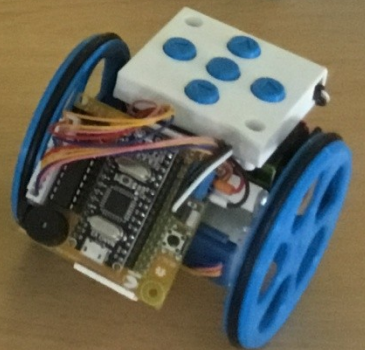
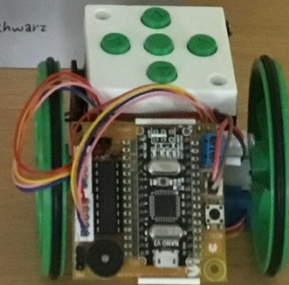
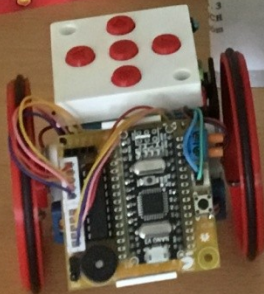
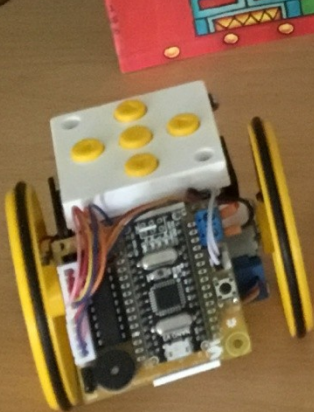


# Makers PAB



COMO SER MAKER E NON MORRER NO INTENTO





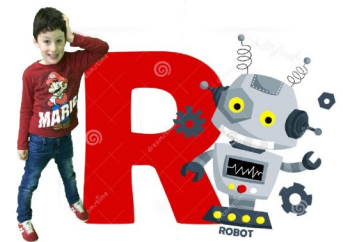


RoboLinguas

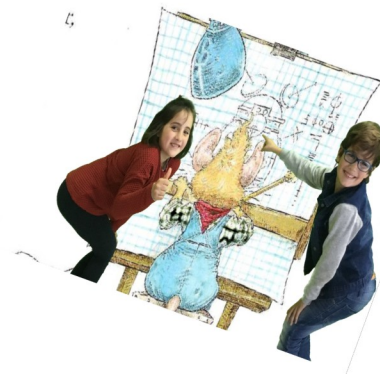


MatemáticaMente

NOME DA ACTIVIDADE: CÓNTEME	
<b>ELABORADA POR:</b>	G.T. Robótica
<b>DESTINATARIOS:</b>	Alumnado 2º, 3º e 4º de E.P
<b>DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE:</b>	<p>Colócase o escarnabot na casa de saída. O primeiro xogador escolle unha imaxe. O segundo xogador leva o escarnabot ata a imaxe e comeza a historia. Termina escollendo outra imaxe para continuar a historia. É posible tamén facelo cun caderno para que escriban o seu conto.</p> <p>Ao principio do xogo, cada xogador ten 5 RoboPuntos. Cada erro no movemento do robot ou na continuación da historia faille perder 1. O obxectivo é deixar ao contrario sen puntos.</p>
<b>OBXECTIVOS:</b>	<p>Espertar o interese pola creación de contos.</p> <p>Producir un texto literario sinxelo coa estrutura e unha secuencia lóxica, facendo un uso adecuado da linguaxe. Expressarse oralmente.</p>
<b>CONTIDOS:</b>	<p>Identificación da estrutura narrativa do conto.</p> <p>Produción de textos literarios simples respectando as características estruturais.</p>
<b>AGRUPAMENTOS:</b>	Traballo por parellas.
<b>DURACIÓN:</b>	30 minutos.
<b>MATERIAIS E RECURSOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alfombriña.</li> <li>- 1 Escornabot.</li> </ul>



