

Bibliotecas  
escolares  
de Galicia

# O ESPAZO MAKER NO CURRÍCULO



[www.bibliotecaescolar-ceipdefozn1.blogspot.com](http://www.bibliotecaescolar-ceipdefozn1.blogspot.com)





# ESPAZO MAKER

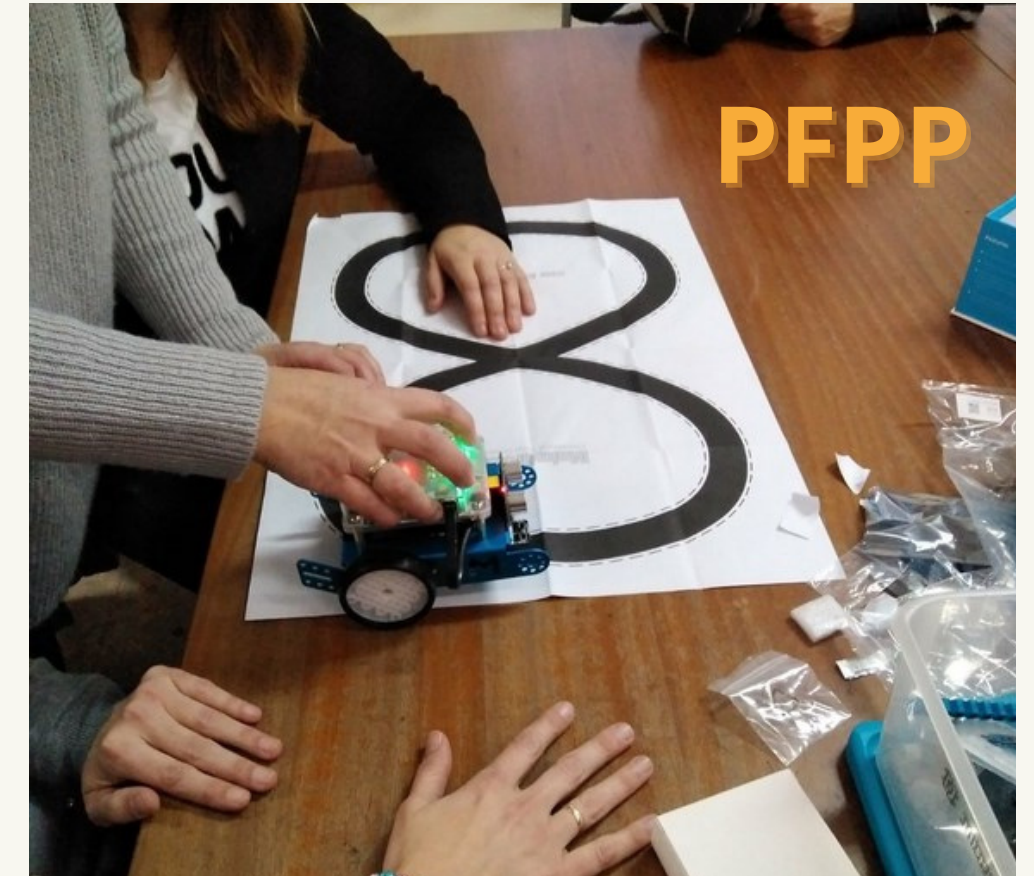
## MATERIAIS

- Fondos bibliográficos.
- Xogos de robótica desenchufada.
- Xogos creativos.
- "Escornabots".
- Robots "Mboot".
- Lego "WeDo".
- "Makey - Makey".
- Tablets.



# CURSO 17/18

- Participación na convocatoria "Semana STEM" da Consellería de Cultura, Educación e Universidade.
- Participación no programa "Introducción á robótica educativa en primaria" da Consellería de Cultura, Educación e Universidade.
- Participación nun PFPP "Introducción curricular da robótica educativa e a programación".
- "Robótica nas aulas".



Semana STEM

# CURSO 18/19

- Segundo ano de participación no programa "Introducción á robótica educativa en primaria".
- Participación no proxecto E-Dixgal".
- Creación do "Espazo Maker na biblioteca" coa dotación económica dos programas:
  - "Introducción á robótica educativa en primaria".
  - "PLAMBE", específica para mobiliario.
- Uso do "Espazo Maker":
  - Proxecto de biblioteca "Ciencia no número 1".
  - Recreos de "Ciencia na biblio": xogos de mesa.
  - Obradoiros puntuais por cursos:
    - Obradoiro "WeDo".
    - Robótica desenchufada.
    - Obradoiro "Scratch".

