

Programa de  
**Apoyo y  
Mejoramiento  
a la Enseñanza  
de Grado**

PAMEG 2020



## Formación Docente

Módulo N° 2

Autor: Arq. Esp. Claudia Inés Turturro - Arquitectura 1C  
Trabajo: TRABAJO PRÁCTICO N°2 "Intervención Gráfica e Interactiva en un material educativo".



**Universidad Nacional de Córdoba**  
**Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño**

Módulo  
**Materiales Educativos y Medios Didácticos para la Enseñanza Virtual**  
PAMEG 2

Intervención Gráfica e Interactiva en un material educativo

Arq. Esp. **Claudia Inés Turturro**

**TRABAJO PRÁCTICO No 2**

Dictado por:

Mtr. Lic. Prof. Marcelo Pantano.

<b>ENSAYANDO EN “PLATAFORMAS VIRTUALES” para la INTERVENCION GRÁFICA e INTERCATIVA EN UN MATERIAL EDUCATIVO</b>
---

Como expreso en la tarea No 1 del presente Módulo PAMEG 2, -“ARQUITECTURA presenta la particularidad de ser integradora de conocimientos de varias y variadas disciplinas para llegar a la concreción del objeto índole de estudio. Esto implica para el estudiante, la necesidad de captar estos conocimientos y lograr la capacidad de integrarlos en una unidad de conceptos que le permitan plantear el diseño de un espacio u objeto arquitectónico, El contenido específico y eje estructurante de la enseñanza de Arquitectura en el nivel inicial es el Proceso de Diseño, proceso interdisciplinario complejo y de permanente búsqueda para lo cual se divide el ciclo lectivo en dos etapa, una primera de Aprestamiento y una segunda de Síntesis. .”-<sup>1</sup>

El profesor titular de la cátedra, arq, Jonny Gallardo graba las clases teóricas que son publicadas en la WEB <https://arq1cfaudunc.wixsite.com/arq1c/> o son realizadas EN VIVO a través de la plataforma MEET, tras lo cual se brinda a los estudiantes guías de trabajos prácticos que son explicadas en clases de taller, también realizadas a través de MEET junto con la revisión y re-elaboración de los contenidos teóricos.

La etapa de síntesis planteada en el programa anual de Arquitectura IC, inicia con el análisis gráfico conceptual de las variables Lugar \_ Sector Urbano y Lugar \_ Sitio, tras lo cual es insoslayable abordar la investigación, análisis y comprensión del TEMA DE ARQUITECTURA; en la WEB de la cátedra y en Classroom se publican las guías de Trabajo Práctico elaboradas por el Profesor titular y la Profesora adjunta más un texto como material complementario elaborado por la Arq. Silvina Mocci, como archivos adjuntos en formato PDF.

Adjunto:

- Texto Lugar – Tema. Guía de trabajo práctico para el estudio del tema. Jardín de infantes.
- Propuesta de intervención gráfica e inter-actica de la guía de trabajo

---

<sup>1</sup> TURTURRO, Claudia Inés (2020). PAMEG 2. Módulo Materiales Educativos y Medios Didácticos para la Enseñanza Virtual. Relevamiento de los materiales de utilizamos en la tarea de enseñanza de nuestro propio espacio curricular. (2020)



Fuente: Ilustración de Steve McDonald para Fantastic Cities, 2015

### Tema y lugar... Por donde empezar?

Arq. Silvana Mucci

Los datos iniciales en un proyecto de arquitectura son al principio un entendible enredo que conviene desarrollar de a poco y ordenadamente. Podríamos decir que trata sobre generar hipótesis sobre ese ovillo incomprensible para definir cuales son los elementos imprescindibles y cuales pueden ser descartados.

Por donde empezar?

Podemos decir que el lugar es aquello identificado e identificable, que tiene rasgos, memorias y significados que le son propios, que pueden operar en forma individual, grupal o colectiva.

El lugar es eso que está antes que la arquitectura.

Cada sector de la ciudad, por pequeño que sea cuenta con características que le son propias, los llenos, los vacíos, el color local, su gente, su idiosincrasia, son objeto de reconocimiento y análisis, objeto de descubrimiento por parte de quien va a intervenir en él.

Permitirse la observación y registro de estas conductas y hechos físicos es el primer paso para problematizar un tema a resolver.

No es un soporte mudo, la arquitectura, cuando interacciona con el lugar, de alguna manera lo reinventa, lo recrea, podríamos decir que es la arquitectura quien descubre en el lugar ese "algo" que no habíamos visto antes.

Del mismo modo, El Tema, requiere de un análisis que tiene como objetivo reconocer la relación que existe entre las acciones que el sujeto realiza y el equipamiento requerido para llevar adelante esas actividades que le son propias y los define. Como siempre decimos el tema es ajeno a la disciplina de la arquitectura, es eso que hoy que estudiar, comprender, analizar, que nos viene dado, con todos sus requerimientos y modos de llevarse adelante.

