

Título.” Plagiando a Josef Hartwig. Ajedrez de la Bauhaus”

Asignatura: DIBUJO TÉCNICO I.

Curso: 1º Bach.

Aula: Zona Maker/Informática

Nivel de madurez digital:

| | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|

1. Cambiar 2. Enriquecer 3. Reforzar 4. Ampliar 5. Dotar de autonomía



Presentación.

El alumnado va a desarrollar un producto de los años 20. Se trata del ajedrez diseñado por Josef Hartwing para Bauhaus. Tendrán que investigar sobre este producto y la Bauhaus, diseñar las piezas con Freecad e imprimirlas. Prepararán también una infografía que permita la difusión del producto. Los estudiantes tendrán que ser capaces de organizar, planificar y gestionar el proceso haciendo uso de herramientas digitales que faciliten el trabajo colaborativo, diseñando en 3D e imprimir en la Impresora.. Una vez realizado, tendrán que compartirlo en el E-Portfolio del aula”

Recursos útiles.

- *Los específicos, facilitados por el docente para los requisitos marcados.
- Herramienta de diseño 3D. Freecad: <https://www.freecadweb.org/>
- Diseño de infografías: [Canva](#), [Genially](#),...
- Comunicación: [Slack](#)
- Herramienta para la gestión y planificación de la información y documentación:
 - Workep: <https://workep.com/es.html>
- Bancos de imágenes:
 - [Free images \(http://www.freeimages.com/\)](http://www.freeimages.com/)
 - [Pixabay \(https://pixabay.com/\)](https://pixabay.com/)
 - [Open Photo \(http://openphoto.net/\)](http://openphoto.net/)
 - [Flickr \(https://www.flickr.com/creativecommons/\)](https://www.flickr.com/creativecommons/)
 - [Free digital Pictures \(http://www.freedigitalphotos.net/\)](http://www.freedigitalphotos.net/)
 - [Dreamstime \(https://es.dreamstime.com/\)](https://es.dreamstime.com/)
 - [Freepik \(http://www.freepik.es/\)](http://www.freepik.es/)
 - [Im Free \(http://www.imcreator.com/free\)](http://www.imcreator.com/free)
 - [Free Range Stock \(http://freerangestock.com/\)](http://freerangestock.com/)
 - [Refe \(http://getrefe.com/\)](http://getrefe.com/)
 - [FreePik \(http://www.freepik.es/\)](http://www.freepik.es/)
 - [IM Free \(http://imcreator.com/free\)](http://imcreator.com/free)

Motivar al profesorado.

- El docente adquiere el rol de Guía y soporte durante el proceso.
- Fomenta el autoaprendizaje del alumnado.
- Favorece la búsqueda y selección de información.

- Potencia la adquisición de los contenidos mediante el Visual Thinking.
- Se trata de una actividad que también pueden realizar los docentes para trabajar de manera colaborativa y compartir proyectos e ideas innovadoras.

Motivar al alumnado.

- Desarrollo de la actividad en espacios diferentes a la de referencia (clases magistrales)
- Son responsables y partícipes de su propio aprendizaje
- Trabajan con diferentes herramientas, que les pueden ser de utilidad para otras actividades.

Preparar.

- Plantear los roles y tareas entre los estudiantes
- Presentar la actividad y la herramienta a los estudiantes.
- Compartir los recursos necesarios para llevarla a cabo.
- Recordatorio de las Licencia Creative Commons y los derechos de autor.
- Breve explicación de las herramientas que desconocen (*dependerá de si se trata de estudiantes que ya han trabajado de manera colaborativa mediante herramientas de Google y han desarrollado un proyecto en su totalidad)
- Todo el trabajo ha de compartirse con el docente y realizarse dentro del entorno para que pueda realizarse el seguimiento y la evaluación de manera adecuada.
- Búsqueda previa por parte del docente para facilitar y guiar la búsqueda y selección de información.

Suscitar interés:

“Ya habéis realizado algún proyecto, así que estáis preparados para diseñar, desarrollar y gestionar vuestra propia idea. Para ello, os vais a ayudar de herramientas que os faciliten la comunicación, la gestión de la documentación, planificación y fabricación del “producto” en la Impresora 3D.

No os agobiéis porque os voy a facilitar el proceso y os voy a guiar y coordinar para que el resultado sea satisfactorio.

En caso de que necesitéis trabajar en casa, no hay problema si tenéis conexión, e incluso os puedo abrir el aula en algún recreo”.

Orientar:

- Breve explicación de las herramientas que no conocen, según las vayan necesitando
- Registrarse en las herramientas que no lo estén.
- Identificar las palabras clave para las búsquedas.
- Planificarse los tiempos.
- Ser responsable durante todo el proceso.

Evaluar:

El alumnado dispondrá de una rúbrica al comienzo de la actividad que indique cómo se les va a evaluar.