



PERU

Ministerio de
EducaciónGerencia Regional de
Educación MoqueguaI.E.S.P.P. "Mercedes
Cabello de Carbonera"

SILABOS DE DIBUJO TÉCNICO II

I. DATOS GENERALES:

1.	AREA	:	Dibujo Técnico II
2.	ESPECIALIDAD	:	Computación e Informática
3.	SEMESTRE ACADEMICO	:	VI
4.	HORAS SEMANALES	:	4 Horas
5.	CREDITOS	:	3
6.	PROFESOR	:	Ing. Rubén Alberto Luna Sonco
7.	CORREO ELECTRONICO	:	ralesxy@gmail.com
8.	WEB INSTITUCIONAL	:	www.iesppmercedes.edu.pe
9.	FECHA DE INICIO	:	19-08-2019
10.	FECHA DE TERMINO	:	20-12-2019

II. FUNDAMENTACION:

El Área de Dibujo técnico II orienta a los estudiantes Orienta a los estudiantes en el manejo de las herramientas tecnológicas para diseñar imágenes con animación, técnicas adecuadas en 3D y videos con ayuda del computador. Para la difusión de diferentes proyectos educativos y de la comunidad, utiliza herramientas tecnológicas para la representación tridimensional de los proyectos con técnicas adecuadas en 3D, utilizando los software correspondientes. Esta área fomentará en los estudiantes la investigación de nuevas formas de diseño gráfico a través de herramientas digitales interactivas capaces de mejorar su auto aprendizaje y demostrar en las diferentes plataformas de dibujo los aprendizajes adquiridos en el diseño de esquemas, planos y animaciones 2d y 3d. Se aprenderá también a usar las herramientas que le servirán para expresar y plasmar sus ideas acerca de los elementos constitutivos de máquinas, estructuras, casas, convirtiéndose en una parte integral de su pensamiento creativo. El estudiante debe tener habilidad para inventar o resolver dificultades la manera de expresar dichas habilidades es precisamente la grafica por lo tanto el aprendizaje de dibujo técnico es necesario para dar una información precisa y positiva con respecto a cada detalle de la solución ideada en su imaginación; promoviendo esfuerzos para lograr una adecuada formación profesional y convertirse en un profesional de educación exitoso.

A través de esta área se busca también despertar una conciencia del cuidado del ambiente ya que los medios tecnológicos utilizados para el desarrollo del área son en su mayoría hardware que tienen un grado de descomposición tardío afectando el aire que se respira.

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación



PERU

Ministerio de Educación

Gerencia Regional de Educación Moquegua

I.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonera"

**III. TEMA TRANSVERSAL:**

EDUCACION PARA EL EMPRENDIMIENTO, LA SUPERACION Y EL EXITO

(Promueve el esfuerzo y predisposición para lograr una adecuada formación profesional y convertirse en un profesional de la educación exitoso y de calidad, capaz de solucionar dificultades y poder insertarse en un mundo globalizado y competitivo)

IV. VALORES Y ACTITUDES

ACTITUDES	VALORES			
	RESPECTO	RESPONSABILIDAD	PERSEVERANCIA	HONESTIDAD
Acepta y respeta las diferencias de todo tipo	Cumple con sus deberes como estudiante	Demuestra compromiso en las actividades encomendadas	Acepta sus errores y trata de corregirlos	
Comparte ideas con sus compañeros (as) de manera armoniosa	Cumple con los trabajos encargados	Supera obstáculos con el fin de conseguir el objetivo trazado	Cumple con sus funciones sin tratar de evadirlas	
Actúa sin discriminar	Participa en las actividades propias del área y/o sus áreas e institucionales	No se rinde con facilidad ante cualquier dificultad	Expresa sin temor lo que siente y piensa, sin herir a los demás	
Emplea un lenguaje apropiado	Asiste puntualmente a clases y al instituto	Asigna un tiempo para la realización de sus labores académicas	Obra siempre en función a la verdad	
Muestra evidencias de cortesía	Cuida el mobiliario, infraestructura y equipos de la institución	Corrige sus falencias	Actúa con transparencia	
Escucha la opinión de los demás y las respeta	Cumple con las normas de convivencia del aula y el reglamento institucional	Incide en el logro de sus metas	Actúa coherentemente con lo que dice, hace y piensa	
Cuida la propiedad ajena	Permanece en el Instituto durante el periodo requerido		Actúa con justicia y sinceridad	
Cumple con los acuerdos establecidos.			Reconoce méritos ajenos	

