

Domina la Extrusión de Piezas con Autodesk Inventor:

Proyecto Práctico para Técnicos en Mecánica de Producción

Ingeniería | Diseño Industrial | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de Mecánica de Producción Industrial comprendan y apliquen la técnica de extrusión de piezas utilizando el software Autodesk Inventor. A través de un enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes desarrollarán habilidades prácticas creando y modificando modelos tridimensionales que simulan procesos reales de fabricación por extrusión.

La relevancia de este aprendizaje radica en que la extrusión es un proceso fundamental en la industria manufacturera para producir piezas con formas complejas y uniformes, ampliamente utilizado en plásticos, metales y otros materiales. Dominar esta técnica digitalmente prepara a los estudiantes para enfrentar retos profesionales reales, mejorar su productividad y calidad en el diseño y fabricación de componentes industriales.

Además, el uso de Autodesk Inventor conecta la teoría con la práctica moderna, facilitando la visualización, modificación y análisis de piezas extruidas, lo que incrementa la formación integral del estudiante en un contexto tecnológico actual.

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar piezas tridimensionales aplicando correctamente la herramienta de extrusión en Autodesk Inventor.
- Analizar y modificar parámetros de extrusión para optimizar la fabricación virtual de diferentes piezas.
- Crear modelos digitales completos que reflejen procesos reales de extrusión en la industria.
- Colaborar en equipo para resolver problemas técnicos relacionados con la extrusión de piezas.

Recursos Necesarios

- Computadoras con Autodesk Inventor instalado (1 por estudiante o pareja).
- Proyector y pantalla para demostración.
- Guía impresa de pasos básicos para la extrusión en Autodesk Inventor (1 por estudiante).
- Ejemplos digitales de piezas para extrusión (archivos .ipt preconfigurados).
- Cuadernos o libretas para anotaciones.
- Conexión a internet para acceso a tutoriales y recursos adicionales.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de manejo de Autodesk Inventor (dibujo 2D y navegación 3D).
- Conceptos fundamentales de diseño industrial y procesos de manufactura.
- Experiencia previa en manejo básico de software CAD.
- Habilidades elementales en trabajo colaborativo y resolución de problemas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica que se va a aprender a usar la herramienta de extrusión en Autodesk Inventor para diseñar piezas tridimensionales, destacando su importancia en la fabricación industrial y cómo esta habilidad es esencial para su futura profesión.

Estudiantes: Escuchan activamente y se preparan para participar en las actividades prácticas.

Activación de conocimientos previos

Docente: Plantea la pregunta detonadora: “¿Qué entienden por extrusión y en qué productos cotidianos creen que se utiliza este proceso?”

Estudiantes: Responden oralmente o por escrito, compartiendo ideas basadas en sus experiencias previas.

Motivación y enganche

Docente: Presenta un video corto (3 minutos) que muestra procesos reales de extrusión industrial y piezas fabricadas. Luego comenta: “¿Se imaginan poder replicar este proceso digitalmente para diseñar sus propias piezas?”

Estudiantes: Observan el video, expresan interés y plantean preguntas iniciales.

Contextualización

Docente: Relaciona la extrusión con productos que los estudiantes usan o ven a diario (tuberías, perfiles plásticos, componentes metálicos) y enfatiza la aplicación práctica del aprendizaje para su perfil técnico.

Estudiantes: Reflexionan sobre la conexión y comentan ejemplos de su entorno.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 115 minutos

Presentación del contenido

Docente: Introduce brevemente la interfaz y funciones específicas de extrusión en Autodesk Inventor, pero evita una explicación magistral extensa, en su lugar invita a los estudiantes a explorar con guía la herramienta a través de un

mini proyecto.

Actividad 1: Explorando la Extrusión

- **Objetivo:** Diseñar una pieza básica con extrusión en Autodesk Inventor.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los estudiantes en parejas.
 - Cada pareja abre un archivo base con un boceto 2D sencillo proporcionado.
 - Guiados por la guía impresa, aplican la extrusión para crear la pieza tridimensional.
 - Experimentan con parámetros como altura y dirección de extrusión.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Modelo 3D básico extruido.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Observa, responde dudas, formula preguntas como “¿Qué pasa si cambian la dirección de extrusión?” o “¿Cómo afecta la altura a la pieza final?”

