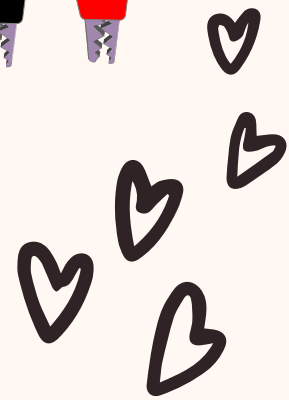
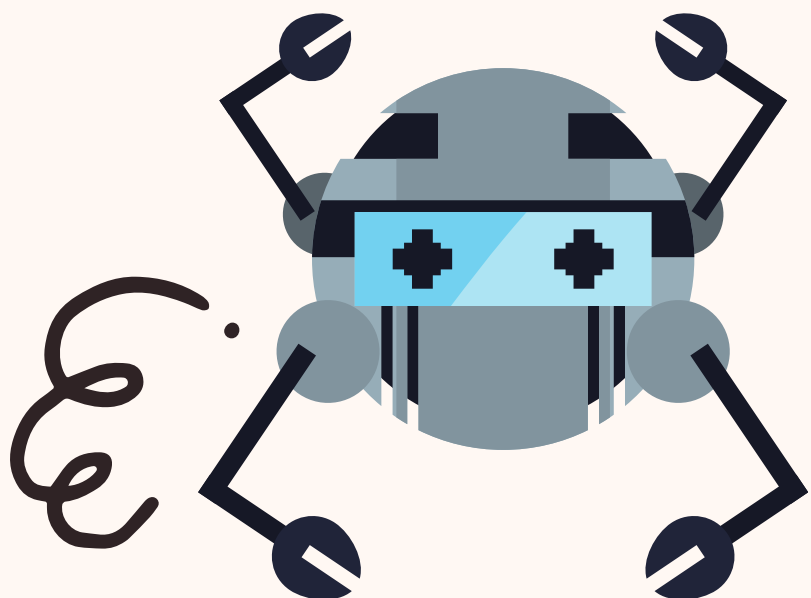


BIBLIOTECA CREATIVA:

