



## PLAN DE CLASE DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025

DOCENTE: MSc. Edward Alexander Benavides Córdoba				PERÍODO: 3
AREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	Séptimo	GUIA No. 7
GRUPO: 7-3	FECHA DE INICIO		FECHA LIMITE DE ENTREGA	
GRUPO: 7-4	FECHA DE INICIO	4 de julio de 2025	FECHA LIMITE DE ENTREGA	4 de julio de 2025
COMPONENTE:	Uso y apropiación de la tecnología e informática			
COMPETENCIA:	Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos.			
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:	Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos			
RECURSOS:	Útiles Escolares, Equipos y sistemas Tecnológicos, plataformas virtuales y de comunicación.			

### Guía 7. Introducción a los bocetos y diseño 3D.

¿Qué son los bocetos?

- Los bocetos son dibujos rápidos y simples que se hacen para plasmar una idea inicial. No buscan ser perfectos, sino capturar conceptos, formas o composiciones de manera visual y rápida.

¿Para qué sirven?

- Explorar ideas preliminares.
- Comunicar una visión inicial antes de invertir tiempo en detalles.
- Guiar etapas posteriores del diseño (como el modelado 3D o producción final).





¿Qué es el diseño 3D?

- El diseño 3D es el proceso de crear representaciones tridimensionales de objetos o espacios mediante software especializado (como Blender, SolidWorks, SketchUp, etc.). A diferencia de los bocetos planos, el diseño 3D muestra profundidad, volumen y perspectiva.

¿Para qué sirve?

- Visualizar cómo se verá un objeto o espacio desde diferentes ángulos.
- Crear prototipos digitales antes de fabricar.
- Animar, simular o renderizar productos para presentaciones, publicidad o videojuegos.
- Usarse en impresión 3D para fabricar objetos reales.



### ACTIVIDAD 1

- 1) En tu cuaderno de Tecnología e informática pon el título “Guía 7. Introducción a los bocetos y diseño 3D”.
- 2) En tu cuaderno de Tecnología e informática copia el componente, la competencia y las evidencias de aprendizaje de esta guía.
- 3) Consulta y escribe en tu cuaderno la definición de “Boceto” y “Diseño en 3D”



TUTORIAL PARA CREAR CUENTA EN TINKERCAD



Tinkercad es una herramienta en línea muy fácil de usar para crear diseños en 3D. Está pensada para principiantes y funciona directamente desde el navegador, sin necesidad de instalar nada.

¿Para qué sirve?

- Diseñar modelos 3D simples.
- Aprender los conceptos básicos del diseño 3D.
- Crear objetos para impresión 3D.

**1. Ingresa al enlace de tinkercad:**

<https://www.tinkercad.com/>

**2. Inicia sesión con tu correo Institucional.**

**3. Da clic en registrarse:**





**4. Da clic en crear una cuenta personal:**

**Empieza a experimentar**

¿Cómo utilizarás Tinkercad?

¿En la escuela?

Los educadores empiezan aquí

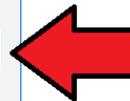
Estudiantes, únanse a una clase

Por tu cuenta

Crear una cuenta personal

¿Ya tienes una cuenta?

Iniciar sesión



**5. Da clic en Iniciar sesión con Google:**

¿En la escuela? Por tu cuenta

**Empieza a experimentar**

¿Cómo crearás tu cuenta?

Regístrate con correo electrónico

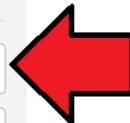
Iniciar sesión con Google

Iniciar sesión con Apple

Más opciones de inicio de sesión...

¿Ya tienes una cuenta?

Iniciar sesión

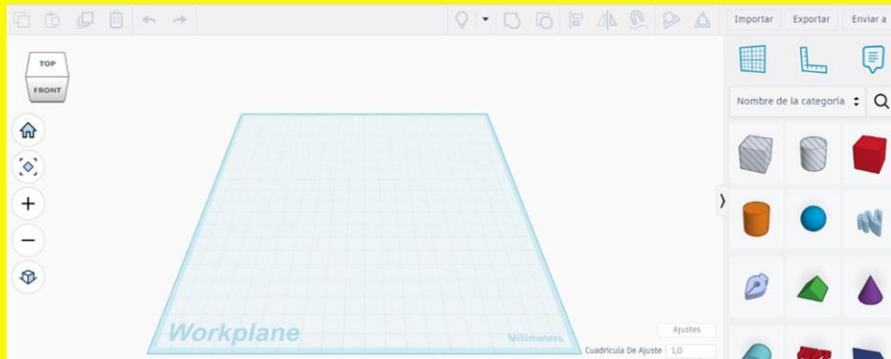


**6. Finalmente escoge tu correo institucional:**



## ACTIVIDAD 2. Practica

### 4) En la zona de trabajo de Tinkercad 3D



Realiza los primeros 10 ejercicios del siguiente enlace:

[Diseños en 3D](#)

Cuando tengas los ejercicios realizados, informa a tu docente.

¡Muchos éxitos!

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA GUÍA.

SABER Y HACER	Se evidencia la correcta realización de las actividades, demostrando interés y apropiación del tema. Demuestra dedicación y esmero presentando todo lo solicitado con buena calidad. <b>2.5 puntos</b>	Se evidencian errores en la realización de algunas actividades o se presentan incompletas, Demuestra el dominio básico del tema y se presenta con calidad aceptable. <b>2 puntos</b>	No realizó las actividades solicitadas. <b>0.5 puntos</b>
SER	Se entregan las actividades en la fecha estipulada, con orden, pulcritud y siguiendo los criterios establecidos. <b>2.5 puntos</b>	Se entregan las actividades por fuera de la fecha estipulada y/o sin seguir los criterios establecidos. <b>1 punto</b>	No se entregan actividades. <b>0.5 puntos</b>
	<b>INDISCIPLINA EN CLASE</b> Primer llamado de Atención: <b>Calificación normal de la guía.</b>	<b>INDISCIPLINA EN CLASE</b> Segundo llamado de atención: <b>Se califica la guía sobre 3.5</b>	<b>INDISCIPLINA EN CLASE</b> Tercer llamado de Atención: <b>Se califica la guía sobre 1.0</b>