V. PROGRAMA EDUCACION AMBIENTAL PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, GESTION DE RIESGOS DE DESASTRES EN UN MARCO DE INTERCULTURALIDAD

El instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Mercedes Cabello de Carbonera" de Moquegua para el presente año ha determinado contribuir a la solución de los problemas actuales: sociales, ecológicas o ambientales (Desechos Peligrosos: Eliminación de desechos domésticos), haciendo incidencia en proyección a la comunidad dentro de un marco de Interculturalidad.

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación



PERU

Ministerio de
EducaciónGerencia Regional de
Educación MoqueguaI.E.S.P.P. "Mercedes
Cabello de Carbonera"

VI. COMPETENCIAS

DIMENSIONES	COMPETENCIAS GLOBALES	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE DESEMPEÑO DIVERSIFICADO
Dimensión Personal	1. Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la dignidad humana.	1.2 Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y dar respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	1.2.4 Evidencia sensibilidad estética y valora el arte como forma de expresión de la cultura.	1.2.4 Muestra sensibilidad con la realización de elementos artísticos digitales, valorándolo y demostrando una expresión de cultura artística relacionada con la región.
Dimensión Profesional – Pedagógicas	2. Investiga, planifica, ejecuta y evalúa experiencias educativas, aplicando los fundamentos teórico metodológicos vigentes en su carrera con responsabilidad, para responder a las demandas del contexto contribuir a la formación integral del ser humano y a las demandas del contexto.	2.3 Desarrolla procesos pedagógicos fundamentados en la teoría y la experiencia educativa, considerando la interdisciplinariedad e interculturalidad para atender las necesidades y demandas del entorno.	2.3.4 Utiliza las Tic en los procesos pedagógicos que desarrolla.	2.3.4 Utiliza las tic en el diseño y renderizado de las animaciones graficas realizadas durante el proceso académico.
Socio - Comunitaria	3. Actúa como agente social, con respeto y valoración por la pluralidad lingüística y de cosmovisiones, para aprehender significativamente la cultura, gestionar proyectos institucionales y comunitarios, a fin de elevar la calidad de vida desde el enfoque de desarrollo humano.	3.1 Interactúa con otros actores educativos de manera armónica, constructiva, crítica y reflexiva generando acciones que impulsen el desarrollo institucional.	3.1.4 Aplica principios de convivencia democrática, buscando el bienestar colectivo.	3.1.4 Practica principios de convivencia democrática, respetando los aportes de sus compañeros en relación al desarrollo de las actividades académicas buscando el bienestar colectivo.

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Hereditación



PERU

Ministerio de Educación

Gerencia Regional de Educación Moquegua

I.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonara"