Al decir de Peter Zumthor<sup>1</sup> El proceso de proyecto se basa en un continuo juego de sentimiento y razón. Los sentimientos, las preferencias y los deseos que emergen y que quieren cobrar forma deben examinarse por medio de una razón crítica.

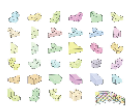
En esta conjunción de Tema y lugar mucho tiene que ver los diferentes modos de habitar un lugar, las actividades que allí se realizan, nos permitirán reconocer requerimientos espaciales, dimensionales y ambientales.

En esta comunión con el lugar, es el tema el que nos aproxima a la búsqueda de la identidad del soporte físico espacial y socio cultural a intervenir.

<sup>1</sup> Zumthor, Peter. *Pensar la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, España. Segunda edición ampliada. Conferencia escrita en noviembre de 1988 e impartida en el Southern California Institute of Architecture (SCI-ARC), Santa Mónica, California, EE.UU.

## ARQUITECTURA TEMA/ ACTIVIDADES/ PROGRAMA

18 de AGOSTO de 2020



### ¿qué son las actividades?

Es todo aquello que se hace de manera rutinaria o extraordinaria y que define un rol, una situación y/ o un trabajo.

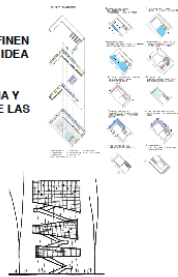
Son todas las acciones que están contenidas en un espacio que responde a los requerimientos de esa acción.

ABORDAR EL ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES QUE DEFINEN UN TEMA, COMO UNA VARIABLE PARA CONSTRUIR LA IDEA DEL PROYECTO.

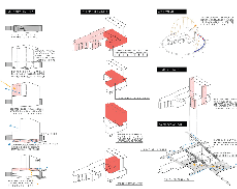
DETERMINAR LAS ACTIVIDADES QUE DEFINEN UN TEMA Y CUALES ESTÁN SUBORDINADAS A ÉL COMO PARTE DE LAS DECISIONES DE PROYECTO.

### TEMA/ ACTIVIDADES

- I DESCUBRIR Y ANALIZAR LAS ACTIVIDADES DEL TEMA PROPUESTO. (Diferenciar actividades Principales de Actividades de Servicio)
- II Reflexionar acerca de Funciones principales/ servicios/ expansiones. Establecer relaciones entre las actividades y la espacialidad como así también los equipamientos que se utilizan para llevarlas adelante.



### ANÁLISIS Y VALORIZAR EN CADA TEMA ESTOS ASPECTOS:



Espacialidad/ Geometría/ Dimensiones/ Acondicionamiento/ Iluminación/ Orientación/ Ventilación.

Equipamiento (fijo y móvil)/ Características Dimensionales y de Materialidad.

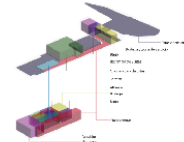
### TEMA/ PROGRAMA

Deberá ocuparse el 100% del sitio destinando:

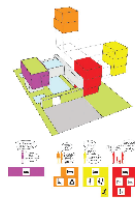
40/ 50 % para superficie cubierta (según sitio).

10/ 15 % para superficie semi-cubierta.

Resto de superficie: espacio exterior.



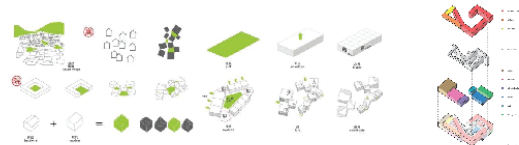
### SITIO 4\_ Jardín de Infantes. (aprox. 440m2)



Hall ingreso 10%\_ recepción/ espera/ circulación  
3 Salas 30%\_ sala de 3 años/ de 4 años/ de 5 años  
Salón usos múltiples 30%\_ deportes/ recrearse/ jugar  
Sanitarios niños 10%\_ accesibles, mujer/ hombre/ sin género  
(1 lav. 2 inod. - 1 lav. 1 inod. 1 ming.)

Administración 20%\_ reunirse/ organizarse/ trabajar/ guardar  
Oficina de Dirección  
Sala de maestros  
Sanitario para adultos/ Kitchen/ Office

