



OBJETOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE

PERSPECTIVAS Y VISTAS

MICHELLE BARRERA Y JORGE YUPA

¡Amigo docente!

*Aquí encontrarás un
manual de como
poder utilizar los
objetos de
aprendizaje en
nuestra página web:
<https://objetosvirtuales.wixsite.com/dibujo1>*



UNIVERSIDAD
DE CUENCA

Perspectivas y vistas

Manual de Usuario

DIRECTOR:

DR. JUAN CARLOS BERNAL REINO

AUTORES:

MICHELLE BARRERA

JORGE YUPA

ÍNDICE

6 Manual de Usuario

9 Clase 1

13 Clase 2

17 Clase 3

21 Clase 4

25 Clase 5

29 Clase 6

33 Clase 7

37 Clase 8

41 Plan de Clase



CLASES

LAS CLASES FUERON REALIZADAS CON LOS SIGUIENTES CRITERIOS

CADA ICONO REPRESENTA EL CRITERIO UTILIZADO ANTES DE CADA CLASE

EN LA PORTADA DE CADA CLASE SE ENCUENTRA LOS ICONOS PERTENECIENTES A SU RESPECTIVO CRITERIO



CONECTIVISMO



CONSTRUCTIVISMO



INTELIGENCIAS
MÚLTIPLES



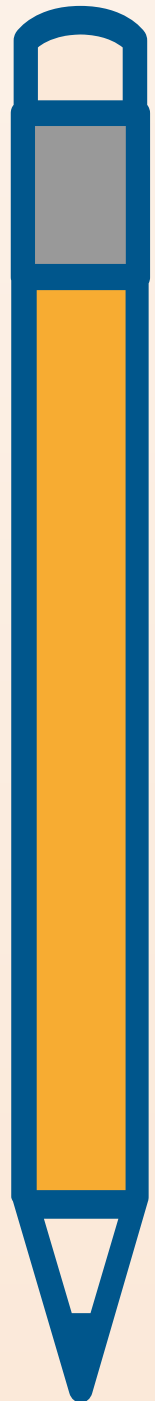
MODELO TPACK



GAMIFICACIÓN



ENSEÑANZA
PROGRAMADA



The background of the entire page is a dark navy blue. It is covered with a dense, overlapping pattern of hand-drawn line art. The lines are primarily yellow and light green. The shapes are abstract and somewhat geometric, resembling stylized architectural elements, furniture, or perhaps tangled wires. Some shapes have internal hatching or cross-hatching. The overall effect is a busy, textured, and modern aesthetic.

PÁGINA WEB

MANUAL DE USUARIO





Está es la barra de herramientas de la página Web en la cual se encuentra dividido en dos zonas

Este icono lleva al inicio de la página web



Dibujo Técnico

Este icono lleva a la lista de miembros que se encuentran en el curso



Miembros

Este icono lleva a la sección de grupos la cual los estudiantes interactuarán en las clases



Grupos

Este icono lleva a donde se encuentran los blogs publicados por el docente y estudiantes



Blog

Este icono lleva al foro donde se producirán las discusiones o comentarios de las clases



Foro

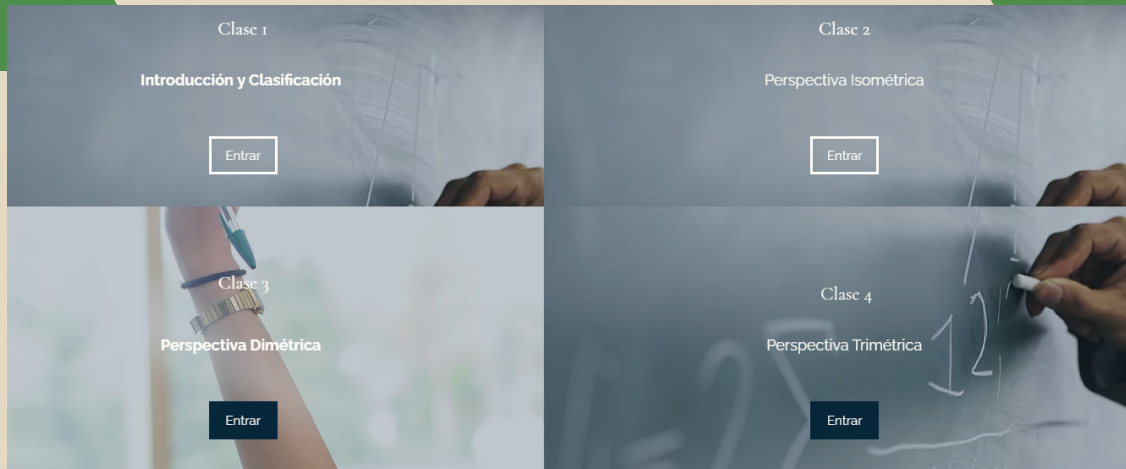
Este icono lleva al repositorio de los dibujos



Repositorio



Esta es la introducción a los objetos virtuales en la cual el docente podrá editar a su gusto



Al deslizar la página se encontrará con la sección de clases, en la que tendrá un botón de ingreso a cada clase



CLASE 1

INTRODUCCIÓN A LAS PERSPECTIVAS Y SU CLASIFICACIÓN



ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Para empezar la clase se presentará un video con las explicaciones básicas de las perspectivas, además tendrá una segunda función en la cual los alumnos observaran perspectivas en la vida real y se presentará con imágenes la clasificación de las perspectivas.



CLASIFICACIÓN DE LAS PERSPECTIVAS

PERSPECTIVAS ORTOGONALES



Chat de miembros

HERRAMIENTAS

- PÁGINA WEB

CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD 2

3. A continuación se realizarán preguntas sobre el video, las preguntas son modelos o ejemplos para el manual del docente, se pueden realizar otras preguntas según su necesidad, se utilizará el apartado de grupos para la realización de esta actividad.

PREGUNTAS TENTATIVAS:

TAREA 1

- 1.¿CUÁLES IMÁGENES FUERON LAS MÁS RESALTANTES EN EL VIDEO?**
- 2.¿SE PODRÍA REPRESENTAR ALGUNA IMAGEN DEL VIDEO EN LÁPIZ Y PAPEL, CUÁL CREE ES LA DIFICULTAD?**
- 3.¿CUÁL ES SU IMAGEN PREFERIDA?**
- 4.¿PODRÍA DIBUJARLO A MANO ALZADA?**

Introducción a las perspectivas

En Dibujo Técnico cada estudiante tiene un camino individual y personalizado que se arma específicamente en virtud de sus objetivos, nivel de habilidad y ritmo de estudio. En la siguiente actividad en grupo se pedirá responder a tres preguntas y además se pedirá que realicen un significado por parte de los estudiantes