AL Robótico



RoboTeca



**ESCORNABOT**

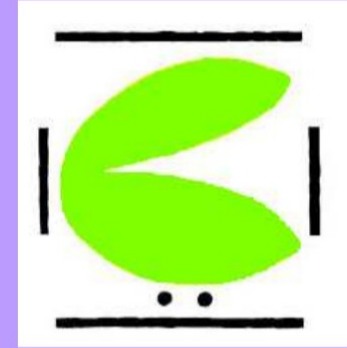


**META**



14	7	7	14
----	---	---	----

**META**



	3		3		
2	8	11	2	8	11

**PALABRAS SECRETAS**

6	9	12	12	9	6
---	---	----	----	---	---

1	4	13	10		10	13	4	1
---	---	----	----	--	----	----	---	---

5								5
---	--	--	--	--	--	--	--	---

**SALIDA**



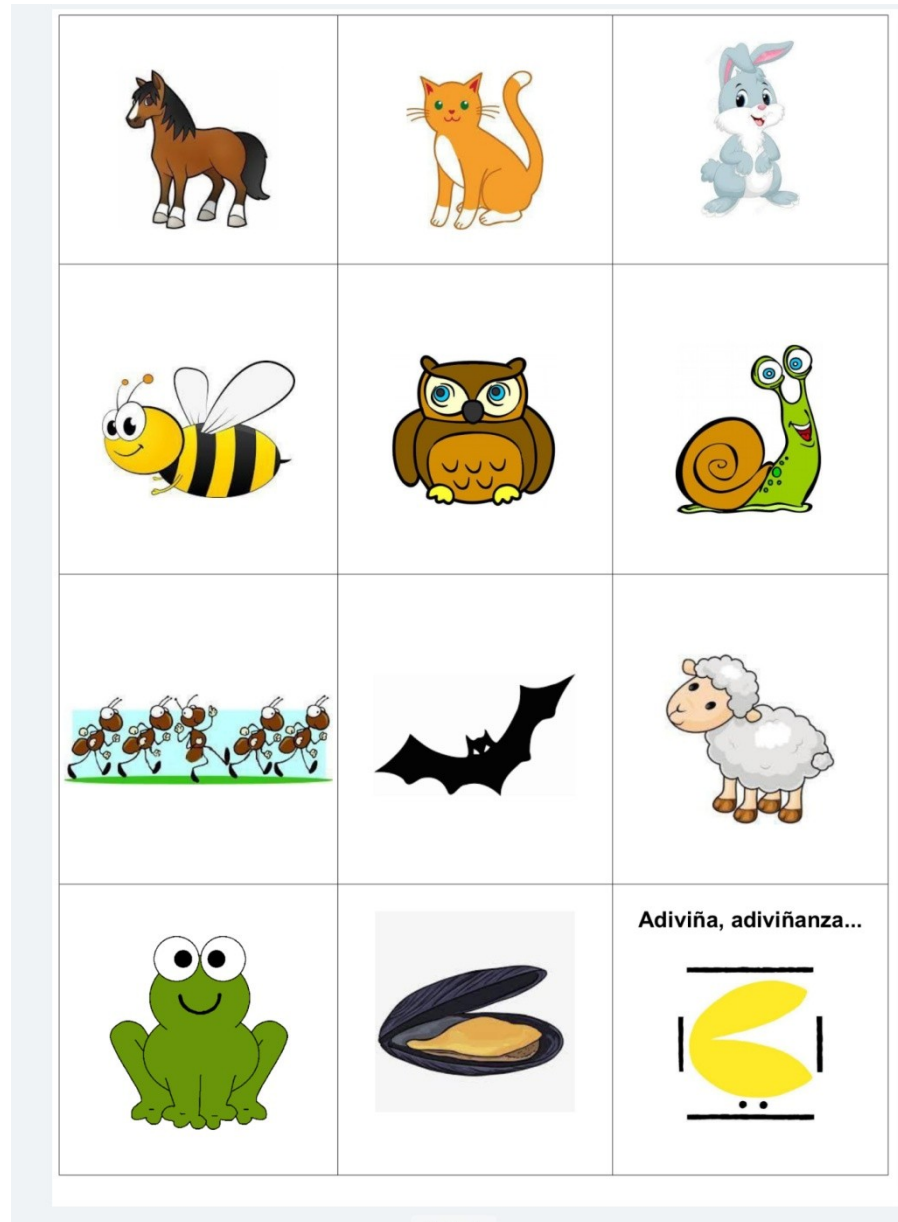
**PALABRAS SECRETAS**



**SALIDA**

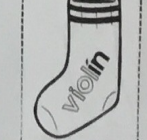
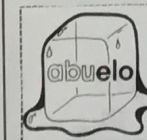
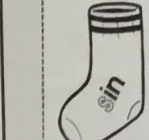
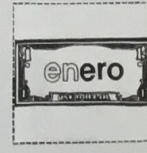
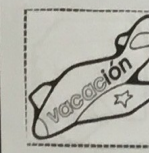
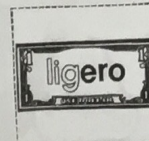
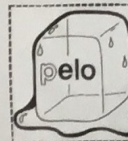
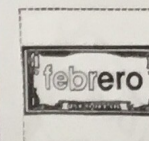
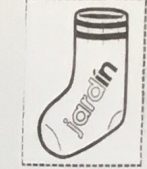
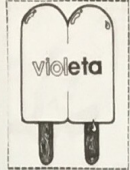
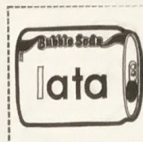
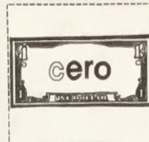
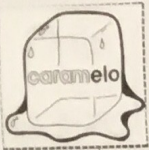


<p>Son un animal moi elegante, moi veloz e pouco fero; e cando quero calzarme vou a casa do ferreiro.</p>	<p>Son astuto e cazar un rato é a miña maior afección.</p>	<p>Cal é o animal, de campo ou curral, que se lle das una cenoria os seus dentiños verás?</p>
<p>De cela en cela vou pero presa non estou.</p>	<p>Sal ao campo polas noites se me queres coñecer, son señor de grandes ollos, cara sería e gran saber.</p>	<p>Un só porteiro, un só inquilino, a túa casa redonda lévala contigo.</p>
<p>Cargadas van, cargadas veñen e no camiño non se deteñen.</p>	<p>Voo de noite, durmo de día e nunca verás plumas na á miña.</p>	<p>Puñado de algodón que brinca sen ton nin son.</p>
<p>Canto na beira, vivo na auga, non son peixe, nin son cigarra.</p>	<p>En dúas castañas vou encerrado e ao sacarme do mar póñome colorado.</p>	<p><b>Adiviña, adiviñanza...</b></p> 



M  
A  
L  
E  
T  
A

P  
O  
E  
T  
A





Cámbialle o final  
a un conto.

Describe a un  
superheroe.



Como é a persoa  
que máis queres.

Conta un chiste  
ben chistoso.

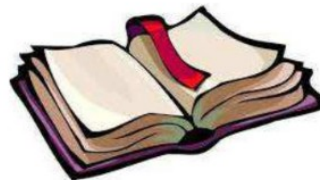


Conta unha  
historia alegre en  
tres palabras.



Canta unha canción.

Conta o teu  
libro favorito.



Describe a un  
malvado de conto.



ESCORNABOT



Nomea tres  
 cousas que che  
 fan feliz.



Inventa unha  
historia triste en  
tres palabras.

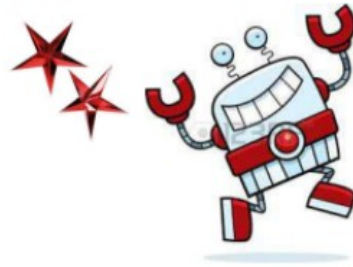


Fálanos do teu  
lugar favorito.





