

Ventanas al Infinito: Creando profundidad a través de la perspectiva. (Propuesta didáctica)



Descripción: Segunda parte de una propuesta didáctica que busca abordar la utilización de la perspectiva como recurso compositivo, con el fin de generar la idea de profundidad en una imagen bidimensional. En este caso utilizando la técnica de la *perspectiva oblicua*.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: Julio del 2025

Ciclo: 2

Tramo: 4

Grado: 5° año

Competencia general: Pensamiento creativo - Metacognitiva				
Espacio:	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
CREATIVO ARTÍSTICO	Artes Visuales y Plásticas	CE3. Competencia productivo-creativa Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.	Lenguajes del plano. El dibujo. El dibujo desde distintos puntos de vista.	Indaga, experimenta y descubre las representaciones con el dibujo, desde distintos puntos de vista entre el objeto y el observador.
Espacio Técnico-Tecnológico	Tecnología Educativa. Alfabetización digital		Tecnologías digitales para la comunicación sincrónica y asincrónica: aulas virtuales, foros y portfolios personales	Participa en entornos colaborativos digitales, aportando a sus producciones y a las de los otros

Metas de aprendizaje*:

- Los alumnos:
 - Lograrán identificar la utilización de la técnica de la perspectiva con dos puntos de fuga en las imágenes-.
 - Podrán construir imágenes propias utilizando esta técnica en sus producciones.

**Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente.*

Plan de aprendizaje:

Actividad 1_ En el aula

Para comenzar a trabajar esta propuesta, se sugiere anteriormente repasar la primera parte de la misma, alojada en el siguiente link:

[El arte de mirar lejos. La perspectiva en las imágenes \(Propuesta didáctica\) | Uruguay Educa](#)

- De manera colectiva, visualizar la siguiente imagen:



A partir de este visionado formular las siguientes preguntas:

- ¿Hacia dónde parece dirigirse nuestra mirada en esta imagen?
- ¿Qué notan con las líneas de las ventanas de los edificios o las calles cuando se alejan?
 - ¿Parecen encontrarse en algún punto?
- Ese punto. ¿Es el mismo cuando observamos una de las paredes del edificio, que la otra?
 - ¿Están de frente o se ven "esquinados"?

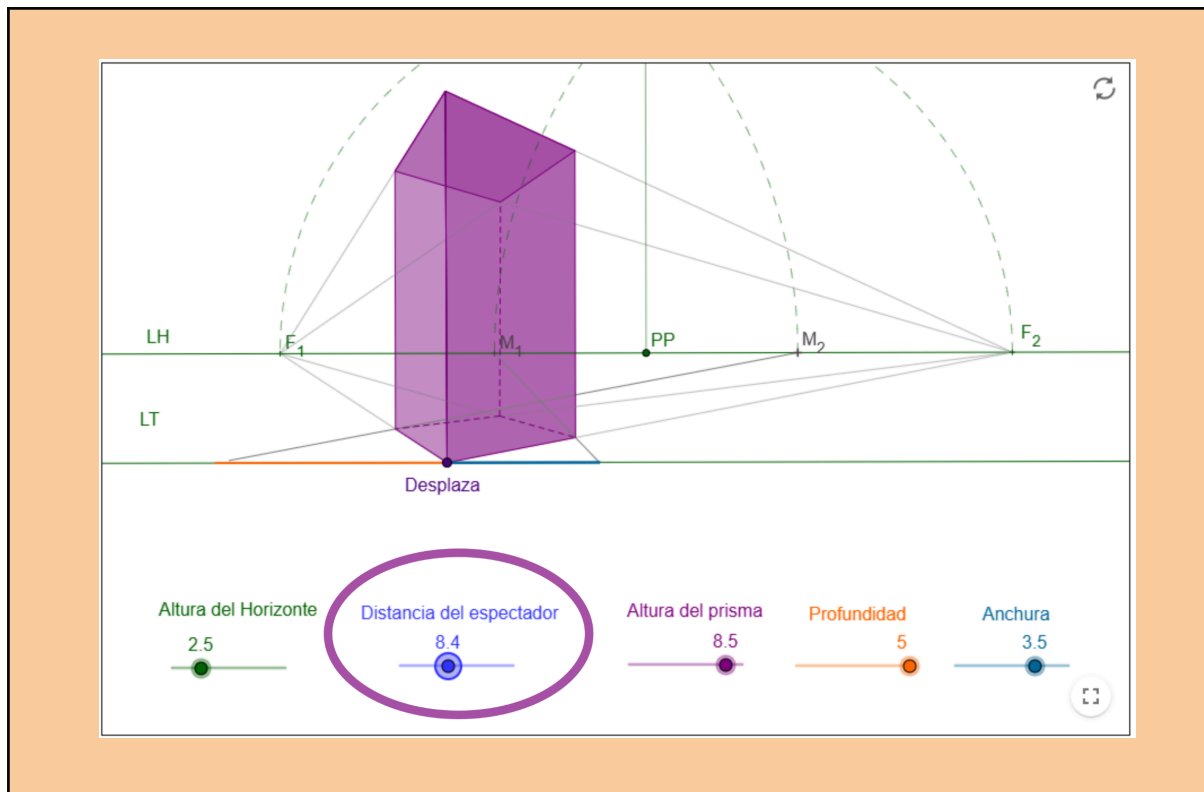
- Colectivizar las opiniones y sensaciones a fin de constatar que en esta imagen existen dos puntos de fuga¹, al cual convergen las líneas de los objetos representados.
- Explicar que este tipo de perspectiva, con dos puntos de fuga, también se llama ***perspectiva oblicua***, y se utiliza para representar objetos “esquinados”
- Generar un espacio para la exploración del siguiente recurso:

[PERSPECTIVA CÓNICA OBLICUA – GeoGebra](#)

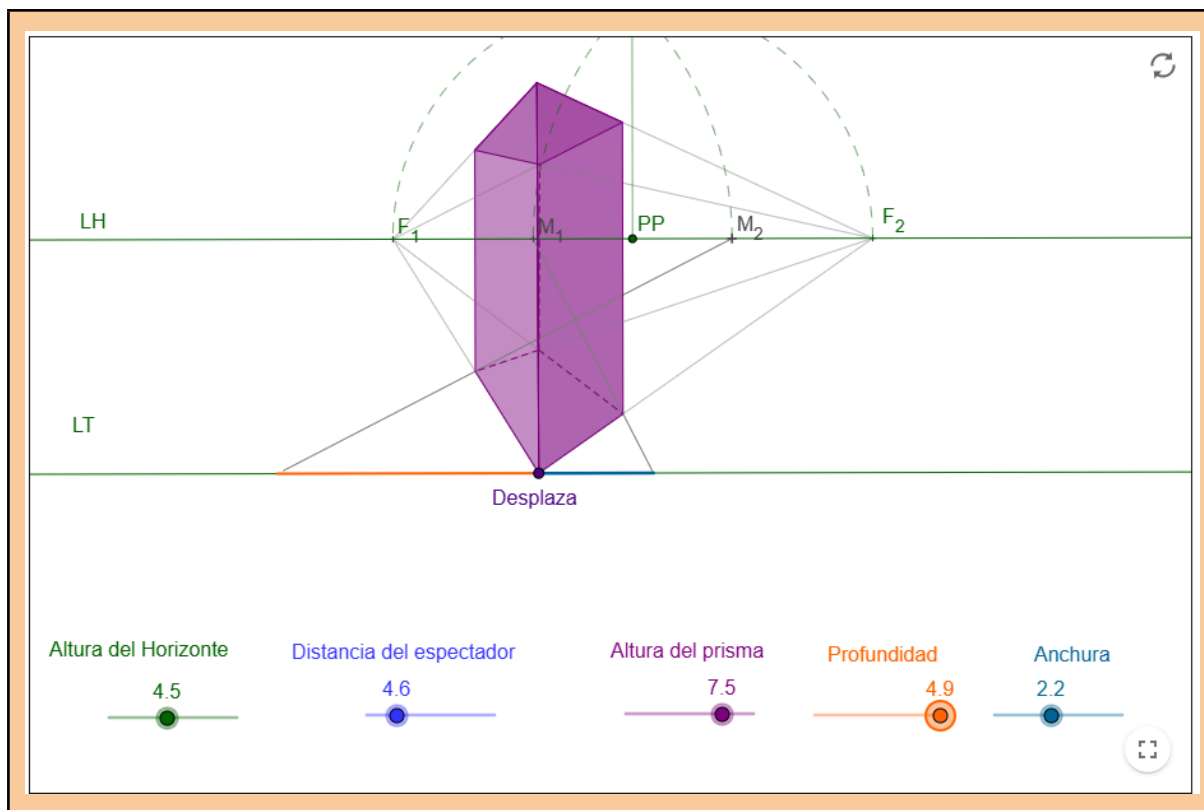
Acompañando la exploración , se identifican grupalmente la línea del horizonte y los puntos de fuga y se plantean las siguientes cuestiones que servirán de guía.

