

EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	Representación gráfica de muebles y elementos de carpintería
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Representación digital de muebles y elementos de carpintería
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	12 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
<p>3. Dibuja en forma digital muebles y elementos de carpintería para responder a la demanda del cliente, aplicando las técnicas y procedimientos que indica la normativa de dibujo técnico.</p>	<p>3.1 Dibuja en forma digital un producto determinado, obteniendo las características requeridas en las especificaciones técnicas y bosquejos ejecutados, aplicando la normativa de representación de vistas y el programa de dibujo utilizado.</p> <p>3.2 Deduce las vistas principales en corte, registra las dimensiones y características constructivas del producto, de acuerdo a la demanda del cliente, respetando la normativa de dibujo técnico y el programa de dibujo asistido por computación.</p> <p>3.3 Dibuja piezas de muebles y elementos de carpintería, con todos sus detalles constructivos, de acuerdo a bosquejos y haciendo uso de <i>software</i> de dibujo asistido por computador.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Demostración guiada
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:	
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Prepara una guía de trabajo, la cual contiene la solicitud del cliente, diseño o bosquejo que se debe dibujar, haciendo uso del <i>software</i> para dibujo asistido por computador. › Prepara los equipos computacionales y el sistema de proyección.
EJECUCIÓN	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Explica el diseño o bosquejo paso a paso. › Explica cada herramienta, de acuerdo al trabajo a ejecutar. › Explica y demuestra cómo solucionar diferentes errores que se producen durante el desarrollo del dibujo. › Interviene cuando sea preciso. <p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> › A partir de la guía de la solicitud del cliente, dibujan el producto solicitado. › Dibujan piezas del producto, en proyección 2D. › Registran dimensiones y detalles técnicos (cortes, características de los materiales, achurados, perforaciones, etc.). › Dibujan en forma autónoma muebles y elementos de carpintería a partir de un bosquejo.
CIERRE	<p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Cada estudiante expone su trabajo al curso. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Realiza retroalimentación a cada estudiante.