Espacio Exterior\_ recreación/ patio de juegos



## INTERVENCION GRÁFICA e INTERCATIVA EN UN MATERIAL EDUCATIVO

### GUIA DE TRABAJO PRÁCTICO \_ ANÁLISIS DEL TEMA EN ARQUITECTURA

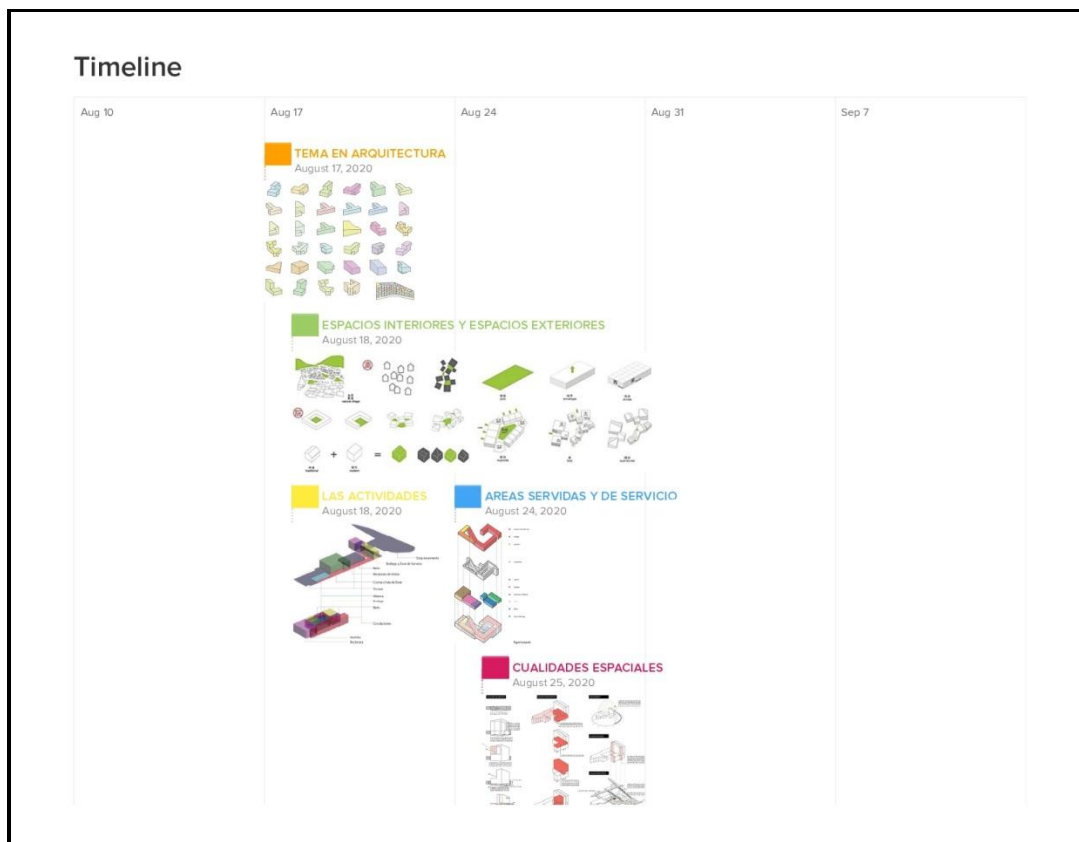
Se interviene la guía de Trabajo para la realización del análisis del TEMA en Arquitectura con la plataforma PRECEDEN que permite secuenciar un trabajo de modo que los estudiantes ordenen los tópicos a analizar.

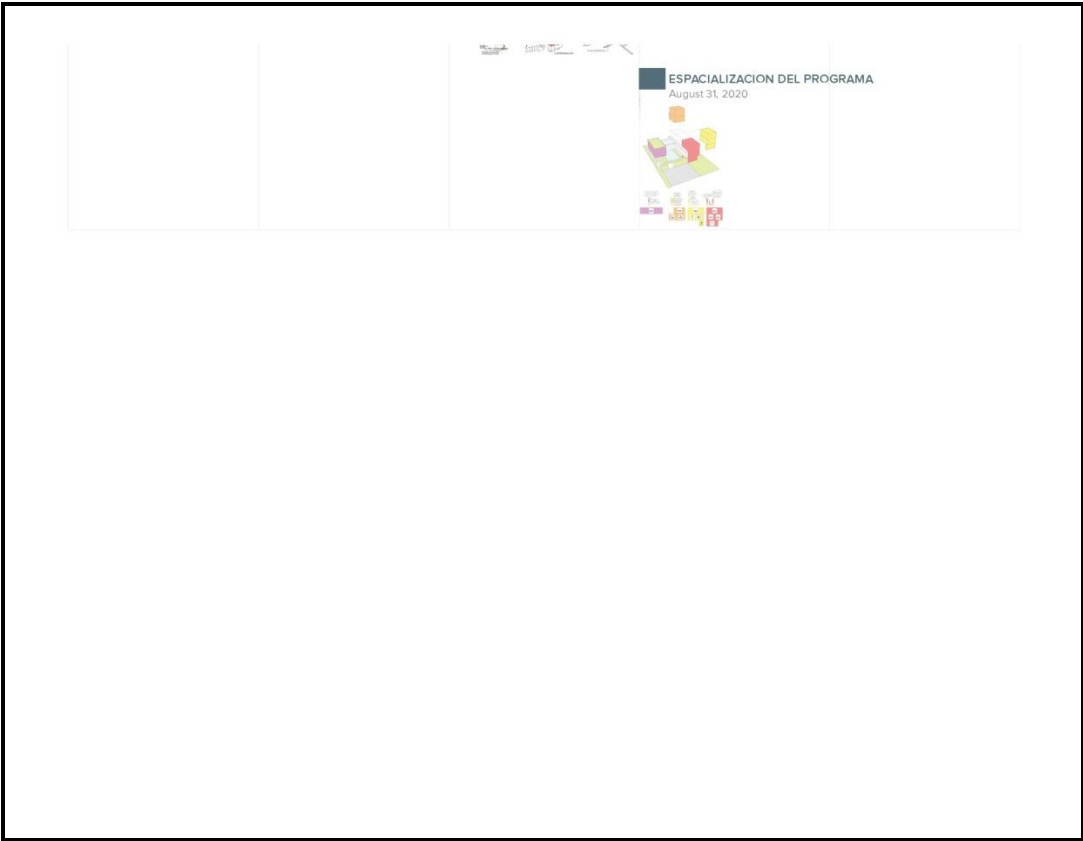
Así se ordena el análisis de manera progresiva y con un orden creciente de complejidad para arribar a la comprensión del TEMA.