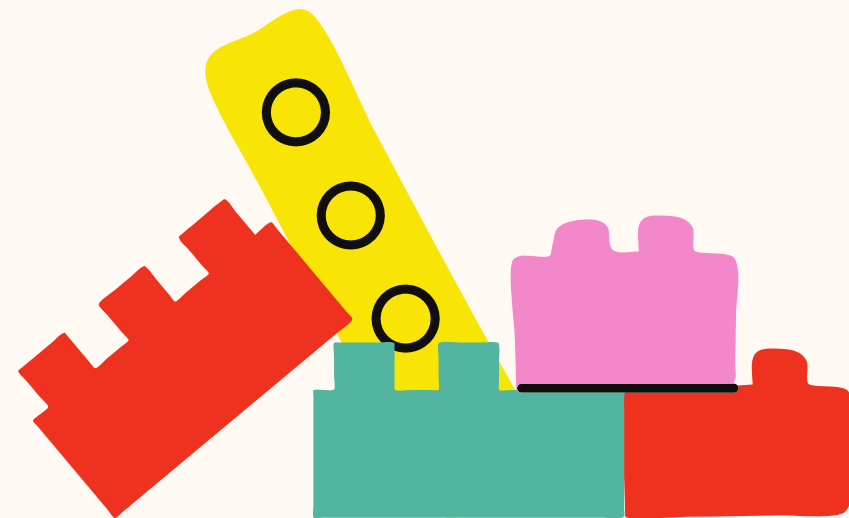
ESPAZO PARA A EXPRESIÓN E A AUTONOMÍA



Experiencias na Biblioteca Xoán Farias,
a Biblioteca do CEIP de Pazos



Rosa Grille Riazuelo - biblospazos.blogspot.com

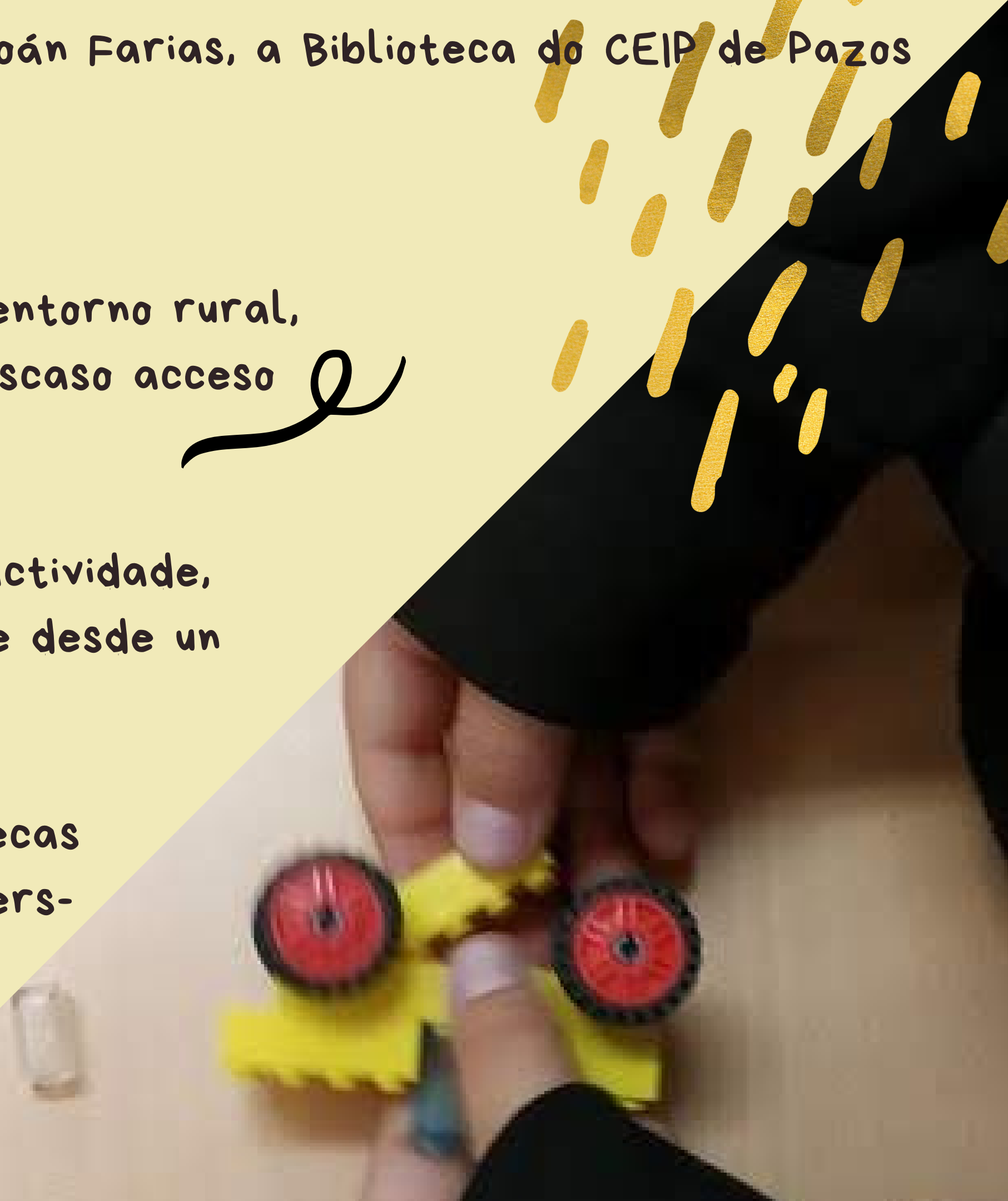


SOMOS...

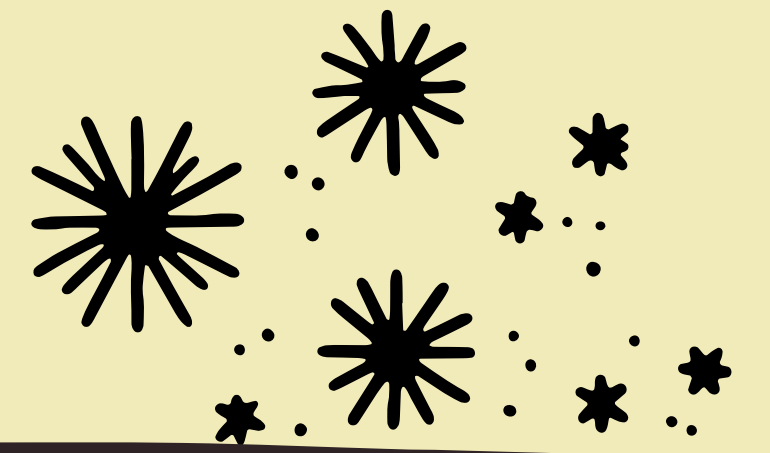
... un centro pequeno que acolle alumnado dun entorno rural, no que a meirande parte das familias ten un escaso acceso aos recursos tecnolóxicos.

Apostamos por unha aprendizaxe baseada na actividade, que fai que desde idades temperás se traballe desde un enfoque colaborativo.

