

Conceptos basicos en el diseño 3d

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional

Descripción del Curso

En esta unidad de Pensamiento Computacional, para estudiantes de 7 a 8 años, se explorarán patrones en diseños 3D simples y se fomentará la creación de variaciones manteniendo la cohesión del objeto. A través de actividades prácticas con bloques, cartón u otros materiales manipulables, los estudiantes identificarán patrones como repetición, simetría y modularidad en diseños 3D. Posteriormente, generarán al menos una variación basada en ese patrón, cuidando la relación entre las piezas y la coherencia del diseño. El enfoque está en desarrollar un pensamiento lógico, una primera aproximación al diseño computacional y la capacidad de explicar sus decisiones de forma sencilla.

Competencias

- Reconoce y describe patrones simples (repetición, simetría y modularidad) en diseños 3D y utiliza ese conocimiento para planificar una variación. - Aplica el pensamiento computacional para descomponer un objeto en partes y entender cómo se relacionan entre sí. - Diseña al menos una variación de un objeto manteniendo el patrón central y la cohesión general del diseño. - Explica, de forma simple, cómo el patrón guía decisiones de diseño y cambios en la variación. - Trabaja en equipo para proponer ideas, escuchar a otros y justificar sus propuestas. - Comunica ideas y procesos con apoyos visuales y lenguaje sencillo, fortaleciendo la alfabetización tecnológica y la expresión creativa.

Requerimientos

- Materiales: bloques o piezas de construcción 3D, cartón, cinta adhesiva, tijeras seguras, marcadores y reglas; si es posible, herramientas simples para medir y cortar con supervisión. - Espacio de trabajo seguro y cómodo, con suficiente superficie plana y supervisión de un adulto. - Habilidades previas: lectura y comprensión básica de instrucciones, capacidad de seguir pasos simples y trabajar con materiales manipulables. - Recursos del curso: guía breve de seguridad, instrucciones pictóricas paso a paso, rúbrica de evaluación y ejemplos de patrones (repetición, simetría, modularidad). - Tiempo estimado: 1-2 sesiones de 40-60 minutos cada una, con tiempo para reflexión y retroalimentación. - Seguridad: manejo responsable de materiales, uso de tijeras y reglas con supervisión, evitar piezas pequeñas para riesgo de ingestión.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Conceptos básicos para identificar dimensiones y distinguir 3D vs 2D

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar el ancho, el alto y la profundidad en objetos cotidianos.
- Distinguir entre objetos o imágenes 3D y 2D mediante observación y comparación.

- Describir con una frase simple las diferencias entre 3D y 2D.

Contenidos Temáticos

Temas necesarios para alcanzar los objetivos. Cada tema incluye una breve descripción en una lista ordenada.

1. Tema 1: Dimensiones - ancho, alto y profundidad

1. Ancho: la medida de izquierda a derecha, como el ancho de una caja.
2. Alto: la medida de arriba hacia abajo, como la altura de una caja.
3. Profundidad: la medida de delante hacia atrás, como cuán profundo es un objeto.

2. Tema 2: 3D vs 2D

1. 3D tiene volumen y ocupa espacio en tres direcciones.
2. 2D solo tiene ancho y alto y se ve plano.
3. Ejemplos: un cubo de juguete (3D) y un dibujo de un cubo (2D).

Actividades

- **Actividad 1 - Exploración de objetos:** Observa objetos de la clase y señala su ancho, alto y profundidad; concluye si son 3D o 2D. Puntos clave: identificar dimensiones, comparar volumen y superficie. Aprendizajes: reconocer dimensiones y distinguir 3D de 2D.
- **Actividad 2 - Dibujo y clasificación:** Dibuja un objeto en 2D y describe cómo cambiaría si fuera en 3D. Puntos clave: describe proyecciones, imagina volumen. Aprendizajes: vincular dibujo 2D con objeto 3D.
- **Actividad 3 - Clasificación rápida:** En parejas, clasifiquen tarjetas con imágenes como 3D o 2D y expliquen su elección. Aprendizajes: razonamiento verbal y pensamiento comparativo.

Evaluación

Se evaluará a partir de:

- Participación y observación durante las actividades prácticas (identificación de dimensiones).
- Preguntas cortas al finalizar cada actividad para verificar la comprensión de 3D vs 2D.
- Capacidad para justificar por qué un objeto es 3D o 2D.

Unidad 2: Unidad 2: Clasificación de formas básicas en diseño 3D: cubo, prisma y cilindro

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las formas cubo, prisma y cilindro y sus características básicas (caras, bases, aristas).
- Explicar, con ejemplos simples, para qué se utiliza cada forma en objetos cotidianos.
- Clasificar objetos según la forma predominante y justificar la clasificación.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Formas básicas - cubo, prisma y cilindro

1. Cubo: caras iguales, 6 caras; aristas y vértices uniformes.
2. Prisma: bases paralelas y caras laterales rectas; puede tener bases triangulares o cuadradas.
3. Cilindro: bases circulares y una superficie lateral curva.

2. Tema 2: Función y uso de cada forma

1. Usos del cubo (cajas, dados, bloques de construcción).
2. Usos del prisma (bloques alargados, estanterías simples).
3. Usos del cilindro (tubos, tapas redondas, columnas).

Actividades

- **Actividad 1 - Explora y nombra:** Observa objetos y nombra si predominan forma de cubo, prisma o cilindro; Justifica tu elección con una frase. Aprendizajes: reconocer formas y justificar su uso.
- **Actividad 2 - Construcción de formas:** Recrea cubos, prismas y cilindros con bloques o materiales de construcción y compara sus características. Aprendizajes: manipulación de formas y registro de propiedades.
- **Actividad 3 - Clasificación de objetos:** En el aula, clasifica objetos según su forma predominante y explica por qué. Aprendizajes: razonamiento y clasificación.