VII. MATRIZ ORGANIZATIVA

Evaluación de los Aprendizajes						Organización de los Aprendizajes		
Criterios de Desempeño	Indicadores	Instrumentos de Evaluación	Momento de Aplicación y temporalización	Actores	Producto	Contenidos	Estrategias	Tipos de participación
PERSONAL								
1.2.4 Muestra sensibilidad con la realización de elementos artísticos digitales, valorándolo y demostrando una expresión de cultura artística relacionada con la región.	-Demuestra respeto y responsabilidad en la asignación de los trabajos de diseño de modelos en 2d.	-Lista de Cotejo	1° Semana (Diagnostica)	Docente Estudiantes	Evidencias de Saber -Conoce las diferentes sintaxis y herramientas de diseño a través del reconocimiento de iconos.	I UNIDAD : • Vistas isométricas en los distintos ejes • Modelamiento de formas en 3d, intersección, adición, diferencia (autocad 2018) • Renderizado y combinación de colores a través de los layers • Introducción a las animaciones, definiciones, usos en el sector educativo • Uso del adobe para la creación de dibujos personalizados • Herramientas como flecha, rectángulo, línea, óvalos, tinteros y cuentagotas aplicación en el diseño • Diseños básicos de dibujos relacionados al sector educativo.	Estrategias para la Enseñanza Uso del proyecto en la explicación del autocad Estrategia de Aproximación a la realidad Presentación de ejemplos en plantillas Estrategias de autoevaluación Fichas de metacognición	Individual Grupal
PROFESIONAL PEDAGOGICA					Evidencias de Hacer -Elabora diseños en 2d utilizando la herramienta orto.			
2.3.4 Utiliza las tic en el diseño y renderizado de las animaciones graficas realizadas durante el proceso académico.	-Diseña estructuras en 3d respetando la renderización y herramientas de diseño utilizadas en la sesión de aprendizaje.	-Fichas de Coevaluación	2° Semana a 6° Semana (Procesual Sumativa)	Docente Estudiantes	Evidencias de Actitud Fichas de Coevaluación Fichas de Autoevaluación			
SOCIO COMUNITARIA								
3.1.4 Practica principios de convivencia democrática, respetando los aportes de sus compañeros en relación al desarrollo de las actividades académicas buscando el bienestar colectivo.	-Respeto en democracia las opiniones de sus compañeros acerca de la propuesta de capas de diseño en el autocad.	-Cuestionario		Docente	Evidencias de Producto Diseña elementos en 3d			Individual Pares

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación



PERU

Ministerio de Educación

Gerencia Regional de Educación Moquegua

I.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonera"



				Estudiantes	a escala con las capas creadas por los estudiantes.		Estrategias de auto aprendizaje Uso de videotutoriales del autocad.	
PERSONAL								Grupal
<p>1.2.4 Muestra sensibilidad con la realización de elementos artísticos digitales, valorándolo y demostrando una expresión de cultura artística relacionada con la región.</p> <p>PROFESIONAL PEDAGOGICA</p> <p>2.3.4 Utiliza las tic en el diseño y renderizado de las animaciones graficas realizadas durante el proceso académico.</p> <p>SOCIO COMUNITARIA</p> <p>3.1.4 Practica principios de convivencia democrática, respetando los aportes de sus compañeros en relación al desarrollo de las actividades académicas buscando el bienestar colectivo.</p>	<p>- Comparte información recopilada con sus compañeros mostrando y responsabilidad en el desarrollo de sus trabajos.</p> <p>-Presenta sus trabajos digitales de animaciones utilizando las herramientas de interpolación.</p> <p>-Investiga el impacto de la utilización de diseños animados en el campo educativo.</p>	<p>-Lista de Cotejo</p> <p>- Guía de Observación</p>	<p>7° Semana a 12° Semana (Procesual Sumativa)</p>	<p>-Docente</p> <p>Estudiantes</p>	<p>Producto:</p> <p>Prácticas de interpolación de movimiento</p> <p>Prácticas de interpolación de forma</p> <p>Animaciones en 2d básicos</p>	<p>II UNIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Manejo de diferentes paneles para combinación y renderizado de las imágenes(imágenes vectorizadas) ✚ Uso del Photoshop para importación de imágenes en formato PSD ✚ Aplicación del animate CC ✚ Líneas de tiempo en la distribución de capas ✚ Administración de capas, inserción, ocultar y bloquear capas ✚ Trabajo con máscaras para el modelamiento 	<p>- Estrategias para la enseñanza</p> <p>Uso de plantillas para la utilización de animaciones</p> <p>Estrategias de descubrimiento</p> <p>Uso de herramientas de diseño en forma aleatoria.</p>	<p>- Grupal</p> <p>- Individual</p>