Comezamos a nosa andaina no proxecto Bibliotecas Creativas no curso 2019/2020 cun cambio de perspectiva no Proxecto de Biblioteca, integrando actividades STEAM dentro do "recanto argalleiro" da biblioteca.



As nosas propostas



Obradoiros STEAM

Retos LEGO

Electricidade:
plastilina conductora
e circuit paper

Escornabots na biblio

Obradoiro chapas

(...)

Entornos virtuais, Arduino
e Makey-Makey

Gamificacións

MOTIVACIONAL:
"Asalto ao Castelo"

PARA AFONDAR NA
TEMÁTICA DO PROXECTO:
"Coñecendo máis Ferrol"

FINAL:

(...)

A búsqueda do P.S.R.

Digicraft no teu cole

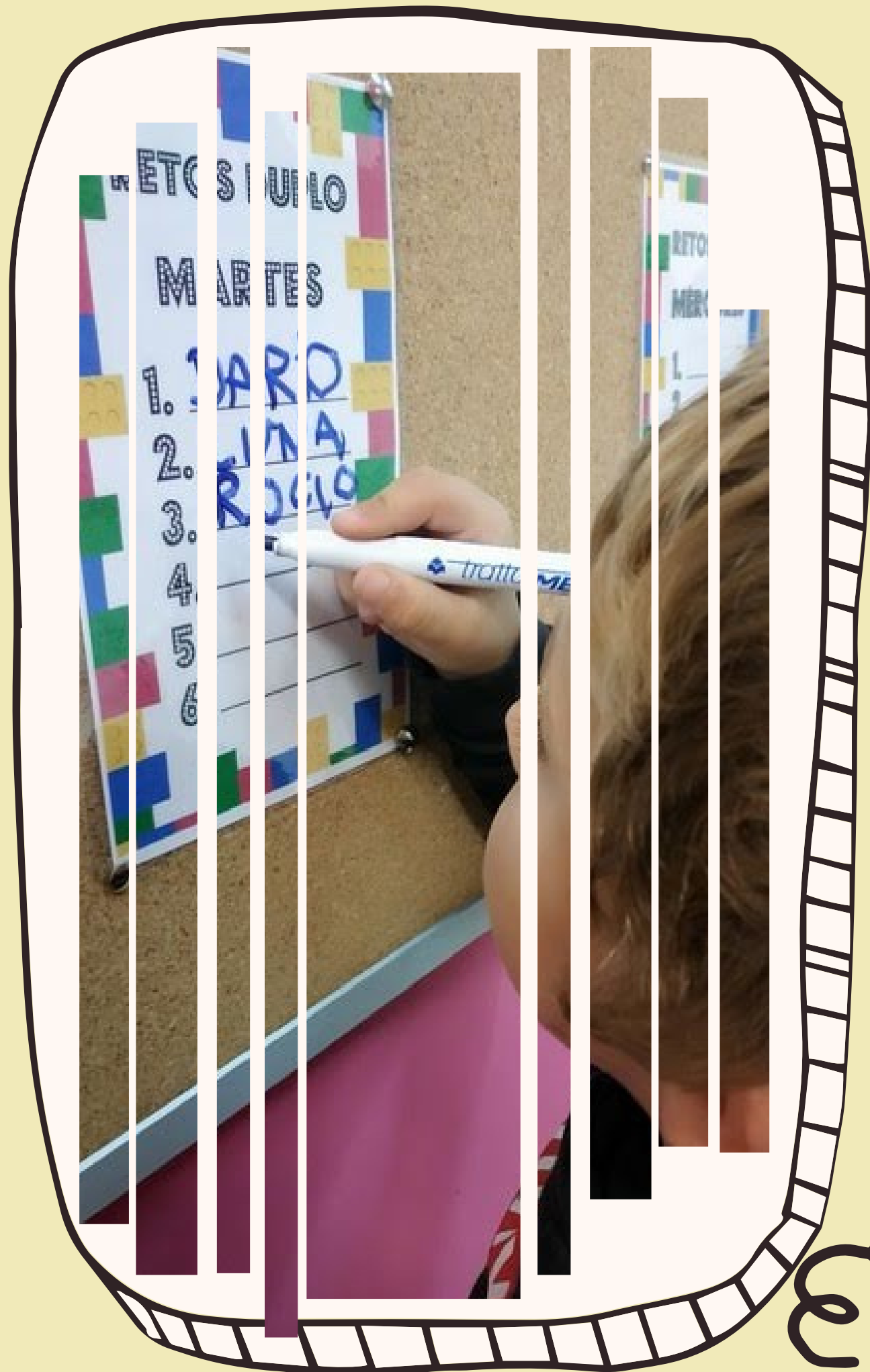
Proxecto da Fundación
Vodafone e o AMTEGA.

