



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

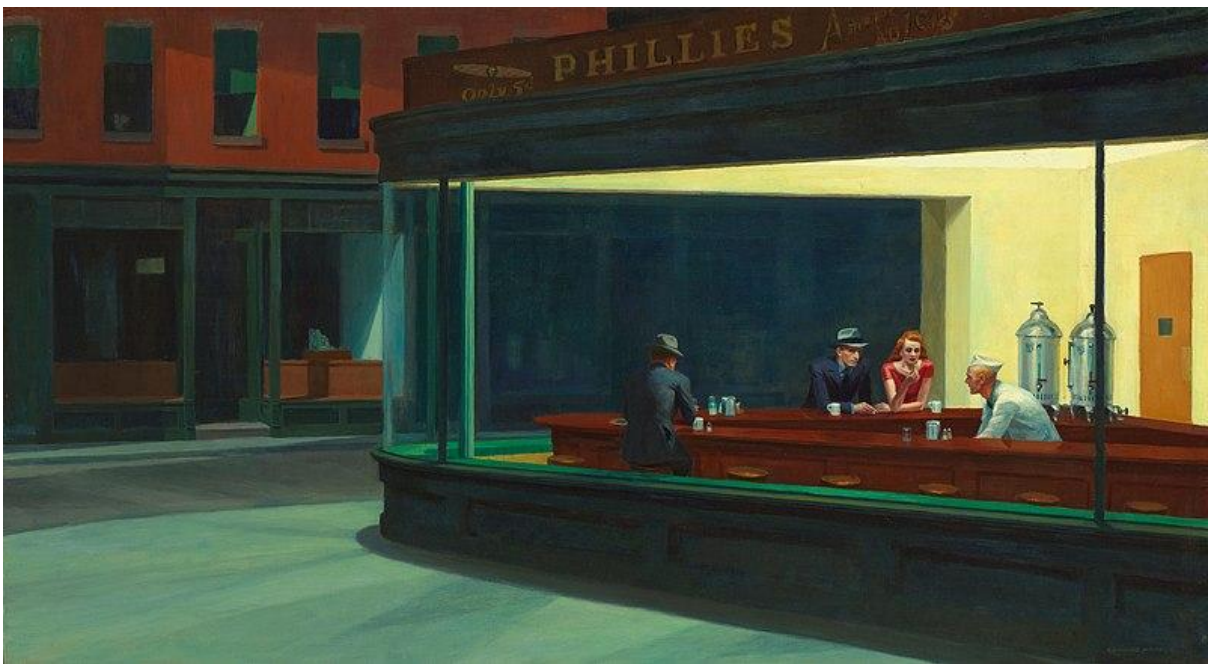
DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
Aplicadas y Virtualidad

Veo veo

Los objetos iluminados en las artes visuales

(Propuesta didáctica)



Descripción: Propuesta que aborda la incidencia de la luz sobre los objetos desde las artes visuales. Se presentan algunas actividades que fomentan la experimentación y el juego para reflexionar e interpretar las obras desde esta perspectiva.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: 20/10/23

Ciclo: 1

Tramo: 1

Grado: Nivel 5 años

Competencia general: Metacognitiva. Intrapersonal. Comunicación

Espacio:	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
CREATIVO ARTÍSTICO	Artes Visuales	CE1. Competencia sensoperceptiva Establece importantes conexiones y respuestas desde lo visual para interpretar su entorno. Desarrolla su mirada y su estética frente al mundo que lo rodea para desarrollar su sensibilidad estética. CE2. Competencia interpretativa. Descubre mensajes implícitos en las imágenes a partir de asociaciones y relaciones para favorecer la reflexión e interpretación de su significado.	ELEMENTOS PLÁSTICOS. La luz sobre los objetos	Identifica la incidencia de la luz sobre los objetos de su entorno.

Metas de aprendizaje:

Al finalizar la propuesta, los estudiantes podrán identificar la incidencia de la luz sobre nuestro entorno. Serán capaces de representar los objetos que nos rodean, a partir de su iluminación. Podrán reconocer la direccionalidad de la luz en las representaciones artísticas.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1 - En el aula

Se diseña un dispositivo con una caja de cartón y un orificio pequeño en cada una de sus caras. Dentro de la caja, se deberán colocar varios elementos pequeños (juguetes, útiles, objetos de la cocina, etc)

- Proponer a los alumnos una situación lúdica de exploración en una “Caja sorpresa”.
- Solicitar la observación a través de uno de los agujeros, alumbrando con una linterna a través de otro de los orificios.
- Luego de realizar la experiencia , cada niño deberá dibujar **“qué es lo que hay”** dentro de la caja sorpresa.

El docente deberá inducir el hecho de cambiar de orificios para observar o iluminar en los distintos niños, a fin de que los observado vaya variando en las experiencias.

- Colectivizar las representaciones realizadas.

¿Por qué hay diferentes objetos representados?

¿Qué cambió en cada una de las experiencias?

- Reconocer en forma colectiva la incidencia de la luz en la observación de los objetos.

Actividad 2 - En el aula

- Presentar las siguientes fotografías



- Analizar en forma colectiva

¿De donde proviene la fuente de luz que ilumina este objeto?

¿Por qué crees que ese es el objeto o la parte del objeto iluminada?

¿Cómo varía el color en los lugares en los que hay sombra u oscuridad?

- Oscurecer el aula y presentar nuevamente, sobre una mesa, los objetos que estaban presentes en la caja.
- Con una linterna, iluminar uno y otro objeto y tomar fotografías de la mesa.
- Colectivizar las imágenes a fin de analizar la incidencia de la luz en los diferentes objetos.

Actividad 3 -

A modo de cierre y de autoevaluación, se propone la exploración y realización de la siguiente propuesta:

<https://view.genial.ly/652db124afdcf300110bd594/interactive-content-la-luz-sobre-los-objetos>

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

A lo largo de la historia, las artes visuales han estado interesadas en la representación de los objetos que nos rodean, a partir de la percepción que tenemos de ellos. Un aspecto importante para este cometido, es el tipo de luz que los ilumina. Gracias a la luz podemos distinguir y comprender la forma de los objetos, y hallar su situación en el espacio.

La luz modifica el aspecto de los objetos a partir de su calidad, coloración, dirección e intensidad. Abordar estos aspectos, está profundamente asociado con los estudios de la luz que podemos hacer desde las ciencias naturales.

Se sugiere al docente acercar este tema a los niños a partir de la experimentación con la luz, la representación de los objetos iluminados, y la visualización de cómo las artes han representado la incidencia de la luz en nuestro entorno, a lo largo de la historia.

En la última actividad, podremos utilizar la propuesta gamificada como cierre y evaluación de lo abordado en las anteriores actividades, haciendo hincapié en las modificaciones que la luz ejerce sobre nuestro entorno.

En ella, el docente tendrá la oportunidad de profundizar colectivamente en el análisis de la incidencia y direccionalidad de la luz sobre los objetos representados.

Autor: Lic. Esteban Ramírez

Licenciamiento: [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#)

Fuentes:

Wikimedia, s.n. s.f disponible en:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chiaroscuro-3255~2014_06_06.JPG

Wikimedia, s.n. s.f disponible en:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bembel_With_Care_\(167479007\).jpeg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bembel_With_Care_(167479007).jpeg)

Wikimedia, s.n. s.f disponible en:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Orange_juicer.JPG

Wikimedia, s.n. s.f disponible en:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Tiger_\(2135414008\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Tiger_(2135414008).jpg)

Wikimedia, Hopper, Edward, *Nighthawks*, 1942. disponible en:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hopper_Nighthawks.jpg