- *¿Qué sucede con el prisma cuando modifico “la distancia del espectador”?*

¹ El **punto de fuga** es el punto en el que parecen converger las líneas paralelas de la imagen. Por convención, si vemos objetos más grandes, los codificamos como cercanos y los pequeños como lejanos. Por eso, cuando vemos unas líneas paralelas converger y hacerse cada vez más pequeñas, inmediatamente lo entendemos como puntos en el infinito, que forman el **punto de fuga**.



- Y cuando modifico los otros ítems del recurso, ¿cómo se ven las líneas que representan sus aristas?



Luego de esta exploración, se deberá definir que las líneas que son paralelas en un objeto, cuando las representamos a través de una perspectiva convergen en un punto, y que a este punto le llamamos **punto de fuga**. Esas líneas, llamadas **líneas de fuga**, nos permiten visualizar el objeto tridimensionalmente. Tener en cuenta que las líneas de una de las caras del prisma convergen en un punto, y las líneas de la otra cara convergen en otro punto, produciendo el efecto de la **profundidad** en la imagen.

Actividad 2_ En el aula

- Colocar sobre una mesa elevada un conjunto de cajas o prismas que estén visibles para todos los estudiantes, y que estén dispuestos de una manera esquinada para los alumnos.

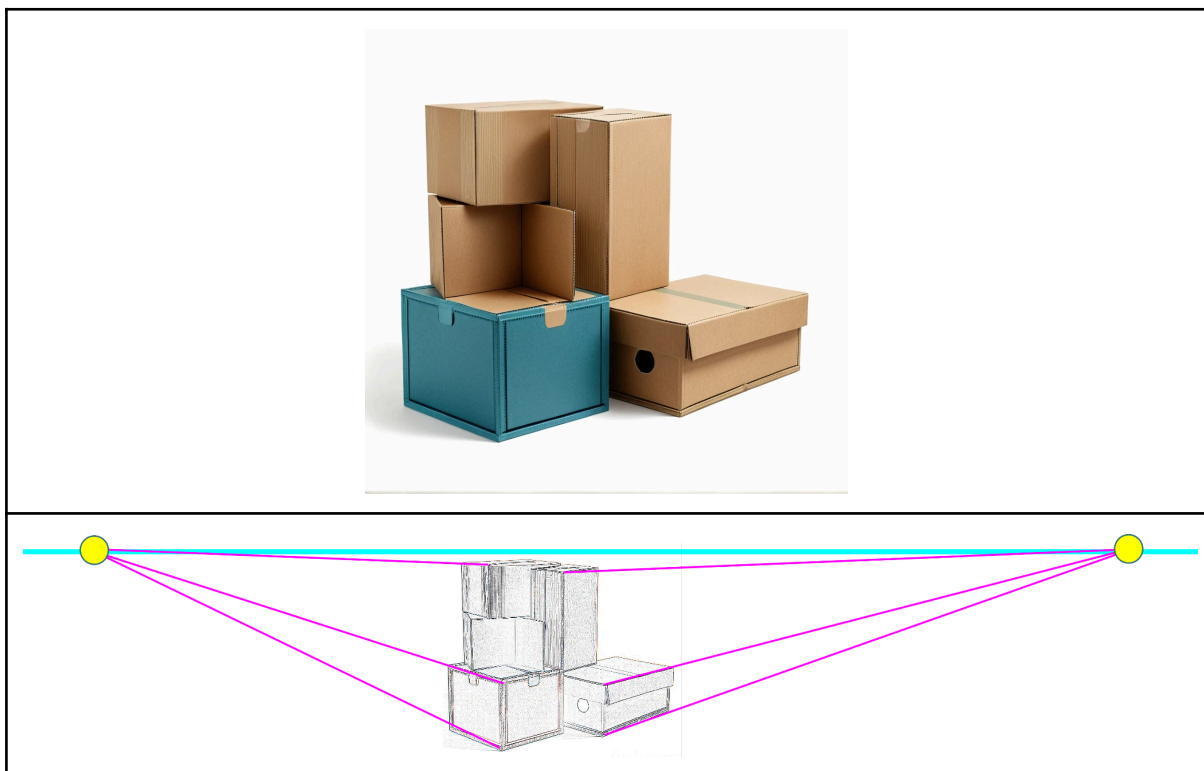


- Distribuir a cada uno de ellos, un soporte blanco y materiales para dibujar (lápiz, goma).
- Proponer la siguiente consigna:

CONSIGNA

- A partir del conjunto de objetos dispuestos sobre la mesa, representar los mismos de la manera en que los observan, respetando su ubicación y tamaño.
- Prestar especial atención a las líneas de las aristas de cada una de las caras visibles, teniendo en cuenta lo observado en la actividad anterior.

- Colocar los trabajos realizados en un lugar visible, y comentar colectivamente los resultados, teniendo en cuenta si en ellos podemos ver representada la profundidad de los objetos.
- Para finalizar observar el siguiente ejemplo:



- A partir de este ejemplo, resignificar los elementos puntos de fuga (amarillos), línea del horizonte (azul), y líneas de fuga (magenta).

Actividad 3_ Fuera del aula

- Solicitar a los alumnos, que en el hogar visualicen el siguiente recurso audiovisual, y realicen el trabajo creativo allí propuesto.



📺 #Plástica - PERSPECTIVA con 2 PUNTOS DE FUGA [6to/7mo grado] 🏠

- Como trabajo creativo, los estudiantes deberán **realizar un dibujo de una casa utilizando la perspectiva con dos puntos de fuga**, siguiendo las instrucciones paso a paso presentadas en el video. Se les pedirá que presten especial atención a:
 - La colocación horizontal de la línea del horizonte.
 - La ubicación de los dos puntos de fuga cercanos a los bordes de la hoja.
 - La creación de una línea vertical ligeramente desplazada del centro, para formar la arista de la esquina.
 - La unión de los extremos de esta línea vertical, con los puntos de fuga a cada lado de la línea del horizonte.
 - Tener en cuenta que todas las líneas “horizontales” de nuestro dibujo, deben representarse hacia los puntos de fuga, mientras que las líneas verticales se mantienen siempre en esa posición.

Actividad 4 _ En el aula

- A partir de las composiciones de perspectiva oblicua realizadas en el hogar, proponer una coevaluación.
- Distribuir los trabajos aleatoriamente y colectivizar la siguiente lista de cotejo para utilizar como guía en esta instancia, siendo los colores del semáforo indicadores de **Logrado/A mejorar/ No logrado**

Se identifican claramente los <i>puntos de fuga</i> sobre la <i>línea del horizonte</i> .			
Las <i>líneas de fuga</i> (líneas que dan profundidad) nacen en los objetos y se dirigen correctamente hacia los <i>puntos de fuga</i> .			
Todas las líneas verticales de la casa (paredes, puertas, ventanas) son paralelas entre sí			
La casa se representa "esquinada", mostrando dos lados distintos.			
Se han añadido detalles y/o texturas para enriquecer el dibujo.			

