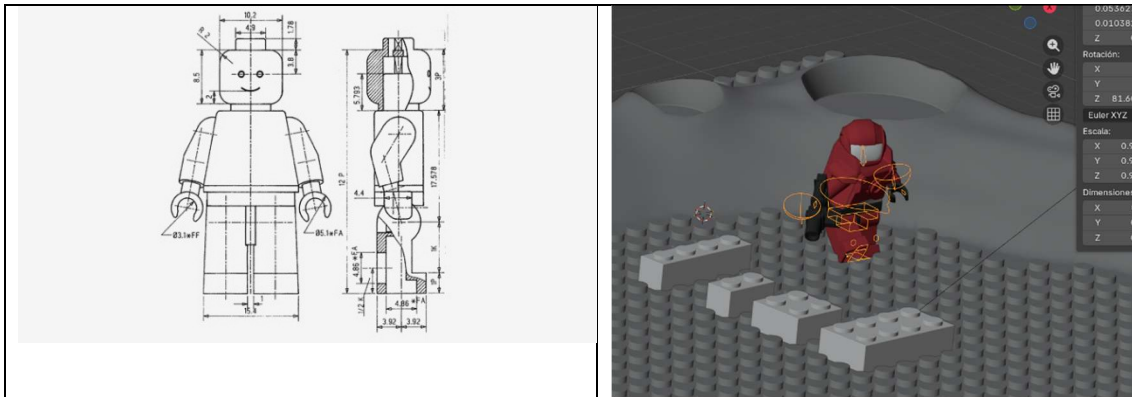


Taller: BlenderLab
Ponente: Sonia Martínez Rodenes
Curso AVAST 2026-27



Presentación de la actividad

¡Bienvenidos a **BlenderLab: Diseña tu mundo en 3D!**

BlenderLab es un taller de iniciación al diseño y creación tridimensional mediante **Blender**, un programa gratuito y de código abierto utilizado por profesionales de ámbitos tan diversos como la animación, los videojuegos, la arquitectura, el diseño industrial, la ingeniería o la impresión 3D.

Sin embargo, el objetivo del taller va mucho más allá de aprender a utilizar un programa informático. Blender será la herramienta con la que el alumnado podrá imaginar, crear y dar forma a sus propias ideas, desarrollando proyectos personales mientras descubre cómo se construyen los objetos y escenarios que vemos en películas, videojuegos o aplicaciones de realidad virtual.

Resumen

BlenderLab: Diseña tu mundo en 3D

En **BlenderLab** descubriremos que todo lo que imaginamos puede llegar a construirse en tres dimensiones. Un personaje, una habitación, un robot, una nave espacial o una ciudad fantástica pueden empezar siendo una simple idea y acabar convirtiéndose en un modelo digital creado por nosotros mismos.

Para ello utilizaremos **Blender**, un programa gratuito y profesional empleado en la creación de películas de animación, videojuegos, arquitectura, diseño de productos e impresión 3D. Sin embargo, el verdadero objetivo del taller no será aprender un programa informático, sino desarrollar la creatividad, la capacidad de observación y el pensamiento espacial a través del diseño.

EL DISEÑO 3D... MUCHO MÁS QUE HACER MODELOS

Crear en tres dimensiones significa imaginar, planificar, probar, equivocarse y volver a intentarlo hasta conseguir el resultado que buscamos. Cada proyecto plantea un pequeño reto que obliga a pensar cómo construir un objeto, cómo darle forma o cómo mejorar una idea.

Durante el taller los y las participantes descubrirán que el diseño 3D ayuda a desarrollar habilidades como:

- Visualizar y comprender objetos en el espacio.
- Potenciar la creatividad convirtiendo ideas en proyectos reales.
- Desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- Mejorar la planificación y la organización del trabajo.
- Aprender a experimentar y perder el miedo a equivocarse.
- Desarrollar la autonomía y la capacidad para tomar decisiones.
- Adquirir competencias digitales utilizando una herramienta profesional.
- Comunicar ideas mediante imágenes y modelos tridimensionales.

Además, el modelado 3D acerca al alumnado a disciplinas STEAM de una forma práctica y motivadora, combinando arte, matemáticas, geometría, informática, diseño e ingeniería.

¿CÓMO LO HACEMOS?

Cada actividad comenzará con un pequeño reto creativo. Primero aprenderemos una nueva herramienta de Blender mediante una demostración práctica y, a continuación, cada alumno la utilizará para desarrollar su propio proyecto.

No se trata de que todas y todos realicen exactamente el mismo trabajo. Cada participante podrá explorar distintas soluciones, personalizar sus diseños y avanzar según su ritmo e intereses. Algunos disfrutarán creando personajes, otros diseñarán escenarios, objetos, vehículos o pequeños mundos imaginarios.

El taller está pensado para favorecer la experimentación, el aprendizaje por descubrimiento y la curiosidad, convirtiendo cada sesión en una oportunidad para aprender haciendo.

¿QUÉ APRENDEREMOS?

A lo largo del curso iremos descubriendo las principales herramientas de Blender mientras desarrollamos proyectos cada vez más completos. Algunas de las actividades serán:

- Construcción de objetos mediante formas geométricas sencillas.
- Diseño de habitaciones, edificios o escenarios.
- Creación de personajes y criaturas.
- Aplicación de materiales, colores y texturas.
- Iluminación y composición de escenas.
- Introducción a la animación.
- Diseño de un proyecto personal donde cada alumno desarrollará su propia idea.

El curso finalizará con un **portfolio digital** en el que cada participante reunirá sus creaciones y podrá comprobar la evolución de su aprendizaje.

Más que aprender a utilizar un programa, **BlenderLab** pretende que los niños y niñas descubran una nueva forma de crear, imaginar y resolver problemas. Porque detrás de cada videojuego, película de animación o diseño en 3D siempre hay alguien que comenzó exactamente igual: con una idea y muchas ganas de construirla.