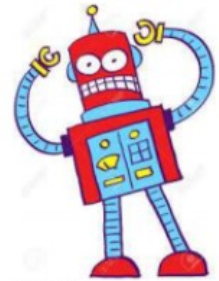
## RÚBRICA 2



### Nivel Enxeñeiro



### Nivel Manitas



### Nivel Trapalleiro

#### Recursos de robótica 20%

Fomos capaces de seguir o deseño na construción do robot sen dificultade, comprendendo as instrucións con facilidade e mesmo propoñendo novas posibilidades

Conseguimos seguir as instrucións dunha forma autónoma e construímos o robot

Non fomos capaces de entender o deseño nin as instrucións e necesitamos axuda

#### Traballo en equipo 20%

Organizámonos e apoiámonos dende o principio, entendendo as propostas dos demais e con igual participación

Existiron problemas para organizarnos e construír pero sempre nos apoiámos e respectamos

A participación foi desigual e houbo desacordos que non puidemos solucionar

#### Resolución de Problemas 20%

Tivemos interese polo funcionamento dos robots. Investigamos cos materiais e atopamos alternativas na construción entre todos

Tivemos interese polo funcionamento dos robots. Investigamos cos materiais e intentamos buscar alternativas na construción

Non tivemos interese polo funcionamento dos robots nin por experimentar cos materiais

#### Presentación do traballo 20%

Descríbimos o proceso dunha forma clara e sinxela, presentando as dificultades atopadas e o grao de satisfacción acadado

Descríbimos o proceso dunha forma clara e sinxela

A nosa presentación foi confusa e non fomos capaces de describir o proceso que seguimos.

#### Uso do tempo 20%

Aproveitamos ben o tempo para asegurar a entrega, axustándonos á data de entrega

O traballo demorouse pero non tivemos que renegociar a data de entrega

Non poidemos rematar na data e tivemos que renegociar a entrega



# EXPER-i-CIENCIA



# VOLCÁN KRAKATOA



OBJETIVO:

Poner o volcán en erupción.

MATERIAIS:

- Un volcán de barro
- $\frac{1}{4}$  de bicarbonato
- 3 culleres de deterxente
- Vinagre
- 6 gotas de colorante alimenticio

PROCEDEMENTO:

Botamos todos os ingredientes:

- 1º. Bicarbonato.
- 2º. Colorante.
- 3º. Deterxente.
- 4º. Removemos os ingredientes dentro do volcán.
- 5º. Poner o vinagre no volcán e esperar á lava.

EXPLICACIÓN:

Se xuntamos o vinagre co bicarbonato ten lugar a reacción química "ácido-base"

## UNHA IMAXE VALE MÁIS QUE 1000 PALABRAS

Fai fotografías para documentar o experimento

Despois de botarlle auga,  
comeza o arco da vella!!!



Eureka!!!!





# CIRCUITOS



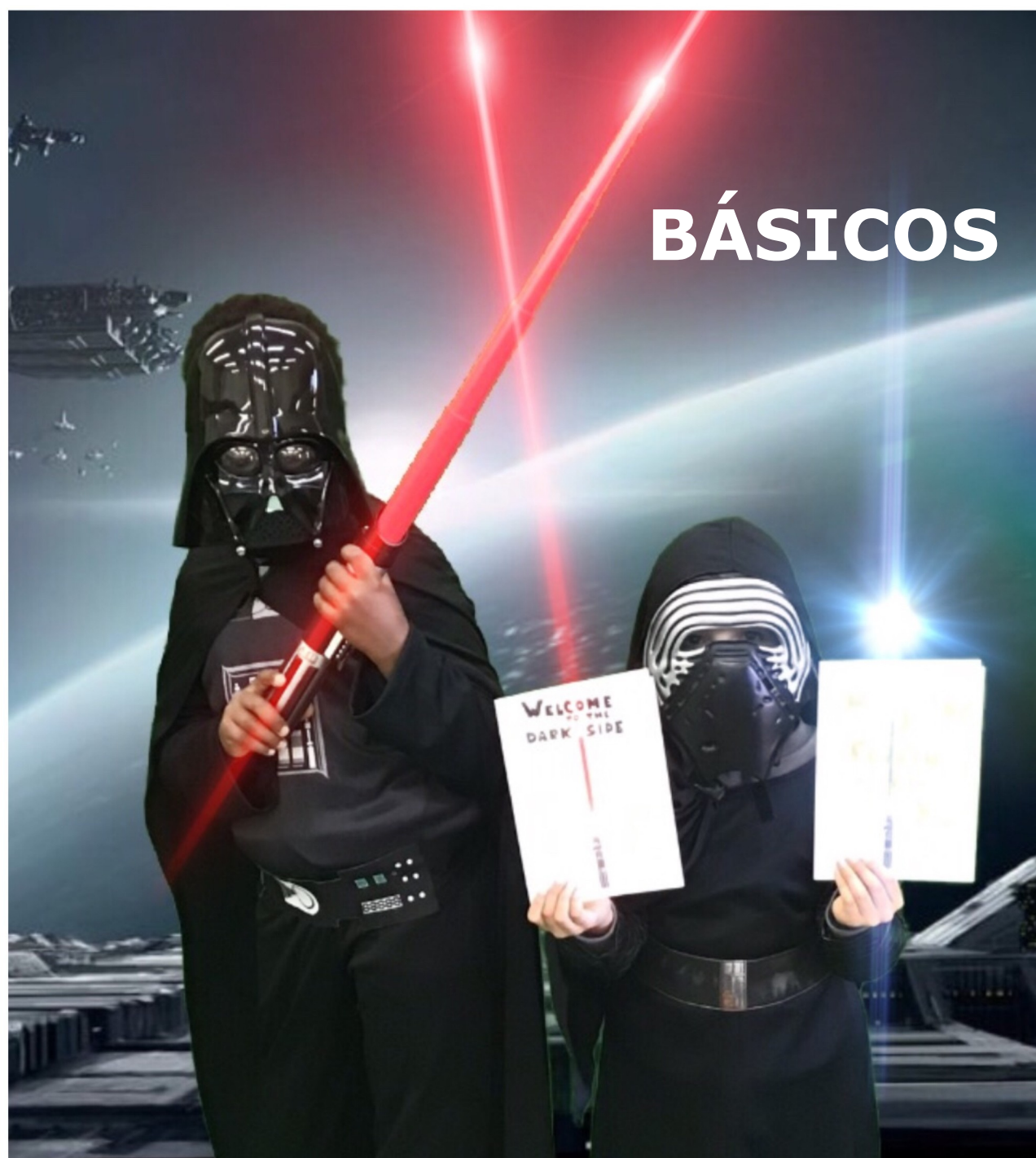
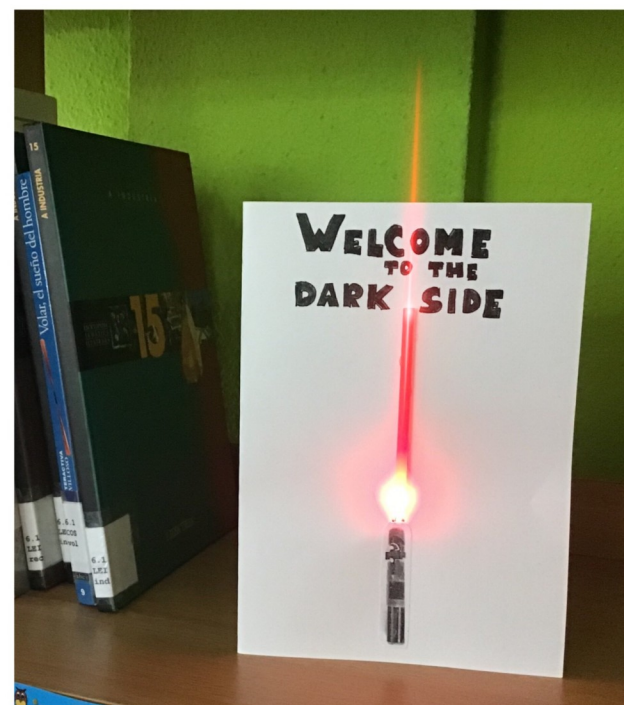