Link:

<https://www.preceden.com/dashboard>

<https://www.preceden.com/timelines/643766-guia-an-lisis--tema-en-arquitectura>



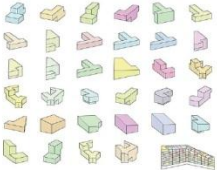


ESPAIALIZACION DEL PROGRAMA  
August 31, 2020

Events

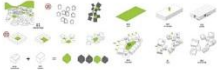
 **TEMA EN ARQUITECTURA**  
August 17, 2020

ABORDAR EL ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES QUE DEFINEN UN TEMA, COMO UNA VARIABLE PARA CONSTRUIR LA IDEA DEL PROYECTO.  
DETERMINAR LAS ACTIVIDADES QUE DEFINEN UN TEMA Y CUALES ESTÁN SUBORDINADAS A ÉL COMO PARTE DE LAS DECISIONES DE PROYECTO.



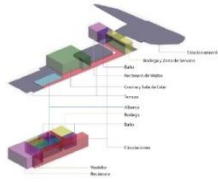
 **ESPACIOS INTERIORES Y ESPACIOS EXTERIORES**  
August 18, 2020

ÁREAS DE OCUPACIÓN ESPACIAL  
Deberá ocuparse el 100% del sitio destinando:  
40 / 50 % para superficie cubierta (según sitio).  
10/ 15 % para superficie semi-cubierta.  
Resto de superficie: espacio exterior.



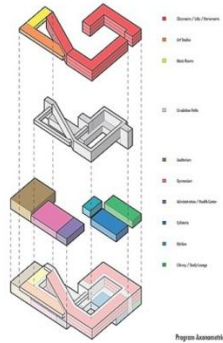
**LAS ACTIVIDADES**  
August 18, 2020

**¿QUÉ SON LAS ACTIVIDADES?**  
Es todo aquello que se hace de manera rutinaria o extraordinaria y que define un rol, una situación y/ o un trabajo.  
Son todas las acciones que están contenidas en un espacio que responde a los requerimientos de esa acción.



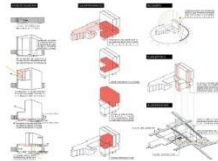
**AREAS SERVIDAS Y DE SERVICIO**  
August 24, 2020