Grupo

PROCESO DE LA CLASE

01

INTRODUCCIÓN

02

OBSERVACIÓN

03

FINALIZACIÓN

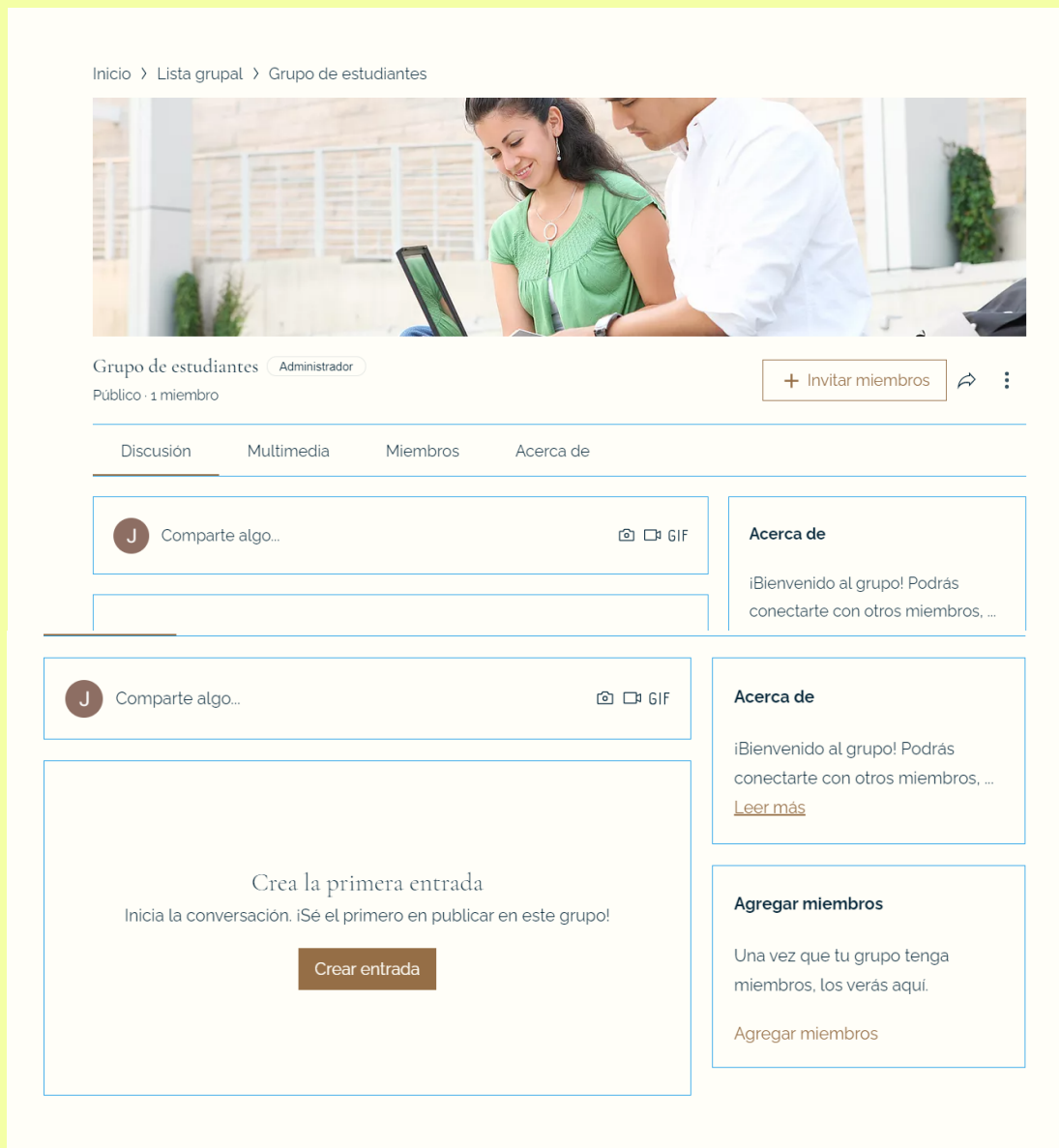
Preguntas y respuestas

CONSOLIDACIÓN

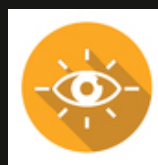
TAREA 2

ESTRATEGIA UTILIZADA: TABLÓN DE OPINIONES

1. Por último se realizará una presentación de los conceptos realizados
2. Se procederá a una interacción en el cual los estudiantes donde intercambiaran dudas, problemas o recomendaciones sobre el tema



CLASE 2



ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. En la actual clase se presenta primeramente un cuento, con el motivo que el estudiante se interese por el nuevo tema a través de una historia corta y divertida.
2. En el siguiente apartado, se muestra un documento sobre perspectiva isométrica a los estudiantes para que realicen una lectura.
3. Además se realizará una investigación de perspectivas isométricas.
4. Por último realizarán una comparación de las ideas de los documentos presentados y la investigación anteriormente realizada, con la finalidad de formar un documento global sobre el tema.

Una Perspectiva Diferente

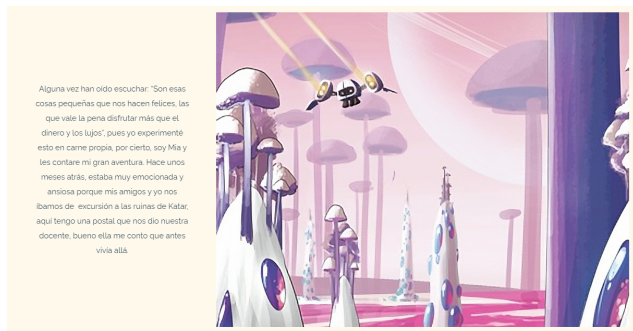
Un cuento realizado para la comprensión de las perspectivas

Leer más

Perspectiva Isométrica

Documento relacionado a la perspectiva isométrica para la ayuda del estudiante

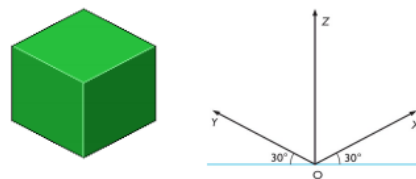
Link



• CONCEPTO DE ISOMÉTRICO

El término "isométrico" deriva del griego; "igual medida", y proviene del prefijo "isos" que significa "igual" y de la palabra "métrico" que expresa o significa "medida"; ya que la escala de medición es la misma a lo largo de cada eje. Esta particularidad no se cumple en otras formas de proyección gráfica.

Por ende, **isométrico** se refiere a aquel dibujo tridimensional que se ha realizado con los ejes inclinados formando un ángulo de 30° con la horizontal.



HERRAMIENTAS

- Google
- Documento (<https://laverdaderamagnitud.files.wordpress.com/2009/08/dibujo-isometrico.pdf>)

➤ VENTAJA DEL DIBUJO ISOMÉTRICO

Una de las grandes ventajas del dibujo isométrico es que se puede realizar el dibujo de cualquier modelo sin utilizar ninguna escala especial, ya que las líneas paralelas a los ejes se toman en su verdadera magnitud. Así por ejemplo, el cubo cuando lo dibujamos en forma isométrica queda con todas sus aristas de igual medida.

