

Taller de diseño 3D Propuesta didáctica

Unidad curricular: Propuesta para trabajo multidisciplinar | tramos 5 y 6 | Grados 7mo, 8vo, 9no EBI.

Competencias generales asociadas al perfil de tramo tramos 5 y 6 | Grados 7mo, 8vo, 9no EBI:

- **Competencia en pensamiento computacional:** Cada estudiante propone soluciones y las pone a prueba. Ordena los eventos de una secuencia lógica. Sigue instrucciones simples en situaciones lúdicas.
- **Competencia en iniciativa y orientación a la acción:** Cada estudiante identifica nociones asociadas a situaciones concretas. Genera experiencias a través de su propia curiosidad y plantea inquietudes a partir de su propia experiencia o la de terceros, alternando intervenciones concretas individuales o con otras personas.
- **Competencia en pensamiento creativo:** Cada estudiante juega y disfruta de experiencias de interacción. Explora, ensaya, juega y experimenta con objetos de su entorno. Experimenta con los sentidos y la imaginación. Observa, crea o conecta objetos, en apariencia distintos, de diversas maneras. Reconoce los desafíos planteados y da respuestas espontáneas según las características y entornos conocidos y cotidianos.

Temporalización: 180 min.

En la plataforma web [Tinkercad](#), se proponen dos modalidades de trabajo.

1. Registro e ingreso:

- Los estudiantes deben acceder al enlace anterior y crear un usuario para participar.
- El docente, utilizando su cuenta de **educador**, crea una clase y comparte el código correspondiente para que los estudiantes se unan al espacio de trabajo.

2. Desarrollo de actividades:

- Una vez en el entorno de trabajo, se sigue la secuencia establecida en el documento [Ficha de trabajo: Taller de diseño 3D](#). Esta guía está diseñada para que los estudiantes se familiaricen con las herramientas y

procedimientos básicos de la plataforma, así como con la noción de combinación entre figuras sólidas y huecas.

- Posteriormente, los estudiantes deben abordar un desafío planteado por el docente o grupo de docentes, cuyo objetivo es la creación de un producto final en el taller. En esta etapa, aplicarán los conocimientos adquiridos durante las actividades guiadas, sumando habilidades desarrolladas durante la exploración de la plataforma.

Contenidos teóricos y prácticos:

- Figuras tridimensionales.
- Diseño 3D.
- STEAM.

Autores: Diego Miguel Iraizoz Goñi y Gustavo Damián Martínez Peña.

Fecha de publicación: Diciembre de 2024.

Créditos:

- Plataforma Tinkercad. <https://www.tinkercad.com/>



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)