# GARABATEADORES

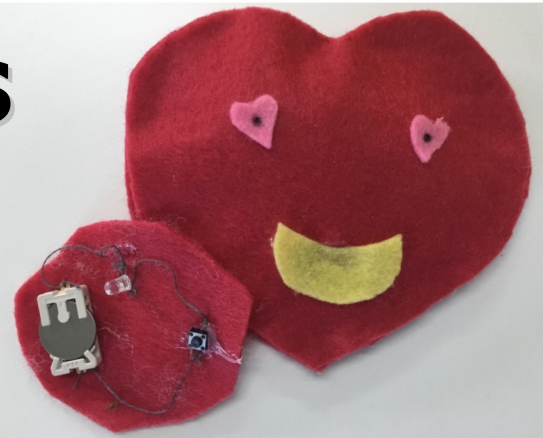


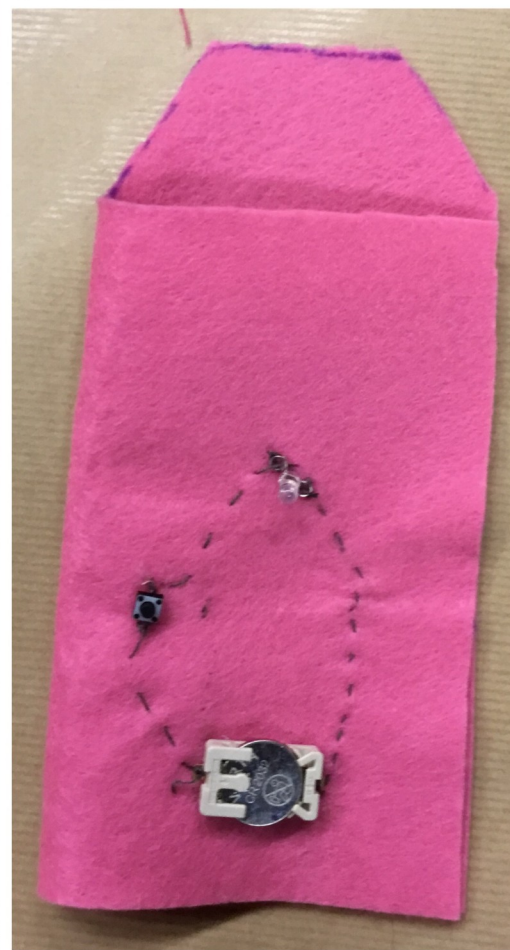
# EN PAPEL





# E-TEXTILES





# DESEÑO 3D

# DESEÑO 3D Makers PdB



## DESEÑO DIXITAL

STL



SELVA



morphi



Thingiverse



## LAMINADO

G-CODE



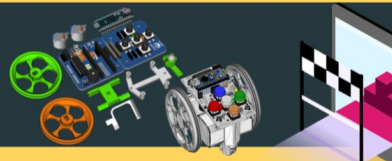
## 3D IMPRESIÓN



## POST-PROCESADO



PINTURA  
PULIDO  
MONTAXE



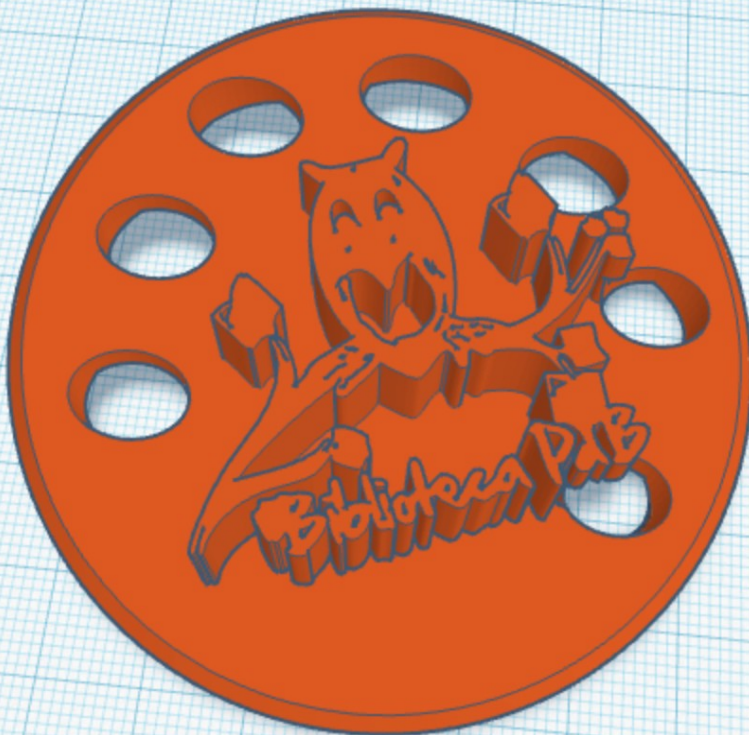
Clipboard, Copy, Paste, Delete, Undo, Redo