2 ITINERARIOS

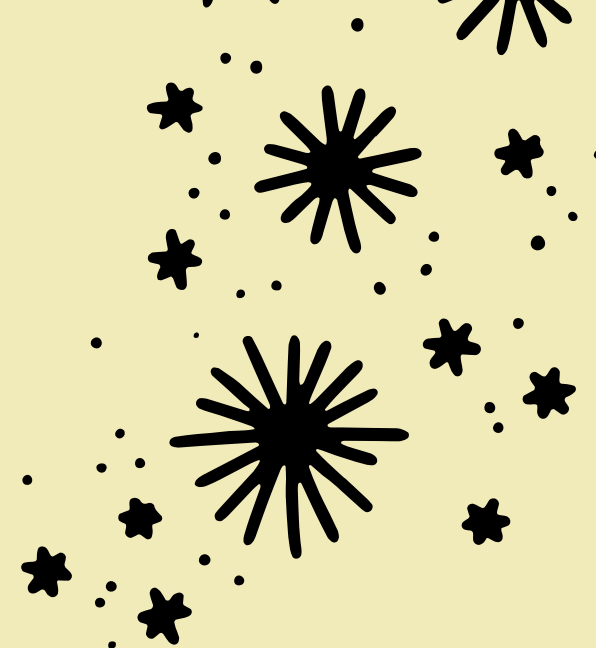
Realidade Aumentada e
videoxogos.

(...)

Intelixencia artificial
e robótica.



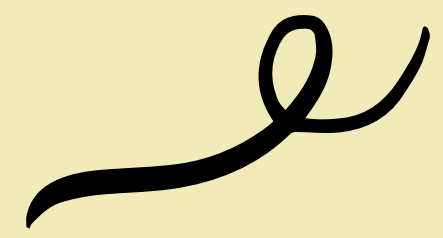
OS RETOS STEAM



- Son voluntarios (reflexión)
- Hai que anotarse (anticipación)
- Durante o tempo do recreo (outras formas de ocio)
- Facer para aprender (propostas creativas)
- Ven para divertirte (positivismo)

CONSELLOS:

- Persevera nos retos para logralos (constancia).
- Non caias no desánimo se non o logras. Busca alternativas (revisión dos procedementos)
- Axuda aos teus compañeiros se teñen dificultades (colaboración)
- Se respectuoso co material (responsabilidade)



Obradoiros STEAM



Retos LEGO

Retos con diferentes grados de complexidade, adaptados á todos os niveis.



Electricidade

Unha proposta para Infantil e outra para Primaria. Plastilina conductora e circuit paper.



Escornabots

Montaxe dos escornabots polo alumnado. Taboleiros de xogo e propostas creativas.



Chapas

Traballamos co texto instrutivo para aprender a manexar máquinas.

RETOS LEGO



PROPOSTA PARA INFANTIL
LEGO duplo
relacionada coa
orientación, simetrías...



PROPOSTA PARA OS NIVEIS
INICIAIS DE PRIMARIA
relacionada coa
cumplimentación de patróns.



PROPOSTA CREATIVA
a través de desafíos,
individuais ou colaborativos.

