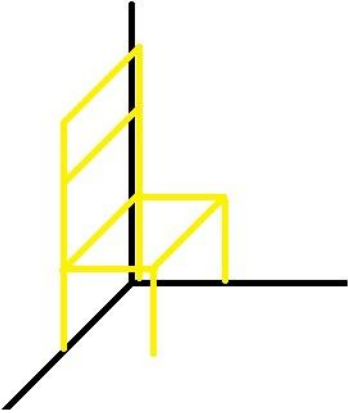
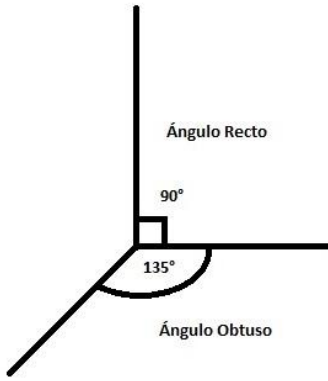


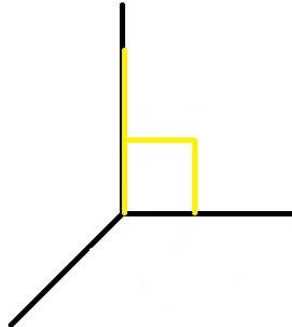


Asignatura: Tecnología	Nivel: 6°
Profesor: Héctor Hidalgo	Correo electrónico: hectorhidalgo.slm@revic.org
Semana: Del 08 al 12 de Junio	

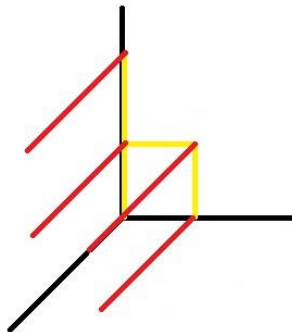
El plazo de entrega de las actividades a los profesores es de una semana (7 días).

Actividad	Habilidad
Realizan el dibujo de una silla y una mesa utilizando perspectiva caballera e isométrica (silla desde perspectiva caballera e isométrica, y mesa desde perspectiva caballera e isométrica).  Bosquejo de silla en perspectiva caballera. En este ejemplo se aprecia el bosquejo de una silla, delineada en amarillo, y se pueden observar tres ángulos representados por las líneas negras, que vienen a figurar una esquina. Para lograr hacer el trabajo, lo primero que deben hacer es, realizar un ángulo recto y uno obtuso, mezclados. 	Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos.

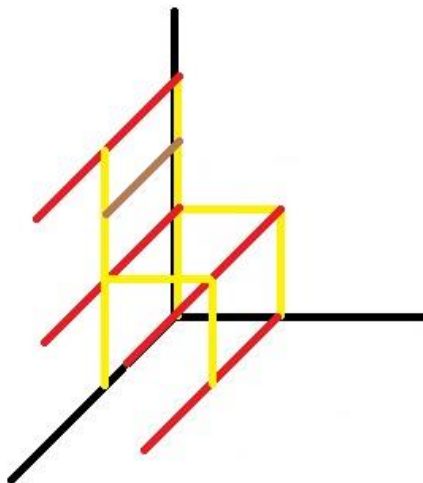
Lo siguiente es dibujar sobre los ángulos, una silla como la que dibujan los niños pequeños, tal como se aprecia en el ejemplo.



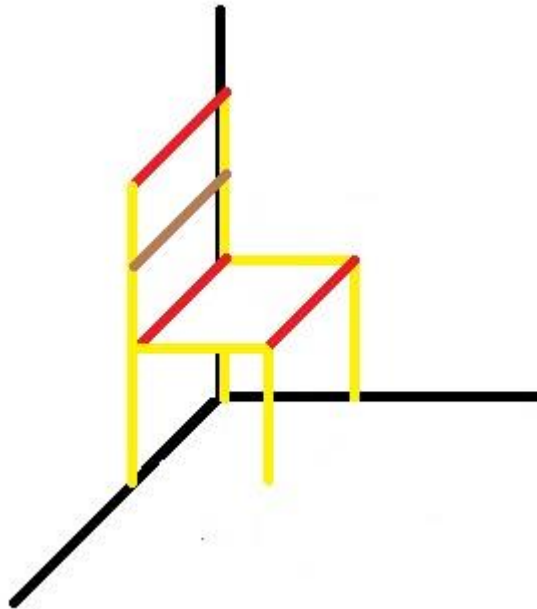
Lo siguiente es trazar una recta por cada vértice del dibujo de la silla, siguiendo el mismo recorrido que la línea del ángulo obtuso... ¿Suenas complejo, cierto? Pues no lo es, solo mira el ejemplo.



Finalmente debes repetir la silla, pero proyectándola hacia delante, y agrega la línea del respaldo, siguiendo la misma dirección que las demás.



Finalmente, borra lo que sobra.



Repita el mismo procedimiento con la mesa (que es más sencillo).

Para la realización de la mesa y la silla se debe ocupar los siguientes ángulos. Use los ejemplos dados para la perspectiva caballera, si con eso no entiendes, recuerda que siempre puede escribirme para resolver las dudas.

1	2	3

Enviar de 2 a 4 fotografías del avance de su trabajo, para realizar retroalimentación de la tarea y evaluarla.

Fecha de envío: 17 de junio de 2020