

# Tecnología e Informática – Grado 7°



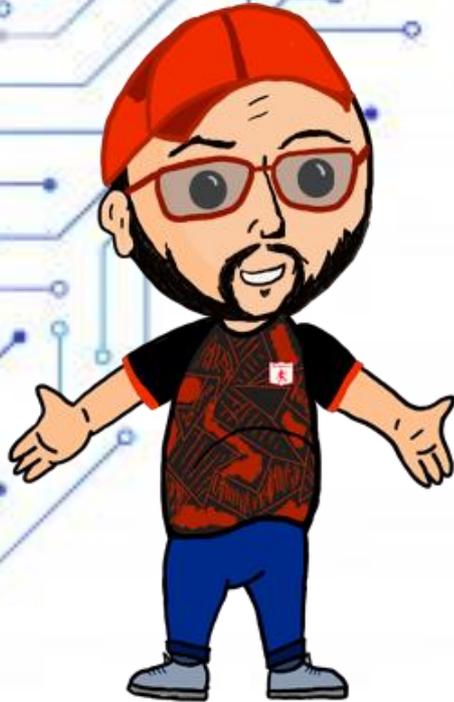
**Colegio Instituto Técnico Internacional IED - JT**

**Profesor: Mg. David Ricardo Martínez Durán**

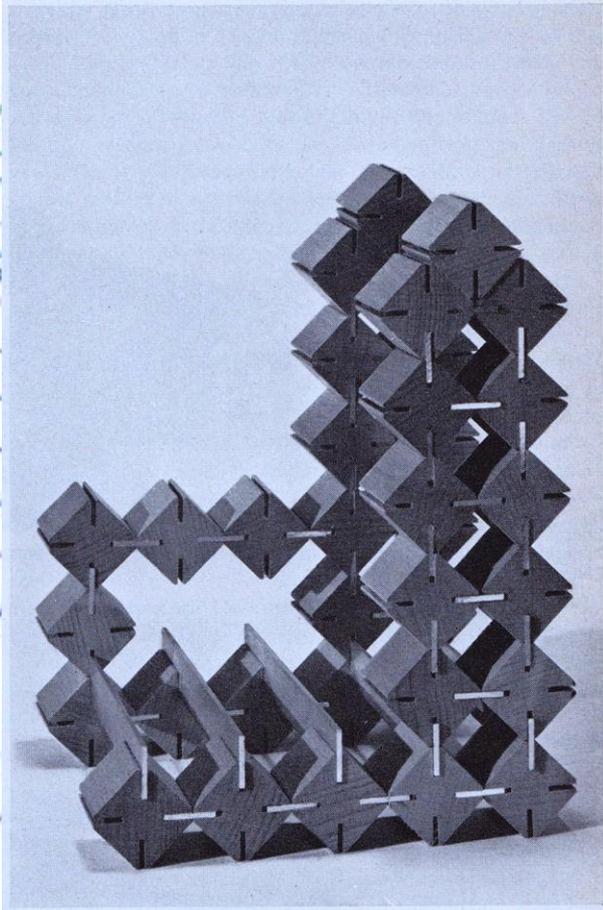
# Contenidos Tecnología e Informática

Para este año 2021 nos registramos por el documento que redactamos el año pasado como área, por ello yo me encargaré de orientarla completa.

Este año enfocaremos nuestras prácticas al diseño modular y elaboración de prototipos.



# Tecnología – Conceptos básicos de diseño



Este año tendremos la oportunidad de hacer un repaso por el origen de las ideas del diseño industrial por medio de diferentes prácticas. Conceptos de diseño modular por el cual vas a poder las inspiraciones de los diseños famosos.



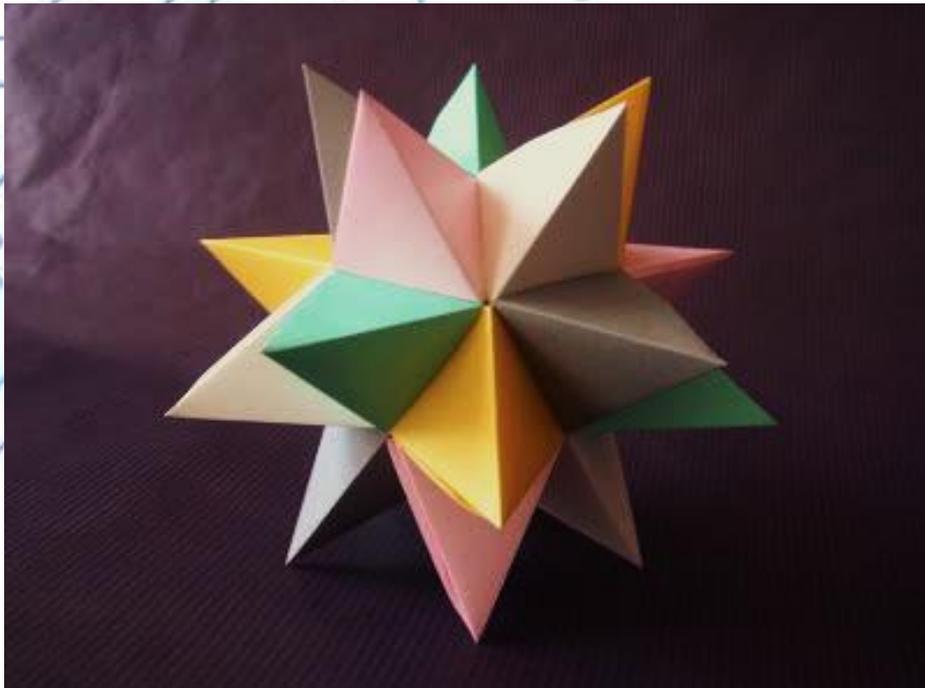
# Primer periodo académico.

