



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Arquitectura

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DIBUJO NATURAL

NIVEL

PRIMERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura DIBUJO NATURAL Carrera Arquitectura		
Código UTA-FDAA-AR-MP-UB-01-05	PRERREQUISITOS	
Modalidad PRESENCIAL	Asignatura	Código
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 2 Nivel PRIMERO	CORREQUISITOS	
	Asignatura	Código
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico 32	Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo 64
Horas de tutoría académica semanales 1	Horas de tutoría presenciales por ciclo académico 16	Horas de tutorías virtuales por ciclo académico 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de dibujo natural , tiene como intención ofrecer técnicas para que los estudiantes desarrollen su capacidad de representar objetos y espacios a través del dibujo a mano alzada. Dibujo Natural tributa al perfil profesional de los arquitectos porque permite manejar principios fundamentales de diseño básico aplicados a la arquitectura, reconocerlos, analizarlos y representarlos gráficamente mediante herramientas técnicas bi y tri-dimensionales.

Descripción de la asignatura Resultados de aprendizaje Los estudiantes deberán poder expresar visualmente espacios arquitectónicos utilizando técnicas de dibujo apropiadas, como el croquis arquitectónico. La asignatura de Dibujo Natural tiene como objetivo formar a futuros profesionales que sepan representar espacios a través del croquis arquitectónico, elementos de escala y ambientación. La metodología participativa a través Método práctico (Demostraciones), marcan los procesos de aprendizaje en el aula de forma sincrónica y asincrónica por medio de ejercicios prácticos donde el alumnado aprenderá a utilizar técnicas de composición y representación, y que promuevan el desarrollo de las capacidades en el desarrollo de composiciones bidimensionales. Esta asignatura se estructura en cuatro unidades: Unidad I: Desarrollar la percepción para captar la estructura material de los objetos que se van a representar. Unidad II: Representar objetos a través del encajado de cuerpos geométricos. Unidad III: Representar composiciones arquitectónicas a partir de geometrías primitivas a mano alzada. IV: Aplicar diferentes técnicas de dibujo en la representación de espacios arquitectónicos y urbanos.

Objetivo general de la asignatura Representar espacios a través del croquis arquitectónico, elementos de escala y ambientación.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Desarrollar la percepción para captar la estructura material de los objetos que se van a representar.
- 2.-Representar objetos a través del encajado de cuerpos geométricos.
- 3.-Representar composiciones arquitectónicas a partir de geometrías primitivas a mano alzada.
- 4.-Aplicar diferentes técnicas de dibujo en la representación de espacios arquitectónicos y urbanos

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Desarrollar la percepción para captar la estructura material de los objetos que se van a representar.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
1.1.- Introduccion a formatos y materiales	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Soltura del trazo.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- Percepción espacial y captar los bordes de los contornos simétricos.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.4.- Capacidad de observación y sincronizar la percepción con el movimiento de la mano.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Comprender la estructura material de los objetos que se van a representar.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Demostraciones

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector: Laminas, lápices

Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Representar objetos a través del encajado de cuerpos geométricos.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
2.1.- Composición, encuadre, y planos.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.2.- Cuerpos geométricos en distintas posiciones y puntos de vista.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.3.- Volúmenes y lógica espacial	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.4.- Claro-oscuro en el dibujo	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Dibuja objetos a través del encajado de cuerpos geométricos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector: Láminas, lápices
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Representar composiciones arquitectónicas a partir de geometrías primitivas a mano alzada.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
3.1.- Valores tonales. bodegón, y retrato.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.2.- Composiciones arquitectónicas en cuerpos geométricos	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.3.- Simbología del dibujo arquitectónico en las representaciones gráficas	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.4.- Representaciones arquitectónicas en alzado a través de herramientas básicas de medición.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Crea composiciones arquitectónicas a partir de geometrías primitivas a mano alzada.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Demostraciones

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector: Láminas, lápices

Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Aplicar diferentes técnicas de dibujo en la representación de espacios arquitectónicos y urbanos			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
4.1.- Croquis arquitectónicos, indicadores de escala y ambientación.	2	2	2	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.2.- Herramientas básicas para el uso de lápices de color.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.3.- Técnicas básicas de representación	4	4	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Dibuja espacios arquitectónicos y urbanos, a través de diferentes técnicas de representación gráfica.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Demostraciones

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector: Láminas, lápices

Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarán tres tipos de ambientes de aprendizaje: a) Áulico, ya que las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje (conferencias, foros y talleres) se realizarán en el aula; Real a través del desarrollo de clases prácticas y seminarios en un ambiente más práctico donde se puede constatar la aplicación de los conocimientos adquiridos, a través de la investigación de campo; y Virtual, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, concretados en la ejecución y funcionamiento del aula virtual de dibujo natural con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Desarrollar la percepción para captar la estructura material de los objetos que se van a representar.	Otros Talleres prácticos	RÚBRICA	Tallers de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
2.- Representar objetos a través del encajado de cuerpos geométricos.	Otros Ejercicios prácticos	RÚBRICA	Tallers de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
3.- Representar composiciones arquitectónicas a partir de geometrías primitivas a mano alzada.	Otros Ejercicios prácticos	RÚBRICA	Tallers de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.
4.- Aplicar diferentes técnicas de dibujo en la representación de espacios arquitectónicos y urbanos	Otros Ejercicios prácticos	RÚBRICA	Tallers de evaluación de la unidad con rúbrica de evaluación y reactivos.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ching, Francis	2016	Manual de dibujo arquitectónico	5	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	273	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. Presenta los procedimientos básicos para dibujar plantas, secciones y alzados, o los sistemas de representación más frecuentes (el diédrico, la axonometría y la perspectiva), hasta los métodos y convenciones para representar materiales							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45603							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Jenny; Peter	2013	Técnicas de dibujo	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	167 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00510							
Comentario:	Libro clásico. Te permite comprender conceptos, practicar técnicas y mejorar habilidades para representar formas y estructuras precisas.							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Quintana, Ignacio	2010	El croquis arquitectónico	1	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	269	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. El tema es el croquis como herramienta de Diseño Comunicación y Venta. A partir de este se desarrolla el recurso de generar y transmitir Ideas arquitectónicas.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/77845							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ching, Francis	2014	Dibujo y proyecto	2	Editorial Gustavo Gili	España Barcelona	1	416	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Consisten en textos que introducen a como representar determinados motivos, como el paisaje o la figura humana, o bien en tratados más avanzados sobre el arte del dibujo.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/45472							