Lightbulb, Comment, Rotate, Lock, Hide

Import, Export, Send To

TOP

Home, Zoom In, Zoom Out, Rotate, Lock



Workplane



Ruler

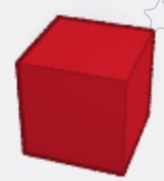
Tinkercad Basic Shapes



Box



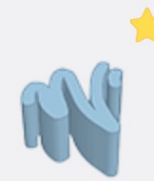
Cylinder



Box

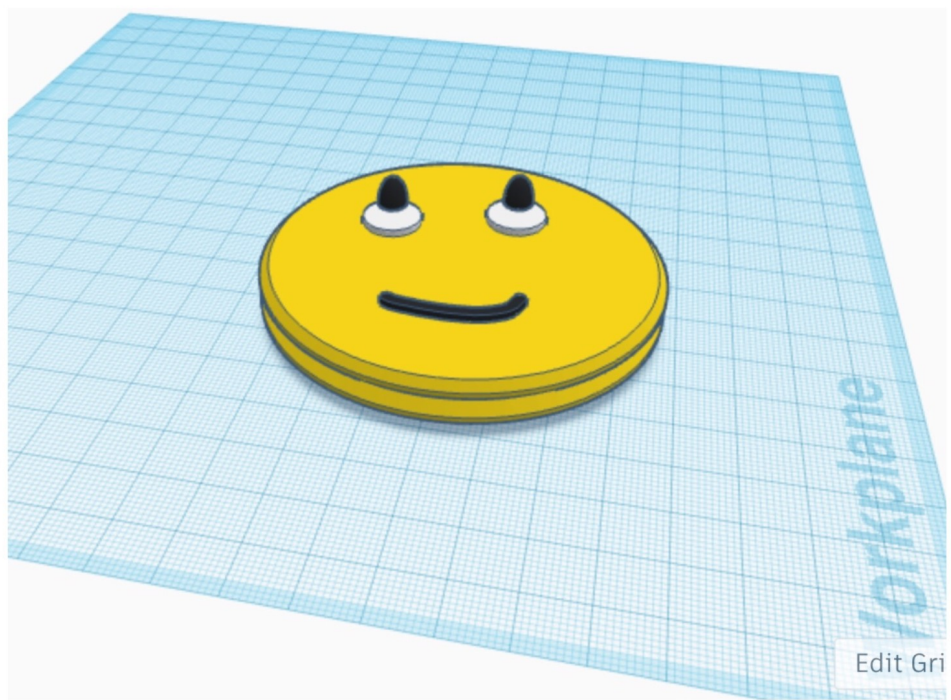
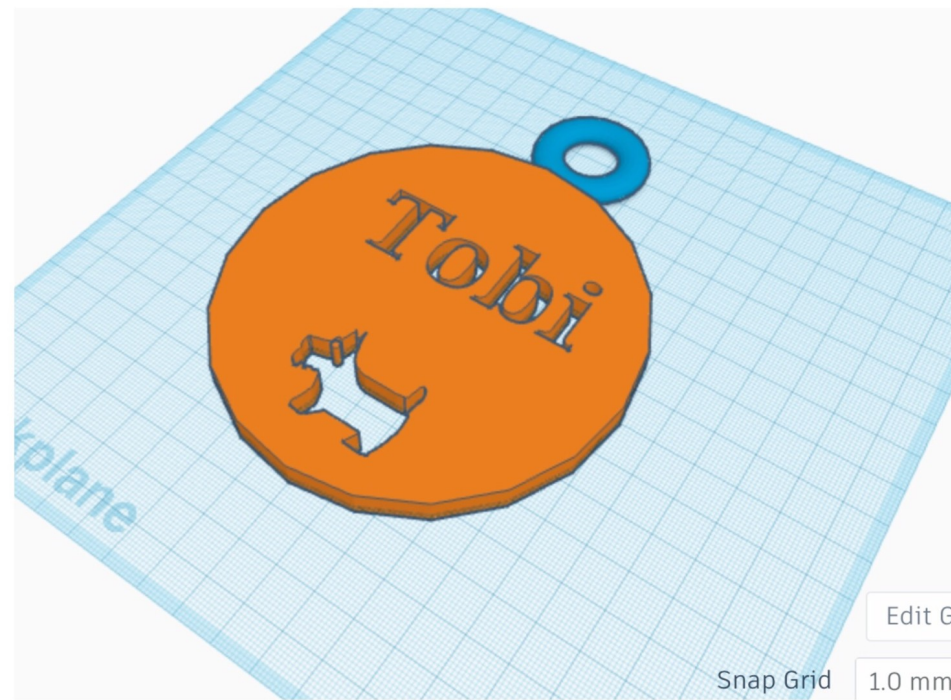
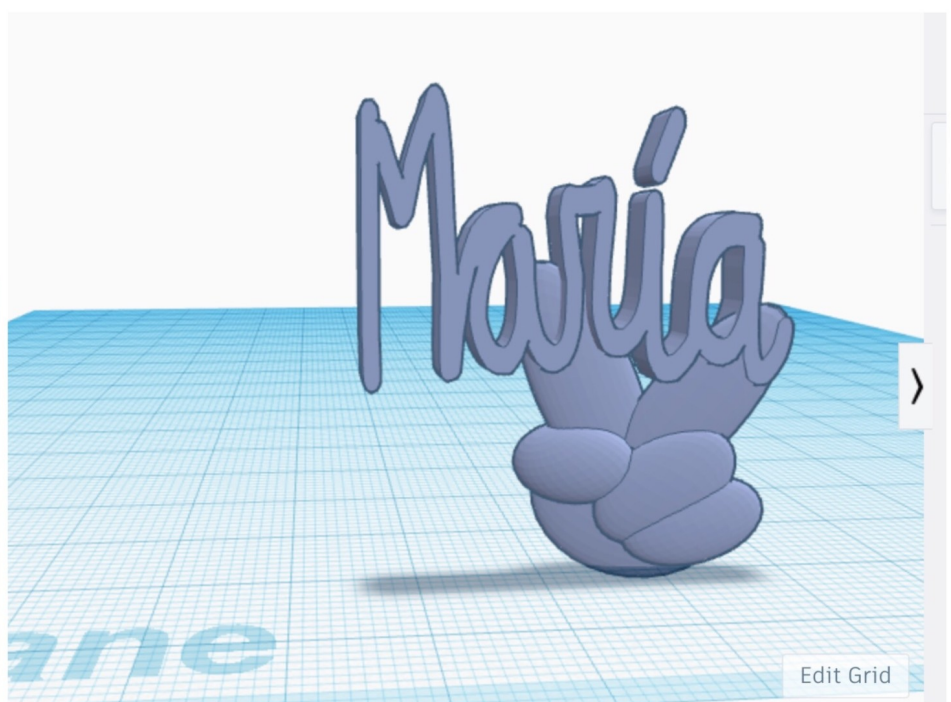
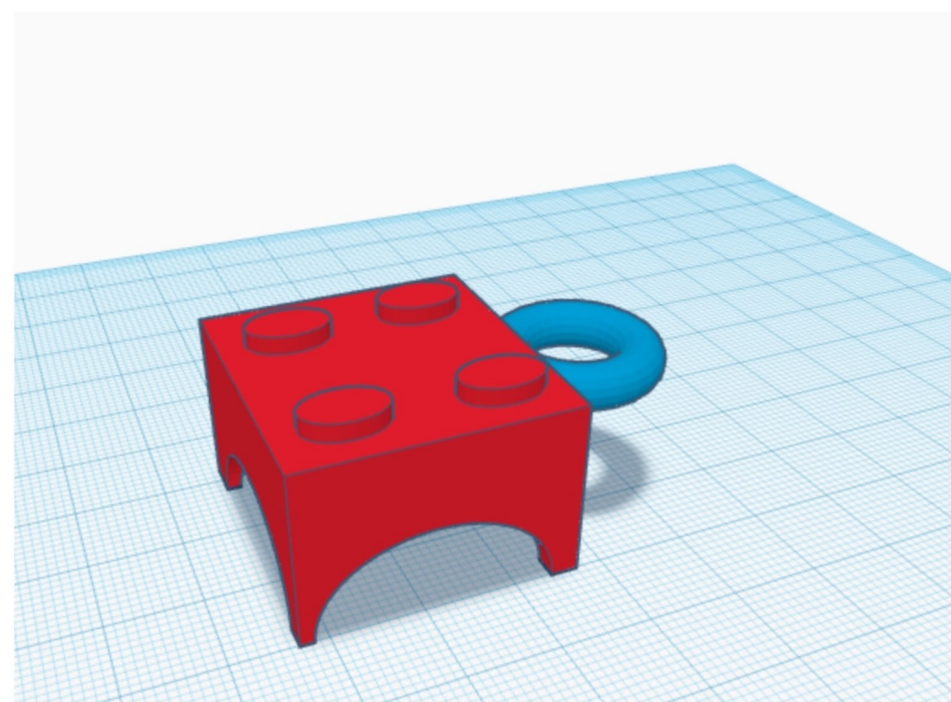