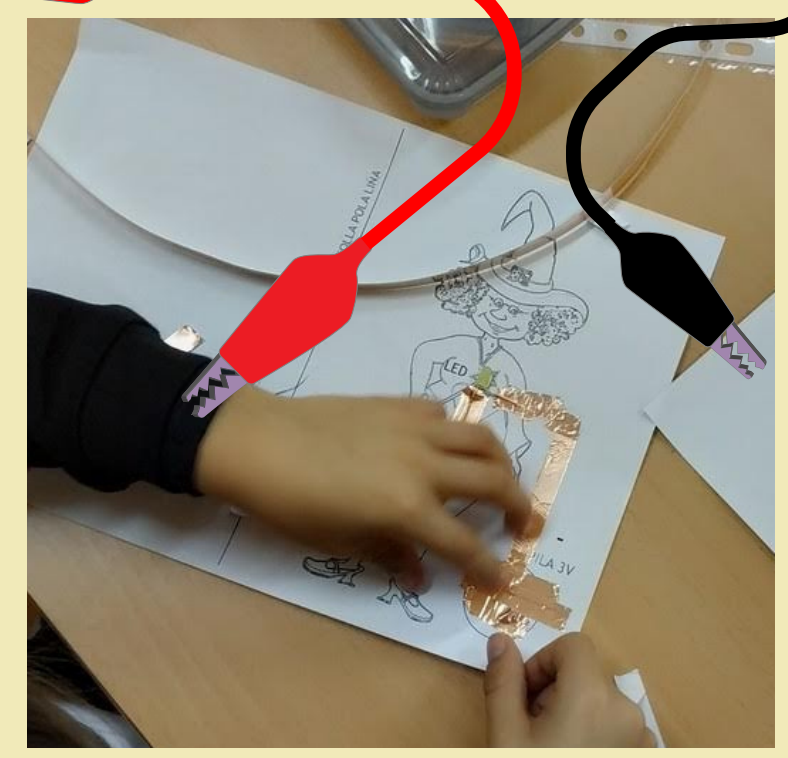
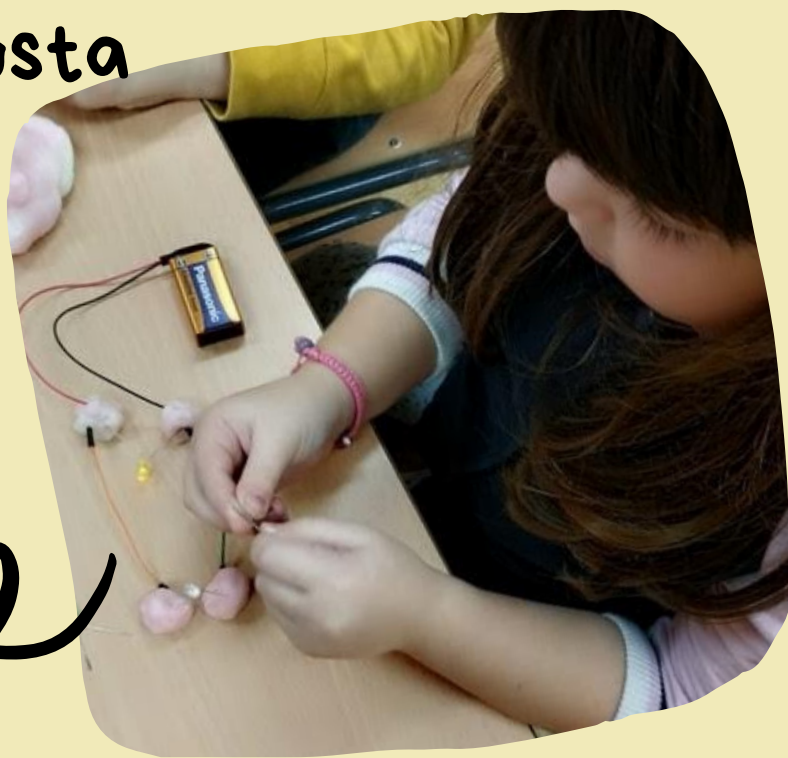


CIRCUIT PAPER E PLASTILINA CONDUCTORA



En Infantil, a proposta faise a través dun conto.

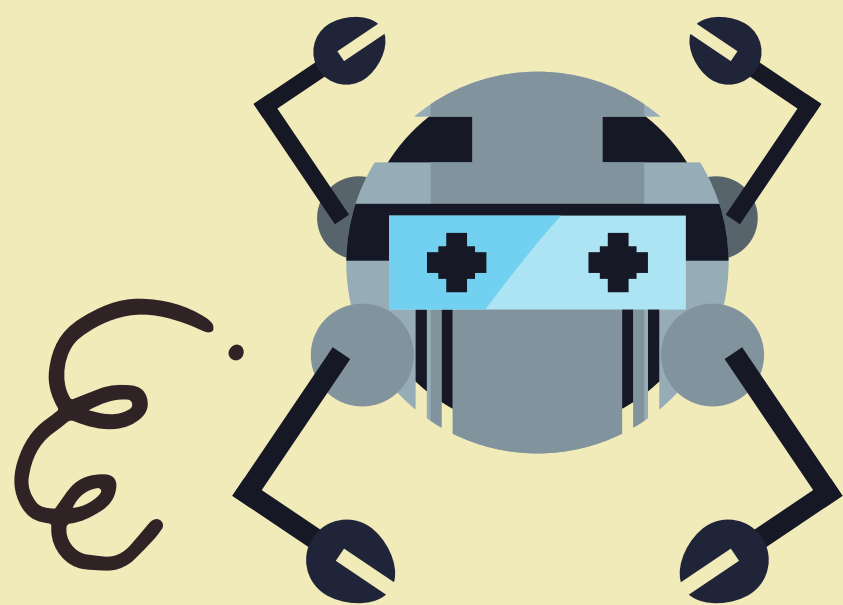
En Primaria, a proposta parte dunha charla.



