



# Unidad 1: El proceso tecnológico



## Objetos tecnológicos/objetos no tecnológicos

- Vamos a realizar una actividad
  - Os entregaré a cada uno de vosotros una tarjeta con el nombre de un objeto
  - Tenéis que indicar si es tecnológico o no
  - No es necesario que expliquéis vuestra elección
  - Al finalizar la actividad, seremos capaces de definir qué es la **TECNOLOGÍA**



# Clasificamos objetos

- OBJETOS TECNO

- OBJETOS NO TECNO



# Definición de TECNOLOGÍA

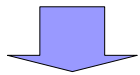
- LA TECNOLOGÍA es el conjunto de conocimientos teóricos y prácticos encaminado a satisfacer las necesidades humanas  
*(Un punto en el examen)*
- La tecnología trabaja mediante el MÉTODO DE PROYECTOS, que está estructurado en diferentes etapas



# Método de proyectos: Etapas

**Observar**

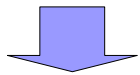
→ ¿Qué problema queremos resolver?



**Pensar**

→ ¿Cómo nos organizamos?

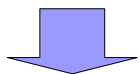
- x ¿Ya existen soluciones o necesitamos una nueva?
- x ¿Qué condiciones debe cumplir la solución?
- x Elaboramos los planos



**Construir**

→ Ejecutamos el diseño

- x Planificamos el trabajo
  - ✓ Distribución de tareas y tiempos
  - ✓ Previsión de herramientas



**Evaluar**

→ Evaluamos el resultado

- x ¿Resolvimos el problema de partida?
- x ¿La solución cumple las condiciones?
- x ¿Puede mejorarse la solución?



# Observar

- El punto de partida de todo es proyecto es
  - una necesidad
  - un problema que hay que resolver
- El primer paso es DEFINIR el problema
- Después de observar tenemos que ser capaces de contestar la pregunta

**¿Qué problema queremos resolver?**



# Pensar

- Buscamos y analizamos información:
  - ¿Existen ya soluciones? ¿Son adaptables?
  - ¿Necesitamos una nueva solución?
  - ¿Qué condiciones debe cumplir la solución?
    - Ponemos ejemplos: diseño de una mochila
  - Elección de materiales
    - Disponibilidad
    - Coste
- Elaboramos los planos



# Ejemplo de diseño

- Mochila para una chica en torno a 15 años que la utiliza para ir al instituto
  - Capacidad
  - Color
  - Ergonomía
  - Impermeable
  - Peso
  - Precio
  - Compartimentos
  - Forma
  - Resistencia
  - ...



# Construir

- Planificamos el trabajo
  - Distribución de tareas
  - Distribución de tiempos
  - Previsión de herramientas
  - ...
- Ejecutamos el diseño



# Evaluar

- ¿Resolvimos el problema de partida?
- ¿La solución cumple las condiciones impuestas?
- ¿Puede mejorarse la solución en algún aspecto?
- Tras la evaluación
  - daremos por resuelto el problema o
  - volveremos a alguna de las etapas anteriores



# ¿La Tecnología es fantástica?

- Da respuesta a nuestras necesidades
  - Alimentación
  - Transporte
  - Sanidad
  - Ocio
  - ...
- Resuelve nuestros problemas PERO da lugar a otros



# ¿La Tecnología es fantástica?

- ¿Qué problemas origina el desarrollo tecnológico?
  - Calentamiento global
  - Deforestación
  - Contaminación del agua
  - Dependencia
  - Mortalidad
  - Residuos



# ¿La Tecnología es fantástica?

- Vamos a ver una **presentación** que resume la puesta en común que acabamos de hacer



# Actividad 1

- ¿A que etapa del método de proyectos corresponde cada acción?
  - Fijar las condiciones de la solución
  - Realizar un diseño
  - Comprobar si la solución es válida
  - Unir las diferentes piezas del objeto
  - Buscar información
  - Distribuir las tareas



## Actividad 2

- Escribe 5 posibles condiciones que debería cumplir una carpeta que va a ser utilizada por un chico de 14 años