

VOCACIONES CIENTÍFICAS en integración
UNIVERSIDAD - ESCUELA - SOCIEDAD



ARQUITECTURA PARA JÓVENES



Cabana Fonseca, Fredy Alexander

Arquitectura para jóvenes / Fredy Alexander Cabana Fonseca [y otros seis autores]; editores académicos, María Carolina Suárez Sandoval, [y otros dos editores]. - Villavicencio, Universidad Santo Tomás, 2021.

40 páginas (Colección Vocaciones Científicas en Integración Universidad – Escuela - Sociedad).

e-ISBN: 978-958-782-487-2

1. Orientación educativa 2. Orientación vocacional. 3. Arquitectura. 4. Diseño arquitectónico. 5. Dibujo arquitectónico. I. Ramos Delgado, Ana Milena. II. Rivera Blanco, Andrea Marcela. III. Perilla Perilla, Ángela Andrea. IV. Rojas Celis, Anyela Piedad. V. Corredor Fonseca, Andrés Felipe. VI. Betancourt Jaramillo, Germán Ricardo. VII. Campos Herrera, Lorena. VIII. Rojas Leguizamón, Harold Eduardo. IX. Reyes Pacheco, Camilo Andrés. X. Universidad Santo Tomás (Colombia)

371.42 SCDD 23
CO-VIUST

**VOCACIONES CIENTÍFICAS EN INTEGRACIÓN
UNIVERSIDAD - ESCUELA - SOCIEDAD**

ARQUITECTURA PARA JÓVENES

© Universidad Santo Tomás, Sede Villavicencio, 2021

Facultad de Arquitectura

© Fredy Alexander Cabana, Ana Milena Ramos Delgado, Andrea Marcela Rivera Blanco, Ángela Andrea Perilla, Anyela Rojas Celis, Andrés Felipe Corredor, Germán Ricardo Betancourt, Lorena Campos Herrera, Harold Rojas Leguizamón, Camilo Reyes Pacheco

© Fredy Alexander Cabana, María Carolina Suárez Sandoval, Jorge Enrique Ramírez Martínez (editores académicos)

Ediciones USTA

Carrera 9 n.º 51-11

Bogotá, D. C., Colombia

Teléfono: (+571) 587 8797 ext. 2991

editorial@usantotomas.edu.co

Carrera 22 con calle 1 vía Puerto López

Villavicencio, Meta. Colombia

Teléfono: (57-8) 6784260, ext. 4077

coord.editorialvillavo@usantotomas.edu.co

<http://www.ediciones.usta.edu.co>

[https://www.ustavillavicencio.edu.co/](https://www.ustavillavicencio.edu.co/investigacion-publicaciones)

investigacion-publicaciones

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS,

SEDE DE VILLAVICENCIO

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

DIRECTOR DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

E INNOVACIÓN

Jorge Enrique Ramírez Martínez

COORDINACIÓN EDITORIAL

María Carolina Suárez Sandoval

CORRECCIÓN DE ESTILO

Juan Carlos Velásquez

DISEÑO DE COLECCIÓN Y CUBIERTA

Yully Paola Cortés Hernández

DIAGRAMACIÓN

Yully Paola Cortés Hernández

El material fotográfico es propiedad de la

Universidad Santo Tomás, Sede de Villavicencio

Hecho el depósito que establece la ley

e-ISBN: 978-958-782-487-2

Primera edición, 2021

Esta obra tiene una versión de acceso abierto disponible en el Repositorio Institucional de la Universidad Santo Tomás:

<https://repository.usta.edu.co/>

Todos los derechos reservados

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización previa por escrito de los titulares.

CONTENIDO

Glosario	4
Introducción	6
 TALLER 1. <i>Del lápiz al lenguaje urbano</i>	 7
 TALLER 2. <i>Mi ciudad, mi ciudadanía</i>	 9
 TALLER 3. <i>Diorama de lo cotidiano</i>	 12
 TALLER 4. <i>Una visión arquitectónica de los espacios</i>	 15
 TALLER 5. <i>Exploraciones compositivas</i>	 19
 TALLER 6. <i>Desde la caja hacia la casa</i>	 22
 TALLER 7. <i>Percepción visual espacial</i>	 25
 TALLER 8. <i>Fotografía y espacio</i>	 27
 TALLER 9. <i>Del papel a la forma</i>	 30
 TALLER 10. <i>Jugar y componer</i>	 32
 Sobre los autores	 37

GLOSARIO

A

ARQUITECTURA:

1. f. Arte de proyectar y construir edificios.
2. f. Diseño de una construcción. Un edificio de arquitectura moderna.
3. f. Conjunto de construcciones y edificios. La arquitectura del centro histórico de Quito.
4. f. Inform. Estructura lógica y física de los componentes de una computadora.

Fuente: RAE.

C

CIUDAD

1. f. Conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas.
2. f. Lo urbano, en oposición a lo rural.
3. f. Ayuntamiento o cabildo de cualquier ciudad.
4. f. Título de algunas poblaciones que gozaban de mayores preeminencias que las villas.
5. f. Diputados o procuradores en Cortes, que representaban una ciudad en lo antiguo.

Fuente: RAE.

CIUDADANÍA

1. f. Cualidad y derecho de ciudadano.
2. f. Conjunto de los ciudadanos de un pueblo o nación.
3. f. Comportamiento propio de un buen ciudadano.

Fuente: RAE.

COLOR

1. m. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.
2. m. Fís. Cada una de las siete radiaciones en que se descompone la luz blanca del sol al atravesar un prisma óptico, es decir, rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta.

COMPOSICIÓN

Organización estructural dentro del campo visual.

COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

La composición de la imagen es la forma en que se encuadran y ubican los objetos comprendidos en una fotografía. en donde sus partes comprenden una armonía desde el objeto, el color y la imagen.

COMPOSICIÓN VOLUMÉTRICA

Es una sucesión o repetición de elementos, ya sean líneas, contornos, formas o colores, los cuales pueden ser constantes o alternos, logrando una armonía junto con la sucesión de elementos.

COOPERAR

(Del lat. *cooperāri*).

1. intr. Obrar juntamente con otro u otros para un mismo fin.

Fuente: RAE

COTIDIANIDAD

(Del latín *quotidianus* = cotidiano) es el transcurrir habitual o los espacios que se frecuentan diariamente.

CREATIVIDAD

Capacidad o facilidad para inventar o crear.

DIORAMA

Entretenimiento popular del siglo XVIII. Es un tipo de maqueta con elementos de ambientación (objetos, vegetación y figura humana) con el propósito de representar una escena

E

EMPATÍA

1. f. Identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro

Fuente: RAE.

ESPACIO

Capacidad de un lugar y la extensión que contiene la materia existente.

ESPACIO ARQUITECTÓNICO

Es el elemento primordial de la arquitectura, al que ella delimita y pormenoriza. Es aquel delimitado por el volumen.

A pesar que el espacio se encuentra definido materialmente por el volumen, no siempre coincide con la forma material que lo delimita, pudiendo variar mediante:

- * Niveles interiores (proporción).
- * Color y texturas (dimensión visual).
- * Transparencias (su dirección).

El espacio debe definir la calidad y el tipo de espacio que se pretende manejar.

F

FOTOGRAFÍA

Se llama fotografía a una técnica y a una forma de arte que consiste en capturar imágenes empleando para ello la luz y el contraste, proyectándola y fijándola en forma de imágenes sobre un medio sensible (físico o digital).

G

GEOMETRÍA

Parte de las matemáticas que estudia la extensión, la forma de medirla, las relaciones entre puntos, líneas, ángulos, planos y figuras, y la manera como se miden.

I

ILUMINACIÓN

1. f. Acción y efecto de iluminar.
2. f. Conjunto de luces que hay en un lugar para iluminarlo o para adornarlo.
3. f. Especie de pintura al temple, que de ordinario se ejecuta en vitela o papel terso.
4. f. Conocimiento intuitivo de algo.
5. f. Rel. Esclarecimiento interior místico experimental o racional.

Fuente: RAE.

M

MULTIPLICIDAD

Existencia de un gran número de cosas de la misma especie.

O

ORDEN

Manera de estar colocadas las cosas o las personas en el espacio, según un determinado criterio o una determinada norma.

P

PERCEPCIÓN

1. f. Acción y efecto de percibir.
2. f. Sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales.
3. f. Conocimiento, idea.

Fuente: RAE.

PLANO

Dos dimensiones. La superficie es igual en dimensiones y matiz.

PLANO CARTESIANO

El plano cartesiano se utiliza para asignarle una ubicación a cualquier punto en el plano.

PLANO CARTESIANO

Se utiliza para asignarle una ubicación a cualquier punto en el plano.

PERFORAR

Hacer en una cosa un agujero que atravesase un objeto de parte a parte.

R

RETÍCULA

La retícula es un elemento de composición, es una regla invisible para el espectador, pero visible para quien diseña. Es una base sobre la que se puede trabajar y donde aplicar los elementos que componen.

T

TOPOFILIA

Es el imaginario urbano, que presenta un plano físico y social, la topofilia, asociada a la construcción de vínculos emocionales con el lugar.

TOPOFOBIA

Entendida como un rechazo hacia el lugar

TRIDIMENSIONAL

Objeto de tres dimensiones (altura, profundidad y anchura).