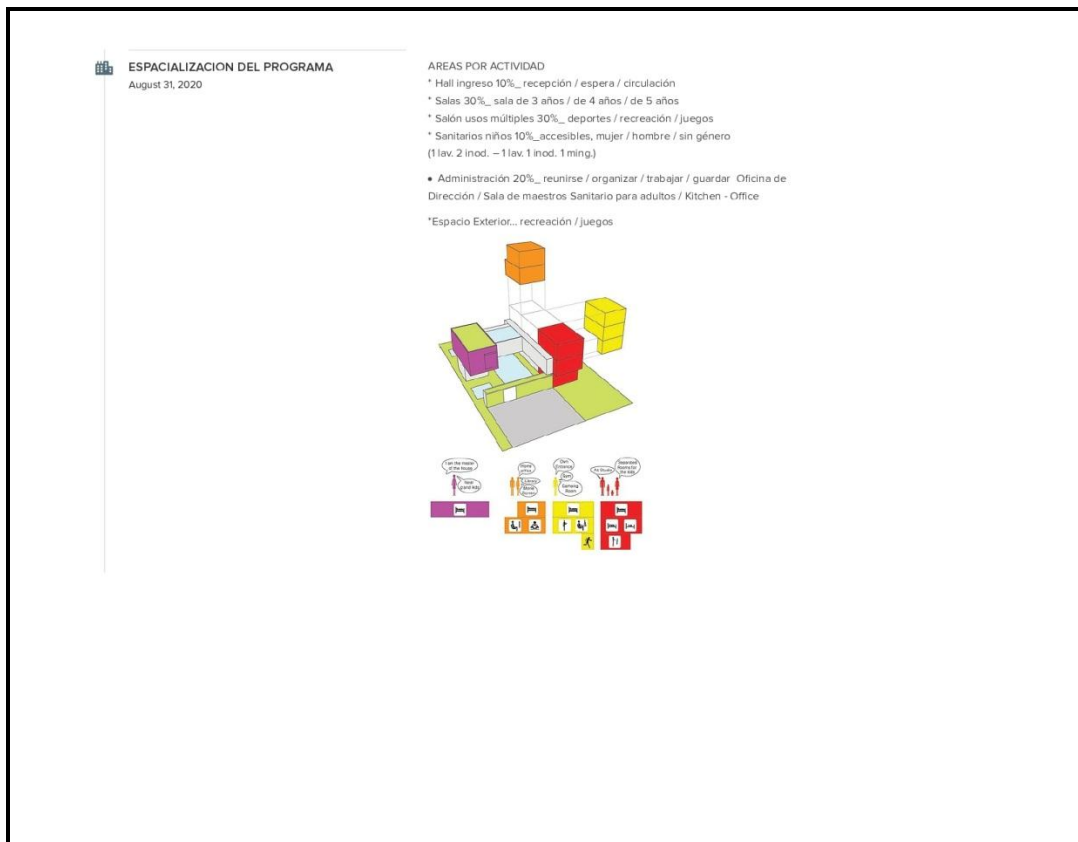
**DESCUBRIR Y ANALIZAR LAS ACTIVIDADES DEL TEMA PROPUESTO**  
Diferenciar actividades principales y actividades de servicio.  
Establecer relaciones entre las actividades y la espacialidad como así también los equipamientos que se utilizan para llevarlas a cabo.



**CUALIDADES ESPACIALES**  
August 25, 2020

**ANALIZAR Y VALORAR EN CADA TEMA ESTOS ASPECTOS:**  
Espacialidad / Geometría / Dimensiones / Acondicionamiento / Iluminación / Orientación / Ventilación.  
Equipamiento (fijo y móvil)/ Características Dimensionales y de Materialidad.





## GUIA DE TRABAJO PRÁCTICO \_ ANÁLISIS DEL TEMA EN ARQUITECTURA

Se interviene la guía de Trabajo para la realización del análisis del TEMA en Arquitectura con la plataforma GENIALLY a través de una plantilla que muestra una secuencia de trabajo. Del mismo modo que lo trabajado en PRECEDEN, se ordena el análisis de manera progresiva y con un orden creciente de complejidad para arribar a la comprensión del TEMA.

Link:

<https://view.genial.ly/5f6f3fa1d911060d5ce272fd/horizontal-infographic-timeline-tema-en-arquitectura>

## OTROS ENSAYOS... INTERVENCION GRÁFICA EN MATERIAL EDUCATIVO

### 1. GENIALLY \_ PRESENTACIÓN DE LA CÁTEDRA

Link:<https://view.genial.ly/5f6c9f883788ec0d198ac932/horizontal-infographic-review-presentacion-arquitectura-ic>



## 2. GUIA DE TRABAJO PRÁCTICO \_ ETAPA DE APRESTAMIENTO

- “La etapa de aprestamiento en el nivel I de Arquitectura es una instancia de preparación en la que se desarrollan una serie de actividades y experiencias que organizadas gradualmente, promueven habilidades y destrezas y la adquisición de hábitos y actitudes necesarias para luego abordar procesos de diseño de obras de Arquitectura. Si bien el alumno del nivel inicial de la carrera carece de conocimientos previos con respecto a contenidos y conceptos propios y específicos de una disciplina como arquitectura, sus experiencias espaciales y percepciones de variados ámbitos a lo largo de la vida son vivencias reales y concretas: cómo vivimos y vivenciamos los espacios, las experiencias en distintos entornos de los que forma parte se manifiestan en el individuo y deben “traerse” a la memoria. Y éste es el punto de partida... la propia experiencia vivencial, una experiencia sensorial significativa para iniciar el proceso de aprendizaje de la arquitectura. .”-<sup>2</sup>

LINK: <https://www.preceden.com/timelines/643086-etapa-de-aprestamiento>



<sup>2</sup> TURTURRO, Claudia Inés. Op. Cit.

## Events



### COLLAGE

May 4, 2020 - May 11, 2020

Mirar atentamente CORTOS los siguientes cortos:

<https://bit.ly/MEDIANERAS>

<https://bit.ly/CortoSon>

<https://bit.ly/ANONIMOS>

<https://bit.ly/HoyNoEstoy>

Observar atentamente el comportamiento de los actores, sus gestos, actitudes, movimientos, comportamientos; relacionarlos con las características de las ciudades, lugares, y/o espacios en los que se desarrolla la acción; pensar en los sentimientos y las sensaciones que se generan; observar la relación de los actores con otras personas. Desarrollar un collage con técnica libre. Puede ser digital.