Cylinder



Edit Grid

Snap Grid 1.0 mm







Import

Export

Send To



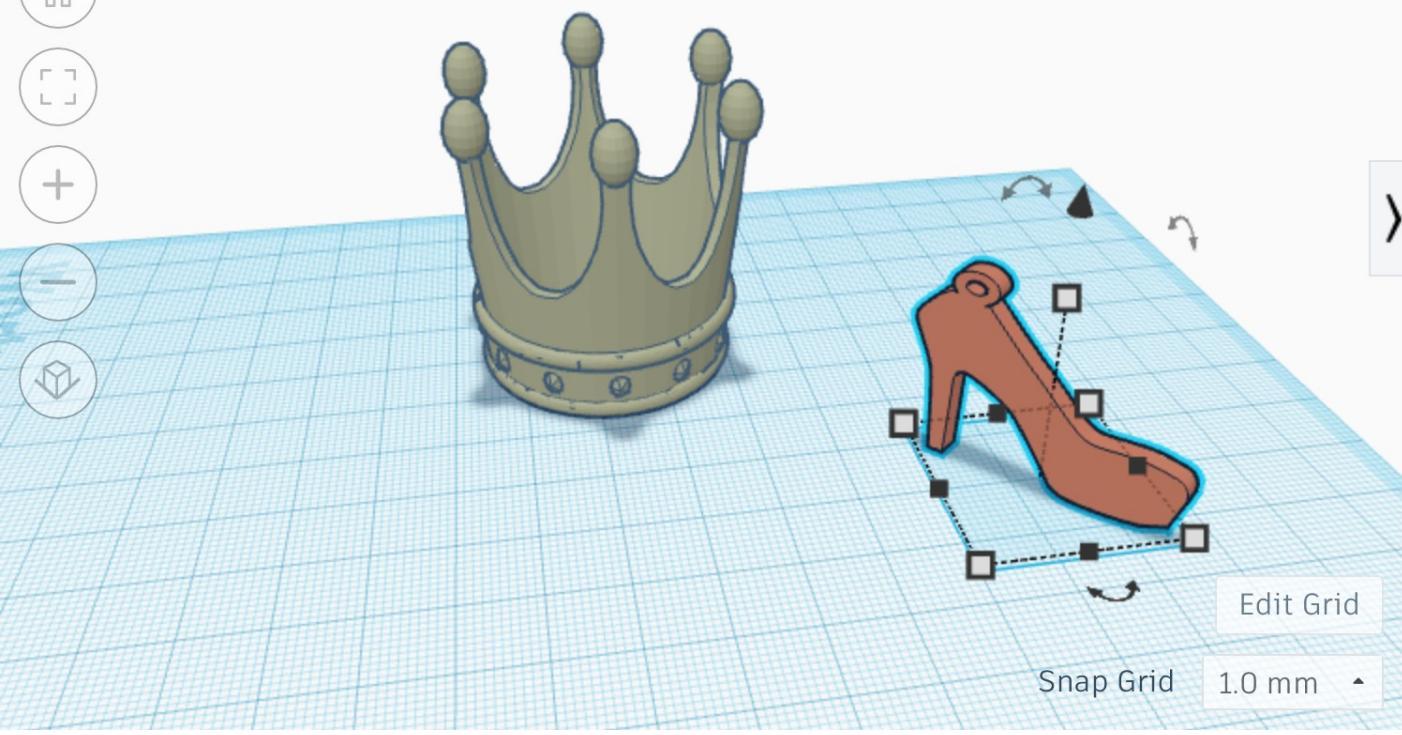
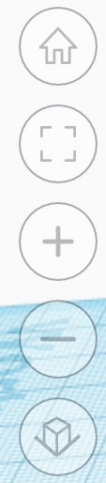
tacón

Workplane

Ruler

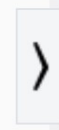
you  
Part Collection

Create part



