecturas y videos que muestren ejemplos diversos de paisajes y su impacto social y cultural.

Impacto positivo: Estas acciones aumentan la conciencia intercultural, fomentan el respeto y enriquecen la creatividad en el diseño al incorporar múltiples visiones.

Equidad de género

Para dismantelar desigualdades y estereotipos de género en el plan de clase, se sugieren estas adaptaciones:

- **Ejemplos y referentes diversos:** Incluir figuras históricas y contemporáneas de ambos géneros, así como personas no binarias, que hayan contribuido al paisajismo y la arquitectura. Esto visibiliza la diversidad de actores en el campo y combate sesgos.
- **Roles equitativos en equipos:** Al formar grupos para actividades colaborativas, asegurar que no se asignen roles basados en estereotipos de género (por ejemplo, evitar que solo las mujeres hagan tareas administrativas o los hombres solo el diseño técnico).
- **Debate consciente:** Durante el debate, fomentar que se critique cualquier argumento o ejemplo que reproduzca estereotipos de género en el diseño o en la sociedad, promoviendo un análisis crítico con perspectiva de género.

Modificaciones específicas: En la presentación de datos sobre impacto del paisajismo, incluir estudios que muestren cómo diferentes géneros experimentan los espacios públicos, para sensibilizar sobre necesidades diversas.

Recursos adicionales: Artículos y documentales que aborden la equidad de género en arquitectura y diseño urbano.

Impacto positivo: Estas medidas fomentan un ambiente libre de prejuicios, empoderan a todas las identidades y enriquecen el diseño con perspectivas igualitarias.

Inclusión

Para garantizar el acceso equitativo y la participación plena de estudiantes con necesidades especiales o barreras de aprendizaje:

- **Material accesible:** Proveer los contenidos en formatos alternativos (por ejemplo, textos digitales editables, audio, videos con subtítulos y descripciones) para estudiantes con discapacidades visuales, auditivas o dificultades lectoras.
- **Flexibilidad en la participación:** Permitir que los estudiantes elijan la modalidad de presentación (oral, escrita, visual) para el mapa conceptual y el debate, adaptándose a sus fortalezas y necesidades.
- **Apoyo y recursos complementarios:** Contar con tutorías especiales o espacios de consulta para estudiantes que requieran ayuda adicional en la comprensión del contenido o manejo de herramientas para el diseño.

Modificaciones específicas: En la actividad grupal, asignar roles adaptados que consideren las capacidades de cada integrante, garantizando que todos puedan contribuir significativamente.

Recursos adicionales: Plataformas de apoyo tecnológico para diseño accesible y herramientas de IA que faciliten la elaboración y evaluación de trabajos.

Impacto positivo: Estas adaptaciones promueven la participación plena y la equidad en el aprendizaje, reduciendo brechas y fortaleciendo la confianza y autonomía de todos los estudiantes.