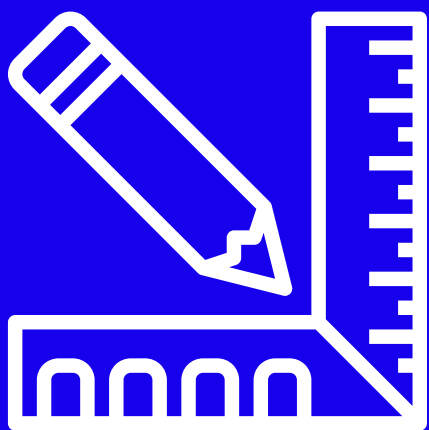
U

URBANISMO

De urbano e ismo.

1. m. Conjunto de conocimientos relacionados con la planificación y desarrollo de las ciudades.
2. m. Organización u ordenación de los edificios y espacios de una ciudad. El urbanismo de Madrid.
3. m. Concentración y distribución de la población en ciudades.

Fuente: RAE.



INTRODUCCIÓN

El proyecto titulado *Arquitectura para jóvenes*, hace parte del plan de acción y actúa como una estrategia pedagógica instaurada por el Programa de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, Sede Villavicencio, que responde en la capacidad de acción a cuatro dimensiones: comprender (visión racional estructurada), obrar (acción conforme a valores éticos), hacer (acción transformadora y productora) y comunicar (interacción a través de los diferentes lenguajes), las cuales están propuestas por la institución en su política curricular.

El proyecto bajo diferentes herramientas pedagógicas acoge, para este caso, una estructura de diez talleres que se distribuyen y exploran la misma metodología planteada curricularmente, basándose en preguntas problematizadoras y en el método prudencial de Tomás de Aquino (Ver, Juzgar y Actuar), donde la integralidad de cada uno se da en el proceso y en el desarrollo interdisciplinar y disciplinar de ejercicios que responden a los aspectos conceptuales, formales, imaginativos, críticos, técnicos, simbólicos, investigativos y sostenibles de la disciplina.

De esta manera, el resultado de cada uno de estos talleres marca o hace visible algún tipo de capacidades en relación con las características que el perfil del aspirante al programa debe mantener. Entre ellos están:

- ≈ Compromiso social y valores humanos.
- ≈ Sensibilidad espacial del hábitat que lo rodea.
- ≈ Creatividad.
- ≈ Gusto por la representación gráfica.
- ≈ Capacidad de análisis, síntesis y abstracción.
- ≈ Conocimientos básicos de matemáticas, ciencias sociales y cultura general.

La problematización del saber ayuda a que los talleres identificados dentro de este proyecto den pie a comprender los núcleos problemáticos orientados desde el diseño curricular y el correspondiente plan de estudios, estos núcleos se articulan tanto con las líneas de investigación como con las estrategias de proyección social.

El Programa de Arquitectura ha definido tres núcleos problemáticos: hábitat y vivienda, lugar/ciudad/territorio y técnica, tecnología y gestión de la construcción. Los núcleos problemáticos, a su vez, están transversalizados por cuatro ejes temáticos definidos como sostenibilidad, patrimonio, historia/teoría de la arquitectura-ciudad, y expresión gráfica, que a su vez se articulan con las áreas de formación curricular.

En concordancia con lo anterior, los talleres de Vocación Arquitectónica se plantean con unos objetivos articulados a las competencias específicas de un aspirante al programa, e igualmente expresan en cada uno de sus objetivos específicos ideas que dejan experiencias significativas, esbozando en ellos un tinte a todo lo que la arquitectura expresa en un lenguaje de comunicación verbal, gráfico y argumentativo.

AUTOR

Fredy Alexander Cabana

TALLER 1. DEL LÁPIZ AL LENGUAJE URBANO

RESUMEN

El taller se constituye como una estrategia pedagógica instaurada por el Programa de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, Sede Villavicencio, que responde en la capacidad de acción a las cuatro dimensiones: comprender (visión racional estructurada), obrar (acción conforme a valores éticos), hacer (acción transformadora y productora) y comunicar (interacción a través de los diferentes lenguajes), las cuales están propuestas por la institución en su política curricular. El desarrollo del taller se llevará a cabo en dos momentos, los cuales están comprendidos por temas que fortalecen conceptos básicos de los elementos del lenguaje urbano, necesarios para indagar por características particulares del contexto social en el que cada persona se encuentra, destacando su sensibilidad espacial.

**Urbano, lenguaje, sensibilidad, espacio, contexto****2 horas****10° y 11°**

► OBJETIVO GENERAL

Reconocer en la persona la sensibilidad espacial del hábitat que lo rodea.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer un vínculo del tipo propedéutico entre el estudiante y su territorio.
- Construir un imaginario a favor del desarrollo prospectivo de los espacios urbanos.
- Generar conciencia social en la persona y el cuidado de su espacio.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué tanto influye la sensibilidad por el espacio, su entender en el concepto de ciudad y la relación de los diferentes elementos que en ella confluyen?



MATERIALES

- Hojas tamaño carta (papel blanco)
- Lápiz

METODOLOGÍA

La metodología para este ejercicio está en el enfoque cualitativo, ya que permite comprender información de carácter subjetivo, tales como aspectos culturales, nociones, apreciaciones conceptuales y nivel de análisis. Los métodos que se plantean para este taller son cartografía social, hermenéutica —interpretación proxémica/semiótica— y etnografía —observación del participante—.

Las percepciones se representan en los ciudadanos en la medida en que se está en interacción con el espacio-ciudad. Así, se podrá asumir cuáles son las nociones, imaginarios, topofilias y topofobias con respecto a las calles, parques, andenes —espacios públicos en general propios del entorno de la persona—. El método etnográfico se asume en cuanto se vivirá el proceso descriptivo e interpretativo, con el que se generarán unas representaciones tanto de quienes participan como de los lugares descritos.

Como categorías que se tendrán en cuenta como referentes de comprensión e interpretación está: percepción, corporeidad, espacios públicos, vida cotidiana, transiciones, apropiación y apropiaciones del espacio.

Franja 1

Tiempo de duración: 45 minutos, en donde la persona que está participando describe o narra escribiendo en una hoja un espacio público preferido (plaza, plazoleta, parque, calle... etc.), ya sea imaginado, vivido o experimentado, lo mayor detallado posible.

Franja 2

Tiempo de duración: 45 minutos, en donde la persona dibuja los elementos característicos del espacio público que describió (plaza, plazoleta, parque, calle... etc.), relacionándolos unos con los otros.

Franja 3

Relata la experiencia en 10 minutos, lo vivido y sentido en el momento de describir y en el momento de plasmar lo descrito.

Referencias bibliográficas

- Ardila, Ó. (2018). La investigación acción. *Episteme*, 19-33.
- Behar, D. (2008). *Introducción a la metodología de investigación*. Shalom.
- Cachorro, G. A. (2011). Ciudad, cuerpo y vida cotidiana. Materiales teóricos de una investigación en la ciudad de La Plata. *Movimiento*, 17(04), 225-246.
- Guzmán, C. M., Chaparro, H. O. y González, E. O. (2017). Espacio público y prácticas corporales: un estudio de caso. *Bitácora*, 71-78.
- Salcedo Fidalgo, A. y Zeiderman, A. (2008). Antropología y Ciudad. *Antípoda*, 63-97.

AUTORA

Ana Milena Ramos Delgado

TALLER 2.

MI CIUDAD, MI CIUDADANÍA

RESUMEN

El taller aborda las nociones básicas de la ciudad, en donde se reconocen los elementos espaciales generales y jerárquicos de estas. Las responsabilidades del individuo, como futuro ciudadano, en el marco de la construcción de su ciudad y su ciudadanía. Evidenciando de esta manera el compromiso social, los valores humanos y sus conocimientos vivenciales y de percepciones de su ciudad.

De igual manera, este taller enfatiza y es coherente con la propuesta curricular de la Universidad Santo Tomás, Sede Villavicencio. El cual se sustenta en los núcleos de hábitat, vivienda, territorio y sociedad. El espacio del hábitat humano como principal escenario en la construcción del territorio. Este taller permitirá dilucidar las perspectivas del individuo respecto a los escenarios cotidianos que transita y permea todas las capas del ser humano. El objetivo principal es que el individuo perciba y asuma de manera concreta las responsabilidades respecto a sus derechos y deberes en la ciudad que habita, independientemente de su edad. Esto permitirá que proyecte hacia la individualidad y el colectivo de la población una posición activa y constructiva en torno a los escenarios del ser y habitar el territorio.



Vocación, ciudad, ciudadanía, construcción, aprendizaje, arquitectura, arte



2 horas y 30 minutos



10° y 11°

► OBJETIVO GENERAL

Activar en el individuo el compromiso social y colectivo, los valores humanos y sus conocimientos perceptivos y vivenciales de la ciudad, basándose en los conceptos de ciudad y ciudadanía, desde un marco de competencias ciudadanas dados por el presente taller y el encargado de este.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Enseñar los conceptos básicos para el reconocimiento espacial de la ciudad, sus derechos y deberes en la construcción de la ciudad y la ciudadanía.
- Incentivar a los participantes en el conocimiento de la ciudad desde su cotidianidad.
- Indagar sobre la responsabilidad que representa ser un ciudadano colombiano en los procesos de construcción y desarrollo de la ciudad.

"Las ciudades tienen la capacidad de proveer algo para cada uno de sus habitantes, solo porque, y sólo cuando, son creadas para todos".

JANE JACOBS

MATERIALES

- Mapa de Villavicencio
- Imágenes de apoyo impresas, revistas
- Pliegos de papel periódico
- Tijeras, pegamentos

**30 minutos**

“El ciudadano se construye para que la sociedad se transforme y ese proceso de construcción ciudadana es un proceso de transformación social”.