❖ EJES UTILIZADOS EN EL DIBUJO ISOMÉTRICO

La base del dibujo isométrico es un sistema de tres ejes que se llaman "ejes isométricos" que representan a las tres aristas de un cubo, que forman entre sí ángulos de 120°

PROCESO DE LA CLASE

01

LECTURA Y
ABSTRACCIÓN

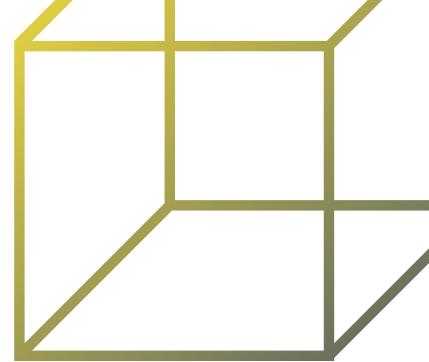
02

INVESTIGACIÓN

03

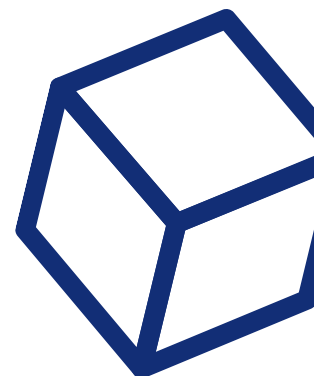
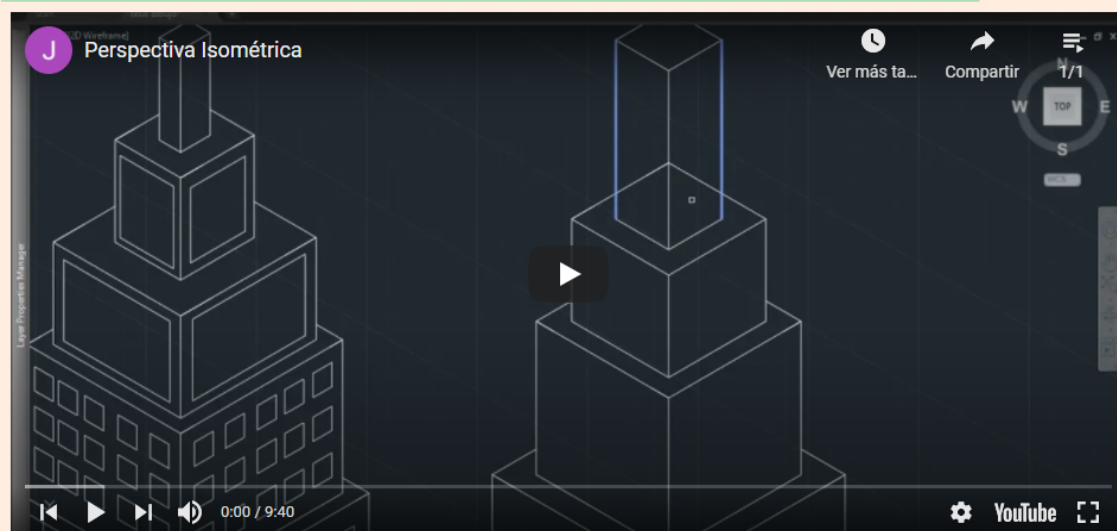
FINALIZACIÓN

CONSTRUCCIÓN



ACTIVIDAD 2

1. En primer lugar, se procede a reproducir el siguiente video, con la finalidad de que los estudiantes observen y repliquen en una hoja de papel o en un programa gráfico, el dibujo que se les presenta. Además el docente podrá explicar el procedimiento que sigue el dibujante del video al realizar dicho objeto.



NOTA: Este video, además está inspirado en el cuento anteriormente presentado y es un recurso para el estudiante que le sirve como una ayuda y repaso del mismo tema.

HERRAMIENTAS

- Link del video: https://www.youtube.com/watch?v=sgRX84IVleU&list=TLGG1jC3Ny16lp4yMjA2MjAyMQ&ab_channel=JORGELUISYUPACASTRO



PRESENTACIÓN



EXPLICACIÓN



*REALIZACIÓN
DEL DIBUJO*

CONSOLIDACIÓN

TAREA 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

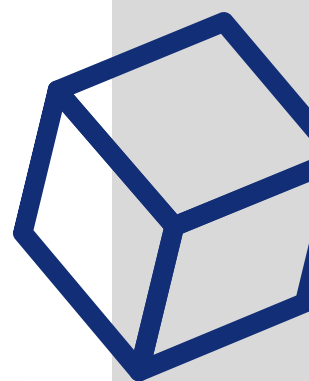
1. Se representa una imagen de un objeto, para explicar sobre la perspectiva y demostrar que cualquier situación de la vida real se puede representar en esta perspectiva.
2. En el cuadro de "Ver más" se enlaza a una sección donde los estudiantes podrán subir sus avances de la materia, en otras palabras, se les proporciona un repositorio para su propio uso



Replicar imagen

Cualquier objeto de la vida real se puede representar

Ver más



HERRAMIENTAS

- Dibujo
- Wix.com

	Grupo 4 Público · 1 miembro	Unirse
	Grupo 3 Público · 1 miembro	Unirse
	Grupo 2 Público · 1 miembro	Unirse
	Grupo 1 Público · 1 miembro	Unirse
	Grupo de estudiantes Público · 1 miembro	Unirse

01

PRACTICAR

02

DEMOSTRAR

03

REPOSITORIO

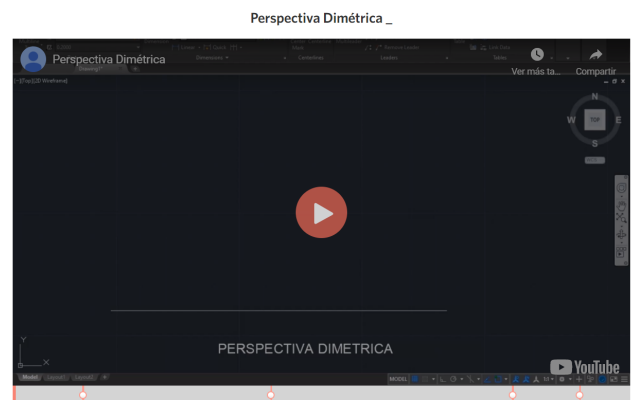
CLASE 3



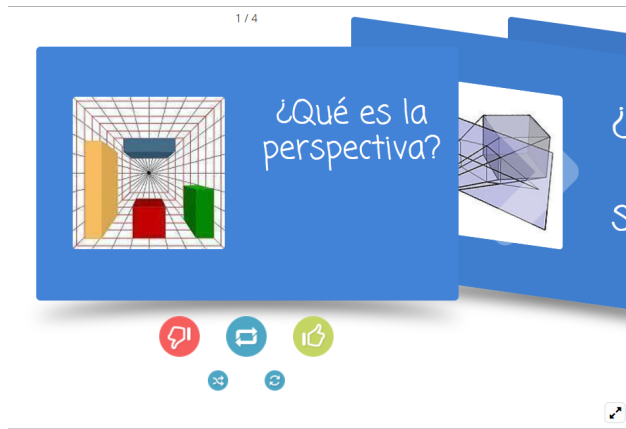
ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Al principio de la clase se presentará fichas de retroalimentación de las anteriores clases presentadas para su refuerzo
2. Se presentará un video en el cual tendrá la explicación de la perspectiva dimétrica y en el cual además tendrá preguntas acerca del video



Powered by **Vizia**



PROCESO DE LA CLASE

01

REFUERZO

02

CONCEPTO

03

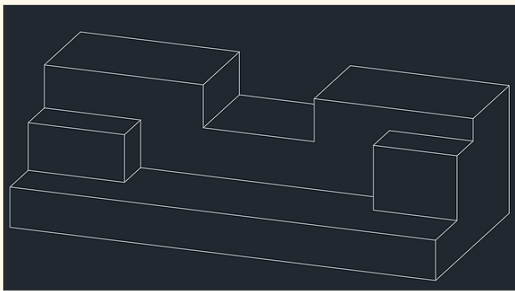
FINALIZACIÓN

CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD 2

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. Se propone la realización de una pieza que fue representada en perspectiva dimétrica realizada en jabón, plastilina, madera, etc. La función de esta creación es la aplicación de las perspectivas en la vida real
2. Se mostrará a continuación un ejemplo realizado en jabón



Pieza en la vida real

Replicar una de las figuras en jabón, plastilina, madera , etc.

