

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE ARQUITECTURA

NOMBRE DE LA MATERIA: **DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE DISEÑO ESPACIAL**

CÓDIGO: 5351
CLASIFICACIÓN: OPTATIVA
CRÉDITOS: 4
CARÁCTER: TEÓRICO – PRÁCTICA
PROFESOR: ISAAC ABADI Y LUIS LA SCALEA
HORARIO: MARTES Y JUEVES DE 9:00 A 11:00 AM
LUGAR: LABORATORIO DE EXPERIMENTACIÓN ESPACIAL
CUPO: 15 Estudiantes.

DESCRIPCIÓN:

Programa docente diseñado para desarrollar específicamente la Habilidad de Diseño Espacial, es decir, la habilidad para anticipar los efectos, especialmente psicológicos, que en observadores y usuarios produce el hecho arquitectónico, producto de las manipulaciones mentales de los elementos físicos del espacio realizadas durante el proceso de diseño.

El programa consta de una serie de ejercicios específicos, de complejidad creciente, dirigidos a trabajar metódicamente los componentes operativos de dicha habilidad: visualización, evaluación, elaboración de conjeturas, experimentación y derivación de conceptos. Dichos ejercicios implicarían procesos en los cuales se trate de establecer el tipo de manipulación de las características del espacio (causas) que es necesario realizar para obtener impresiones psicológicas específicas (efectos) para así poder construir su propia teoría de la arquitectura.

OBJETIVOS GENERAL

Desarrollar en los estudiantes nuevas destrezas de diseño dirigidas a ubicar al ser humano, real y concreto, como protagonista del hecho arquitectónico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que los estudiantes de forma progresiva:

- a. Comprendan lo que es el espacio arquitectónico y cómo está conformado, cuáles son sus características esenciales y los elementos que lo conforman.
- b. Aprendan lo que es el efecto psicológico y su manejo en la evaluación espacial, los mecanismos a través de los cuales se produce y su incidencia en la conducta.
- c. Manejen la formación de conjeturas acerca de las relaciones entre las características de los espacios y sus efectos psicológicos.
- d. Desarrollen la habilidad de conceptualizar las conclusiones derivadas de los procesos de comprobación de las hipótesis que se derivan de sus conjeturas.

CONTENIDO

1. **Introducción:** Conceptos de aprendizaje. Conceptos de habilidad, arte, destreza y aptitud. Relaciones espacio-diseñador-usuario. Conceptos de impresiones psicológicas: estímulos-efectos-conductas.
2. **Visualizar el espacio arquitectónico.** Ejercicios diseñados para desarrollar en los estudiantes la capacidad de visualizar espacios, de manipularlos y expresarlos. Sus objetivos: que los participantes:
 - a. Evoquen espacios cotidianos, los visualicen, experimenten y expresen gráficamente.
 - b. Introduzcan mentalmente cambios en esos espacios y los transmitan a otras personas.
 - c. Creen espacios nuevos con cierta intencionalidad y que racionalicen sus características.
 - d. Expresen bidimensionalmente la visualización.
3. **Comprender el espacio arquitectónico.** Ejercicios espacialmente diseñados para que los estudiantes puedan aprehender de una manera práctica la definición de espacio arquitectónico como totalidad, así como de sus características esenciales y componentes. Sus objetivos: que los participantes puedan:
 - a. Captar la esencia de la definición de espacio arquitectónico en toda su complejidad y que sus características le son intrínsecas e independientes de sus cerramientos.
 - b. Manejar intencionalmente las características de los espacios.
 - c. Manejar conceptualmente la intencionalidad.
 - d. Expresar tridimensionalmente las soluciones.
4. **Evaluar el espacio arquitectónico.** Ejercicios diseñados para instruir a los alumnos en el uso sistemático de criterios de evaluación exhaustivos y globalizantes, y la detección de los efectos psicológicos producidos por los espacios. Sus objetivos: que los participantes sean capaces de:
 - a. Manejar los diferentes criterios de evaluación.
 - b. Aprehender el contenido de efecto psicológico.
 - c. Realizar evaluaciones globales racionales y comparar con evaluaciones hechas por otras personal.
 - d. Comprender el concepto de normalidad estadística.
5. **Discusión de los datos obtenidos de las evaluaciones.** Se trata de elaborar conjeturas acerca de las relaciones causa-efecto que puedan estar implícitas en las evaluaciones: Sus objetivos: que los participantes puedan:
 - a. Conjeturar acerca de las relaciones causales implícitas en la evaluación.
 - b. Poder generar hipótesis creativas para mejorar dicha evaluación.
6. **Experimentar con las conjeturas.** Se trata de seleccionar un efecto psicológico, conjeturar acerca de la conformación de ese efecto y plantear hipótesis acerca de la posible manipulación de los elementos y características del espacio. A partir de la hipótesis se construirá un modelo que será evaluado en función del efecto buscado. Sus objetivos: que los participantes puedan:
 - a. Abstractar un efecto psicológico y localizar los atributos que contribuirían a que este efecto se produzca en un espacio inexistente.

- b. Elegir una organización de elementos y características espaciales capaz de producir el efecto seleccionado.
 - c. Integrar los componentes de la H.D.E. para anticipar un efecto.
7. **Conceptualizar.** Se refiere a la formulación de conceptos sobre las relaciones causales entre las características del espacio y los efectos psicológicos, para de esta manera pasar de un plano anecdótico a un plano teórico abstracto, donde pueda mover sus experiencias y sus conocimientos hacia soluciones creativas de nuevos problemas. Sus objetivos: que los participantes sean capaces de:
- a. Definir las variables, tanto independientes como dependientes, que intervienen en la producción de efectos.
 - b. Operacionalizar dichas variables de manera de poder determinar sus dimensiones e indicadores y poder trabajar con ellas a nivel conceptual.
 - c. Desprender conclusiones conceptuales creativas de los experimentos realizados.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El diseño instruccional de la materia está centrada en el grupo, atendiendo a una concepción dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el profesor, en su figura de conductor participante, presenta a los alumnos las actividades y el tipo de experiencia que pretende promover, preparando el ambiente y adecuando el contenido a las realidades, tanto ambientales como individuales de los alumnos.

A través de este tipo de estrategia metodológica el alumno realiza un aprendizaje activo, la interacción con sus compañeros le permite adquirir conciencia de que existen puntos de vista diferentes de los suyos y que puede adaptar sus propias ideas a la de los demás, desarrollando de esta manera actitudes positivas como cooperación, aceptación, tolerancia y respeto. Además se logra una comunicación participativa, donde no sólo se recibe información sino que se reflexiona, elabora, aplican y juzgan las ideas, estimulándose así la capacidad de pensamiento crítico necesario para el aprendizaje de destrezas.

EVALUACIÓN

Durante el transcurso de la materia, y después de culminado los ejercicios correspondientes a cada uno de los temas del contenido, los alumnos se autoevaluarán, calificándose de acuerdo al reconocimiento de la adquisición de destrezas que solamente él podrá evaluar. Esto constituirá el 75% de la nota y para el resto se tomará en cuenta la asistencia, la cual será totalmente obligatoria, la actitud en el desarrollo de los ejercicios y pequeños exámenes escritos, una vez culminada la fase teórica de los temas, para evaluar la captación de los conceptos expuestos. Estos exámenes podrán ser rehechos hasta obtener el resultado esperado.