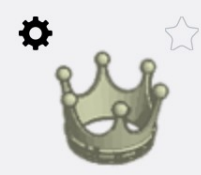
Edit Grid

Snap Grid 1.0 mm



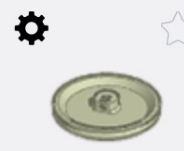
Broci3d

book



corona

tacón



perro

Roda Escorna...

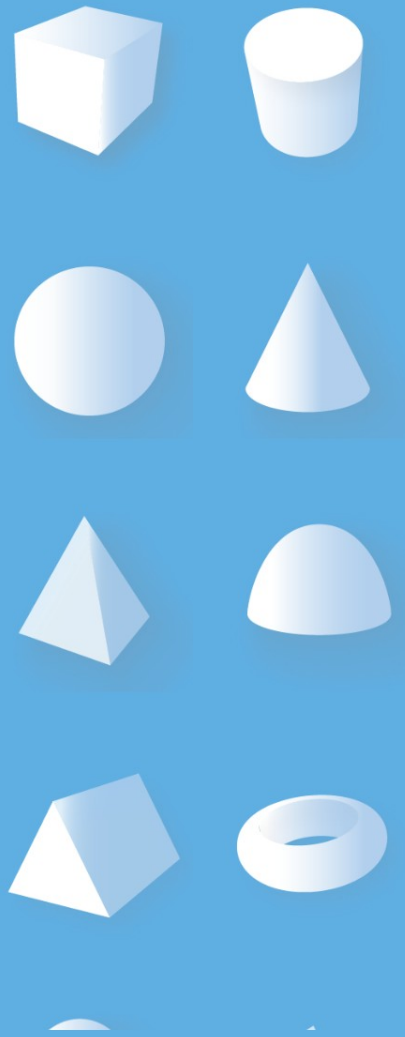
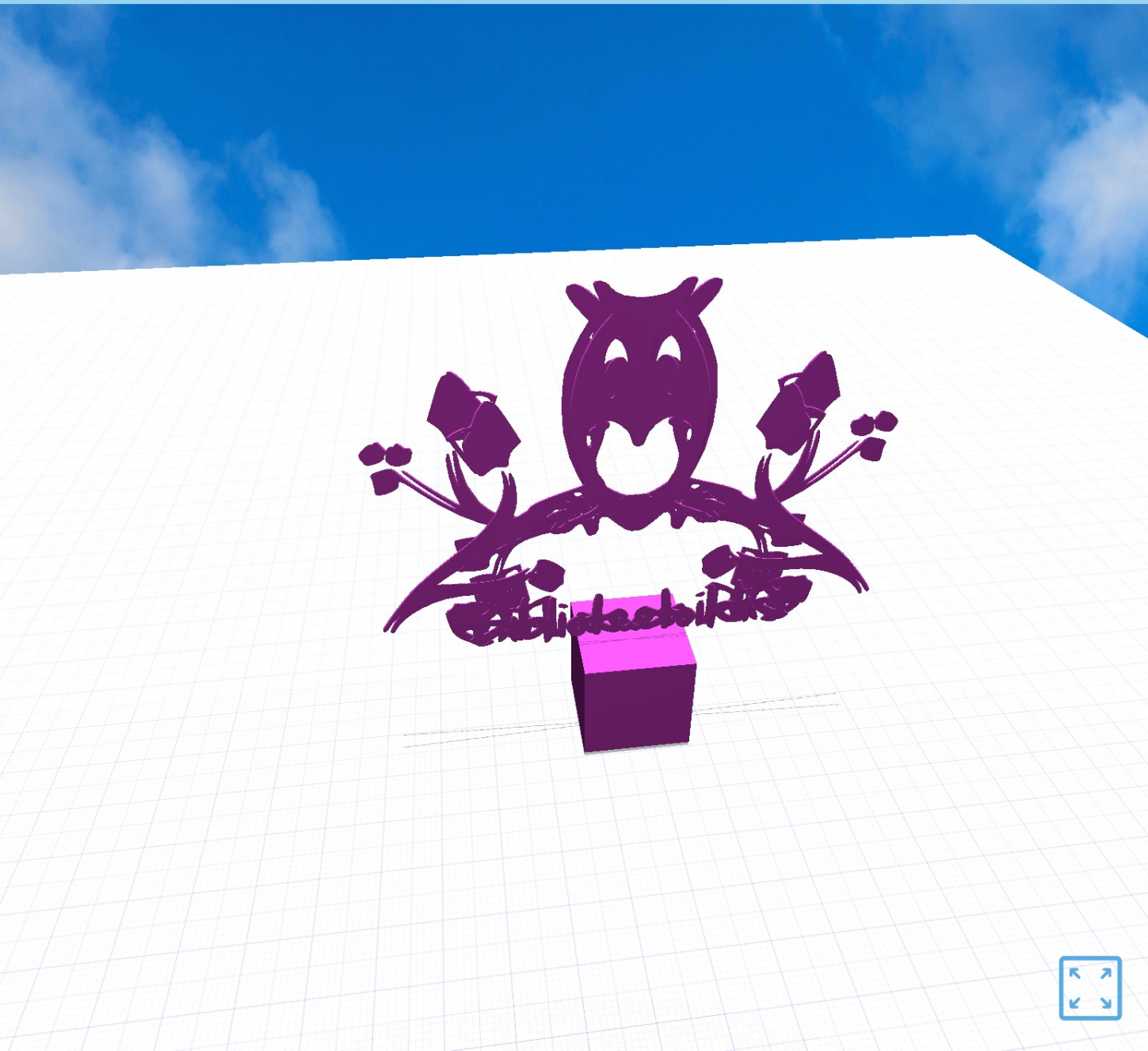
save settings clipbrd