A continuación se presentara un ejemplo realizado en jabón



01

PRESENTACIÓN

02

CONSTRUCCIÓN

03

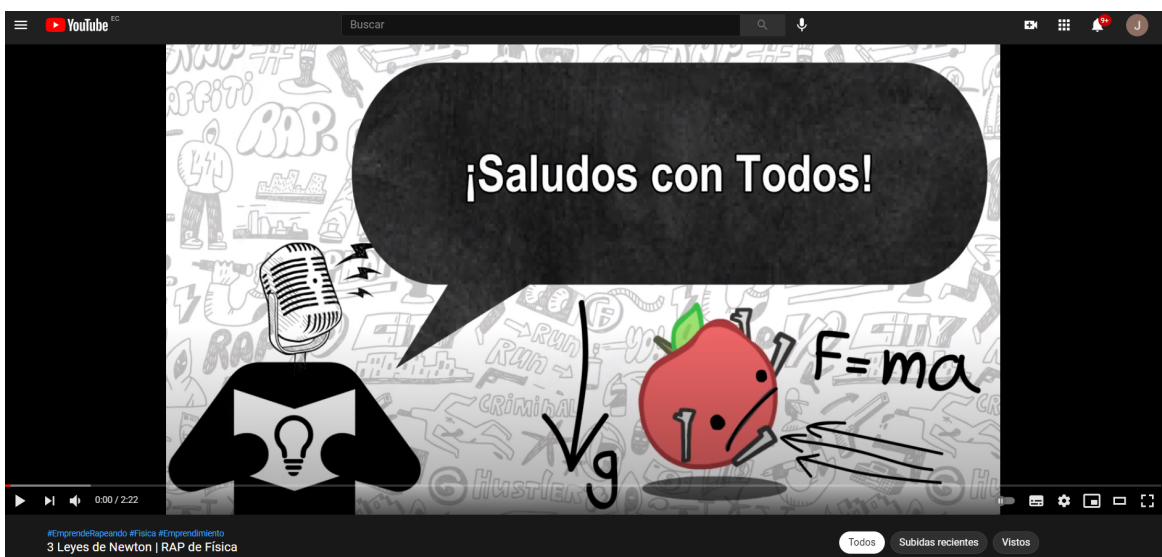
REALIZACIÓN

CONSOLIDACIÓN

TAREA 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. Para refuerzo total se presentará un ejemplo de una canción hecho de un tema en física, para la realización de una canción de perspectivas con los conceptos anteriormente vistos.



A photograph of a person lying on their back, wearing a black hoodie and sneakers, with their feet resting on a silver boombox. The boombox has a cassette tape inserted and its antenna is extended. The background is a plain, light-colored wall.

Rap de las perspectivas

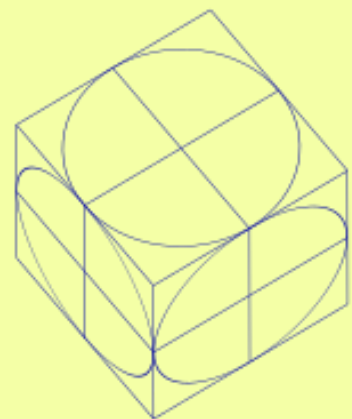
En el siguiente video se muestra como ejemplo la actividad que se realizara, esta actividad constara de la construcción de una letra de canción en la cual e tomar en cuenta los significados de las perspectivas vistas hasta este momento

[Ejemplo](#)



CLASE 4

PERSPECTIVA TRIMÉTRICA



ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. En el blog del docente se presenta el tema, aquí los estudiantes podrán revisar el concepto, características y la construcción de la perspectiva trimétrica.
2. A continuación, los estudiantes con la ayuda del Internet o de una cámara buscarán imágenes u objetos que estén en perspectiva trimétrica. Se pedirá un mínimo de 8 imágenes.
3. Pida a los estudiantes que con esas imágenes realicen un collage en PowerPoint. En la clase se realizarán preguntas para la introducción del nuevo tema.



Blog del Docente

Perspectiva Trimétrica

Ver más

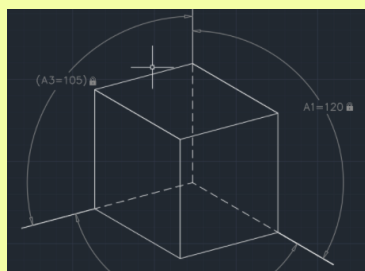
HERRAMIENTAS

- Google
- Power point online
- Blog del docente

TAREA 1

PREGUNTAS SIMPLES:

1. Después de realizar el collage el estudiante debe responder a las siguientes preguntas de búsqueda del conocimiento: ¿Qué relación cree usted tiene las imágenes de su collage?
2. ¿Cómo podría usted interpretar estas imágenes dentro de la vida real?
3. ¿Cree que solo se puede representar sólidos en perspectiva trimétrica?
4. ¿Usted podría representar estas imágenes dentro de un plano 3D en su cuaderno? ¿Cómo lo realizaría?



Jorge Yupa
hace 6 días · 1 min.

Perspectiva Trimétrica

Es una perspectiva axonométrica, la cual la posición de los ejes libres, producen una figura triangular tipo escaleno, es decir que...

