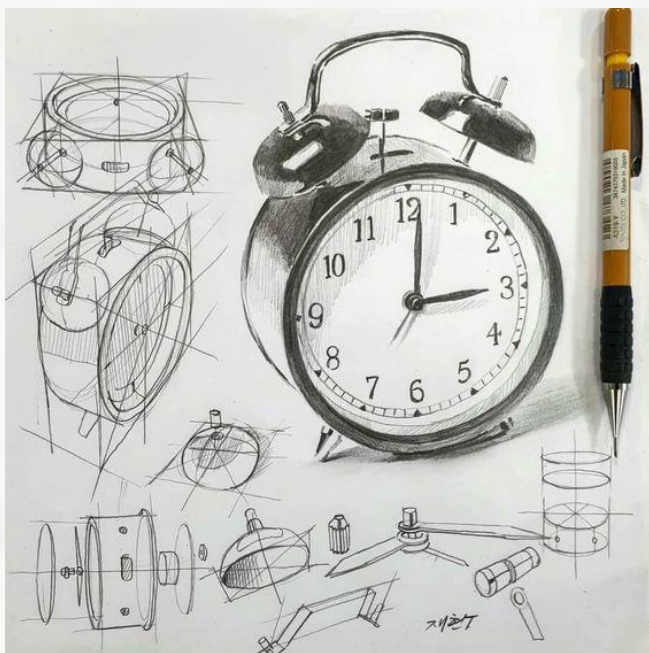


# Dibujo Técnico I

- ¿Qué enseñamos en nuestra materia?
- ¿Cómo son las clases?
- ¿Qué aplicaciones o perspectivas tiene?





## ¿Qué enseñamos en nuestra materia?

- ❖ El técnico es aquel dibujo objetivo aplicado a las ciencias y oficios cuando la representación tiene que ser objetiva.
- ❖ Se utilizan sistemas de representación gráfica basados en un método unificado y científico que pueda ser comprobable, mensurable, repetible, extrapolable...
- ❖ Estudiaremos geometría plana o bidimensional y geometría descriptiva o tridimensional con la finalidad de aprender a realizar los documentos técnicos necesarios para el desarrollo de procesos de representación de algo existente o de diseños aún en nuestra imaginación.

## ¿Cómo son las clases?

- ❖ Se parte del conocimiento previo de los alumnos para establecer relaciones coherentes entre los conocimientos que tiene el alumnado y la información nueva.
- ❖ Aplicaremos el aprendizaje teórico de los conceptos a una finalidad práctica concreta..
- ❖ Se fomentará la memoria comprensiva frente a la repetitiva procurando, por medio de las actividades prácticas, que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje intentando favorecer el aprendizaje constructivo y la creatividad, facilitando el “aprender a aprender”.
- ❖ Se secuenciarán los contenidos de manera lógica para facilitar un aprendizaje progresivo.
- ❖ Durante el curso se realizarán varias pruebas objetivas por trimestre que, junto a la realización de ejercicios y/o proyectos prácticos evaluarán cada una de las competencias específicas de la materia.

## ¿Qué aplicaciones o perspectivas tiene?

- ❖ El dibujo técnico es el lenguaje común que posibilita la comunicación gráfica entre los seres humanos y cada vez más con ordenadores y máquinas.
- ❖ Por ello, es susceptible de ser aplicado a una gama muy extensa de actividades humanas: diseño, arte, ingeniería, arquitectura, interiorismo, topografía, diseño gráfico e industrial, estudios de realidad virtual (desde el entretenimiento como ocurre en los videojuegos o las aplicaciones científicas tal y como ocurre en medicina, cartografía o biomecánica).