CEPEDA, M. J. (2004)

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las espacialidades de la ciudad que el individuo reconoce, junto con los derechos y deberes que implica habitar y su relación con la sociedad?

METODOLOGÍA

El taller está dividido en 4 franjas:

Franja 1 (comprender)

En esta franja se iniciará la actividad con una serie de preguntas activadoras para que el participante reconozca el problema.

- ¿Cuál es mi papel como individuo dentro de la sociedad y la ciudad que habito?
- ¿Reconozco a mi ciudad como un espacio de diferentes dinámicas colectivas, y entendiendo los conceptos básicos de la estructura de la ciudad?
- ¿Cómo percibo la ciudad en cuanto a las vivencias cotidianas de cada día?
- ¿En los recorridos que realizo por la ciudad me doy cuenta de los comportamientos de los demás habitantes?
- ¿Estoy informado de cuáles son mis derechos y deberes dentro de la ciudad y las relaciones con la población que la habita?

1. Identificar lugares y sitios cotidianos de recorrido, caminos y edificios.
2. Identificar espacios importantes en la ciudad.
3. Ubicar en un plano de la ciudad proporcionado por el expositor, según el caso, los lugares conocidos y dónde se encuentra la vivienda de los individuos.

El representante del taller debe leer con antelación los documentos descritos, posteriormente realiza una exposición de forma pedagógica, resumida y creativa, con diapositivas didácticas al público que está tomando el taller.

Desde el reconocimiento de la ciudad se tomará como marco teórico espacial: para los niños y adolescentes: <https://www.tinytap.com/activities/g2coe/play/la-ciudad>
<https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2013/12/ciudadquequeremos.pdf>
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Para personas adultas desde 18 años en adelante:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf
 Cartilla: *Estándares básicos de competencias ciudadanas*, del Ministerio de Educación Nacional (2002-2006).

**60 minutos**

Franja 2 (hacer)

Se suministran los materiales al participante para que desarrolle el ejercicio con base en lo comprendido, según su experiencia (primera fase).

Para niños, adolescentes y adultos: se suministran pliegos de papel periódico con marcadores, colores o crayolas, para que escriban y dibujen cómo ven y perciben su ciudad. Para esto se debe dejar una franja horizontal para escribir las respuestas a las preguntas y cuáles son sus **derechos y deberes** respecto a la ciudad para los niños; y a la ciudadanía para los mayores. El expositor deberá ser creativo y enseñar de acuerdo con la edad y los textos citados, las dos visiones de Mi ciudad y Mi ciudadanía (para niños, adolescentes y adultos, se abordará esta temática desde cada edad y según el material teórico proporcionado para que se comprenda). En primera instancia se deben responder las preguntas de la franja 1. Esta actividad se debe realizar así: si es con niños, mínimo 3; si es con adolescentes, mínimo 4; si es con adultos, mínimo 3; o según la población proyectada.

**20 minutos**

Franja 3 (obrar)

El participante debe vincular el producto desarrollado en las dos primeras fases, a partir de reflexiones cotidianas e intuitivas. (aporte personal).

En este espacio los grupos deben dialogar lo que entendieron y graficaron respecto a las respuestas, los dibujos y reflexiones, su relación con la ciudad y con el prójimo.

**40 minutos**

Franja 4 (comunicar)

El participante exhibirá al grupo el producto desarrollado, en donde debe concluir de forma sintética lo aprendido (asociado a su vida).

Referencias bibliográficas

Kurusa, M. (1983). *La calle es libre*. <https://fddocuments.ec/reader/full/la-calle-es-libre>

Ministerio de Educación. (s.f.). *Estándares básicos de competencias ciudadanas*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf

Procomún. (2022). *Red de recursos educativos en abierto*. <https://procomun.educalab.es/es/system/files/posts/53a96112-bffe-43bc-bc22-4fe6f6467896/Conocemos%20nuestra%20ciudad.pdf>

AUTORA

Andrea Marcela Rivera Blanco

**Diorama, composición, planos, cotidianidad, tridimensional****3 horas****10° y 11°**

TALLER 3.

DIORAMA DE LO COTIDIANO

RESUMEN

El taller *Diorama de lo cotidiano* es un tipo de maqueta que muestra figuras como punto focal de su composición, presentados dentro de un entorno con el propósito de exhibir una escena. Es un ejercicio tridimensional que aprovecha la superposición de planos para comprender conceptos como fondo (escena que se representa), escena (elementos que constituyen el espacio) y figura (proporción y perspectiva). De esta manera el participante demuestra el gusto por la representación gráfica y la creatividad.

► OBJETIVO GENERAL

Identificar el gusto por la representación gráfica y la importancia de esbozar y tomar apuntes gráficos como herramienta para concretar ideas y modelarlas.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender conceptos básicos de composición.
- Desarrollar habilidades gráficas.
- Comprender el volumen y el espacio.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿El espacio cotidiano reconocido y vivido puede servir como insumo para realizar una composición espacial?

METODOLOGÍA

Franja 1. Pensar y esbozar

1.1. Se inicia formulando preguntas al estudiante del espacio en el que está (casa, aula, etc.), para que identifique los elementos del espacio cotidiano.

Estas preguntas serán:

- ¿Qué colores tiene el entorno en el que se encuentra?
- ¿Es un espacio aireado, abierto o cerrado?

"Sin libertad no hay obra de arte".

Sáenz de Oiza

MATERIALES

- Imágenes y videos de apoyo

Se encuentran en los siguientes enlaces:

<https://co.pinterest.com/pin/720364902874555324/>

<https://co.pinterest.com/pin/665266176187017041/>

<https://co.pinterest.com/pin/718394578058712252/>

Blog de hojas blancas (tamaño carta)

Blog de hojas iris (tamaño carta)

- Lápices de colores
- Pegante en barra
- Tijeras
- Cinta transparente
- Cinta de enmascarar
- Cartón paja
- Bisturí
- Dos pliegos de cartulina blanca
- Diez palos de balsa cuadrados

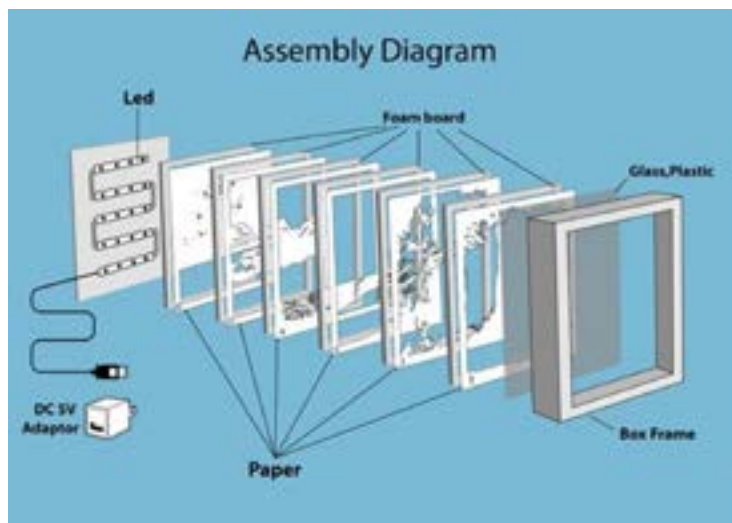
¿El espacio cuenta con mobiliario? En caso de ser afirmativo, mencione cuáles son.

¿Cómo se siente en el entorno en el que se encuentra?

1.2. Cada participante debe realizar un dibujo a mano alzada (bosquejo gráfico) del espacio en el que se encuentra, en un tiempo no mayor a una hora.

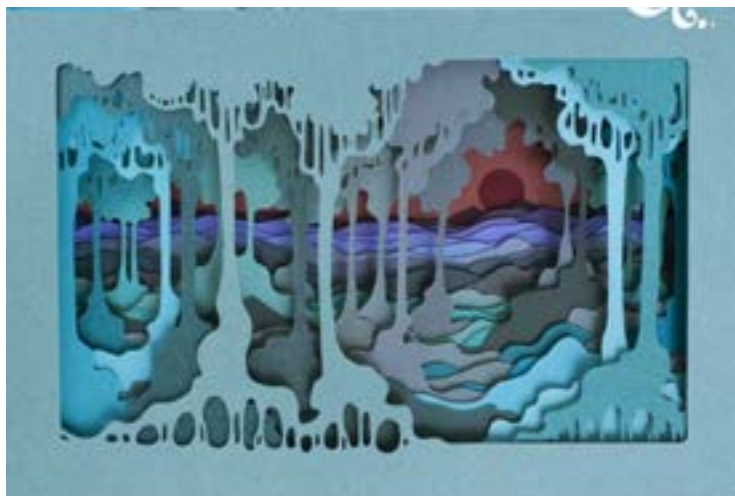
Franja 2. Crear

2.1. Dividir el bosquejo en máximo 8 planos.



Fuente: <https://co.pinterest.com/pin/803470389753817344/>

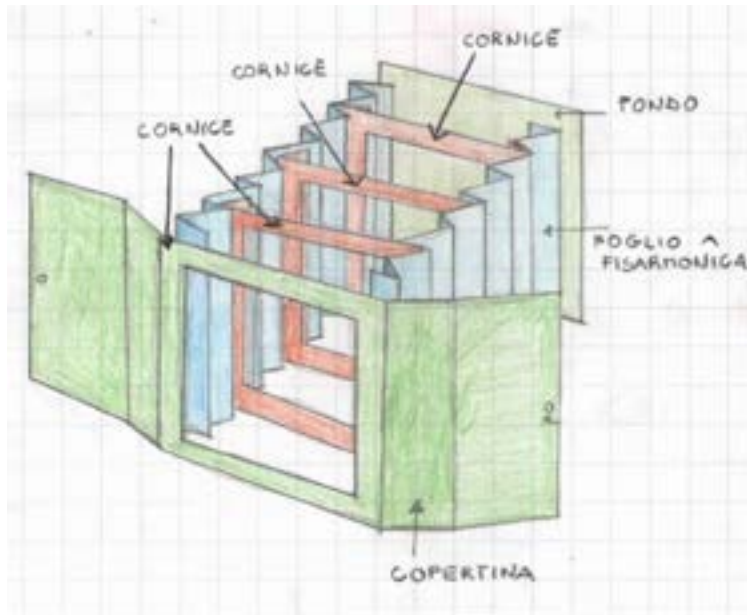
2.2. Bocetar las siluetas y recortar.