8 vistas · 0 comentarios



01

INVESTIGACIÓN
Y TRABAJO

02

BÚSQUEDA DE
CONOCIMIENTO

03

REVISIÓN Y
VERIFICACIÓN

CONSOLIDACIÓN

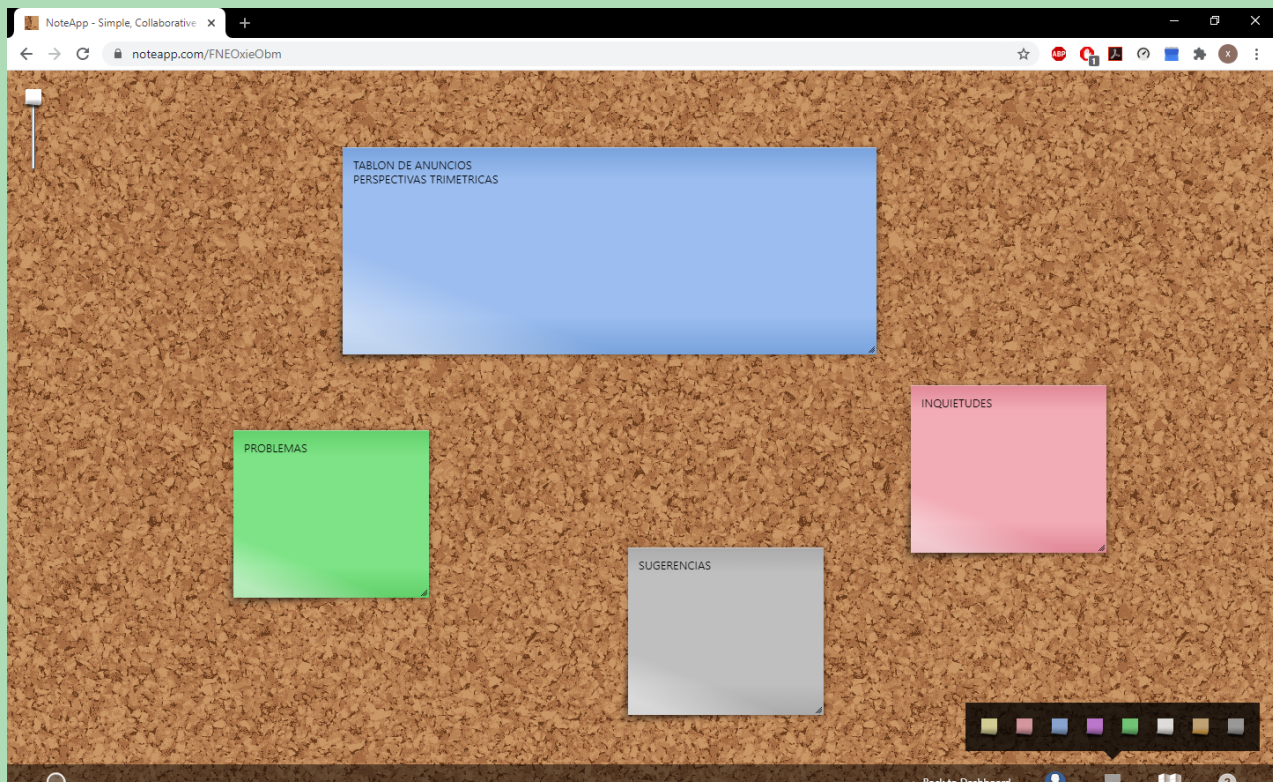
ACTIVIDAD 2

ESTRATEGIA UTILIZADA: TABLÓN DE OPINIONES

1. Por último se realizará una presentación de los trabajos realizados
2. Se procederá a una interacción en el cual los estudiantes donde intercambiaran dudas, problemas o recomendaciones sobre el tema

HERRAMIENTAS

- Noteapp (www.noteapp.com)



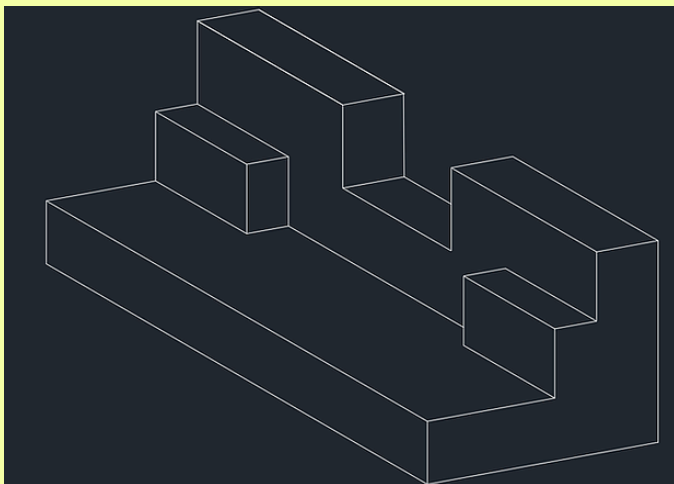
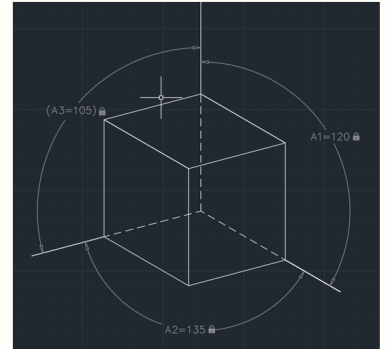
CONSTRUCCIÓN

TAREA 2

ESTRATEGIA UTILIZADA: TÉCNICA BASADA EN LA CREATIVIDAD

1. En primer lugar, se procede a dar el concepto de perspectiva trimétrica, luego se explicara los pasos para representar sólidos en un plano cartesiano. El docente explica según su conveniencia, se puede ayudar con el blog del docente para su explicación.
2. Dentro de la explicación para graficar, el docente mostrará un ejemplo, para que el estudiante pueda tener una guía para graficar los ejercicios propuestos.
3. Por último, el docente propone al estudiante construir un objeto a su imaginación pero en perspectiva trimétrica utilizando un software.

siguiente imagen se encuentra representado el cubo en perspectiva Trimétrica



Jorge Yupa · hace 6 días · 1 Min. de lectura

Perspectiva Trimétrica

Actualizado: hace 5 días

Es una perspectiva axonométrica, la cual la posición de los ejes libres, producen una figura triangular tipo escaleno, es decir que los ángulos en cada vértice son diferentes. Aquí se puede ubicar libremente los planos, pero hay una manera cómoda para poder trazar paralelas con herramientas de dibujo (escuadras), la cual los ejes proyectados forman en el plano ángulos de 105° , 120° y 135° .

Características:

- Muestra las tres caras sin preferencia
- Es la menos utilizada
- Ángulos variables, diferentes de 0° , cuya suma no sea menor a 90°

En el siguiente imagen se encuentra representado el cubo en perspectiva Trimétrica

HERRAMIENTAS

- Video
- Mongge (www.mongge.com)

01

CONCEPTOS

02

EJEMPLO

03

REALIZACIÓN
DEL DIBUJO

CLASE 5



ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Los estudiantes con la ayuda de una cámara de celular, tomarán fotografías de cajas como:

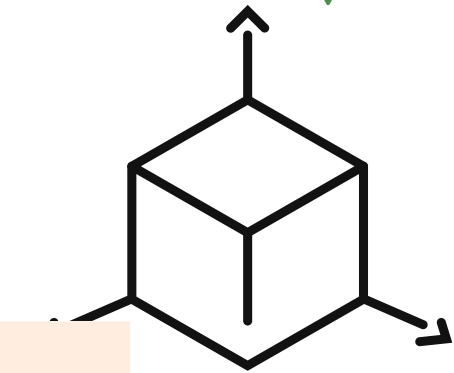
- Caja de Fósforos
- Caja de Té
- Caja de zapatos



Perspectiva Caballera

Realizar una fotografía de una caja como la del ejemplo en su hogar

Grupos



PROCESO DE LA CLASE

01

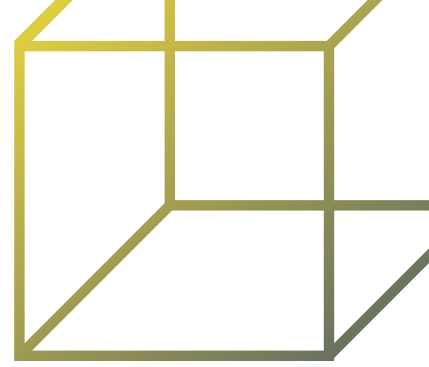
CREATIVIDAD

02

INSTRUCCIONES
Y REALIZACIÓN

03

FINALIZACIÓN
Preguntas sobre el
collage



CONSTRUCCIÓN

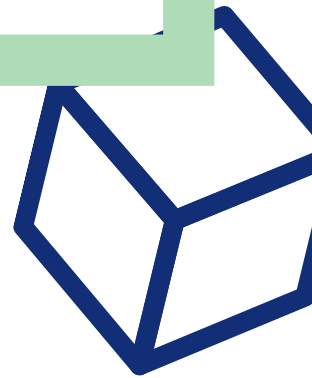
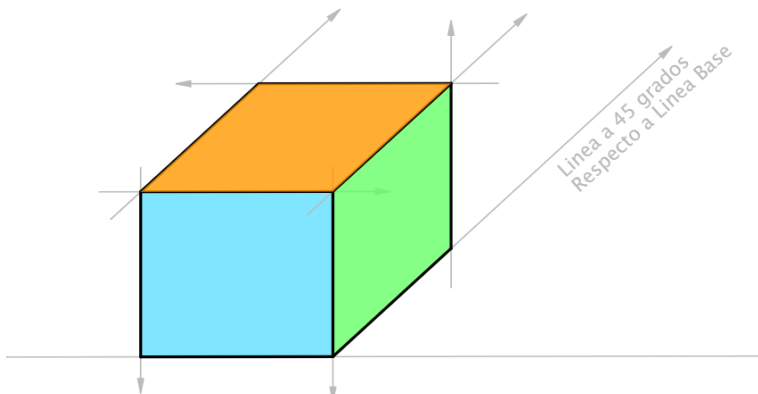
ACTIVIDAD 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. En primer lugar, se procede a dar el concepto de perspectiva caballera
2. Dentro de la explicación para graficar, el docente utilizará las imágenes tomadas anteriormente con la cámara para lograr replicar y obtener características de las fotografías.
3. Por último, el docente propone una tabla con las características de la perspectiva caballera