Actividad 2: Proyecto Colaborativo de Extrusión

- **Objetivo:** Crear un modelo digital de una pieza compleja mediante extrusión combinada.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, diseñan una pieza asignada que requiere varias extrusiones (positivas y negativas).
 - Planifican el proceso, asignan roles y usan Autodesk Inventor para construir la pieza.
 - Documentan los parámetros usados para cada extrusión.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Modelo 3D complejo y reporte breve de proceso.
- **Tiempo:** 55 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, supervisa, plantea preguntas guía como “¿Cómo aseguraron que las extrusiones no se superpongan incorrectamente?” o “¿Qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron?”

Actividad 3: Autoevaluación y feedback rápido

- **Objetivo:** Reflexionar sobre lo aprendido y recibir retroalimentación inmediata.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante completa una ficha rápida donde indica qué logró y qué le faltó.
 - El docente revisa y comenta brevemente con cada grupo o pareja.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Ficha de autoevaluación.
- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol del docente:** Da retroalimentación personalizada, identifica necesidades para apoyo adicional.

Diferenciación

Para estudiantes que terminan antes: Se les invita a explorar funciones avanzadas de extrusión, como extrusión con ángulo cónico o crear patrones de extrusión.

Para estudiantes con dificultades: Se ofrece apoyo individual o en parejas adicionales, se repasan conceptos básicos y se utilizan ejemplos más sencillos para reforzar la comprensión.

Transiciones

Docente: Conecta cada actividad enfatizando cómo la exploración básica permite abordar luego diseños más complejos y que la reflexión final ayuda a mejorar continuamente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 35 minutos

Síntesis

Docente: Facilita la elaboración de un mapa mental colectivo en la pizarra o digitalmente, donde los estudiantes aportan conceptos claves y pasos para realizar extrusiones exitosas.

Estudiantes: Participan activamente aportando ideas y organizándolas en el mapa mental.

Reflexión metacognitiva

Docente: Formula estas preguntas para que los estudiantes respondan oralmente o por escrito:

- ¿Cómo aplicaron la herramienta de extrusión para diseñar sus piezas?
- ¿Qué desafíos encontraron al ajustar parámetros y cómo los solucionaron?
- ¿De qué manera este aprendizaje puede facilitar su trabajo en la industria?

Retroalimentación

Docente: Proporciona comentarios generales sobre los proyectos y destaca logros y áreas de mejora observadas durante la sesión, resaltando la importancia de la práctica continua.

Transferencia

Docente: Explica que estas habilidades serán la base para próximos proyectos de diseño y fabricación, y que la extrusión digital es una competencia muy valorada en la industria actual.

Tarea o reto

Docente: Propone diseñar individualmente una pieza simple en casa usando extrusión en Autodesk Inventor, aplicando lo aprendido, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (pregunta detonadora), formativa durante el desarrollo (observación, autoevaluación, retroalimentación) y sumativa al cierre (producto final y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Capacidad para aplicar correctamente la herramienta de extrusión en Autodesk Inventor (Objetivo 1).
- Precisión y adecuación en la modificación de parámetros de extrusión (Objetivo 2).
- Calidad y funcionalidad del modelo 3D producido (Objetivo 3).
- Participación activa y colaboración efectiva en equipo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar pasos y aplicación técnica del software.
- Rúbrica para valorar el modelo 3D y el reporte del proyecto colaborativo.
- Observación directa y notas del docente durante las actividades.
- Ficha de autoevaluación para promover reflexión individual.

Evidencias de aprendizaje:

- Modelos digitales extruidos creados individual y grupalmente.
- Reporte breve del proceso de diseño en equipo.
- Ficha de autoevaluación y respuestas a preguntas de reflexión.