ESCORNABOTS



MONTAXE CO ALUMNADO
DE 5º e 6º PRIMARIA




NA BIBLIO
a través do emprego
de taboleiros de
xogo e outras
propostas máis
abertas.



O TEXTO INSTRUTIVO: OBRADOIRO DE CHAPAS


Obradoiro de chapas na
Biblioteca Xoán Farias



PASO 1

Escolle un papel que te guste e emprega a cortadora para facer un círculo perfecto á medida das chapas.


Escolle tamén un personaxe dos Ilustres Ferroláns e recorta a súa silueta a man.



PASO 2


Coloca no cilindro número 1 da máquina das chapas:

- 1º) a parte dianteira da chapa
- 2º) o círculo e a silueta que acabas de recortar
- 3º) e un plástico protector.



PASO 3


Coloca no cilindro número 2 a parte traseira da chapa, coa agulla cara abaixo.



PASO 4

Sitúa o cilindro 1 sobre o cilindro superior e presiona para accionar a panca.

Agora coloca o cilindro 2 sobre o cilindro superior e volve a accionar a panca.



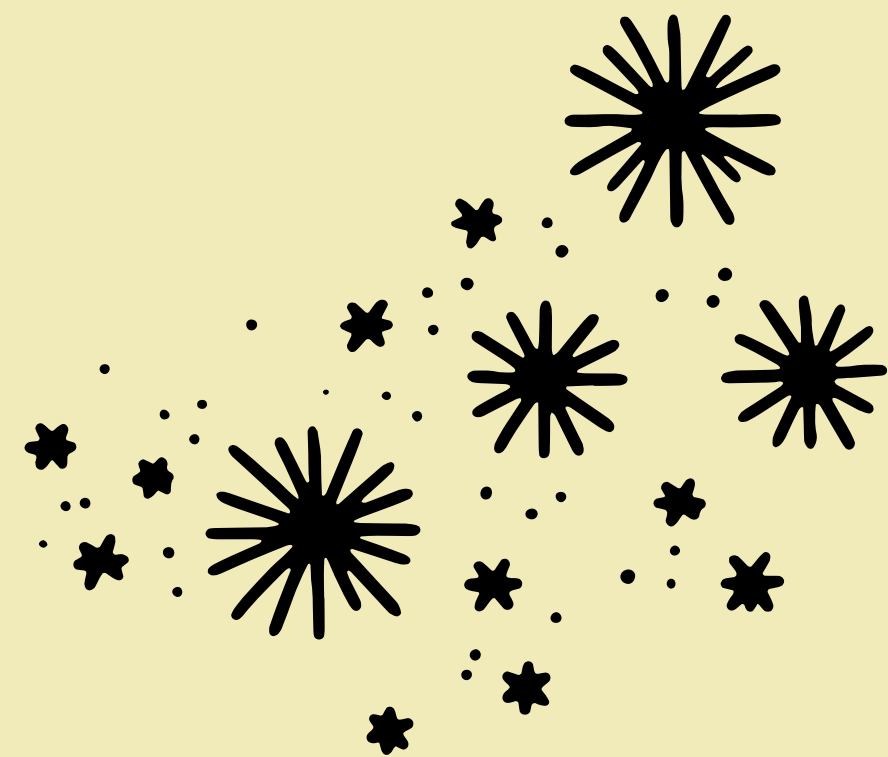
PASO 5

Despraza a plataforma de novo e retira a túa chapa xa rematada e lista para lucila.



AS GAMIFICACIÓNS:

- ✿ Teñen formato de gran xogo (escape room, caza do tesouro...)
- ✿ Comezan e rematan sempre na Biblioteca (se son no Centro)
- ✿ Empregámolas en momentos sinalados do curso (inicio, 100 días, conmemoracións...)
- ✿ O agrupamento do alumnado é estable e heteroxéneo.
- ✿ Importancia do equipo: funcións e roles.
- ✿ O itinerario reforza a autonomía dos equipos.
- ✿ Crea vínculos entre a rapazada (enfoque colaborativo)
- ✿ Sentimeto de pertenza (cohesión grupal)
- ✿ Entran en xogo múltiples habilidades (intelixencias múltiples)
- ✿ O xogo como unha oportunidade de experimentar.
- ✿ Finaliza sempre coa avaliación do proceso.