### LUZ Y MATERIALIDAD

May 11, 2020 - May 18, 2020

Buscar tres obras de arte en la que la luz sea protagonista.

- Aclarar: nombre de la obra, autor, época en la que fue realizado.
- Analizar: efectos de luz, sensaciones o sentimientos que produce la obra de acuerdo a la influencia de la luz, tipo de luz: puntual, general, difusa, reflejada, frontal, lateral, cenital...
- Decodificar el efecto de luz que consideras que buscó el autor. Reconocer dispositivos de luz en la arquitectura. Para ello, seleccionar:
- 5 ejemplos bibliográficos de dispositivos de luz (búsqueda en la web)
- 2 ejemplos de dispositivos de luz en el lugar donde te encuentras.

Link con información:

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/762849/light-matters-de-corbusier-y-la-trinidad-de-la-luz>



### ESPACIO Y EXPERIENCIA

May 18, 2020 - May 25, 2020

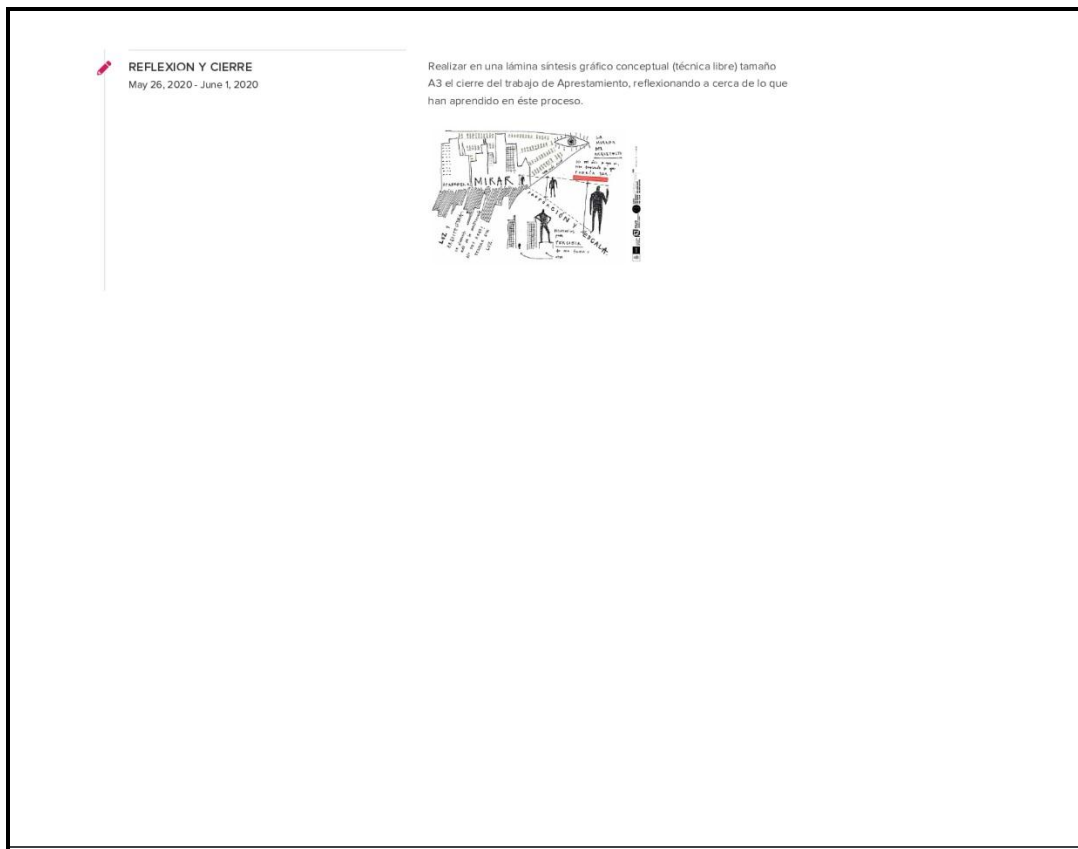
Crear una secuencia de fotogramas (al menos cuatro de cada video) donde aparezcan capturas de pantalla o imágenes donde se pueda identificar:

- . PROPORCIÓN: el TAMAÑO de los objetos en relación a la arquitectura.
- . ESCALA: la arquitectura en su relación con el HOMBRE.
- . PESO: generada por la MATERIALIDAD de los espacios.
- . LUZ: que construye ATMÓSFERAS.

Cada uno de los fotogramas se completará con el análisis gráfico conceptual, croquis y conceptos que expliquen la idea. Estos gráficos síntesis deberán representar las diversas cualidades espaciales que se quieren mostrar y se analizan a partir de la imagen.

