

TINKERCAD



Tinkercad es una aplicación en línea de diseño e impresión 3D para todos los públicos, ya que su nivel de dificultad como de destrezas necesarias para el desarrollo de estructuras es sencillo y adaptado a todos los usuarios.

Tinkercad permite el diseño de elementos en 3D partiendo de figuras preestablecidas que nos permitirán modificar las diferentes estructuras que deseemos construir.

Para su uso, solo necesitamos un ordenador o Tablet y conexión a Internet, para conectarnos a la página web de Tinkercad.

4º de Primaria

Nombre del proyecto: **La geometría toma forma**

- Tecnología: Diseño 3D
- Programa: Tinkercad
- Asignatura: Matemáticas
- Número de sesiones: 3
- Enlace Makermania: https://proyectos.makermania.es/project/geometriatomaforma_new
- Realización del proyecto:

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Contextualización	Puesta en práctica	Experimentación
Los alumnos realizarán bocetos de diferentes objetos formados por cuerpos geométricos y figuras en revolución, nombrando en el diseño las diferentes figuras que lo forman.	Los alumnos utilizan las diferentes figuras para formar el objeto que han diseñado.	Con los objetos impresos, vamos a pedirles que los intercambien e identifiquen los diferentes cuerpos geométricos que ha utilizado el compañero para formar su objeto.

Nombre del proyecto: **Accesibilidad cognitiva**

- Tecnología: Diseño 3D
- Programa: Tinkercad
- Asignatura: Valores Sociales y Cívicos
- Número de sesiones: 3
- Enlace Makermania: https://proyectos.makermania.es/project/accesibilidadcognitiva_new
- Realización del proyecto:

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Contextualización	Puesta en práctica	Experimentación
Asignaremos por grupos, diferentes áreas del colegio, de esta forma los alumnos tendrán que diseñar una figura que identifique ese lugar teniendo en cuenta las diferentes necesidades de accesibilidad cognitiva que podemos encontrar.	Los alumnos comenzarán con la construcción en Tinkercad del cartel con el que identificará el lugar del colegio que les ha tocado.	Los alumnos pueden continuar con el diseño de los carteles o podemos imprimirlos para situarlos en los diferentes lugares del colegio para poder identificar cada uno de ellos correctamente.

Nombre del proyecto: **El Cubo Matemático**

- Tecnología: Diseño 3D
- Programa: Tinkercad
- Asignatura: Matemáticas
- Número de sesiones: 2
- Enlace Makermania: https://proyectos.makermania.es/project/cubomatematico_new
- Realización del proyecto:

Sesión 1	Sesión 2
Contextualización	Puesta en práctica
Presentamos a los alumnos la idea de generar un diseño que nos ayude a comprender el contenido de las fracciones matemáticas, ¿qué podemos diseñar para ello?	Los alumnos continuarán con la construcción del cubo matemático.

Nombre del proyecto: **Catapulta**

- Tecnología: Diseño 3D
- Programa: Tinkercad
- Asignatura: Ciencias Sociales
- Número de sesiones: 3
- Enlace Makermania: https://proyectos.makermania.es/project/catapulta_new
- Realización del proyecto:

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Contextualización	Puesta en práctica	Experimentación
Comenzamos explicando a los alumnos cómo funciona una palanca, para que de esta manera puedan diseñar una catapulta teniendo en cuenta esto. Pueden comenzar con el diseño.	Los alumnos comienzan o continúan con el diseño de la catapulta.	Imprimimos las catapultas y probamos los diferentes efectos que tiene en la catapulta cambiar el punto de apoyo y el peso del elemento lanzado.