Makey-Makey



Robótica desenchufada



SCRATCH



WeDo



LEGO

# CURSO 19/20

**PARTICIPACIÓN NO PROGRAMA  
"BIBLIOTECAS CREATIVAS"**

**CONTINUIDADE NO PROXECTO  
"E-DIXGAL"**

**PARTICIPACIÓN NO PROGRAMA  
DIGICRAFT  
ÁREA PLÁSTICA**

**NOVO CONCEPTO DE USO DO  
ESPAZO MAKER**

# O ESPAÇO MAKER

**DENTRO DO CURRÍCULO**

**FÓRA DO CURRÍCULO**

# ESPAZO MAKER DENTRO DO CURRÍCULO

---

- **Libre configuración: Robótica, 4º e 6º de educación primaria.**
  - Impartida na biblioteca utilizando o "Espazo Maker".
  - Traballo do pensamento computacional a través da robótica desenchufada.
  - Programación con "Scratch".
  - Manexo dos escornabots, lego "WeDo" e "Mboot".
  - Fomento da creatividade a través do traballo en equipo e o manexo dos diferentes materiais do espazo.

# ROBÓTICA DESENCHUFADA



## CODE MASTER

EXEMPLO: FICHA PENSAMENTO COMPUTACIONAL

## ROBOT TURTLE

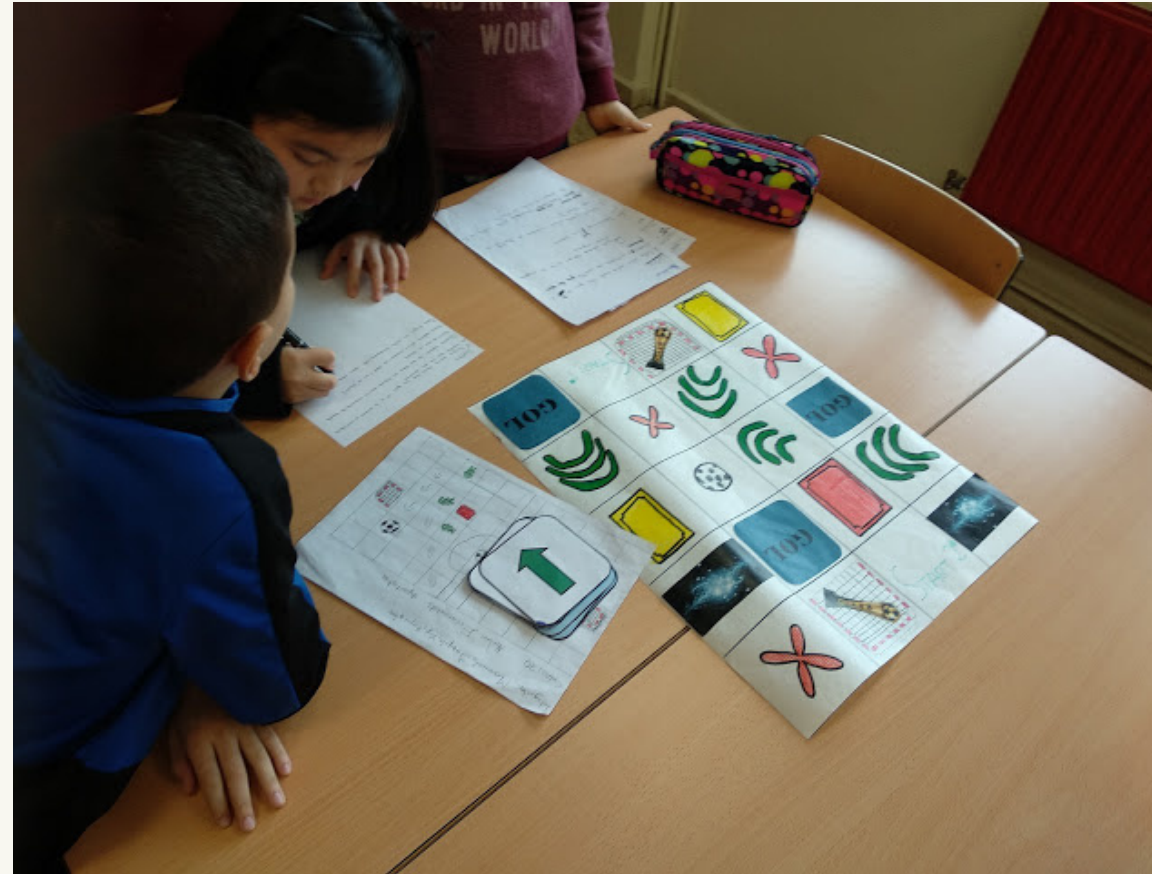




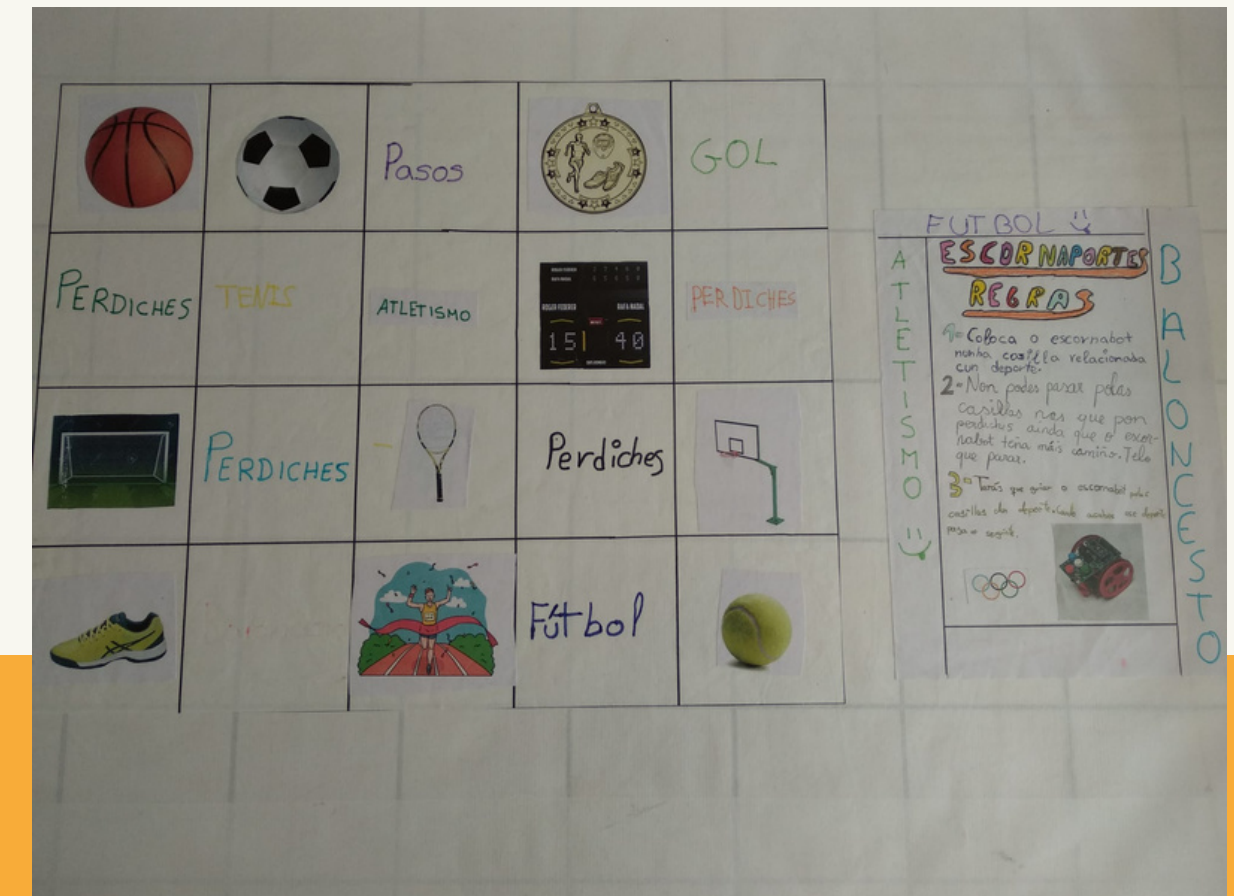
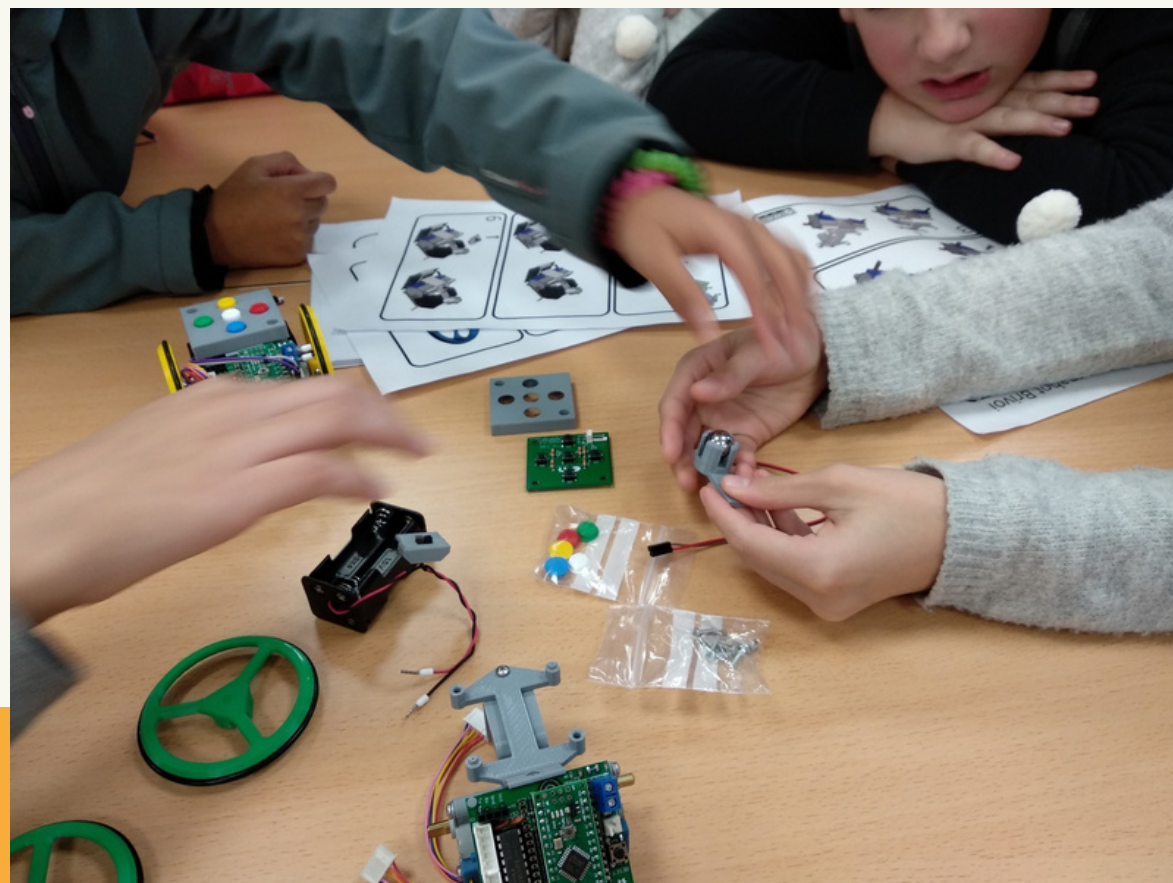
# ESCORNABOTS



MONTAXE



ELABORACIÓN DE PANEIS



# "WeDo" E "SCRATCH"



## GUÍA INICIACIÓN SCRATCH



# ESPAZO MAKER FÓRA DO CURRÍCULO

---

- **Cada titor ou mestre especialista pode facer uso do espazo e dos materiais cando o precise.**
- **Actividades guiadas polo "Equipo de Biblioteca":**
  - 5º de educación primaria: Realización dunha sesión mensual dentro do horario lectivo.
  - Educación Infantil, 1º, 2º e 3º de educación primaria: Unha sesión lectiva ao trimestre para o uso do espazo.
  - Recreos "Maker":
    - Uso diario do espazo, con reserva previa (máximo 6 alumnos).
    - Proposta de actividades mensuais.
    - Actividades guiadas polos "Monitores Maker" (axudantes de biblioteca).

# RECREOS MAKER



**GRAZAS**