



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
 Vice Rectorado Académico
 Comisión Central de Currículo
 Coordinación Central de Estudios de Pregrado



Fecha:

REGISTRO DE ASIGNATURAS

RESPONSABLE REGISTRO:
 Teresa Pérez Bolívar

AREA DE CONOCIMIENTO	SUB AREA	PREGRADO	POSTGRADO
CIENCIAS BÁSICAS			
CIENCIAS ECONOMICAS Y SOCIALES			
CIENCIAS DE LA SALUD			
INGENIERIA ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA	X	X	
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN			
HUMANIDADES Y ARTES			
CIENCIAS DEL AGRO Y DEL MAR			
CIENCIAS Y ARTES MILITARES			
SEGURIDAD Y PROTECCIÓN CIVIL			
INTERDISCIPLINARIOS			
OTROS			

ADSCRIPCION O SEDE (S):

FACULTAD O CENTRO:	ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA:	ARQUITECTURA
INSTITUTO:	
AREA DE CONOCIMIENTO:	DISEÑO
AREA TEMATICA:	

ASIGNATURA:

NOMBRE	GRAMATICA Y TATUAJES DIMENSIONES COGNITIVAS Y PRACTICAS
CODIGO	5846
UNIDAD EJECUTORA	
CLASIFICACION	OPTATIVA
FECHA APROBACIÓN	ABRIL /2012
FECHA ACTUALIZACIÓN	
INSTANCIA DE APROBACIÓN	
UNIDADES CREDITO	Dos (2)
HORAS/SEMESTRE	Cuarenta (40)
REGIMEN	PRESENCIAL (Teórico-Práctica)
PERIODOS ACADÉMICOS	Workshop 2012
PROFESOR COORDINADOR	TERESA PEREZ BOLIVAR



PROPOSITOS

El tatuaje es una forma de expresión que comunica por medio de signos verbales (idioma) y no verbales (color, textura, formas, emociones, significados, técnica, otros) la identidad de una persona, un grupo, una época puede ser considerado un objeto cultural teniendo en cuenta un criterio estético pues indica que ha dejado una huella en la piel que puede cumplir una función semiótica, icónica o simbólica.

Las características del tatuaje pueden ser extrapoladas a la expresión arquitectónica, en virtud de que, la arquitectura también maneja técnicas, códigos, la forma, el color, escala, jerarquías, texturas, análisis, síntesis, toma de decisiones, símbolos, entre otros, que también establecen una forma de comunicación.

En consecuencia, si el tatuaje y la arquitectura poseen una gramática y además son formas para comunicarse esta propuesta aspira establecer los vínculos entre estos campos para abordar nuevos formatos para la expresión gráfica en arquitectura

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL.

- Conceptualizar una nueva modalidad de expresión gráfica de la arquitectura derivada de la gramática del tatuaje.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Introducir el concepto de la gramática del tatuaje.
- Analizar ejemplos de lenguajes estéticos y gráficos diversos.
- Emplear la analogía para el análisis de las formas.
- Analizar y representar formas a mano alzada.
- Identificar nuevos formatos o modalidades para la expresión gráfica.



CONTENIDOS

- Aproximación al concepto de la gramática del tatuaje. Contexto, signos, símbolos, señales, y otros. Historia del tatuaje. La piel como superficie para expresarse.
- Arquitectura, Cognición y Creatividad.
- Visión personal: Sentidos, sensación y percepción. Factores: Colores, simbología, texturas, escala, luz, sentido común, otros. Pensamiento mediante imágenes: Visualización. Ejemplos de lenguajes estéticos y gráficos diversos.
- La representación gráfica a mano alzada. Esquemas.
- La analogía como recurso para el análisis de las formas y lenguajes.
- Nuevos formatos o modalidades de expresión gráfica por explorar.



ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES

Las estrategias instruccionales incorporadas para este workshop son:

- *El portafolio*: Documenta cómo el estudiante plantea su aprendizaje, competencias e incluso su disposición en la toma de decisiones que supone una comprensión y evolución en su aprendizaje significativo.
- *Dinámicas de estimulación de la creatividad*: Están orientadas para que los estudiantes desarrollen competencias de orden superior que involucran los hábitos de trabajo individual o de grupo, dominio interdisciplinario de asignaturas, capacidad comunicativa, investigación de campo, ejercer responsabilidades, entre otras. Las dinámicas seleccionadas son: Analogías, Relaciones Forzadas, Mapas mentales, Proyecto de Visión Futura o Ingeniería Creadora.
- *Cine-Foro*: Introducción de un problema a través de películas preseleccionadas con la finalidad de que el estudiante aborde el tema escogido previamente para su análisis. Proyección de la película El Origen (2010). Tema: Relación Idea, Creatividad y Arquitectura.