PERSPECTIVA CABALLERA

Representación de un prisma utilizando las líneas constr



HERRAMIENTAS

- Fotografías
- Mongge (www.mongge.com)



CONCEPTOS



FOTOGRAFÍAS



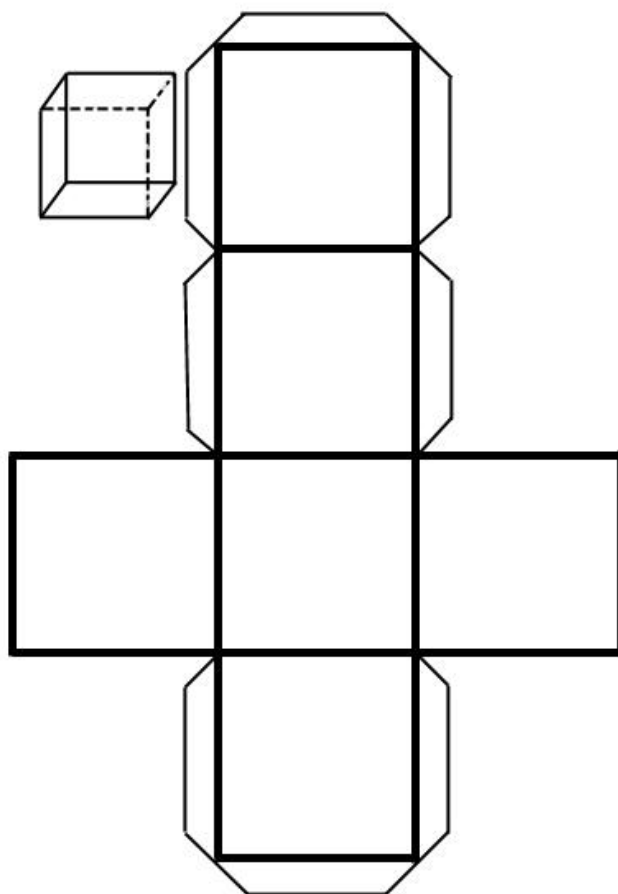
REALIZACIÓN
DEL DIBUJO

CONSOLIDACIÓN

TAREA 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. Gracias a la ayuda de la tabla de las características de la perspectiva caballera y el dibujo realizado anteriormente se procederá a realizar una caja en forma de cubo.
2. Se procederá a la realización de la caja paso a paso con la ayuda de una página web o el siguiente gráfico.



CLASE 6

UN PUNTO DE FUGA



PERSPECTIVA DE UN PUNTO DE
VISTA

ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Se realizará un foro de discusión sobre un punto de fuga con las siguientes preguntas:

¿Cuándo es utilizada la perspectiva con un solo punto de fuga?

¿Qué es punto de fuga?

¿Es lo mismo decir punto de fuga o punto principal? ¿Por qué?

¿Qué tipo de líneas se utiliza en el punto de fuga? Describa.

¿Cuál es la línea de tierra?

¿Cómo reconoce el punto de distancia?

¿El plano del suelo es igual al plano del cuadro? Explique

ATENCIÓN: Los estudiantes antes de realizar este foro de discusión deben leer el documento presentado sobre la perspectiva con un solo punto de fuga.



PROCESO DE LA CLASE

01

INVESTIGACIÓN

02

FORO DE
DISCUSIÓN

03

ADQUISICIÓN DE
CONOCIMIENTOS

CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD 2

ESTRATEGIA UTILIZADA: Gamificación

1. Se presenta un dibujo del número Uno en el cual se propone un punto de fuga.
2. El estudiante debe completar los desafíos propuestos en la siguiente trivía que engloba conocimientos de las anteriores clases , además su función es de una evaluación entretenida, aparte estarán enumerados en las esquinas de nuestra figura para lograr el trazado de un punto de fuga designado en cierto orden.
3. Mientras completa los desafíos nuestra figura se ira formando (número uno) y al final obtendrá un dibujo proyectado en un punto de vista.
4. Al final se preguntará al estudiante algunas características del dibujo, conceptos aprendidos y el método que se utiliza para proyectar un objeto desde un punto de fuga.



Trivia

Al responder correctamente cada pregunta de la trivía el estudiante podrá unir con una línea el numero de pregunta con el punto de fuga presentado "A".