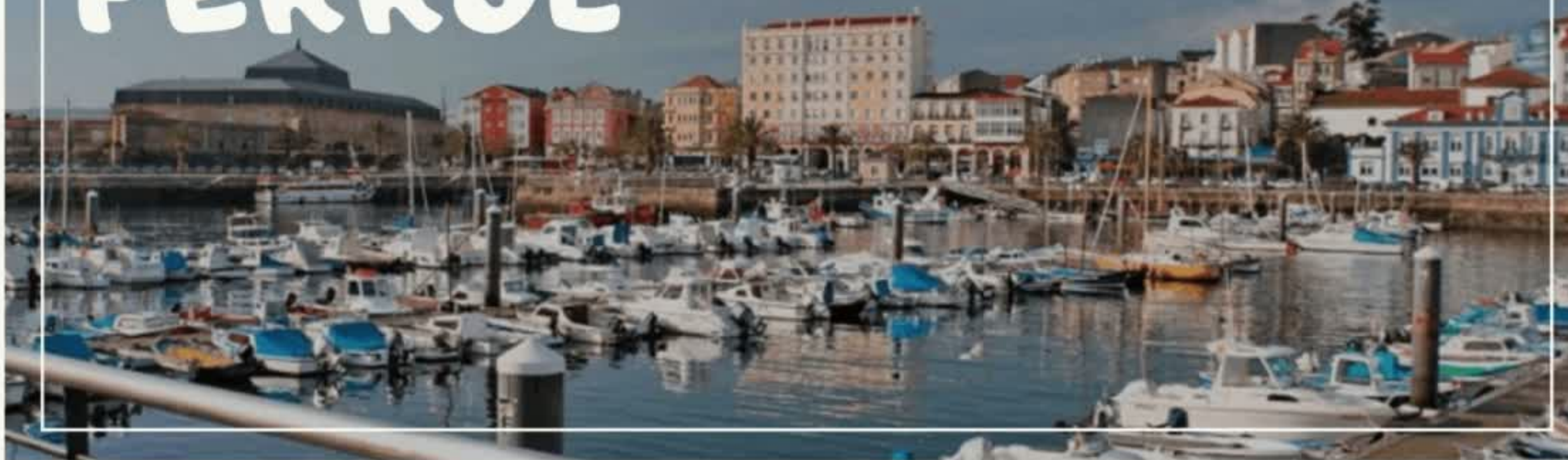
BIBLIOTECA XOÁN FARIAS - A BIBLIOTECA DO CEIP DE PAZOS

Asalto do



castelo

COÑECENDO MÁIS FERROR



BIBLIOTECA XOÁN FARIAS
A BIBLIOTECA DO CEIP DE PAZOS

GAMIFICACIÓN 100 DÍAS DE COLE

DIGICRAFT NO TEU COLE

Proxecto promocionado pola
Fundación Vodafone e AMTEGA.

No curso pasado estaba enfocado para o
alumnado de 3º a 6º de Primaria.

No presente curso incorpórase ademáis
o alumnado de 1º e 2º de Primaria.