Fuente: <https://co.pinterest.com/pin/734157176731387379/>

2.3. Realizar una caja con el cartón paja.

Colocar cada plano de atrás hacia adelante, añadiendo capas de trabajo e imágenes utilizando los lápices de colores.



Fuente: <https://co.pinterest.com/pin/309833649336986482/>

Esta actividad, es una manera artística de aproximarse a la idea de planos seriados, cuya aplicación directa puede ser: 1) La comprensión topográfica del territorio; 2) la comprensión de los múltiples niveles que puede tener una edificación; 3) la comprensión de los múltiples niveles que puede tener un espacio público.

En resumen, contribuye al conocimiento o al reconocimiento visual del ambiente construido.

Referencias bibliográficas

Antolín, K. (2014). *DIY, diorama de papel*. <https://fabricadeimaginacion.com/diy-diorama-de-papel/>

AUTORA

Ángela Andrea Perilla

Arquitectura, sentidos
percepción, color, iluminación

4 horas



10° y 11°

TALLER 4.

UNA VISIÓN ARQUITECTÓNICA DE LOS ESPACIOS

RESUMEN

En el taller se abordará el tema de percepción, iluminación y color, dirigido a las diferentes sensaciones que provocan los espacios arquitectónicos.

Incentivando en los participantes no solo la curiosidad, sino también el desarrollo de los sentidos, logrando que, por medio de una herramienta pedagógica, entiendan y visualicen la arquitectura de una forma más profunda.

► OBJETIVO GENERAL

Explicar la arquitectura por medio de una herramienta pedagógica, de tal forma que los participantes incentiven la percepción y desarrollen los sentidos enfocados a los espacios, color e iluminación.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer una conexión entre la relación espacio y ser humano.
- Identificar las diferentes percepciones que se puede encontrar en un mismo espacio manejando distintos colores.
- Relacionar el manejo del color y la iluminación con las sensación y estados de ánimo que pueden establecerse en un espacio arquitectónico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La arquitectura en la cotidianidad es vista como el manejo de un espacio frente a su función, y no resalta la importancia de la percepción y sensaciones que puede producir estos en los seres humanos.

**“Los arquitectos no
inventan nada, solo
transforman la realidad”.**

ÁLVARO SIZA

MATERIALES

- Dispositivo pedagógico: cartillas guía, videos, estudio de referentes
- Papel en formato DinA3
- Colores
- Video beam

METODOLOGÍA**Fase 1**

- A.** Definición de la arquitectura como espacio y función (30 minutos): al decir que la arquitectura es forma y función, se entiende por forma la que contiene espacio interior y que genera también espacio exterior, siendo percibido hacia afuera por medio del volumen; envolvente que contiene el espacio habitable para el ser humano, para realizar una o la serie de actividades de una función, con sus limitantes materiales de piso, pared y cubierta que definen y dan forma por medio de su función a la masa arquitectónica que contiene espacio y volumen, siendo el resultado y respuesta al entorno y contexto que las rodea; es el reflejo de aspectos de una época, como lo político, social, económico y cultural de una sociedad.
Lo que se propone es darle una charla teórica explicativa a los estudiantes del colegio, con la finalidad que comprendan y entiendan lo que significa la arquitectura como elemento no solo volumétrico, sino también como aporte al manejo de unas dinámicas sociales.
- B.** Teoría de la percepción (30 minutos): según Gestalt, todas las leyes de la percepción tienen como finalidad ordenar los estímulos percibidos de acuerdo con distintos criterios. Además, nos permite facilitar la construcción del significado que poseen para la persona que está percibiéndolos. Las leyes de la percepción más importantes son: proximidad, semejanzas, continuidad, cierre, simplicidad.
 - ≈ Se formarán grupos no mayores a 5 personas, donde deberán dar la explicación de lo que percibe, utilizando los sentidos como el olfato, gusto, tacto, oído y, sobre todo, visión.
 - ≈ Por medio de ejemplos explicativos y gráficos se les explicará las diferentes leyes de Gestalt y su influencia con la arquitectura.
 - ≈ Los estudiantes deberán dibujar un espacio, donde puedan demostrar lo que percibieron con el ejercicio de la utilización de los sentidos.
- C.** Teoría del color (30 minutos): según Israel Pedrosa, los colores y sus percepciones son responsables de una serie de estímulos conscientes e inconscientes en nuestra relación psíquico-espacial. A pesar de su presencia y sus variaciones, presentes en todos los lugares, así como los propios elementos constructivos que componen el objeto arquitectónico. La aplicación de los colores en las superficies también influye en la experiencia del usuario en el espacio. Según Israel Pedrosa, la sensación colorida es producida por los matices de la luz refractada o reflejada por el material. Comúnmente, se emplea la palabra color para designar esos matices que funcionan como estímulos en la sensación cromática.
 - ≈ A cada estudiante se le entregará una imagen, y la deberán reinterpretar manejando diferentes colores.

- ≈ Los estudiantes deben describir qué perciben de la imagen si se le cambia el color.
- ≈ Por medio de ejemplos prácticos se les explicará la influencia del color en la percepción del espacio.

D. Manejo de la iluminación (30 minutos): como elemento clave empleado en la arquitectura desde tiempos inmemoriales para cimentar las ideas sobre el tiempo y el lugar que se imprimían a los edificios, la luz se empleó en la arquitectura con un sentido que traspasaba su naturaleza y su función (Campo, 2000). La luz arquitectónica ha informado el proyecto del arquitecto desde que hay datos (Vitruvius, trad. en 1787, Lib. II, cap. 1.2). Su vínculo con el simbolismo divino la investía con un halo casi mágico, y con él transmitía un fuerte significado al proceso que, gracias a ella, resultaba coherente hasta su materialización.

- ≈ Se realizará el ejercicio de la linterna de la siguiente manera:
- ≈ Se colocará un volumen sobre una cartulina.
- ≈ Con una linterna se iluminará el volumen desde la parte superior, teniendo en cuenta los siguientes grados 90°, 60°, 45°, 30°, de inclinación de la linterna hacia el volumen.
- ≈ Sobre la cartulina se dibujará la sombra que proyecta el volumen con la luz de la linterna.
- ≈ El docente le explicará a los estudiantes qué influencia tiene la luz natural y artificial en la arquitectura, tomando como base el ejercicio realizado.



Fase 2

Análisis de un espacio arquitectónico manejado con diferentes colores e iluminación, con la finalidad de que los estudiantes puedan identificar las diferentes percepciones que estos producen.

Después de realizar los diferentes ejercicios el docente hará un análisis a un espacio arquitectónico existente (referente), explicando así la influencia del color y la iluminación en la arquitectura.

Fase 3

Los estudiantes después de haber analizado el referente o espacio arquitectónico, deberán realizar un dibujo (interior y exterior de una edificación) donde implementen las diferentes teorías aprendidas en el módulo 1, teniendo en cuenta cómo interfiere el manejo del color y la iluminación en la percepción de los sentidos y la función y psicología de los diferentes espacios arquitectónicos. Deben dar una conclusión escrita y gráfica de la importancia de la percepción, color e iluminación.

Referencias bibliográficas

- AKVIS. (2014-2015). *Teoría del color*. <http://akvis.com/es/articles/teoriacolor/introduccion.php>
- Alarcon, V. F. (2006). *Desarrollo de sistemas de información: una metodología basada en el modelado*. Universidad Politécnica de Catalunya, SL.
- Arnheim, R. (1986). *Arte y percepción visual*. Alianza.
- Boring, E. (1992). *Historia de la psicología experimental*. Trillas.



AUTORA
Ányela Rojas Celis

TALLER 5.

EXPLORACIONES COMPOSITIVAS

RESUMEN

En el taller *Exploraciones compositivas* se desarrollan procesos de pensamiento y de configuración de carácter fundamental, en la búsqueda de exploraciones compositivas. Los criterios se definen y varían de acuerdo con el estadio en que se halla el trabajo.

El proceso de trabajo y la multiplicidad de partes que deben elaborarse tienen como consecuencia el desarrollo de las capacidades creativas, paralelo a ello se sensibiliza el sentido de las cualidades formales.



Composición, operaciones, multiplicidad



3 horas



10° y 11°

► OBJETIVO GENERAL

Fomentar en la población juvenil escolar de Villavicencio, cómo se vincula la práctica de la arquitectura a través de las exploraciones compositivas.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proponer procesos creativos en las exploraciones compositivas.
- Ordenar y definir las relaciones existentes entre las variaciones, de acuerdo con los criterios definidos.
- Integrar los diferentes criterios, y crear relaciones entre las diversas partes.
- Fomentar el desarrollo de las capacidades creativas a través de las exploraciones compositivas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo generar múltiples exploraciones compositivas bidimensionales?