Evaluación

Evaluación continua basada en:

- Identificación de las formas en diferentes objetos.
- Participación en las actividades de construcción y clasificación.
- Justificación oral/escrita de las clasificaciones realizadas.

Unidad 3: Unidad 3: Construcción de un modelo 3D simple usando bloques y un algoritmo básico

Objetivos de Aprendizaje

- Seguir una secuencia de pasos para ensamblar bloques y formar un objeto conocido.
- Describir la lógica de la construcción en palabras simples, explicando qué hace cada paso.
- Recolectar y revisar el resultado para identificar mejoras posibles.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Planificación del modelo

1. Elegir el objeto simple a construir (p. ej., casa de bloques).
2. Identificar la base y la estructura general del modelo.

3. Crear un plan corto y ordenado para seguir durante la construcción.

2. Tema 2: Ensamblaje de bloques

1. Colocar la base estable.
2. Añadir altura gradualmente con bloques compatibles.
3. Terminar con detalles simples (puertas, techos, ventanas).

3. Tema 3: Verificación y mejoras

1. Comprobar estabilidad y proporciones.
2. Proponer una mejora y aplicar un pequeño cambio.

Actividades

- **Actividad 1 - Construcción guiada:** Siguiendo un algoritmo básico, construye una casa de bloques y explica cada paso. Aprendizajes: secuenciar acciones y justificar decisiones.
- **Actividad 2 - Registro del proceso:** Anota en un mini-diario los pasos ejecutados y por qué. Aprendizajes: reflexión metacognitiva sobre el proceso.
- **Actividad 3 - Presentación del modelo:** Presenta el modelo terminado y señala al menos una mejora posible. Aprendizajes: comunicación y autoevaluación.

Evaluación

Evaluación basada en:

- Precisión y claridad de la secuencia de pasos seguida.
- Coherencia entre las acciones y el resultado final.
- Capacidad de justificar decisiones y proponer mejoras.

Unidad 4: Unidad 4: Describir la secuencia de pasos para diseñar un objeto 3D usando palabras clave

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar palabras clave comunes en la tarea de diseño 3D.
- Elaborar una breve secuencia de pasos para diseñar un objeto 3D sencillo.
- Explicar, en palabras simples, el porqué de las decisiones en cada acción de la secuencia.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Palabras clave del diseño 3D

1. Dibujar, medir, alinear, unir/pegar, ajustar, verificar.
2. Cómo usar estas palabras para describir una tarea de construcción.

2. Tema 2: Secuenciación de pasos

1. Planificación: definir objetivo y recursos.
2. Ejecución: realizar acciones en orden lógico.
3. Revisión: verificar resultados y ajustar si es necesario.

3. Tema 3: Justificación de acciones

1. Por qué empezamos con la base, luego subimos; lógica de continuidad.
2. Cómo justificar cambios y mejoras con criterios simples (estabilidad, simetría, proporción).

Actividades

- **Actividad 1 - Escribe una secuencia de pasos:** Escribe una serie de pasos para diseñar un cubo sólido usando palabras clave y justifica cada acción. Aprendizajes: uso de lenguaje de diseño y pensamiento lógico.
- **Actividad 2 - Comparte tu secuencia:** En parejas, leen las secuencias de la otra persona y comentan similitudes y diferencias. Aprendizajes: comunicación y escucha activa.
- **Actividad 3 - Mini presentación:** Presenta tu secuencia y explica una acción clave y su razón. Aprendizajes: expresión oral y defensa de ideas.

Evaluación

Evaluación basada en:

- Claridad y precisión del uso de palabras clave en la secuencia.
- Coherencia entre las acciones y el objetivo del diseño.
- Capacidad para justificar decisiones con argumentos simples.

Unidad 5: Reconocer patrones en diseños 3D simples y crear variaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar patrones simples en diseños 3D (repetición, simetría, módulos).
- Generar al menos una variación del objeto manteniendo el patrón central.
- Explicar cómo el patrón guía decisiones de diseño y cambios en la variación.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Patrones simples en 3D

1. Repetición: repetir elementos para formar una estructura.
2. Simetría: equilibrio y correspondencia entre lados.
3. Modularidad: usar piezas o bloques iguales para construir.

2. Tema 2: Variación basada en el patrón

1. Mantener la forma base, variar altura o tamaño de módulos.
2. Explorar cambios de color o orientación respetando el patrón.

3. Tema 3: Comunicación de la variación

1. Describir la variación y en qué se basó el cambio.
2. Explicar cómo el patrón se mantiene en la variación.

Actividades

- **Actividad 1 - Detectar patrones:** Observa varios diseños 3D simples y señala el patrón que se repite.
Aprendizajes: reconocimiento de estructuras repetitivas y simetría.
- **Actividad 2 - Crear variación:** A partir de un diseño con patrón (p. ej., torre de bloques), crea una variación manteniendo el patrón central y describe los cambios. Aprendizajes: creatividad guiada por patrones.
- **Actividad 3 - Presentación de resultados:** Muestra la variación y explica cómo se aplica el patrón. Aprendizajes: comunicación y reflexión sobre diseño.

Evaluación

Evaluación basada en:

- Capacidad para identificar patrones en diseños 3D simples.
- Originalidad y consistencia de la variación respecto al patrón.
- Claridad en la explicación de cómo el patrón guía decisiones de diseño.