



INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIDA PARA TODOS
GUIA NUMERO 2 DE APRENDIZAJE EN CASA PARA GRADO 8 AÑO 2021
AREA / ASIGNATURA: EDUCACIÓN ARTISTICA Y CULTURAL

DURACIÓN

FECHA MÁXIMA DE ENTREGA:

INDICADOR DE LOGRO:

Reproduce adecuadamente y con creatividad imágenes en 3D e isométricos y en distintas posiciones

CONCEPTOS O TEMÁTICAS:

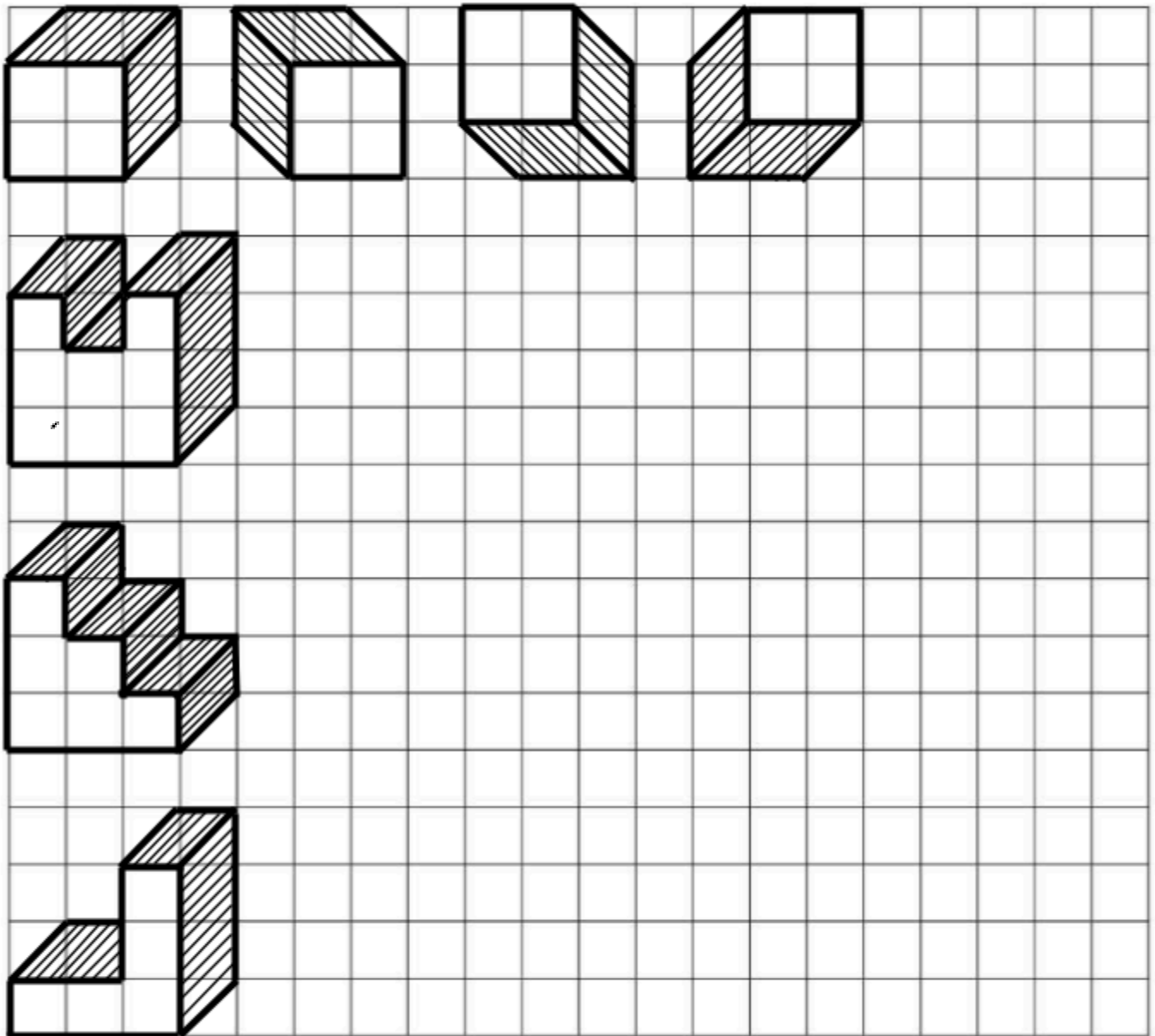
Imágenes Isométricas y en 3D

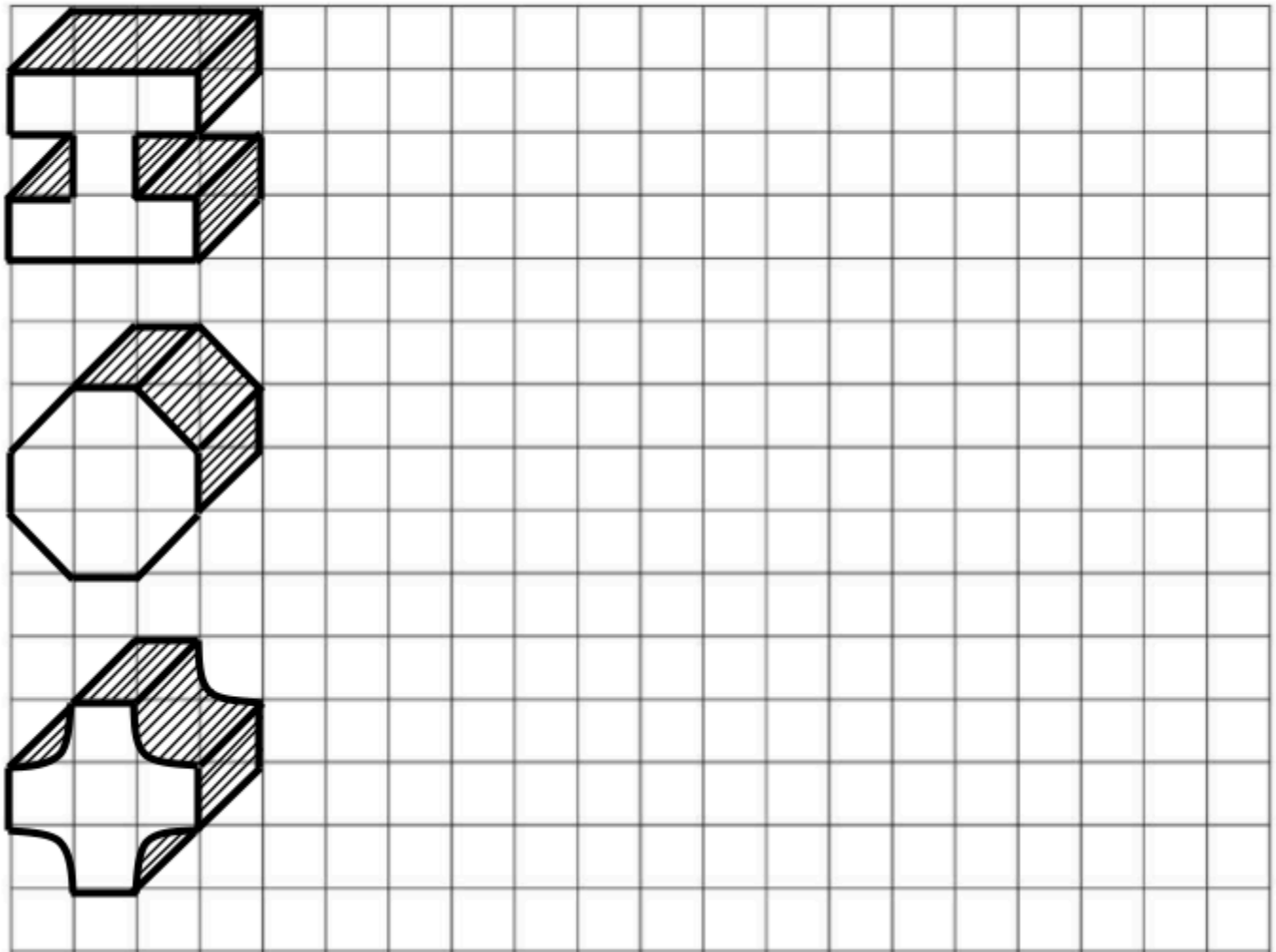
RECOMENDACIONES GENERALES:

La representación más racional y en consecuencia la más utilizada en el Dibujo Técnico es la de un objeto o pieza en sus tres vistas: horizontal, lateral y vertical; y por medio de sus tres ejes. Es por ello por lo que es necesario señalar la importancia del dibujo isométrico ya que representan sistemas que expresan profundidad, altura y anchura.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Realice los isométricos de los siguientes objetos en distintas posiciones del 3D, como muestra el ejemplo del cubo.





MOMENTO DE EXPLORACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN

Se hace una configuración conceptual acerca de la imagen isométrica, en un ejercicio sencillo como el cubo se identifica las formas geométricas básicas. Después de comprender el concepto de isometría y 3D en el dibujo técnico y en la realidad, el estudiante deberá dibujar un objeto que este a su alrededor.

MOMENTO DE TRANSFERENCIA Y EVALUACIÓN

La evaluación se hace, en primera medida en los resultados que corresponden a las imágenes realizadas por los estudiantes de acuerdo a las instrucciones técnicas. Por otro lado. También se evalúa con los estudiantes la metodología de la clase.

RECURSOS Y/O REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://www.ms-ingenieria.com.mx/capacitacion-y-normativas/que-es-un-isometrico/>

Las imágenes fueron realizadas por Luis Alveiro Manco Gómez