undo redo

lithophane augment photo

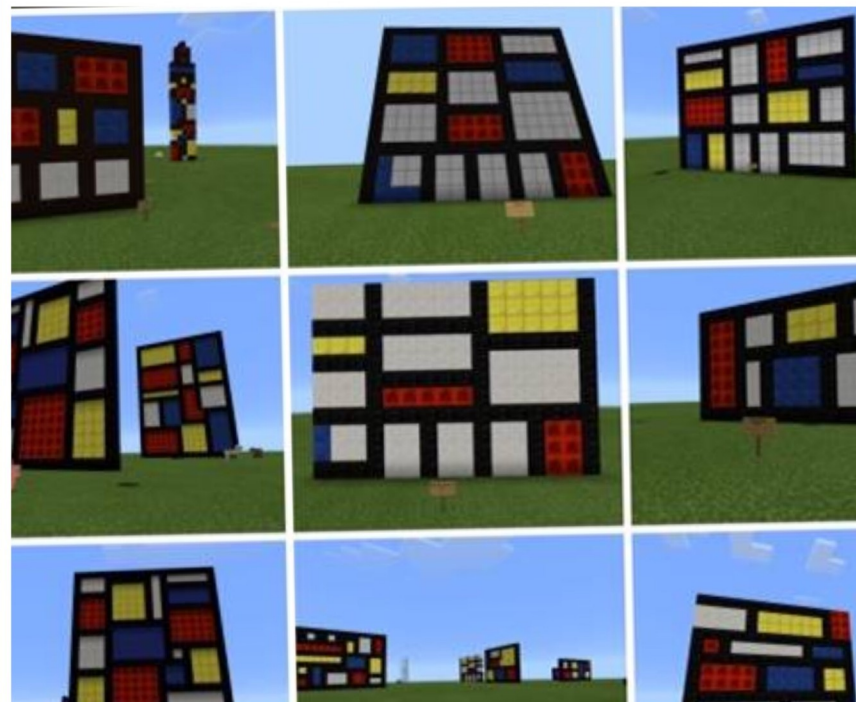


shapes type 2Dto3D



# VIDEOXOGOS





CREACIÓNS AUDIOVISUAIS

BIBLIO

TubeRs

DA PONTE



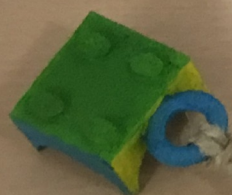
OS  
Pablo Macías  
Nacho de Marcos



Belén Gaudes y Nacho de Marcos  
Ilustraciones de Nacho de Marcos



La Sirenita





Buscar en este sitio

## SOMOS MAKERS...

### ▼ Alfombrillas Robóticas

MatematicaMente  
Robolinguas  
AL Robótico  
RoboTeca

### Impresión 3D

### ▼ Actividades STEAM

Exper-e-Ciencia  
E-textiles  
Circuitos

### Rúbricas e Recompensas

### Fondos STEAM

### Sobre nós

### Contacto

## SOMOS MAKERS...

Porque entendemos a biblioteca escolar como un espazo para a aprendizaxe, a creación e a produción, onde traballar en horizontal e non en vertical, en equipo ou deixándonos levar polos nosos intereses individuais, coa condición de compartir o feito.



- Porque "Faino ti mesmo" e "Faino con outros" parécenos do máis divertido.
- Porque os makers solucionan e se non son quen de facelo, buscan outra opción.
- Porque integramos aprendizaxes de distintas áreas.
- Porque nos fai máis autónomos, máis imaxinativos e máis creativos.
- Porque o "efecto WOW" é xenial se o sabemos encamiñar: Emoción e aprendizaxe xuntos.