- Luego de realizar la evaluación con la lista de cotejo, se deberá generar un espacio para **fundamentar las decisiones** tomadas por los estudiantes en sus dibujos y las observaciones realizadas durante la coevaluación

Actividad 5 _ En el patio escolar

- Antes de comenzar con esta actividad, a desarrollarse en el patio escolar, presentar al grupo las siguientes imágenes:



- Observar las fotografías en forma grupal y analizar con los alumnos, a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Las fotografías visualizadas cumplen con la perspectiva oblicua? ¿Por qué?
- A partir de estas imágenes, ¿podríamos encontrar los puntos de fuga de cada una de ellas? ¿De qué manera?
- Los edificios fotografiados, ¿se verían de esta manera si tomáramos la foto desde otro lugar?
- ¿Dónde debe colocarse el fotógrafo si quiere utilizar esta perspectiva en sus imágenes?

- Al finalizar la ronda de comentarios, dividir a los estudiantes en pequeños grupos de 2 o 3 alumnos.
- Cada grupo deberá contar con al menos un dispositivo para tomar fotografías (laptop, tablet, teléfono celular)
- En el espacio exterior de la escuela (puede ser el patio escolar, o un lugar cercano), proponer una cacería fotográfica que utilice la perspectiva oblicua para generar las tomas.
- Enfatizar en la importancia de encontrar un objeto arquitectónico o natural que pueda fotografiarse a través de este sistema de representación.
- Tomar en cuenta la posición desde donde deberemos tomar las fotografías para que se cumpla con la regla de la perspectiva con dos puntos de fuga.

Al finalizar se propone generar un espacio en la plataforma CREA, donde se compartirán las fotografías que los grupos consideren que respetan la regla de la perspectiva oblicua. Puede realizarse esta tarea, a través de un foro de discusión donde se puedan dejar comentarios que acompañen la exposición de las imágenes.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

La perspectiva se emplea para definir la representación de objetos *tridimensionales* sobre una superficie *bidimensional*, de manera que las proporciones entre lo que queda representado y los objetos reales, sean coincidentes

En esta segunda parte de la propuesta educativa, se aborda el concepto de perspectiva desde la modalidad de dos puntos de fuga, llamada también *perspectiva oblicua*, lo que genera un modelo de representación en el espacio más complejo que la *perspectiva frontal*.

Se sugiere, que el docente pueda trabajar esta propuesta conjuntamente con el **Espacio Científico- Matemático**, abordando la representación de los cuerpos

geométricos en el plano. Esto se alinea con el enfoque **STEAHM (Science, Technology, Engineering, Arts, Humanities, Math)**, que busca la transdisciplinariedad entre diversas áreas de conocimiento para una visión más completa de la realidad. La intersección con las disciplinas artísticas enriquece el desarrollo del pensamiento matemático, la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico

Como en toda propuesta de Educación Artística, la exploración y experimentación por parte de los estudiantes, es fundamental para el proceso de aprendizaje. Sin embargo, no por ello, se debe dejar de realizar un proceso de evaluación que muestre los avances de cada estudiante. Para este fin, se diseñó una coevaluación, a partir de los trabajos realizados de forma domiciliaria, de manera de poder corroborar la correcta utilización de todos los elementos que definen la construcción de una perspectiva oblicua.

Autor: Lic. Esteban Ramírez

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Fuentes:

HOOPEr, Edward “House in Italian Quarter”, 1923. Wikiart. Disponible en:
<https://www.wikiart.org/es/edward-hopper/house-in-italian-quarter-1922>

Restrepo, Felipe “2016 esquina de la calle Ciudadela y la avenida Uruguay de Montevideo”, 2016. Wikimedia [imagen]. Disponible en:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2016_esquina_de_la_calle_Ciudadela_y_la_avenida_Uruguay_de_Montevideo.jpg

Restrepo, Felipe “2016 Uruguay - Montevideo esquina de las calles 25 de Mayo con Ciudadela - Edificio neoclásico en Ciudad Vieja”, 2016. Wikimedia [imagen]. Disponible en:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2016_Uruguay_-_Montevideo_esquina_de_las_calles_25_de_Mayo_con_Ciudadela_-_Edificio_neocl%C3%A1sico_en_Ciudad_Vieja.jpg

Restrepo, Felipe “2016 La Rambla Templo Inglés - Montevideo”, 2016. Wikimedia [imagen]. Disponible en:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2016_La_Rambla_Templo_Ingl%C3%A9s_-_Montevideo.jpg