



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS  
*Formando líderes sin distinción*

## GUÍA DE APRENDIZAJE “TECNOLOGIA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 12 15 al 19 de junio 2020.	CURSO: Octavo Año Básico.
OA2: Diseñar y crear un producto tecnológico que atienda a la oportunidad o necesidad establecida, respetando criterios de eficiencia y sustentabilidad, y utilizando herramientas TIC en distintas etapas del proceso.	Unidad 2	Habilidades a desarrollar:	Identificar preguntas y/o problemas
	Establecimiento del diseño solución.		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none"><li>• Describir que es el diseño</li></ul>			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"><li>• Seleccionan información recogida en la investigación de oportunidades que permita diseñar un producto tecnológico respetando criterios de sustentabilidad</li><li>• Diagraman conceptualmente por medio de herramientas graficas un producto tecnológico que responda a la necesidad establecida, respetando criterios de sustentabilidad</li><li>• Usan herramientas de comunicación en línea para testear las ideas conceptuales de sus diseños y los criterios de sustentabilidad propuestas.</li></ul>			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none"><li>• Lee y haz un resumen en tu cuaderno la información que aparece en tu guía.</li><li>• Observa el video</li></ul>			
Sitio web recomendado: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fs15XwnVVEA">https://www.youtube.com/watch?v=Fs15XwnVVEA</a>			
Docente: Edgardo Martínez Hidalgo.	Correo: edgardo.martinez@colegio-pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas. -	

Estimados alumnos trabajaremos una nueva unidad relacionada con el diseño para ello requiero que lean con mucha atención el texto y puedan reflexionar sobre el deseándoles una semana exitosa, es importante realizar con entusiasmo y perseverancia vuestro aprendizaje.

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad.

 DISEÑO CREATIVO



¿Qué es el diseño tecnológico?



El hecho en sí de plantearse un problema en cualquier campo, tratar de resolverlo, lleva consigo la necesidad de atenerse a una serie o conjunto de pautas de actuación, de una secuencia procesual, que desemboquen en su solución final.

En el campo tecnológico, que es el que nos ocupa, el planteamiento y la resolución de problemas supone igualmente el desarrollo lógico de un conjunto de fases, de acciones cuya ejecución facilitará la resolución del problema.

El diseño al servicio de la tecnología, se convierte en una estrategia metodológica que permite identificar y darle solución a un problema mediante procedimientos inductivos y de razonamiento lógico.

#### **Diseño gráfico y la tecnología.**

El constante y continuo desarrollo de las nuevas tecnologías arrastra con él a otros sectores que se ven obligados a evolucionar a la misma velocidad. El diseño gráfico es una de las disciplinas que no se puede resistir al incesante cambio y a la permanente mejora de las más diversas aplicaciones; entre otras razones porque el diseño gráfico es, con sus creaciones, una de las herramientas fundamentales a través de las que puede mostrar y llamar la atención del consumidor sobre las nuevas aplicaciones tecnológicas.

#### **Avances tecnológicos en el diseño gráfico.**



Tras ser una industria que se basa en la tecnología para materializar sus ideas, y conducir hacia adelante la creatividad, el diseño gráfico está fuertemente influenciado por los avances tecnológicos y la invención. A partir de programas como Adobe Illustrator e InDesign, incluso la propia Internet, el mundo de las artes gráficas se ha transformado gracias a las nuevas

tecnologías. Los diseñadores viven actualmente en lo que se conoce como la era digital, un período que se ha caracterizado por presentar cambios de tecnología mecánica y analógica. Esto significa que están inmersos en la época de la tecnología digital y la manipulación de la información, de manera que el desarrollo eficaz de sus trabajos se ha visto altamente influenciados por las diversas herramientas que promueven la obtención del conocimiento de manera autodidacta y los novedosos softwares de diseño. A diferencia de las generaciones anteriores, los diseñadores tienen ahora la tecnología digital como su principal aliada.

### **Los cambios en el mundo de las artes gráficas**

Gracias a la llegada de los ordenadores más rápidos y potentes, hoy en día los diseñadores pueden realizar piezas visuales de mayor calidad. Por ello, los espectadores o sus clientes esperan más colores, resoluciones más altas, y en efecto, la elaboración de diseños más detallados, debido a que los computadores ya pueden manejar estos gráficos. Las tabletas gráficas, los nuevos softwares de diseño y los avances en la impresión, han hecho posible que los diseñadores puedan llevar a cabo proyectos más creativos, casi sin limitaciones. Además, ahora estos profesionales pueden trabajar más rápido con una Tablet, en vez de utilizar un mouse para hacer todo su trabajo.

### **Actividad 1: Desarrolla el siguiente cuestionario en tú cuaderno:**

- 1.- ¿Qué es el diseño?
- 2.- Realiza un mapa conceptual con la palabra Diseño
- 3.- ¿Cuál es la relación entre el diseño gráfico y la tecnología?

### **PREGUNTAS DE REFLEXIÓN PARA REALIZAR DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD.**

- 1.- ¿Qué actividad me resultó difícil de realizar? Fundamente su respuesta
- 2.- ¿Cómo me sentí desarrollando las actividades? Fundamenta