**“Encuentro hermoso
construir un edificio
e imaginarlo en su
silencio”.**

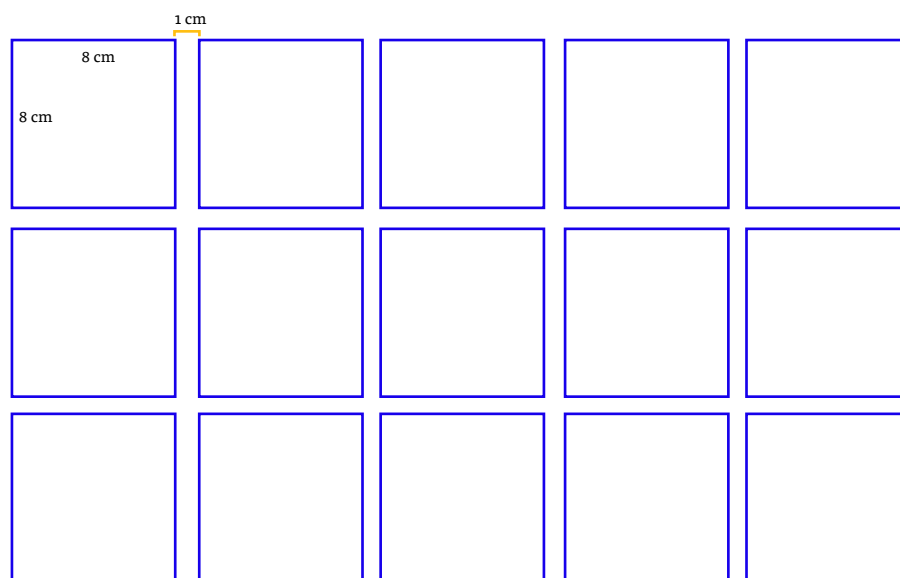
PETER ZUMTHOR

MATERIALES

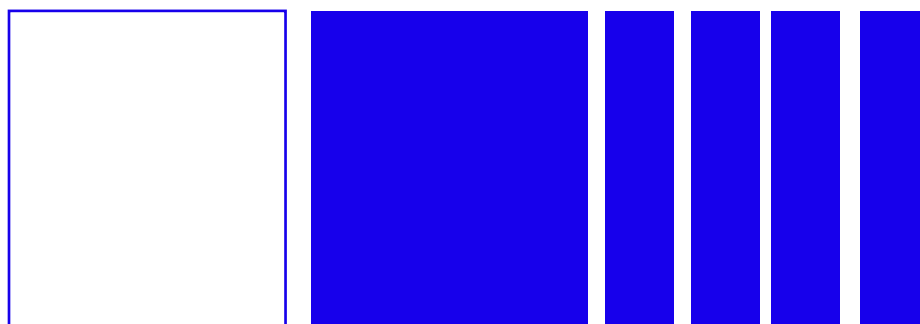
- ¼ Papel contact blanco y negro
- ¼ de cartón paja
- Tijeras
- Regla
- Lápiz

METODOLOGÍA**Fase 1. Construcción de la retícula de trabajo**

1. Utilizamos ¼ de cartón paja, esta superficie será recubierta con papel contact blanco.
2. Realizamos 15 cuadrados de 8 cm x 8 cm sobre la superficie. Como en la siguiente figura.



3. Cada cuadrado de 8 cm x 8 cm de contact negro será dividido en cuatro partes iguales. Como se ve a continuación:



En la anterior imagen se muestra el formato y las cuatro tiras, que colocadas verticalmente unas junto a las otras forman una superficie cuadrada negra.

4. Se deben realizar 15 exploraciones compositivas, mediante las operaciones de cortar, rasgar y doblar, cada tira del cuadrado deberá ser intervenida por la misma operación. Debe resultar claramente legible la división en 4 partes y determinar la forma gráfica, así:

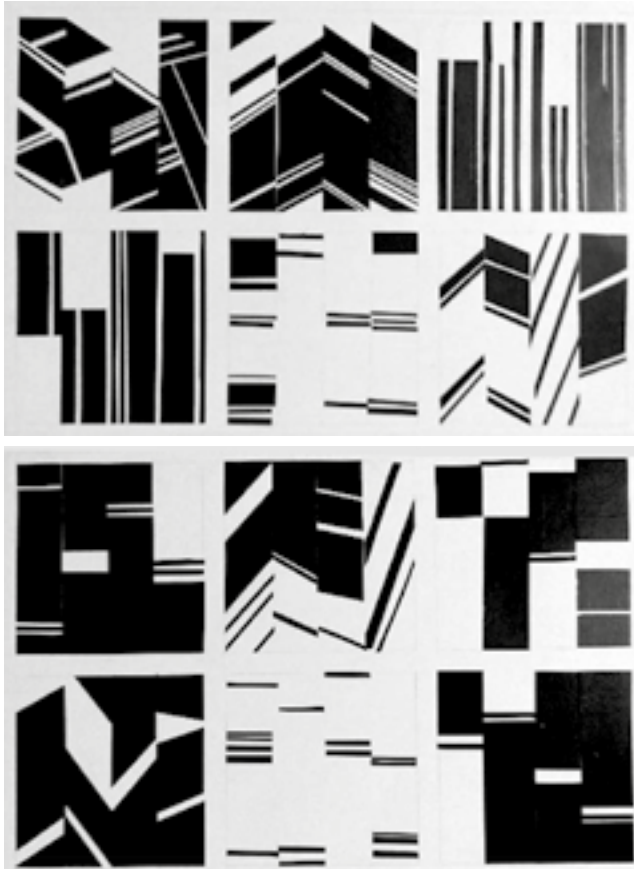


Imagen de referencia realizada por estudiantes

La composición y la calidad estético-formal, fundamentalmente las tiras, no tienen que formar ornamentos decorativos u otras figuras simples como triángulos, círculos, etc., o la representación de signos gráficos y representaciones figurativas.

5. (Comunicar) Duración: 15 minutos. El participante exhibirá al grupo el producto desarrollado, en donde debe concluir de forma sintética lo aprendido.

Este ejercicio plantea procesos de múltiples configuraciones creativas y nociones de composición que serán de vital importancia para el estudio de la disciplina en arquitectura.

Referencias bibliográficas

Maier, M. (1982). *Procesos elementales de proyección y configuración*. Erscheinungsort nicht ermittelbar.

AUTOR

Andrés Felipe Corredor

TALLER 6.

DESDE LA CAJA HACIA LA CASA

RESUMEN

El taller *Desde la casa hacia la casa* aborda las nociones básicas de cada participante en donde reconoce de manera primaria los elementos espaciales de su entorno a partir de unas preguntas activadoras. Por medio de un dispositivo pedagógico implementado a modo de interlocutor, el participante desarrolla un ejercicio en donde expresa lo comprendido y lo complementa de manera individual (desde su experiencia). En la fase final, debe comunicar lo aprendido basado en una reflexión crítica en torno al núcleo problémico.

► OBJETIVO GENERAL

Diagnosticar en la población juvenil en etapa escolar de la región Orinoquía-Amazonía, cómo se vincula la práctica de la arquitectura con la experiencia individual, a partir de reconocer elementos de carácter primario que permitan la construcción de objetos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA


¿Por qué considerar importante la arquitectura en nuestra vida diaria?

METODOLOGÍA

El taller está dividido en 3 franjas:

“Toda forma pictórica se inicia con un punto que se pone en movimiento... el punto se mueve... y surge la línea —la primera dimensión—. Si la línea se transforma en un plano, conseguimos un elemento bidimensional. En el salto del plano al espacio, el impacto hace que aparezca el volumen (tridimensional). Un conjunto de energías cinéticas que cambian al punto en línea, la línea en plano y el plano en una dimensión espacial”

PAUL KLEE.

 Percepción entorno, arquitectura

 2 horas y 20 minutos

 10° y 11°

RECURSOS SUMINISTRADOS

- Imágenes de apoyo impresas
- Cartón corrugado, paja, kraft, industrial
- Cortadores
- Palos de cedro, madera balsa, pincho
- Pegamento líquido, silicona líquida



30 minutos

Franja 1

Una de las diversas maneras de aproximarse al tema de la forma en la arquitectura se da a través de comprender los elementos primarios de composición (el punto, la línea, el plano) hasta conseguir el volumen. Entender la importancia de cada uno de estos elementos y su relación a través de diferentes operaciones (unir, sustraer, adicionar, intersecar, sobreponer, etc.) permite la elaboración de composiciones en un primer nivel.

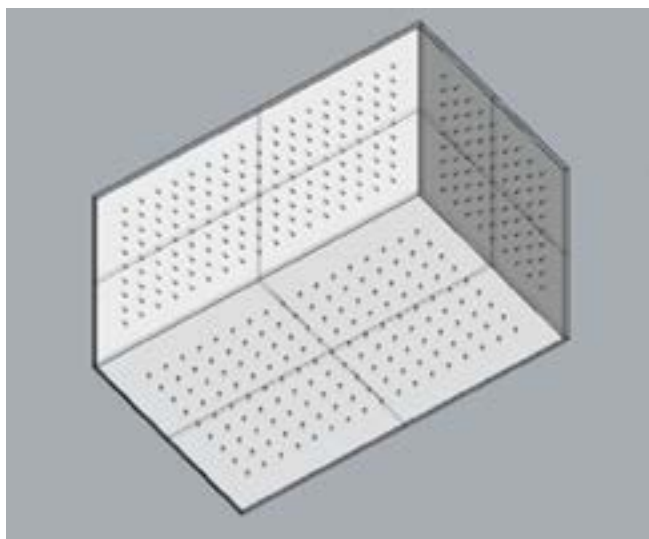


90 minutos

Franja 2

Se suministran los materiales al participante para que desarrolle el ejercicio según la explicación dada en la primera fase. Cada estudiante está en la libertad de proponer nuevas operaciones, además de modificar los colores y los espesores de los materiales, logrando dar identidad propia a su composición.