MEDIOS INSTRUCCIONALES

- Video bean e imágenes icónicas emblemáticas
- Internet
- Fragmentos de Textos literarios seleccionados



EVALUACION

En los últimos diez años se han incorporado cambios importantísimos en el concepto de la evaluación de los aprendizajes. Una de las consecuencias de esta evolución es que no solamente se evalúa al estudiante sino toda su producción, y los resultados de estos productos a su vez permiten valorar todo el proceso de aprendizaje, de allí que, el enfoque empleado para valorar este workshop es la evaluación alternativa.

La Evaluación alternativa es un enfoque que se sustenta en los principios constructivistas del aprendizaje, en virtud de reconocer que cada estudiante tiene su propia significación de lo aprendido como consecuencia de sus estilos de pensamiento, capacidades, atención, memoria, entre otros. Efectivamente, la evaluación alternativa tiene como uno de sus propósitos retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje identificando las deficiencias para disminuirlas o eliminarlas. En síntesis, con este enfoque los estudiantes podrán demostrar, construir y desarrollar un producto o solución a partir de situaciones reales aprendiendo continua y permanentemente y para ello se requieren las técnicas de valoración pertinentes para la evaluación alternativa.

- ✓ Ejercicio: Desarrollar una aproximación a la definición de arquitectura por medio de la expresión gráfica incorporando las muestras seleccionadas de signos, símbolos y señales. Individual 10%
- ✓ Ejercicio en pareja (15%) para desarrollar gráficamente la relación Idea-Creatividad-Arquitectura.
- ✓ Entrega de informe con: Levantamiento fotográfico, bocetos y conclusión en relación con el texto de Mattano. Individual 15%



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
Vice Rectorado Académico
Comisión Central de Currículo
Coordinación Central de Estudios de Pregrado



- ✓ Proyecto de visión futura: Partiendo del texto seleccionado de las Ciudades invisibles de Italo Calvino reinterpretarla y representarla gráficamente a mano alzada. En equipo, 10%.
- ✓ Ejercicio: Levantamiento de información gráfica de los objetos seleccionados. Dibujo a mano alzada individual, 15%.
- ✓ Ejercicio en equipo (15%): Nuevos formatos o modalidades de expresión gráfica en arquitectura.
- ✓ Montaje y entrega proyecto (12%) grupal y portafolio individual (8%).



BIBLIOGRAFIA

Bottoms, G y Webb, L. (1998). *Connecting the curriculum to real life. Breaking Ranks: Making it happen*. Reston, VA: National Association of Secondary School Principals

Blank, W. (1997). *Authentic instruction*. Florida: University of South Florida (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)

Buzan, T (1996). *Mapas mentales*. España: Editorial Urano.

Calvino, I (1972). *Las ciudades invisibles*. España: Ediciones Siruela

De Bono, E (1997). *El pensamiento lateral, manual de Creatividad*. México: Paidós.

Duque, P (1996). *Tatuajes. El cuerpo decorado*. España: Midons

Esquivias, M. T. "El enigma de los referentes del pensamiento creativo y su evaluación". *Revista Digital Universitaria* [en línea]. 1 de diciembre de 2009, Vol. 10, No. 12 [Consultada: 2 de diciembre de 2010]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art86/int86.htm>>ISSN: 1607-6079.

Fernández R., A (2005). *Creatividad e Innovación en Empresas y Organizaciones. Técnicas para la resolución de problemas*. España: Ediciones Díaz De Santos.

Garay P., S (2008). *Aprender a dibujar es aprender a observar*. Escuela de Arquitectura, Universidad de San Sebastián, Argentina.

Goñi, A. (2000) *Desarrollo de la creatividad*. San José: EUNED.

Guilford, J.P. (1975). *Traits of creativity*. New York: Penguin.

Marina, J. "Aproximación a la creatividad", *Revista Creatividad y Sociedad*, núm. 16, marzo, Universidad Complutense de Madrid, España, 2011.

Marina, J. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. España: Editorial Anagrama.

Mattano, S (2004). "Presencias del entorno urbano. Marcas en los árboles: el problema de su lectura". *Revista La trama de la Comunicación*, Vol. 9, Facultad



de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Argentina.

Monreal, C. (2000) *¿Qué es la creatividad?* Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Munari, B (1983). *Proyección para todos los sentidos. ¿Cómo Nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.* España: Editorial Gustavo Gili, SL

Rey, A (2012). *21 Metáforas para innovar.* Estados Unidos: Editorial Creative Commons

Rodríguez, M. (1990) *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo.* México: Editorial Trillas.

Sternberg, R. y T. Lubart, "Creando mentes creativas", Revista U de G, Dossier La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.