



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
“TECNOLOGÍA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 9 25 al 29 de mayo 2020.	CURSO: Séptimo Año Básico.
OA: Identificar necesidades personales o grupales del entorno cercano que impliquen soluciones de reparación, adaptación o mejora, reflexionando acerca de sus posibles aportes	Unidad 1	Habilidades a desarrollar:	Plantear identificar
	Planteamiento de un problema e identificación de necesidades		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none">Investigar diversos criterios de análisis, necesidades de reparación			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">Investigan diversos criterios de análisis, necesidades de reparación			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none">Lee y escribe en tu cuaderno la información que aparece en tu guía.Luego señala ¿Qué es el diseño de productos? Y define cada concepto que aparece en el esquema de Diseño de Productos. ¿Cuál es la diferencia entre modelos, maquetas y prototipos?Observa el video			
Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=0ZDgJEz7MMQ			
Docente: Edgardo Martínez Hidalgo.	Correo: edgardo.martinez@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas.-	

Estimados alumnos quiero brindarles mi apoyo en este proceso de trabajo, señalando que es importante que en Educación Tecnológica puedan adquirir aprendizajes y desarrollar habilidades acerca del Diseño mediante una línea de trabajo con responsable y participativa. Los invito a trabajar en esta actividad.

Tecnología es una rama del conocimiento que se asocia a la ciencia por medio de ella trabajaremos el concepto de Diseño ¿Qué es el diseño de productos? Definición de cada concepto que aparece. ¿Cuál es la diferencia entre modelos, maquetas y prototipos? Todos los objetos que tenemos y que usamos pasaron por estos procesos de Diseño, te invito a desarrollar tu guía.

QUÉ ES EL DISEÑO DE PRODUCTO

A lo largo del día nos servimos de un sinnúmero de cosas para llevar a cabo nuestras tareas: utensilios, herramientas, electrodomésticos, muebles, vehículos, máquinas,... Mantenemos contacto con cientos de objetos que nos ayudan a desenvolvernos en el hogar, en el trabajo, en nuestros lugares de ocio... en definitiva, en nuestra actividad cotidiana. Sin ellos la vida, tal y como la entendemos hoy, nos resultaría imposible, y gracias a ellos hemos progresado y conquistado una forma mejor de estar en el mundo.

Para que todo ese universo material sea lo más útil posible; para que sea comprensible y accesible al ser humano, se necesita de alguien que conciba cómo debe ser: que piense cuáles son la mejor forma y apariencia de los objetos, cómo se puede optimizar su función y cuáles son los valores que deben transmitir.

Esa figura es el diseñador de producto, y se sitúa al comienzo de la cadena de producción o realización del objeto.

La aparición de un nuevo producto en el mercado es siempre la respuesta a un problema, a un deseo de innovación, a una necesidad. Cuando una empresa acude al diseñador, lo que le pide es que ofrezca una solución a ese problema. Por eso decimos que el trabajo del diseñador tiene un carácter sobre todo creativo. Porque la creatividad consiste en la capacidad para encontrar soluciones a una situación problemática. La creatividad es el alma del diseñador y es su principal herramienta de trabajo.

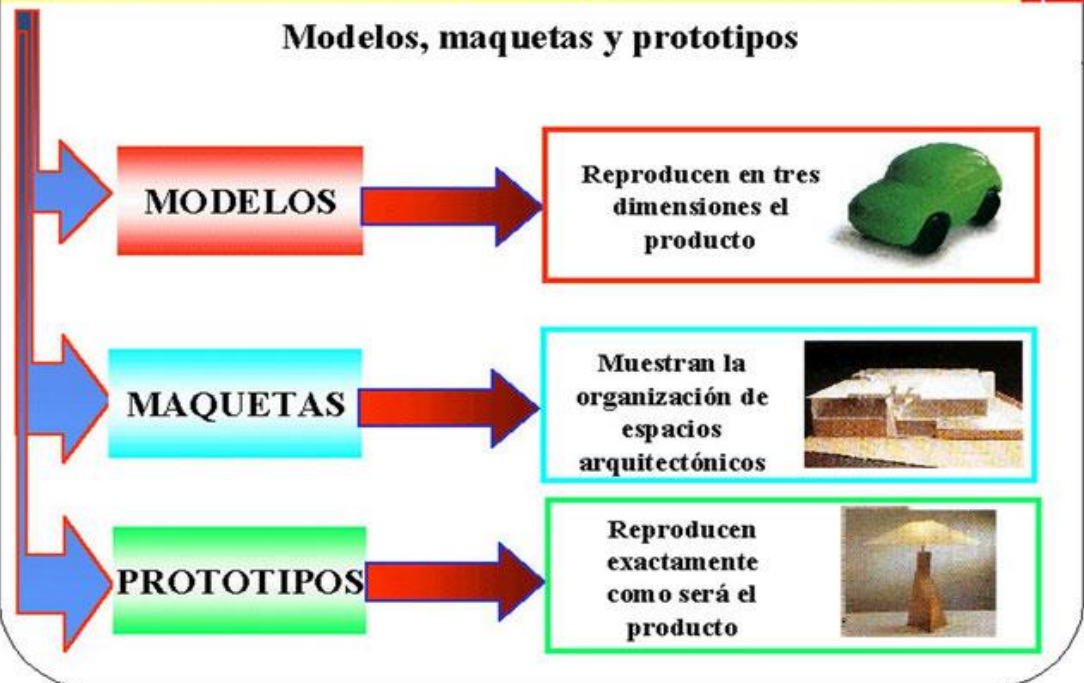
Tras recibir un encargo, el diseñador tiene que documentarse sobre los diversos aspectos que afectan al producto a diseñar. Con ello orienta y concreta su proyecto y también estimula su creatividad.

A continuación, realiza varias propuestas, mediante dibujos y maquetas, para luego elegir aquella que mejor responde a los requisitos de la empresa. Finalmente, sobre la idea elegida, se realizan modelos por ordenador y planos que faciliten la fabricación posterior.

El trabajo de diseñar suele realizarse además en colaboración con otros profesionales. Cada vez son más los conocimientos y técnicas implicados en esta tarea, materias que por sí solas necesitan de una especialización. De ahí que el diseñador necesite trabajar en equipo y deba saber organizar y dirigir al grupo de personas especialistas que necesita para conseguir el mejor resultado en su proyecto.



Modelos, maquetas y prototipos



Cuestionario

¿Qué es el diseño de productos? Y define cada concepto que aparece en el esquema de Diseño de Productos. ¿Cuál es la diferencia entre modelos, maquetas y prototipos?

PARA REFLEXIONAR:

¿Qué actividad me resultó difícil de realizar? Fundamenta tu respuesta.

¿Cómo me sentí desarrollando las actividades?