- **PASO 1:** Se suministran 3 piezas de cartón corrugado de 21 cm de largo x 21 cm de ancho.
- **PASO 2:** Sobre cada una de las piezas dibujamos una retícula cada 3 cm. En cada intersección de las líneas verticales y horizontales de la retícula trazada hacemos una pequeña perforación ubicando los puntos guías.
- **PASO 3:** Unimos por las aristas las tres piezas de 21 cm x 21 cm formando tres planos cartesianos (X, Y, Z).



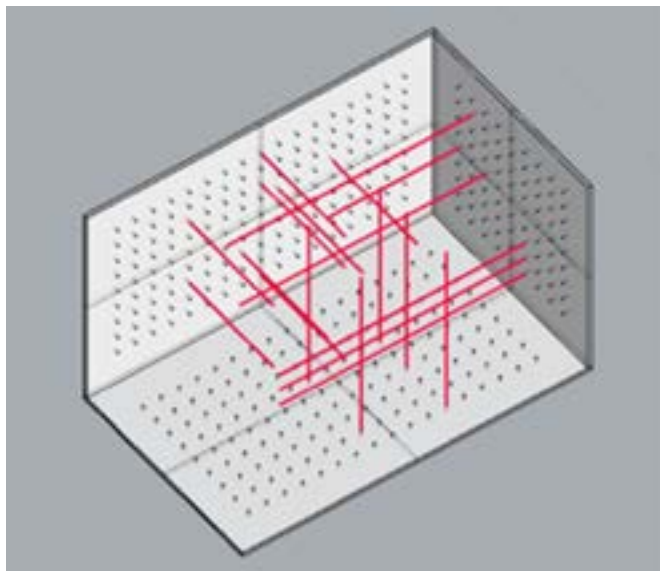
- **PASO 4:** Sobre el interior de nuestro espacio cartesiano el estudiante va a realizar una primera composición (volumen) empleando las perforaciones en los planos cartesianos (puntos), los palos de balso, cedro o pincho (líneas). Cada palo de balso debe estar anclado a la perforación de uno de los planos cartesianos.



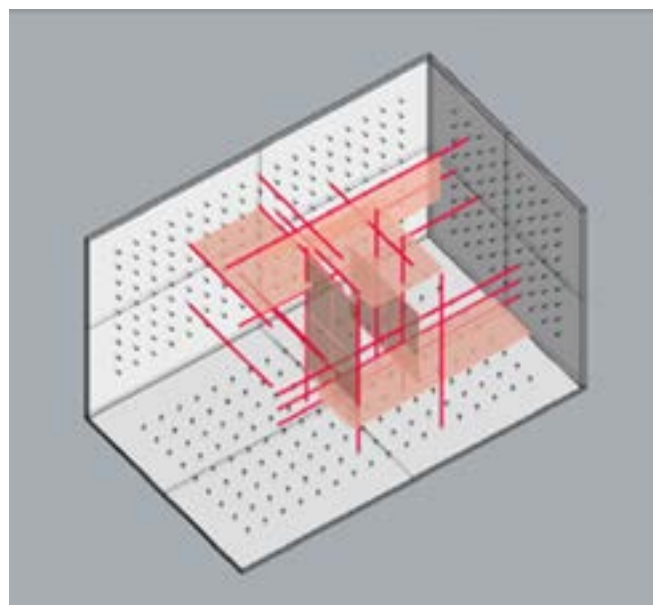
Referencias bibliográficas

Hejduk, J. (1971). *The Nine-Square Problem. The Cooper Union, Education of an Architect: A Point of View. The Cooper Union.*

Kandinsky, V. (1970). *Punto y línea sobre el plano. Barral Editores.*



- **PASO 5:** Sobre el interior de nuestro espacio cartesiano el estudiante va a realizar una segunda composición (volumen) empleando las perforaciones en los planos cartesianos (puntos), los palos de balso, cedro o pincho (líneas), pero debe adicionar algunas piezas de cartón paja, kraft e industrial.



20 minutos

Franja 3

El participante exhibirá al grupo el producto desarrollado, en donde debe concluir de forma sintética lo aprendido (asociado a su vida).

AUTOR

Germán Ricardo Betancourt



Percepción, reflexión, orientación,
distorsión de perspectiva



1 hora y 35 minutos



10° y 11°

**“La buena arquitectura
transforma sin
modificar”.**

ROGELIO SALMONA

TALLER 7.

PERCEPCIÓN VISUAL ESPACIAL

RESUMEN

El taller *Percepción visual espacial* resalta una de las habilidades básicas para la formación y la práctica profesional de un arquitecto, que es su comprensión del espacio y los volúmenes contenidos en él, así como el comportamiento de la luz frente a situaciones específicas configuradas por la geometría.

En el desarrollo de este taller se exploran los conceptos de percepción visual espacial a través de la creación de un dibujo que demuestra un proceso de análisis del entorno, la geometría y las propiedades reflectivas de las superficies, emulando los ejercicios de autorretrato del ilustrador holandés M. C. Escher, ejercicio que resalta la creatividad y el gusto por la representación gráfica.

► OBJETIVO GENERAL

Incentivar en los estudiantes la reflexión acerca del espacio tridimensional, las formas de representarlo y el impacto de la geometría en la percepción que tenemos de este.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ubicarse en el espacio e identificar la disposición de los objetos en él.
- Comprender el comportamiento de la luz reflejada en superficies curvas.
- Mejorar habilidades de motricidad fina a través del dibujo a mano alzada.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo representarse a sí mismo en el reflejo de un espejo esférico?

MATERIALES

- Impresión de guía <https://www.anfrix.com/2006/10/el-arte-de-escher/> (cualquier imagen encontrada en esta página servirá de base)
- Lápices
- Borrador
- Cuchara metálica

**15 minutos****Franja 1 (comprender)**

En esta franja se iniciará la actividad con una breve explicación del ejercicio por desarrollar y de los conceptos básicos de espacio tridimensional y de fenómenos de reflexión sobre superficies curvas, se le invita al estudiante a imaginar espacios abiertos, cerrados, recorridos fundamentados en sus vivencias, en donde exista luz, oscuridad, felicidad, tristeza, es un momento de imaginar, soñar, pensar.

**60 minutos****Franja 2 (hacer)**

Se suministran los materiales al estudiante para que desarrolle el ejercicio con base en lo comprendido según su experiencia, dibujará los elementos que reconoció, que imaginó, el recorrido que en su mente soñó y percibió.

**20 minutos****Franja 3 (comunicar)**

El participante exhibirá al grupo el producto desarrollado, teniendo en cuenta el elemento de cuchara que servirá para distorsionar lo dibujado y ver cómo las imágenes pueden perder su forma, mas no su naturaleza.

Referencias bibliográficas

D'Amelio, J. (2013). *Perspective Drawing Handbook*. Dover Publications.

AUTORA

Lorena Campos Herrera



**Fotografía, imagen,
composición, luz, sombra**



4 horas



10° y 11°

TALLER 8.

FOTOGRAFÍA Y ESPACIO

RESUMEN

El taller *Fotografía y espacio* se realizará en función de los conocimientos básicos del uso de la cámara de los teléfonos móviles de cada uno de los estudiantes, a través de una retroalimentación tanto teórica como práctica, con el fin de entender el espacio arquitectónico y la composición de sus formas. Actividad que podrá ser realizada a través de la experimentación volumétrica dentro del aula de clase, así como en el espacio exterior, haciendo énfasis al contexto arquitectónico incluyendo la actividad humana, los juegos de luz y las condiciones físicas del espacio.

► OBJETIVO GENERAL

Establecer estrategias de identificación de luz y sombra en la composición volumétrica y del espacio arquitectónico, a través de la imagen fotográfica.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender los planos arquitectónicos, la composición de la imagen y del elemento volumétrico a través de la imagen fotográfica.
- Identificar la composición de la luz de acuerdo con la disposición del elemento volumétrico y arquitectónico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo comprender e identificar el espacio a través de herramientas cotidianas como lo es la cámara del teléfono móvil, que permita descifrar la experiencia perceptiva del elemento arquitectónico?

**“Para ser arquitecto
debes ser dos cosas:
optimista y curioso”.**

NORMAN FOSTER

METODOLOGÍA

Este taller permite comprender la función emisora que cumple la fotografía en la construcción visual de la obra o del espacio arquitectónico, como un modo de expresión que facilita el intercambio visual entre la realidad y sus formas de representación, desde los elementos plásticos que contiene el objeto arquitectónico hasta la esencia misma del espacio. El estudiante comprenderá la fotografía como medio de comunicación que ocupa un papel relevante para la arquitectura, como una retroalimentación formal de la exposición del espacio y del lugar por medio de la creación de la imagen fotográfica, del discurso e identificación de los sentidos o percepciones que transmiten el objeto y el lugar.

El estudiante hará una exploración de figura y forma haciendo uso de los recursos suministrados, en donde a través de una guía permanente del líder de grupo se realizará un modelo de espacialidad tipo maqueta para ejecutar ejercicios con linternas, que permitan identificar los efectos y juegos de la luz y sombra en sus modelos relacionados con la forma del objeto y de la figura humana, la representación de estos se hará a través del video y de la imagen fotográfica con el uso de los teléfonos móviles como herramienta.