Entrar

01

CONCEPTOS

02

GAMIFICACIÓN

03

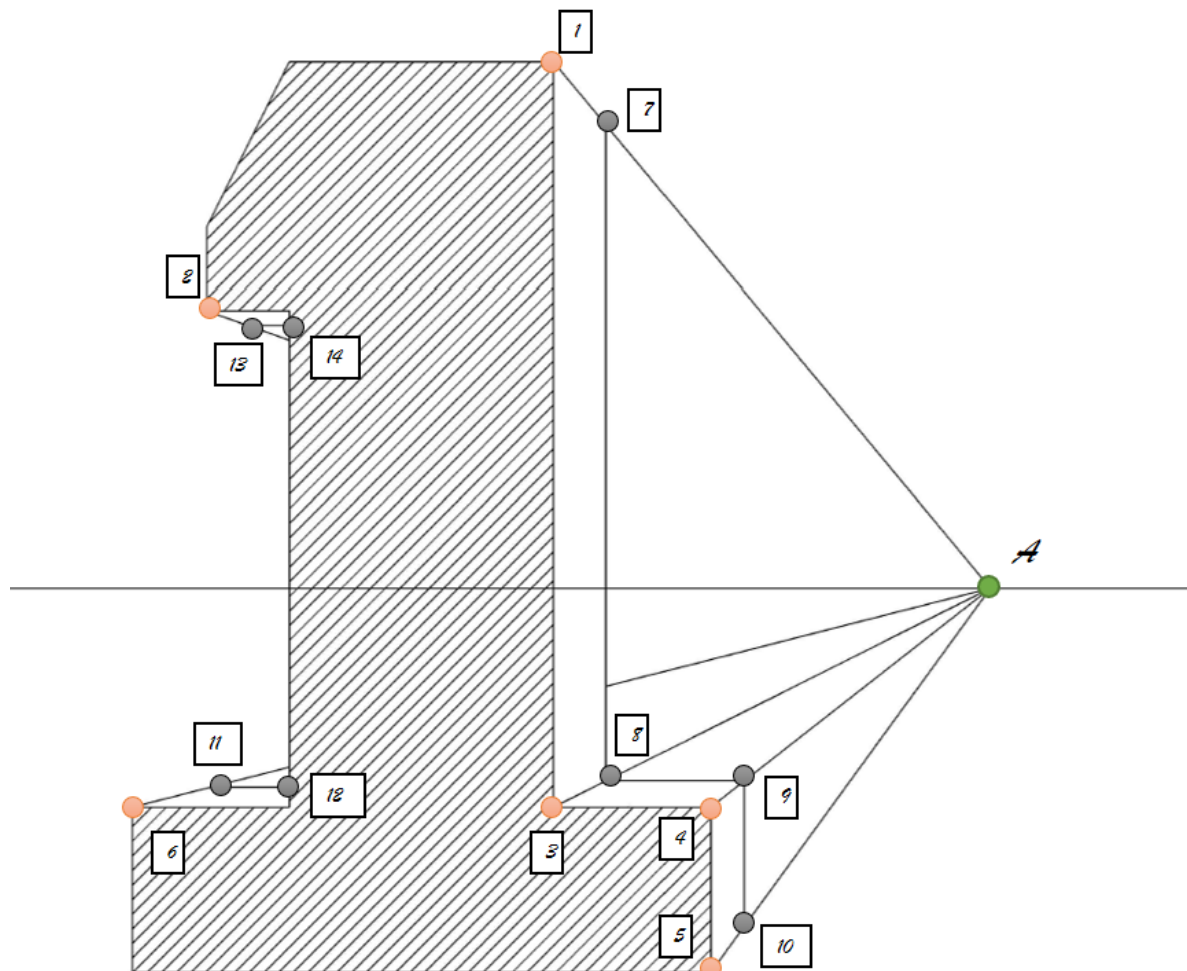
PRÁCTICA

CONSOLIDACIÓN

ACTIVIDAD 3

1. Después de haber realizado todas las preguntas y retos de la gamificación se procederá a la comprobación del trazado exacto de la figura y sus respectivas retroalimentaciones, sugerencias o preguntas sobre la perspectiva de un punto de vista

SOLUCIÓN



Características Un punto de fuga

Después de haber realizado la imagen anterior, con la ayuda del docente

CLASE 7
DOS PUNTOS DE
FUGA



DOS PUNTOS DE FUGA

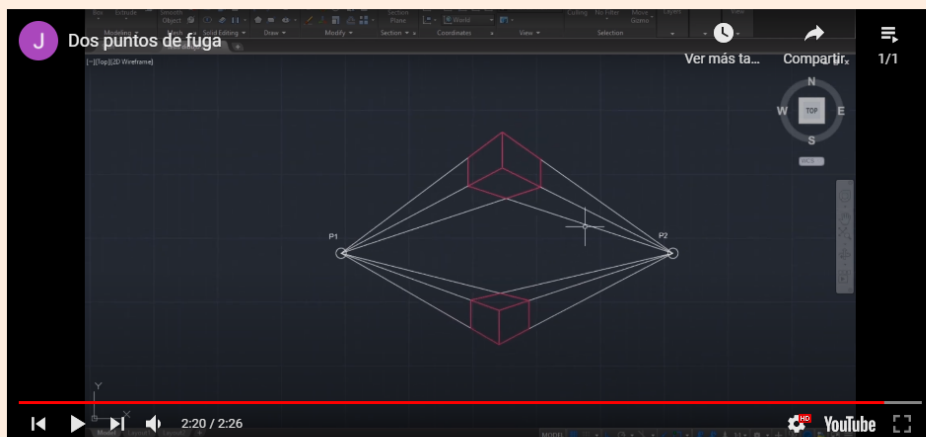
ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Empezamos con una presentación de una simulación en un video en el cual se realiza un dibujo de dos puntos de fuga
2. Después se hará una lluvia de ideas del dibujo del video comparando con el dibujo de un punto de fuga.

Simulación Dos puntos de
vista

Grupo



01

INTRODUCCIÓN

02

REPRESENTACIÓN

03

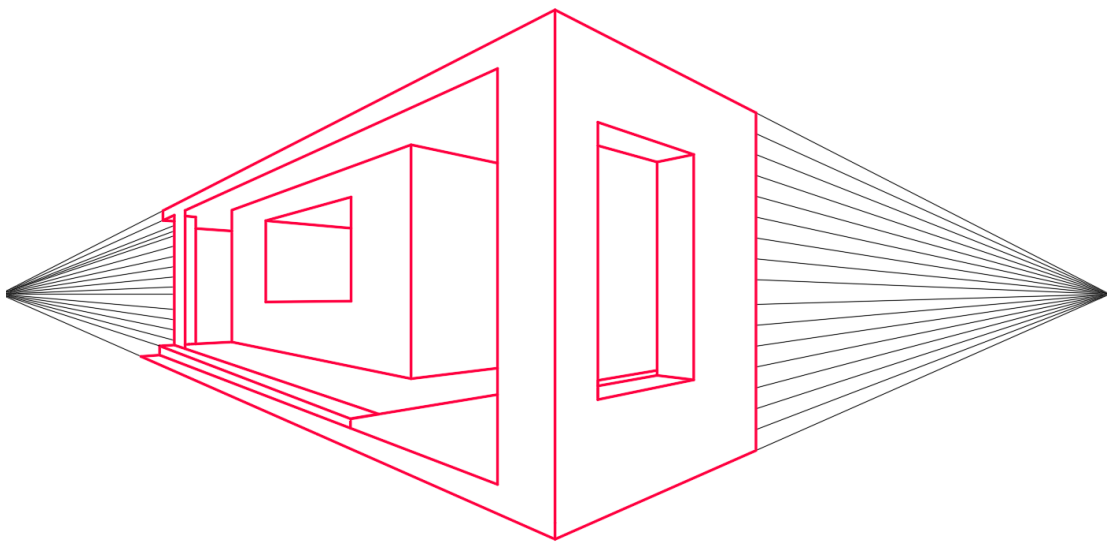
COMPARACIÓN

CONSTRUCCIÓN

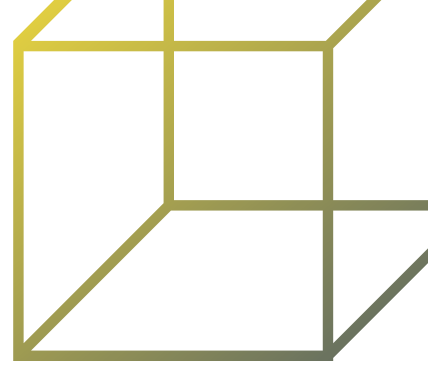
TAREA 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. Se pedirá al estudiante que replique el siguiente dibujo con la ayuda del anterior video
2. Se procederá a la realización del dibujo
3. Si existe alguna pregunta el docente procederá a la ayuda del estudiante



CONSOLIDACIÓN



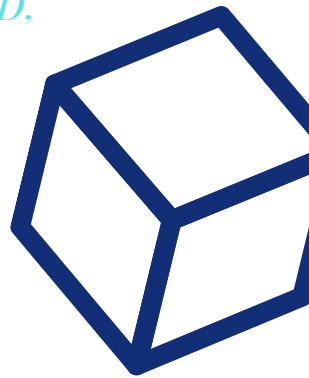
ACTIVIDAD 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. En primer lugar, se procederá a explicar los puntos claves para la realización de dos puntos de fuga y sus características.
2. Se pedirá al estudiante que realice un cuadro con las semejanzas y diferencias