Adquirimos conocimientos básicos relacionados con módulos geométricos, diseño gráfico y trabajo en papel.

Aprendemos a hacer distribución y medidas en planos con conceptos básicos de geometría.

# Segundo Periodo Académico

Miramos el diseño Modular en 3D, con el uso de técnicas como origami, kirigami y papercraft.



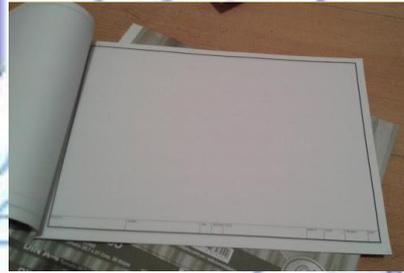
# Tercer Periodo Académico

Haremos un proyecto con diseño modular juntando los conocimientos adquiridos hasta el momento, por ejemplo: lámpara, carro, modelo arquitectura, objeto útil, herramienta, etc.



# Materiales Tecnología

Lo primero que quisiera aclarar es que estos materiales **NO SON OBLIGACIÓN** pero si podemos adquirirlos para hacer los ejercicios muchísimo mejor (ya encontraremos la forma de hacer los ejercicios con materiales accesibles en caso de que no se pueda). También se debe aclarar que estos materiales no constituyen una gran inversión o mayor a la adquisición de materiales comunes para los ejercicios en el aula:



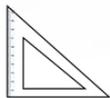
1. Bloc de papel con formato DINA4.
2. Papel silueta de diferentes colores.
3. Regla, Escuadras, Transportador, Compás.
4. Barra de pegante (Pegastick) y tijeras.



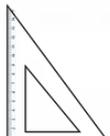
regla



transportador



escuadra



cartabón



compás

Fig1.1



# Informática



Este año nos enfocaremos en los conceptos básicos de presentación y comunicación.

Al finalizar juntaremos estos conocimientos con los de tecnología para hacer un pequeño proyecto de robótica escolar.



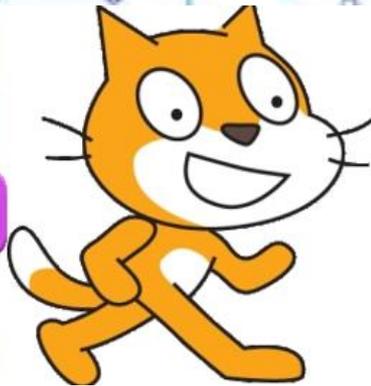
# Primer Periodo

Abordaremos el programa de ofimática PowerPoint con el cual aprenderemos operaciones básicas y herramientas de animación



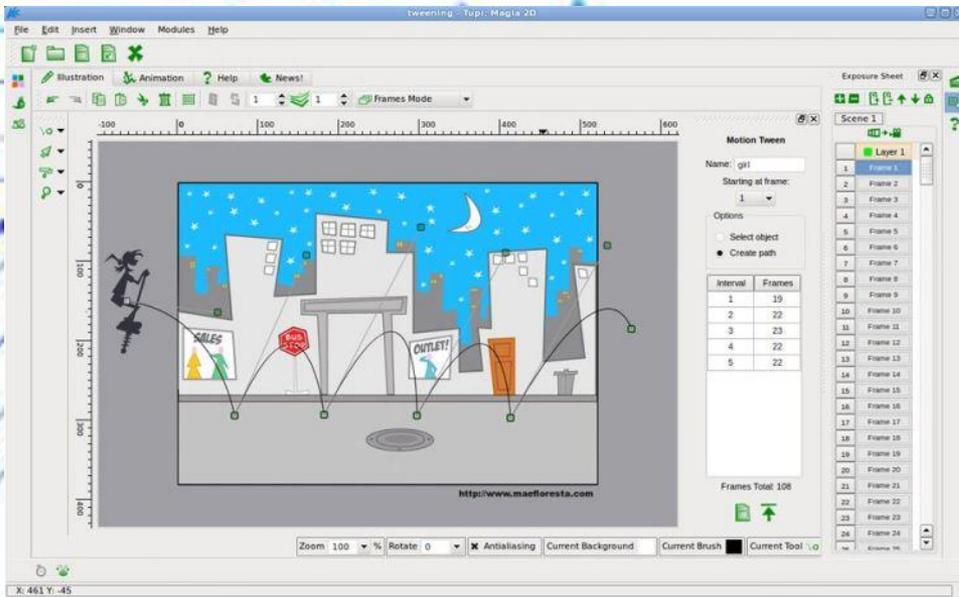
# Segundo Periodo

Abordaremos el software de programación más conocido para niños Scratch, con este podremos hacer algunas animaciones y además aprender de conceptos de programación por medio de colores y personajes.



# Tercer Periodo

Veremos el software de animación gratuito TupiTube. Para hacer animaciones básicas.



# Calificables Tecnología e Informática

1. Cada 15 días asignaré una actividad, de manera intercalada informática y tecnología y tendrán el mismo tiempo para entregarla. 50%
2. Al final de cada periodo académico se calificará una sola actividad que recoja todos los contenidos y será la evaluación bimestral. 20%
3. La asistencia a clases será por medio de la escucha y participación en los programas de RadioAnduinos que se desarrollan de manera semanal en la tarde, pronto iniciamos. Deben asistir a la mayoría de ellos. 30%