El taller se desarrollará en tres fases:

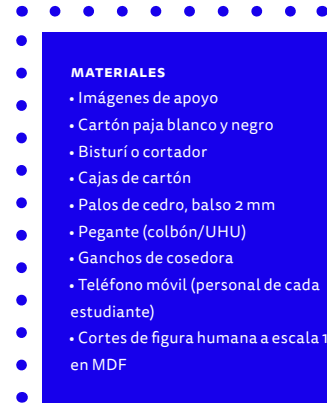
Fase 1. Exposición teórica

1. Conceptos y teoría de la composición en la imagen fotográfica.
2. ¿Cómo usar el teléfono móvil como herramienta de edición y fotografía?
3. ¿Cuáles son las herramientas de la cámara fotográfica y de edición en el teléfono móvil?

Fase 2. Exploración volumétrica. Trabajo manual

1. Realizar una composición volumétrica espacial con los materiales suministrados. (Cartón paja, balso, pegante, ganchos de cosedora).

La composición volumétrica debe comprender uno o dos espacios, perforaciones, vanos, llenos y vacíos compuestos por diferentes figuras geométricas y la figura humana.

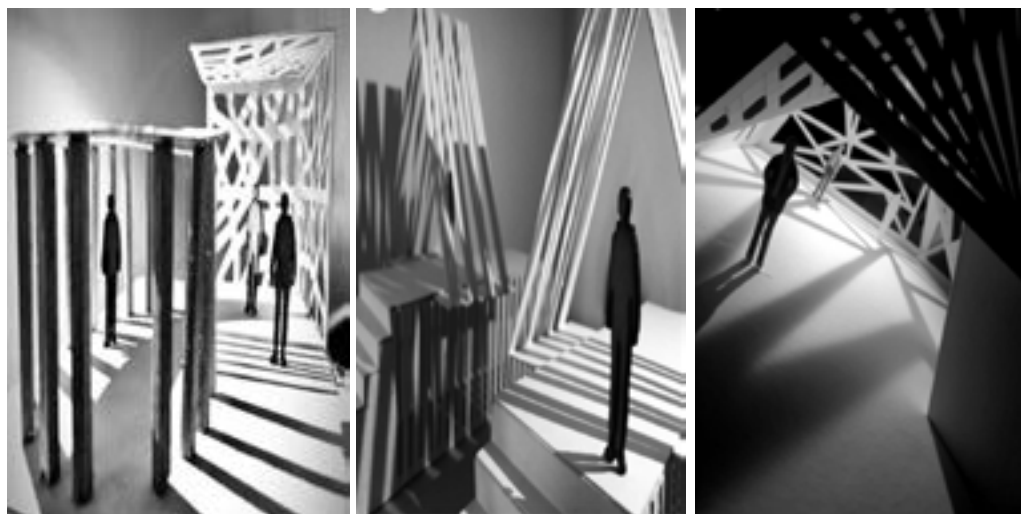


MATERIALES

- Imágenes de apoyo
- Cartón paja blanco y negro
- Bisturí o cortador
- Cajas de cartón
- Palos de cedro, balso 2 mm
- Pegante (colbón/UHU)
- Ganchos de cosedora
- Teléfono móvil (personal de cada estudiante)
- Cortes de figura humana a escala 1:50 en MDF

Fase 3. Exploración fotográfica en el contexto arquitectónico. Trabajo práctico

1. Exploración de la composición volumétrica. (Forma, alturas, espacio).
2. ¿Cómo tomar el teléfono móvil para lograr fotografías y videos armónicos y compositivos?
3. Exploración con la cámara del teléfono móvil en la composición geométrica con la aplicación de conceptos como: luz, profundidad, color, contraste, saturación, etc.
4. En un lugar oscuro o con el uso de cajas de cartón, realizar una exploración de video y fotografía con el uso de las linternas como herramienta para explorar los efectos de luz y de sombra que generan las perforaciones de la composición y su relación con la figura humana.



Intensión de resultados

Referencias bibliográficas

- Gil, M. E. G. (2013). El uso de la imagen como herramienta de investigación. *Campos en Ciencias Sociales*, 1(2), 363-372.
- Rueda, C., De Rentería, C. y Martínez, A. (2019). Construcciones visuales: miradas cruzadas de arquitecto y fotógrafo Luis Barragán versus Armando Salas Portugal, José Antonio Coderch versus Francesc Català-Roca. *Revista 180*, (44). https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-669X2019000200052&script=sci_arttext

AUTOR

Harold Rojas Leguizamón



Formas y figuras



2 horas



10° y 11°

TALLER 9.

DEL PAPEL A LA FORMA

RESUMEN

El taller *Del papel a la forma* plantea la exploración de formas y figuras mediante operaciones de plegado de hojas de papel y la definición de patrones para su elaboración, donde se identifica la creatividad, la capacidad de análisis, síntesis y abstracción.

► OBJETIVO GENERAL

Explorar formas y figuras compuestas mediante operaciones de plegado de hojas de papel.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar una forma/figura en papel mediante la operación de plegado.
- Comprender el valor de una operación de generación.
- Reconocer cualidades espaciales en los volúmenes resultantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo crear una forma compuesta mediante el pliegue como operación de generación?

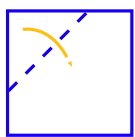
METODOLOGÍA

Se propone que la exploración del pliegue como operación de generación se aborde desde la reproducción de diferentes figuras descritas en el libro *Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form*. Mediante la reproducción de cada figura, el estudiante reconoce la lógica interna de la operación, particular en cada figura, y su resultado vinculado al material.

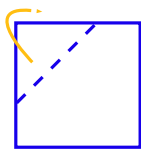
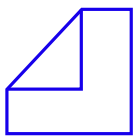
La iteración de la operación, figura tras figura, facilita al estudiante el entendimiento de la estrategia del pliegue, para que finalmente explore variaciones de las figuras realizadas, reiterando las alternativas que ofrece el pliegue como operación generadora.

RECURSOS SUMINISTRADOS

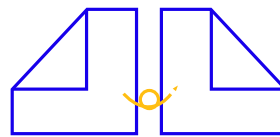
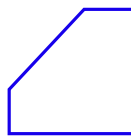
- Tijeras
- Hojas de papel
- Pegamento de papel
- Impresión de guía



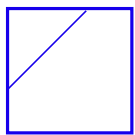
1. Valley fold



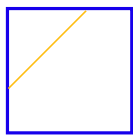
1. Mountain fold



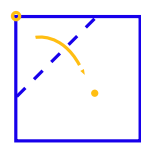
1. Turn over



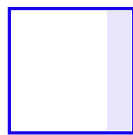
4. Unfolded valley fold



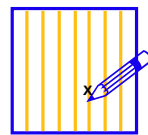
5. Unfolded mountain fold



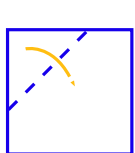
6. Bring these points together



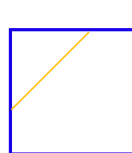
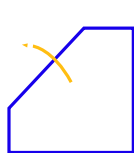
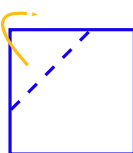
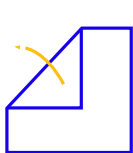
7. Glue here



8. Mark this fold



4. Universal fold



Fuente: Jackson (2011). Universal Fold, ilustración.

Referencias bibliográficas

Jackson, P. (2011). *Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form*.

AUTORES

Harold Rojas Leguizamón y
Camilo Reyes Pacheco



Composición, juego,
aprendizaje, arquitectura



2 horas



10° y 11°

TALLER 10.

JUGAR Y COMPONER

RESUMEN

El taller *Jugar y componer* se orienta a partir de un conjunto de piezas predefinidas, en la cual se propone a los participantes componer una obra bidimensional, aplicando principios básicos de configuración de figuras arquitectónicas (orden, proporción, jerarquía, color, repetición, etc.), identificando y reconociendo en el entorno parámetros operativos de composición que pueden ser implementados en la obra por realizar.

► OBJETIVO GENERAL

Comprender los principios básicos de la composición mediante la interacción lúdica de elementos previamente definidos, que permiten reconocer el entorno que se habita.

► OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los diferentes elementos con los que el ser humano habita y se relaciona con su entorno.
- Reconocer el juego como dispositivo pedagógico que permite crear diversas composiciones, a partir de identificar y asociar los elementos del entorno.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es el juego un medio pedagógico con el que es posible aprender?

“La diferencia entre
la buena y la mala
arquitectura está en el
tiempo que le dedicas”.