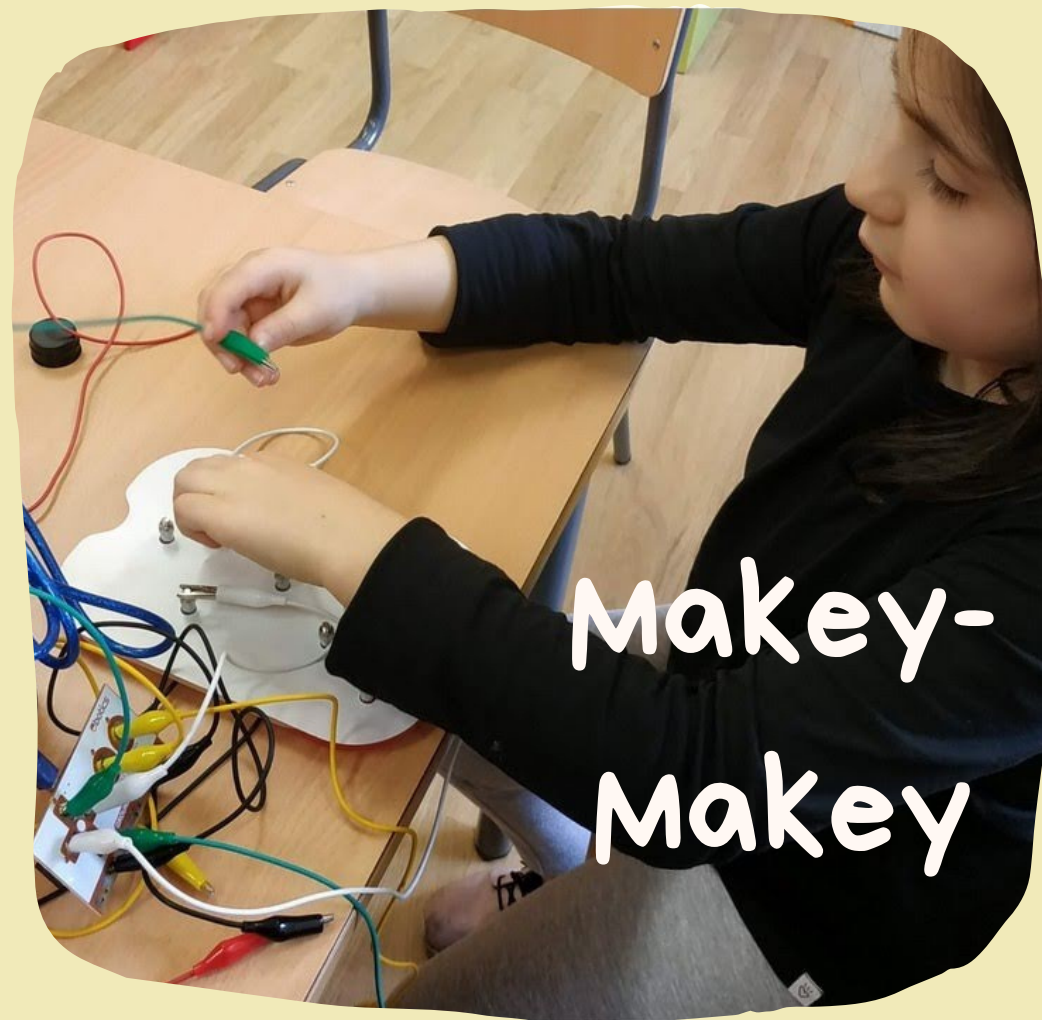
2 itinerarios:

Realidade Aumentada e Videoxogos.

Intelixencia artificial e Robótica.



DIGICRAFT NO TEU COLE



PROPOSTAS CONFINADAS



MATESPAZOS e CHISPAZOS NUTRICIONAIS

→ OLIMPÍADA MATEMÁTICA E NUTRICIONAL

"BOOKTUBERS" EN CORENTENA

→ RECOMENDACIÓNS LECTORAS AUDIOVISUAIS

"AS FAMILIAS COCIÑAN"

→ VÍDEO RECEITAS FEITAS EN FAMILIA



RETOS PARA O PRESENTE CURSO

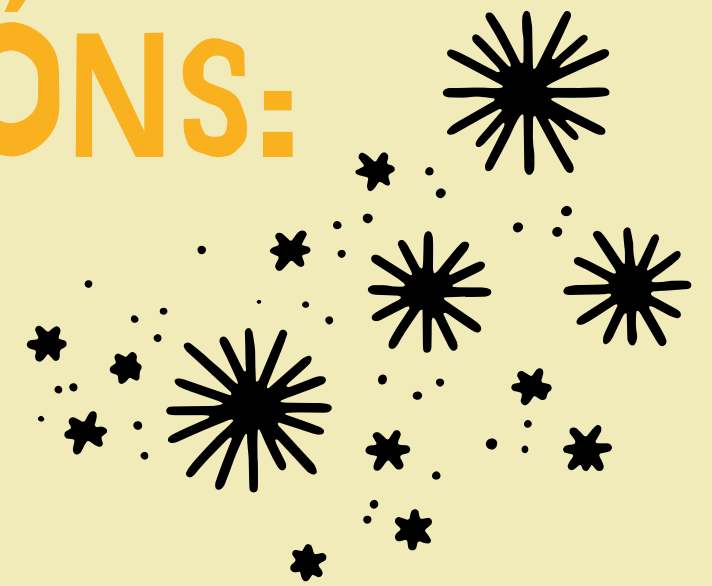


- Cumprir co protocolo COVID-19: grupos de convivencia estable, distancia social, hixiene de mans, desinfección de materiais e uso individual dos mesmos.



NA PROCURA DE SOLUCIÓNS:

Recreos con
propostas creativas.



Plantexar as gamificacións
como tarefas colaborativas
"en liña".

Empregar formatos
dixitais para a resolución
dos retos.

Grazas pola atención.

BIBLIOTECA CREATIVA:

ESPAZO PARA A EXPRESIÓN E A AUTONOMÍA

Experiencias na Biblioteca Xoán Farias,
a Biblioteca do CEIP de Pazos

Rosa Grille Riazuelo

chispadepazos@gmail.com - biblospazos.blogspot.com