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación



PERU

Ministerio de Educación

Gerencia Regional de Educación Moquegua

I.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonera"



PERSONAL						III UNIDAD		
<p>1.2.4 Muestra sensibilidad con la realización de elementos artísticos digitales, valorándolo y demostrando una expresión de cultura artística relacionada con la región.</p> <p>PROFESIONAL PEDAGOGICA</p>	<p>-Genera grupos de dialogo y comparte ideas con sus compañeros de las herramientas mas usadas en el área.</p>	<p>- Lista de Cotejo</p>	<p>13° Semana Al 18° Semana (Procesual Sumativa)</p>	<p>- Docente Estudiantes</p>	<p>Producto Final: Diseño de una animación en 2d explicando un tema educativo integrando las herramientas y modelamiento de dibujo técnico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de modelos en 3d (entorno y herramientas) • Compilación de los modelos • Vistas ortogonales de los modelos en 3d • Generación de revoluciones y paquetes de vistas 	<p>Estrategias de enseñanza Uso de modelos 3d para la reutilización</p>	<p>-Individual</p>
<p>2.3.4 Utiliza las tic en el diseño y renderizado de las animaciones graficas realizadas durante el proceso académico.</p> <p>SOCIO COMUNITARIA</p>	<p>- Crea diseños en 3d y realiza simulaciones de la infraestructura y elementos del sector educativo.</p>	<p>- Practica calificada</p>					<p>Estrategias de descubrimiento Uso del aula virtual para el reforzamiento de temas</p>	<p>- Grupal</p>
<p>3.1.4 Practica principios de convivencia democrática, respetando los aportes de sus compañeros en relación al desarrollo de las actividades académicas buscando el bienestar colectivo.</p>	<p>-Ejecuta trabajos de investigación en relación a lo investigado previamente demostrando características positivas en su desarrollo.</p>	<p>- Rubrica</p>						

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación

Dirección: Prolong. Av. Mariano Lino Urquieta s/n – C.P.M. San Antonio
Telefax 053 461260 – Fax 053 461260

Sitio Web: www.iesppmercedes.edu.pe
Correo Email: mpedagogico@hotmail.com



PERU

Ministerio de Educación

Gerencia Regional de Educación Moquegua

I.E.S.P.P. "Mercedes Cabello de Carbonera"



VIII. PONDERACION DE LA EVALUACION

$$\text{Prom.} = \text{P.P.} \times 25\% + \text{A.yC.} \times 15\% + \text{P.F.} \times 35\% + \text{P.I.A.} \times 25\%$$

Donde:

- Prom. = Promedio
- P.P. = Productos de proceso (25%)
- A. y C. = Autoevaluación y Coevaluación. (15%)
- P.F. = Producto Final (35%)
- P.I.A. = Portafolio final integrado (25%)

Nota: El promedio Final es el promedio simple de la unidad.

IX. BIBLIOGRAFIA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2008) Diseño Curricular Nacional para la Carrera de Computación e Informática (2010)
- RUTAS DEL APRENDIZAJE. (2)
- Fundamentos de la Programación. Algoritmo y Estructura de datos, L. Joyaner
- Clipper 5.2, José Javier García Badeli
- El gran Manual del Programador. Microsoft Visual Fox Pro
- Clipper 5.2, Jose Javier Garcia Badeli
- Microsoft Visual Basic, Eco. Javier Ceballos
- http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=37&Itemid=61

Moquegua, Agosto del 2019

Ing. Ruben Alberto Luna Sonco
Docente de Computación



Jefe del Área de Educación Secundaria
Mgr. María Lorena Ramos Valdez



Lic. Lourdes Constanza Zubia Pineda
Jefa de Unidad Académica

"Liderando la Educación en Moquegua" - Rumbo a la Acreditación