DAVID CHIPPERFIELD

METODOLOGÍA

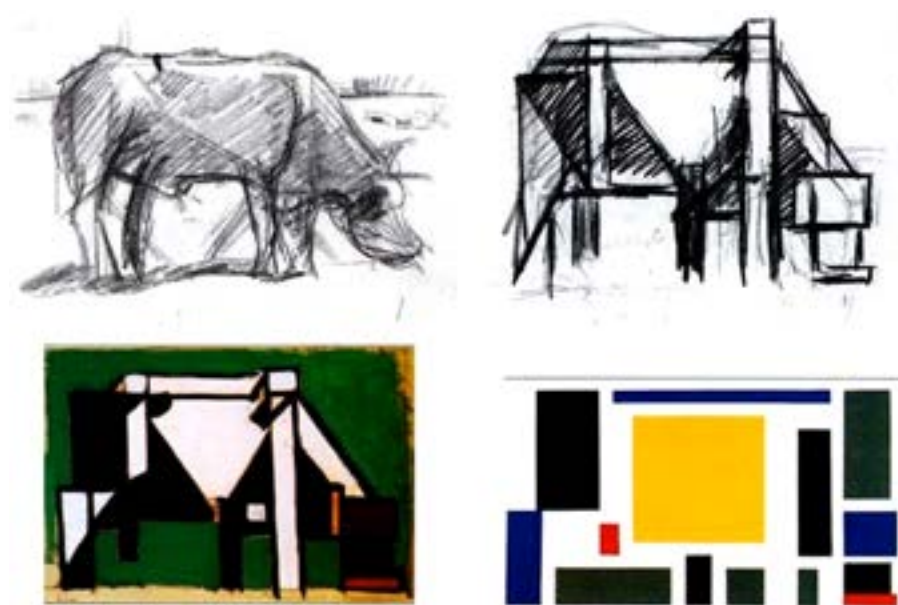
El taller está dividido en 4 franjas.



20 minutos

Franja 1

En esta franja se iniciará la actividad presentando obras artísticas de abstracción geométrica correspondientes al periodo de la vanguardia moderna (constructivismo y suprematismo ruso, bauhaus, De Stijl, neoplasticismo, etc.). Una vez se indaga sobre la naturaleza y las capacidades compositivas de la abstracción geométrica, los estudiantes harán un reconocimiento de las piezas geométricas de cada composición artística y realizarán los recortes de las figuras suministradas.



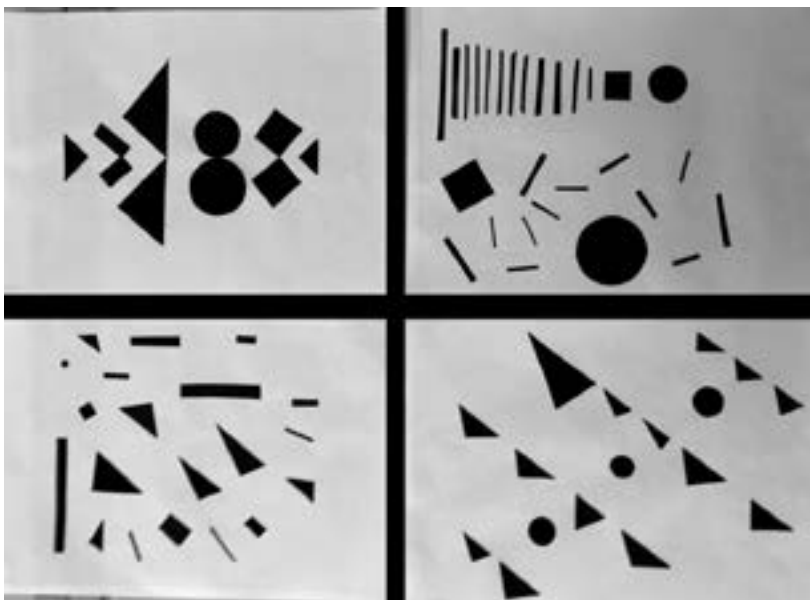
Fuente: Theo van Doesburg: dibujos y pinturas representando y reelaborando una vaca.



60 minutos

Franja 2

Una vez entendidas las reglas operativas implícitas en el rigor y flexibilidad geométrica que otorga una rejilla directriz, los estudiantes elaborarán diversas composiciones correspondientes a las leyes de la forma según la Gestalt. Dichas composiciones pretenderán comunicar analogías geométricas de la conformación urbana de la ciudad.



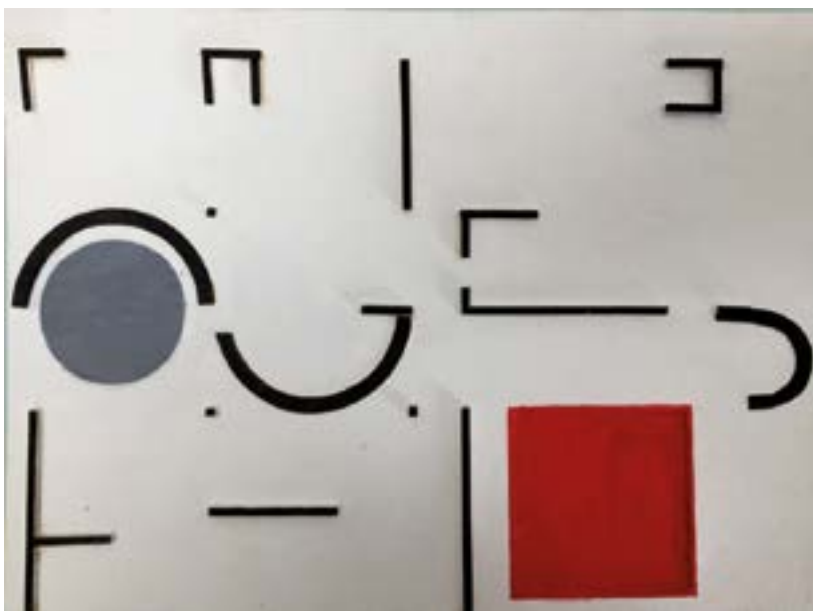
Fuente: composiciones geométricas. Laura Juliana Barreto, 1.er semestre.



20 minutos

Franja 3

En esta franja los estudiantes agregan un elemento de composición con características particulares a las otras figuras, que permita resaltar la pieza sin interrumpir la armonía de la composición.



Fuente: composición geométrica. Laura Juliana Barreto, 1.er semestre.



20 minutos

Franja 4

En esta franja cada uno de los estudiantes debe presentar su composición explicando el proceso de creación basado en el reconocimiento de los elementos de su entorno, que son característicos de cada ejercicio.

Exposición de resultados - estudiantes de 1.er semestre 2019



Referencias bibliográficas

Hejduk, J. (1971). *The Nine-Square Problem*. The Cooper Union, Education of an Architect: A.
Kandinsky, V. (1970). *Punto y línea sobre el plano*. Barral Editores.
The Cooper Union. (s.f.). *Point of View* (p. 7). The Cooper Union.

SOBRE LOS AUTORES

Fredy Alexander Cabana

Arquitecto de la Universidad Piloto de Colombia.

Especialista en Gestión Estratégica de Diseño de la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Magíster en Gestión Urbana de la Universidad Piloto de Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6151-0707>

CVLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001482543

Ana Milena Ramos Delgado

Arquitecta de la Universidad La Gran Colombia, Magíster en Urbanismo de la Universidad Nacional de Colombia, Tecnóloga delineante de Arquitectura e Ingeniería de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7910-9249>

CVLAC: http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001506012

Andrea Marcela Rivera Blanco

Maestra en Artes Plásticas y Visuales, Magíster en Investigación Social Interdisciplinar.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3163-1193>

CVLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001396644

Ángela Andrea Perilla

Arquitecta de la Universidad La Gran Colombia, Especialista en Conservación y restauración del patrimonio, Magíster en Sistemas Integrados de Gestión de la Universidad Internacional de la Rioja.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7810-7524>

CVLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001555836

Ányela Rojas Celis

Arquitecta de la Universidad Antonio Nariño, Magíster en Arquitectura de Edificios públicos, industriales y residenciales, South Ural University Chelyabinsk - Rusia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9417-1529>

CVLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001839437



Andrés Felipe Corredor

Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1054-3773>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001414983

Germán Ricardo Betancourt

Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Ciencias de la Arquitectura, entorno construido y de Interiores de la Universidad Politécnico Di Milano, Italia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9790-7869>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001838739

Lorena Campos Herrera

Arquitecta de la Universidad Santo Tomás, Máster en Ciudad y Arquitecturas sostenibles de la Universidad de Sevilla, España.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1054-3773>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001414983

Harold Rojas Leguizamón

Magíster en arquitectura de la Pontificia Universidad Católica De Chile. Arquitecto de la Universidad Piloto de Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1054-3773>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001414983

Camilo Reyes Pacheco

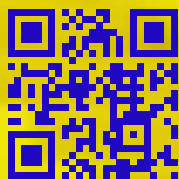
Arquitecto de la Universidad Católica de Colombia, Magíster en Diseño Arquitectónico Avanzado de la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1054-3773>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001414983

ARQUITECTURA PARA JÓVENES

Colección de libros editado por
Ediciones USTA, Universidad
Santo Tomás, Sede Villavicencio,
2021.



ARQUITECTURA PARA JÓVENES

Este libro consta de diez talleres desarrollados por docentes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, Sede Villavicencio, dirigidos a estudiantes de educación básica y media de diferentes instituciones educativas ubicadas en diversas regiones de Colombia.

Los lectores podrán encontrar en cada uno de estos talleres el desarrollo de algún tipo de capacidad, en relación a las características que el perfil del aspirante al Programa de Arquitectura debe mantener, entre ellos están: compromiso social y valores humanos; sensibilidad espacial del hábitat que lo rodea; creatividad; gusto por la representación gráfica; capacidad de análisis, síntesis y abstracción; y conocimientos básicos de matemáticas, ciencias sociales y cultura general.

En este sentido, el libro ha sido diseñado bajo cuatro ejes temáticos: sostenibilidad, patrimonio, historia/teoría de la arquitectura - ciudad y, expresión gráfica, que servirán de guía para que los y las estudiantes fortalezcan sus capacidades y habilidades científicas, académicas y profesionales, y se animen a cursar una carrera profesional.



UNIVERSIDAD
SANTOTOMAS
— VILLAVICENCIO —