



MAKER ED

HACER PARA APRENDER: Coser Criaturas Rellenas

INTRODUCCIÓN

¿Tienes calcetines desiguales por ahí? ¡No los tires! Cóselos en una criatura de peluche propia. Los animales de peluche pueden proporcionar una fuente de consuelo en momentos de estrés, reduciendo la soledad y la ansiedad. De hecho, abrazar cualquier cosa suave y reconfortante libera hormonas que nos calman y nos tranquilizan, ¡con razón más de 40% de los adultos duermen con un animal de peluche!

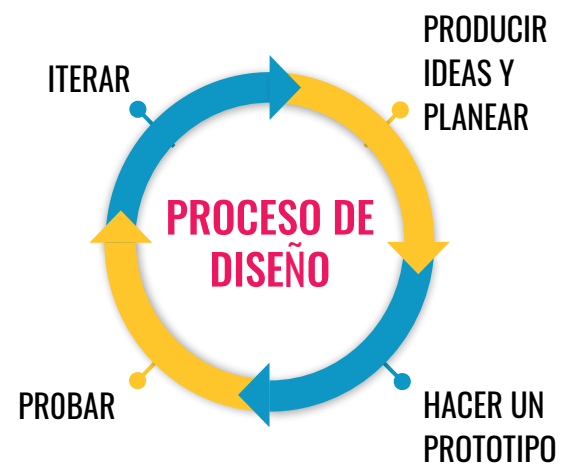
Pero, ¿cómo puedes convertir un cuadro de tela o un calcetín viejo en un lindo animal de peluche? ¡Usando el proceso de diseño! Primero, produces ideas y haces un dibujo de tu plan. A continuación, crearás tu diseño. Cuando hayas hecho el primer prototipo, probablemente encontrarás cosas que desees modificar. ¡Repite tu diseño para mejorarlo!



TU DESAFÍO

Usa el proceso de diseño para diseñar una criatura rellena que tenga los siguientes criterios:

- Está hecho de tela
- Tiene cabeza y cuerpo con al menos un apéndice (como un brazo, pierna, cola o ala)
- Está decorado para darle una personalidad.



Sujeto

Diseño



Estándares

NGSS: 3-5-ETS1-1

Ingeniería

Diseño. Definir una problema de diseño simple que refleja una necesidad o un deseo que incluye criterios específicos para el éxito.



Grados

3º-5º

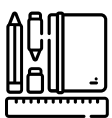
6º-8º

9º-12º



Términos clave

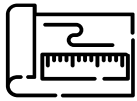
- Criterio
- Prototipo
- Iterar
- Coser



Herramientas y materiales de fabricación

Esta actividad se puede realizar con amplia variedad de materiales. Aquí hay algunas sugerencias para comenzar - ¡sea creativo con lo que tenga en casa!

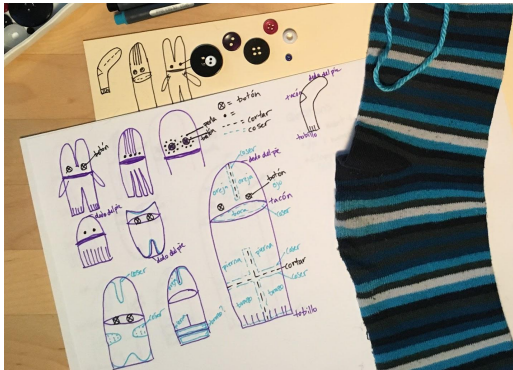
- **Para planear:** papel, lápiz, marcadores, crayolas
- **Materiales base:** tela - use calcetines viejas o otra ropa gastada
- **Herramientas:** tijeras, aguja e hilo, pistola de pegamento caliente y barras de pegamento
- **Stuffing:** relleno de fibra, papel, tela
- **Decoraciones:** botones, cuentas, ojos saltones, tela, hilo, marcadores, pintura, pompones



INSTRUCCIONES DE ACTIVIDAD

PRODUCIR IDEAS Y PLANEAR

¡Produce tantas ideas como puedas! Revisa todos los materiales que tienes disponible y piensa en cómo puedes usarlos en tu diseño. Elija una idea que se ajuste mejor a los **criterios** de diseño. Dibuje su idea en una hoja de papel y etiquete los materiales que usará.



- ¿Tu criatura tiene patas? ¿Alas? ¿Cómo vas a hacer esas formas?
- ¿Estás incluyendo los ojos? ¿Qué usarás para hacerlos? ¿Botones? ¿Tela?

HACER UN PROTOTIPO

¡Crea un prototipo de la criatura que diseñaste! Puedes crear prototipos de diferentes partes de tu criatura y luego coserlas todas juntas. Por ejemplo, puedes comenzar con dos patas grandes, ¡pero luego decidir hacerlas más delgadas o más cortas o hacer cinco de ellas!

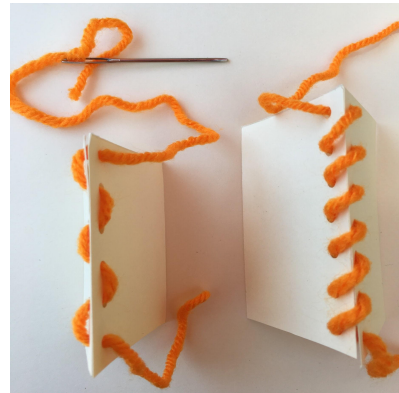


Imagen original de The Bunny Maker

ITERAR

¡Según tus observaciones, ajuste tu diseño para producir más ideas, planificar, construir y probar un nuevo prototipo!

- ¿Qué nuevas ideas quieres probar?



Ejemplos de técnicas de costura

PROBAR

Al cortar y coser tu criatura, puedes encontrar cosas que no funcionaron de la manera que querías. Grabe tus observaciones:

- ¿Qué funcionó bien en tu diseño?
- ¿Qué quieres cambiar?



Reflejar Después de completar el desafío, reflexione sobre su experiencia:



- ¿Qué problemas tuviste en tu diseño y cómo usaste tu creatividad para resolverlos?



Los **criterios** son cosas que el diseño debe hacer para ser exitoso.



Cuando **coses**, unes dos pedazos de tela con aguja e hilo, ¡algo así como pegamento!



Punta de costura:

Las puntadas grandes son rápidas pero pueden separarse. Las puntadas apretadas pueden juntar la tela. Experimente para encontrar lo que funciona para tu diseño.



Punta de costura:

Si giras el calcetín al revés antes de coserlo, no verás las puntadas.



Un **prototipo** es un modelo que los ingenieros usan para probar cómo funciona un diseño.



Iterar es probar algo, ajustar y repetir para mejorarlo.



MAKER ED

¡Comparte tu proyecto!
@MakerEdOrg
#MakerEdAtHome
#SockCreature



Mira este video de actividad aquí
bit.ly/MakerEdSewing



Para más recursos, visítenos:
makered.org

