

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Juan Álvarez.		GRADO	Séptimo
ASIGNATURA	Diseño			
Correo electrónico Contacto	Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	1 marzo de 2021	Fecha de entrega	5 de marzo de 2021	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	Dibujo manual en 3D			
Contextualización				
<p>El desarrollo y dibujo de isométricos representa habilidades de pensamiento y ubicación espacial, el dibujo manual con retícula brinda herramientas que pueden ayudar a comprender mejor la obtención de vistas en estos, una vez adquirida la habilidad de manejo con retícula, la visualización de los isométricos es más sencilla ya que el cerebro y la visión ya se han acostumbrado a este tipo de elementos creando una retícula metal, finalmente esta acomodación hace inoficioso el uso de la retícula y para trabajos futuros ya no es necesario construirla.</p> <p>Para facilitar el trazado del dibujo pictórico, a pulso, se utiliza el papel isométrico, que trae las cuadrículas formadas por verticales y líneas a 30° en ambos sentidos. En él se dibuja el modelo, a mano alzada, eligiendo el número de cuadrículas isométricas de acuerdo con las medidas o las cuadrículas rectangulares ocupadas por las vistas y sus detalles, según el caso.</p>				
Descripción de la actividad sugerida				
<p>Imprima la hoja que aparece al final de la guía tamaño carta:</p> <ol style="list-style-type: none"> dibuje el isométrico al doble del tamaño dentro del cubo delineado, sin instrumentos (mano alzada) Coloree los planos según el modelo dado 				
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)				
Dibujo tecnico creativo No.2 Editorial Ediarte https://www.sketchup.com/es/plans-and-pricing/sketchup-free				
Criterios de Evaluación				
<ul style="list-style-type: none"> Interpretación de las medidas. Argumentación sobre la aplicación de las herramientas aplicadas para construir el isométrico 				