CONCEPTOS CLAVES

- *TODAS LAS LÍNEAS QUE SON PARALELAS EN LA REALIDAD, FUGAN AL MISMO PUNTO DE FUGA*
- *CONSIDERAMOS LÍNEAS HORIZONTALES A AQUELLAS LÍNEAS QUE FUGAN AL HORIZONTE*
- *CONSIDERAMOS LÍNEAS VERTICALES A TODAS LAS PERPENDICULARES A LA LÍNEA DE HORIZONTE*



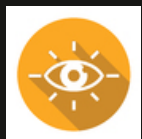
01

CONCEPTOS

02

COMPARACIÓN

CLASE 8
TRES PUNTOS DE
FUGA



TRES PUNTOS DE FUGA

ANTICIPACIÓN

ACTIVIDAD 1

1. Se presentará el tema de tres puntos de fuga para que los estudiantes busquen acerca del tema para que construyan su propio auto conocimiento
2. Además se presentará un video que ayudara a la construcción de conocimiento



Tres puntos de fuga

Entrar a la pagina de grupos, después tendrán que investigar y publicar la definición de tres puntos de vista y sus características
Se anexa un video para apoyo del estudiante

Grupos

Video



01

INTRODUCCIÓN

02

BUSQUEDA

03

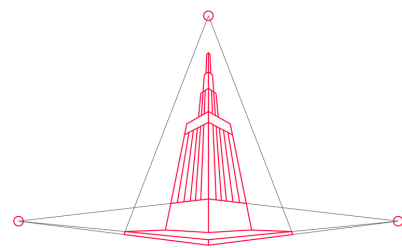
CONSOLIDACIÓN

CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD 1

ESTRATEGIA UTILIZADA:

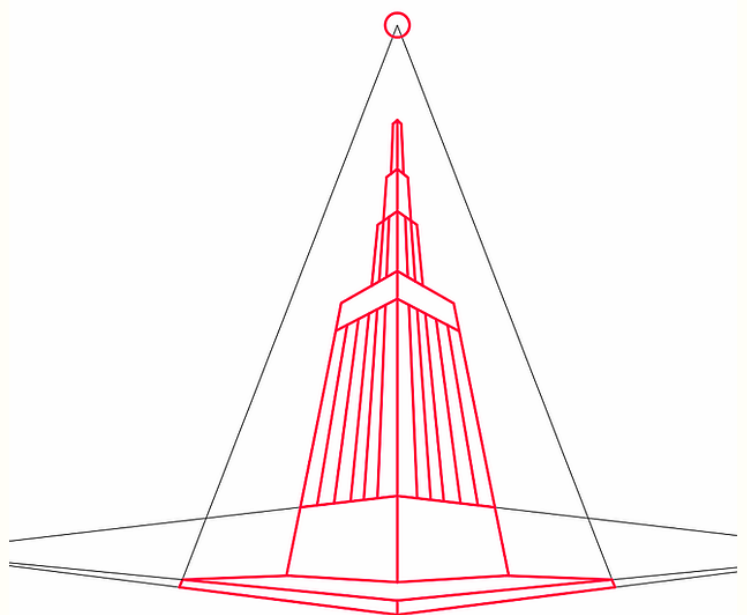
1. Se pedirá al estudiante que replique el siguiente dibujo o represente un lugar turístico de la ciudad de Cuenca con la ayuda del anterior video
2. Se procederá a la realización del dibujo
3. Si existe alguna pregunta el docente procederá a la ayuda del estudiante



Tres puntos de fuga

Con lo anteriormente investigado y visto replicar la imagen realizada o crear el dibujo que represente un lugar turístico de cuenca

Grupo

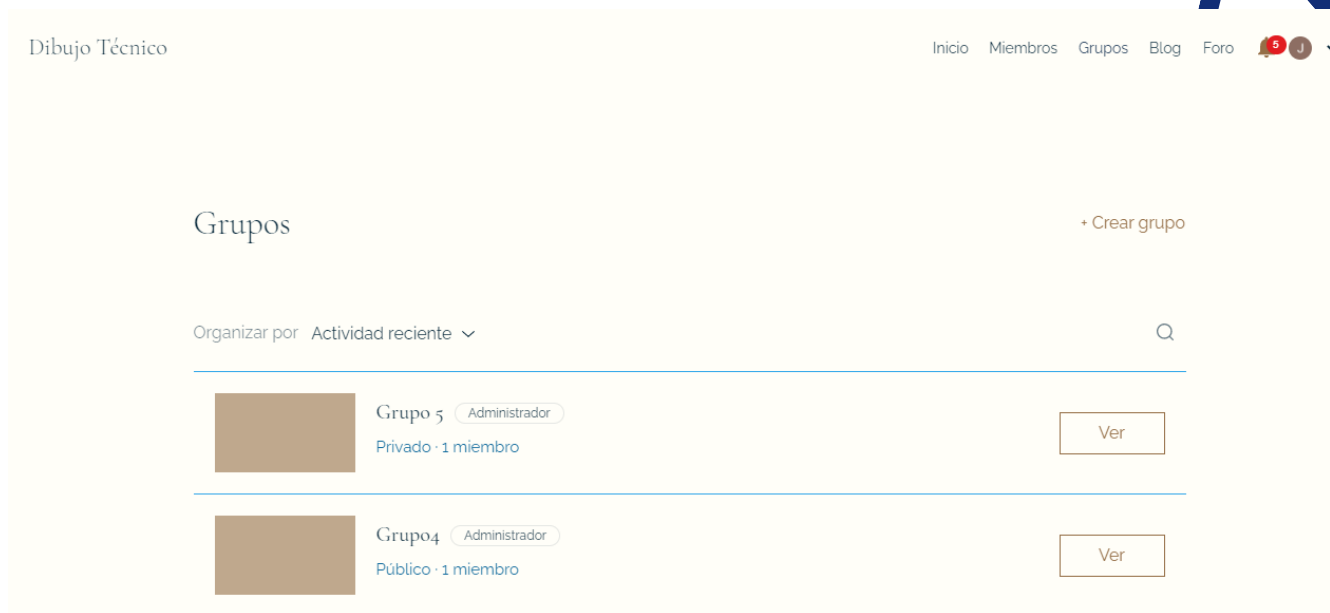


CONSOLIDACIÓN

TAREA FINAL

ESTRATEGIA UTILIZADA:

1. Para finalizar se pedirá que los estudiantes presenten sus trabajos de tres puntos de fuga en una galería en la página de grupos de la web.



01

CONCEPTOS

02

COMPARACIÓN

MODELO DE PLAN DE CLASE

AREA: DIBUJO TÉCNICO
CURSO: PRIMERO DE BACHILLERATO

TIEMPO APROXIMADO: 30 MINUTOS SESIONES: 1
MODALIDAD: VIRTUAL O PRESENCIAL

EJES DE APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	Técnicas e Instrumentos
Hablar, Escuchar, Ver	Distinguir y aplicar las características de cada perspectiva, para una acertada representación tridimensional	ANTICIPACIÓN Activación de ideas mediante la observación de un video de las perspectivas en la vida real y sus clasificaciones según ciertas características específicas enseñadas en el video. CONSTRUCCIÓN En equipos de trabajo discutir que es una perspectiva en base al video. Obtener una clasificación general de las perspectivas. CONSOLIDACIÓN Comprobar la definición de perspectivas de todos los grupos y obtener una idea general con el docente. Construir con el docente la clasificación general de las perspectivas.	Pagina Web	CONSTRUCTIVISMO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES MODELO TPACK