Links de video en página WEB de la catedra:

<https://arquitecturaudunc.wixsite.com/arqtc/trabajos-practicos>



### 3. MATRIZ DE EVALUACION \_ ETAPA DE APRESTAMIENTO

Propongo una matriz de evaluación para el trabajo práctico de la etapa de aprestamiento en la plataforma Genially, genero enlace que se comparte con los estudiantes a los efectos que conozcan las pautas de evaluación con anterioridad a la entrega de cada una de las instancias.

LINK:<https://view.genial.ly/5f6f2fae6d8be00d11439ef1/horizontal-infographic-review-matriz-de-evaluacion>

A su vez, se puede enviar a los estudiantes por mail o compartir en Classroom \_ Tablón.

### 4. GUIA DE TRABAJO PRÁCTICO \_ ABORDAJE DE LA IDEA DE PARTIDA

Tras el abordaje de la etapa de síntesis en el Taller 1 de Arquitectura IC con el análisis gráfico conceptual de las variables Lugar (Sector Urbano y Sitio) y Tema (trabajo adjuntado de

alumna ciclo lectivo 2020 Clara Bochaty), se inicia una segunda INSTANCIA de trabajo: la generación de la IDEA DE PARTIDA.

A través del uso de una línea de tiempo (PRECEDEN) se ordenan las diversas tareas que los estudiantes deben desarrollar para aprehender conceptos y contenidos básicos que les permitirán elaborar la propuesta de un Equipamiento Comunitario de baja complejidad a escala barrial, tema que fija el programa para el nivel inicial de la FAUD UNC.

La idea es sintetizar en un gráfico (línea de tiempo) los Trabajos de Clase publicados en Classroom correspondientes a Estrategias de Intervención e Idea de Partida, especificando los plazos de ejecución de las tareas, una consigna breve de trabajo y una imagen que exprese sintéticamente las tareas que los estudiantes deben realizar.

LINK: <https://www.preceden.com/timelines/642225-arquitectura-ic-taller-1-idea-de-partida>



## Events

### ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN

August 31, 2020 - September 8, 2020

- 1) Plantear en maqueta esc.: 1:250, tres (o más) estrategias de intervención, considerando aspectos revisados en análisis de:
  - a) LUGAR - TERRITORIO - BARRIO.
  - b) LUGAR - SITIO.
- 2) Cada una de las alternativas reflejarán con claridad:
  - a) OCUPACIÓN DEL SITIO: localización de espacios interiores (40 - 50 % del sitio), espacios intermedios (10 - 15 % del sitio), espacios exteriores (resto).
  - b) TEMA: ubicación tentativa de actividades servidas, actividades de servicio e ingreso.
  - c) MATERIALIDAD: sólo planos opacos, transparentes, translúcidos de acuerdo a la relación de los espacios interiores con los espacios exteriores.
  - d) ESCALA HUMANA.



### IDEA DE PARTIDA

September 7, 2020 - September 14, 2020

Tras haber planteado al menos tres estrategias de intervención en el sitio teniendo en cuenta las variables estudiadas:

- 1) Lugar \_ barrio \_ sitio,
- 2) Tema,

y analizado las ventajas o desventajas, fortalezas y debilidades de cada una, de acuerdo al sitio y su contexto inmediato, a los espacios y sus aspectos funcionales, recorridos, habitantes,...

Elaborar una lámina realizando una síntesis gráfico conceptual, generando la IDEA\_CONCEPTO, una IDEA DE PARTIDA.



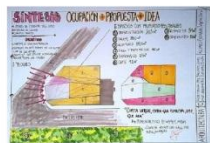
### DESARROLLANDO la idea de partida

September 14, 2020 - September 28, 2020

Desarrollar la propuesta volumétrica-morfológica de la IDEA DE PARTIDA en escala 1:100 reflexionando sobre los espacios (exteriores, intermedios e interiores): sus relaciones funcionales, atmósferas y cualidades ambientales, requerimientos espaciales,...

- 1) Esquema de planta, secciones, fachadas.
- 2) Croquis exteriores e interiores en secuencia de recorrido.
- 3) Bosquejos, anotaciones, reflexiones, interrogantes,...
- 4) Imágenes de obras.

Lo elaborado debe posibilitar la interpretación espacial de la propuesta.



**MAQUETA escala 1:100**  
September 21, 2020 - September 29, 2020

Construcción de maqueta monocromática (gris o marrón) en escala 1:100 con cartón de 2 mm (espesor recomendado).  
Para que quede a escala, deben imprimir en el tamaño especificado:  
sitio 1 > 70 x 60 cm  
sitio 2 > 85 x 50 cm  
sitio 3 > 60 x 50 cm  
sitio 4 > 60 x 60 cm



**PROPUESTA escala 1:100**  
September 21, 2020 - September 29, 2020

Elaborar:

- 1) Esquema de planta, secciones, fachadas.
- 2) Croquis exteriores e interiores en secuencia de recorrido.
- 3) Bosquejos, anotaciones, reflexiones, interrogantes,...
- 4) Imágenes de obras.

Que posibiliten la interpretación espacial de la propuesta.



## 5. CANVA

Si bien no es una plataforma vista durante el desarrollo del curso PAMEG 2, conocí esta plataforma e incursioné en su uso.

El día 21 de Septiembre se elabora una tarjeta de saludo para los Estudiantes con la plataforma CANVA, que posibilita el diseño y la creación de material diverso, como carteles, posters, infografías, tarjetas, entre otros. Con una plantilla base buscada a partir de la palabra Primavera, se modifican textos, tipografía y colores y se diseña una tarjeta para publicar en tablón de Classroom.



## 6. INFOGRAM \_ GENERACIÓN DE INFOGRAFÍAS

Creación de banner informativo de ENTREGA FINAL del Proceso de Diseño de Arquitectura IC, en el que se especifican día y horario de entrega y plataforma virtual utilizada a tal efecto, para lo cual se genera un enlace a PADLET, en el que cada estudiante dispondrá de su propio panel de entrega de todo el material que se solicite. Se incorpora también el listado de piezas gráficas y elementos que serán incorporados a la publicación de la ENTREGA FINAL.

- 1) BITACORA tamaño A3 COMPLETA
- 2) escala 1:250
  - MAQUETA \_del Sector Urbano y la Propuesta
  - PLANIMETRIA de la Propuesta y el Contexto Inmediato
- 3) escala 1:100
  - MAQUETA del Sitio y la Propuesta con su entorno inmediato
  - PLANTA DE ARQUITECTURA
  - PLANTA DE SOLADOS
  - SECCIONES TRANSVERSALES
  - SECCIONES LONGITUDINALES
  - FACHADAS
- 4) SECUENCIA DE RECORRIDO CON CROQUIS EXTERIORES E INTERIORES
- 5) LAMINAS SINTESIS
  - CRITERIOS CONSTRUCTIVOS DE ESTRUCTURA
  - CRITERIOS CONSTRUCTIVOS DE ENVOLVENTES

LINK: <https://infoqram.com/entrega-final-1h7z2lj9951y4ow?live>

Desde el enlace está la posibilidad de compartir el banner Entrega Final en redes sociales, por ejemplo, en el Facebook de la cátedra.


CODIGO QR: PADLET en el que se harán efectivas las publicaciones de la Entrega Final.



## LOS FORMATOS DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS

1. **FORMATO IMPRIMIBLE:** material que tiene la posibilidad de pasar a otro tipo de formato.


- **WORD:** Procesador de textos
- **HTML:** textos soportados en páginas web
- **PDF:** formato acrobat caracterizado por su portabilidad.
- **E\_book:** similar a pdf
- **JPG:** imágenes imprimibles

 **Se trabaja esencialmente con formatos PDF y JPG para posibilitar a los estudiantes la impresión del material en caso de ser necesario. A su vez al trabajar con la plataforma AWW APP, ésta requiere publicar los archivos en formatos PDF, JPG O PNG (en versión gratuita sólo JPG para posibilitar al estudiante guardar lo trabajado en clase).**

2. **IMPRESO INTERACTIVO.** Innovador (introduce un nuevo recurso a la enseñanza); motivador (captar la atención del estudiante); estructurador (permite las interacciones y relaciones)

- **LINEAL**
- **EN ARBOL**
- **EN RED**

3. **DISEÑO MULTIMEDIAL:** implica mayor utilización, disponibilidad y manejo de recursos y elementos: combinación de medios, dificultad de la tarea, condiciones técnicas (imágenes, editores de sonido, animaciones, editor de vídeos), guión multimedia, discurso oral en multimedia (locución en off, diálogo o exposición dialogada, música, efectos sonoros, silencios).

 **Las clases teóricas, grabadas o realizadas en vivo incorporan vídeos, códigos QR,... son editadas y publicadas en la WEB de la cátedra, de modo que el estudiante pueda acceder en reiteradas oportunidades a la visualización de la clase.**



4. VIDEO LLAMADAS O CLASES DE VIDEOS: es fundamental planificar la clase (seleccionar material previamente), ensayar el encuentro (probar micrófonos, parlantes, presentaciones), realizar el encuentro (evaluar).

**Las clases prácticas se desarrollan en la plataforma MEET, para lo cual se preselecciona material:**

 **trabajos de estudiantes de ciclos lectivos anteriores, imágenes de obras, archivos varios,... para mostrar en el momento de compartir pantalla:**

 **enlaces a obras de arquitectura, páginas de arquitectos,... para compartir en el chat de meet.**

Nota: invito a CLASSROOM a los efectos de visualizar el modo en el que se trabaja en el Taller 1 de Arquitectura IC, espacio en el que me desempeño como Profesor asistente.

Claudia Inés Turturro  
Arquitecta.  
Especialista en la Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño