



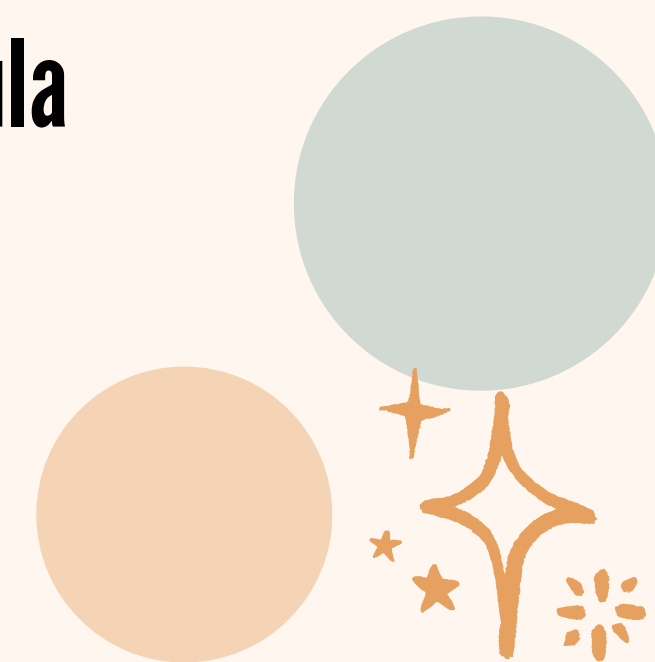
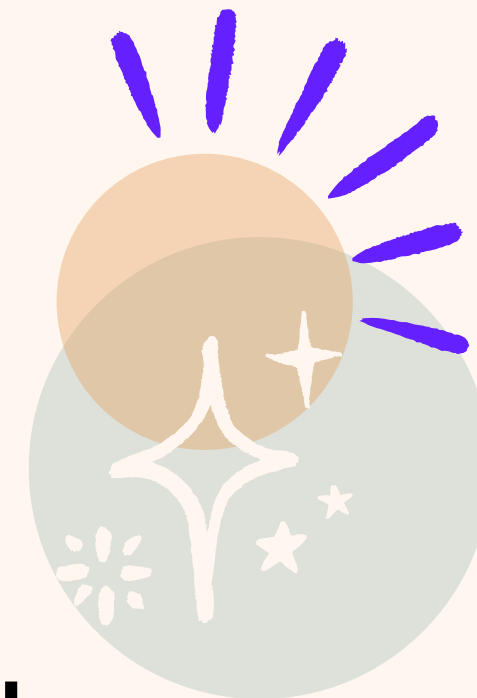
INCLUSIÓN E ACCESIBILIDADE NOS POLOS CREATIVOS

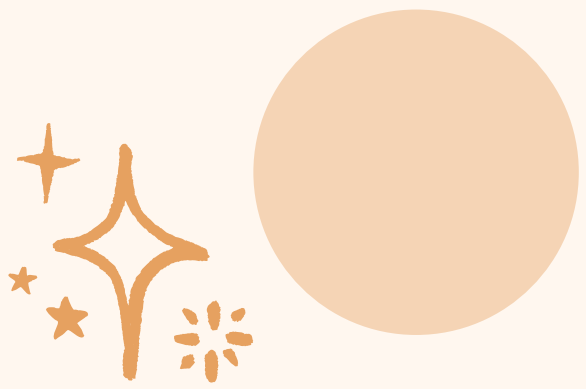
ALBA MILLARES CORRAL
CEE M.L.NAVALÓN



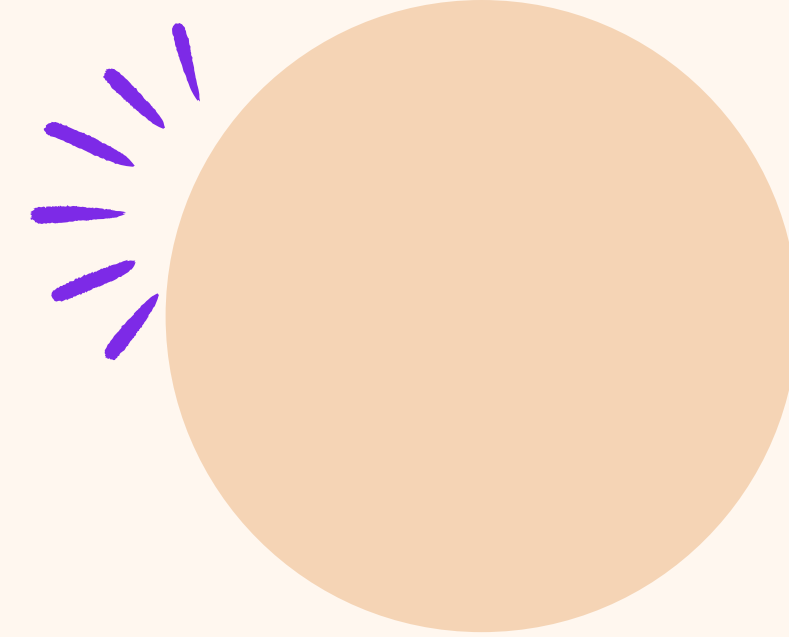
ÍNDICE

- **Contextualización**
- **Introducción: Polos creativos e activación de espazos de actividades. Espazos creativos**
- **Usos de máquinas de Polos Creativos nun CEE**
 - **Medios dixitais: Canva, Mr Beam Laser, plotter de corte Rotutex, robótica, Tinkercad...**
- **Propostas pedagógicas e contidos transversais**
 - **Exemplos de actividades na aula e no centro usando máquinas de Polos Creativos**
 - **Integración das máquinas de Polos Creativos nas actividades e sesións da aula adaptadas as necesidades e potencialidades do alumnado.**
- **Dinámica de grupo**
- **Conclusiones**



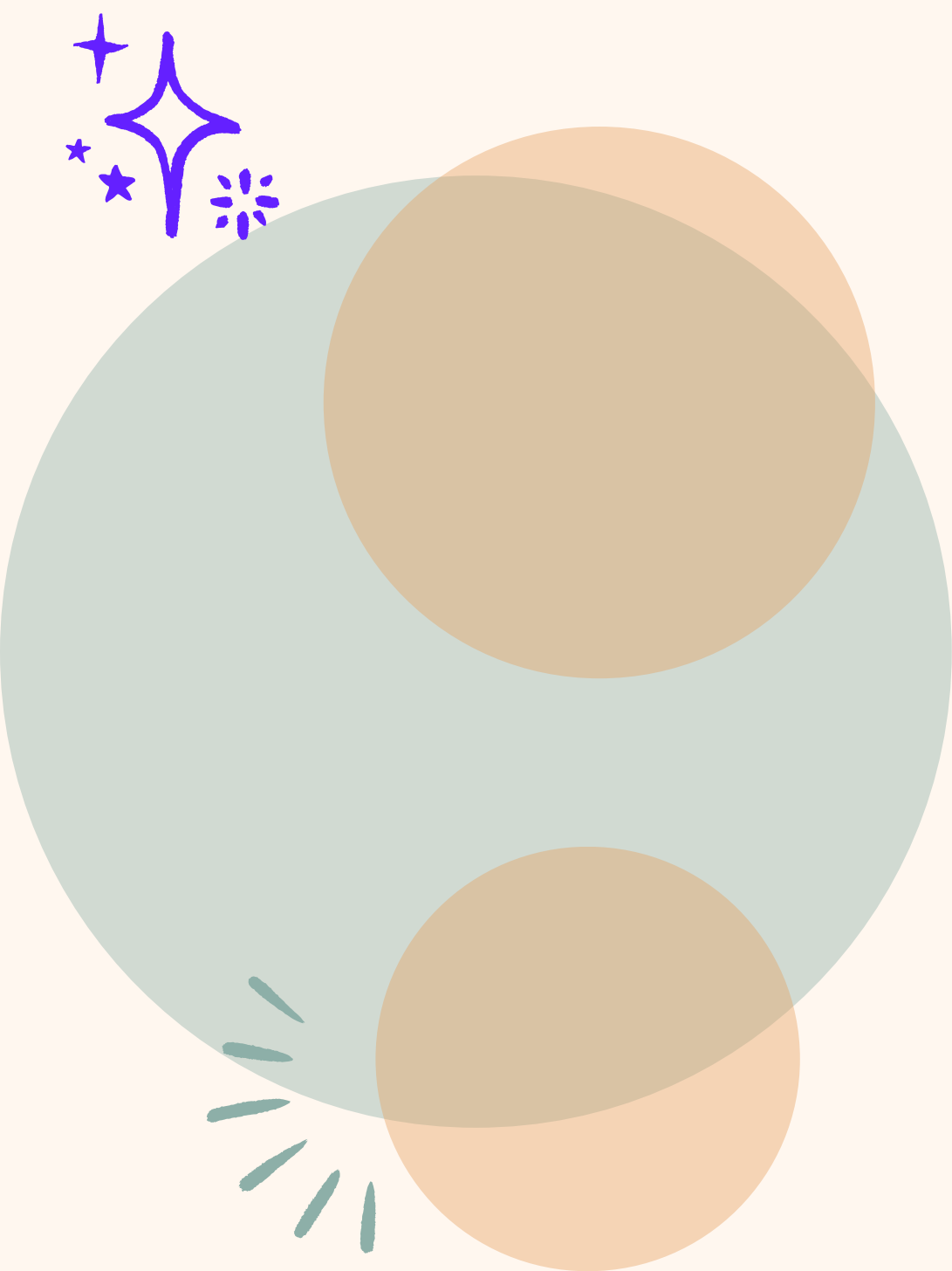


CONTEXTUALIZACIÓN



- Contorna é adecuada para o desenvolvemento de actividades inclusivas.
- PIE: Proxectos de Inclusión Educativa
- PFPP: Plan de Formación Permanente del Profesorado para desenvolver actividades promovendo unha verdadeira colaboración entre o equipo docente, unificando as nosas accións durante as formacións deste curso académico. Actividades que establecen unha conexión entre os diferentes itinerarios, creando así un proxecto común en beneficio do alumnado. que formou parte activa do proceso.
- Polos Creativos: Patios inclusivos e creativos → Espazos creativos → Aplicacións didácticas





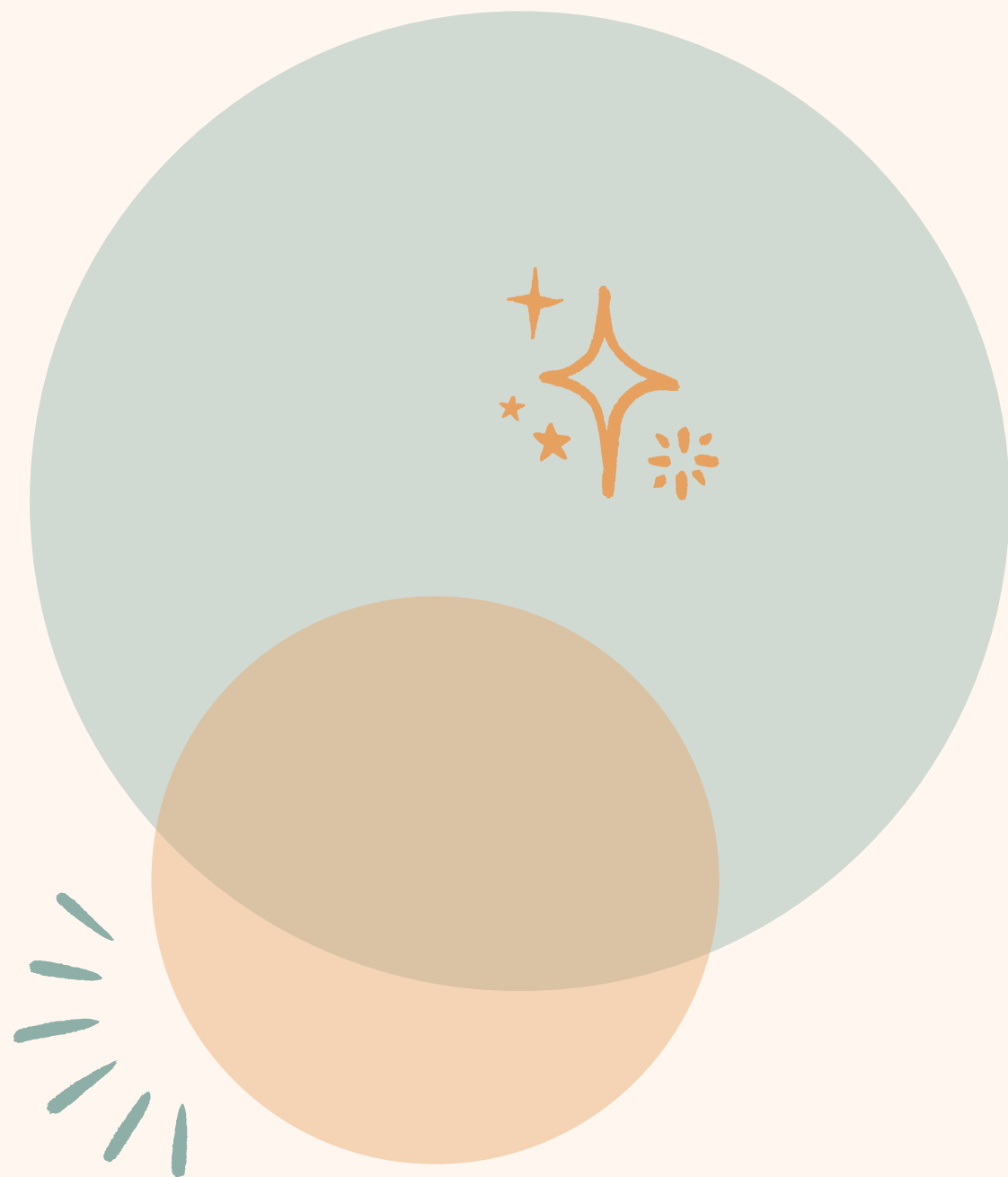
Polos creativos e activación de espacios de actividades.

Espazos creativos





Polos creativos e activación de espazos de actividades. Espazos creativos



O noso obxectivo é integrar proxectos como Polos Creativos nos diferentes lugares dos que dispoñemos e asociar ao mesmo tempo propostas dinámicas de actividades.





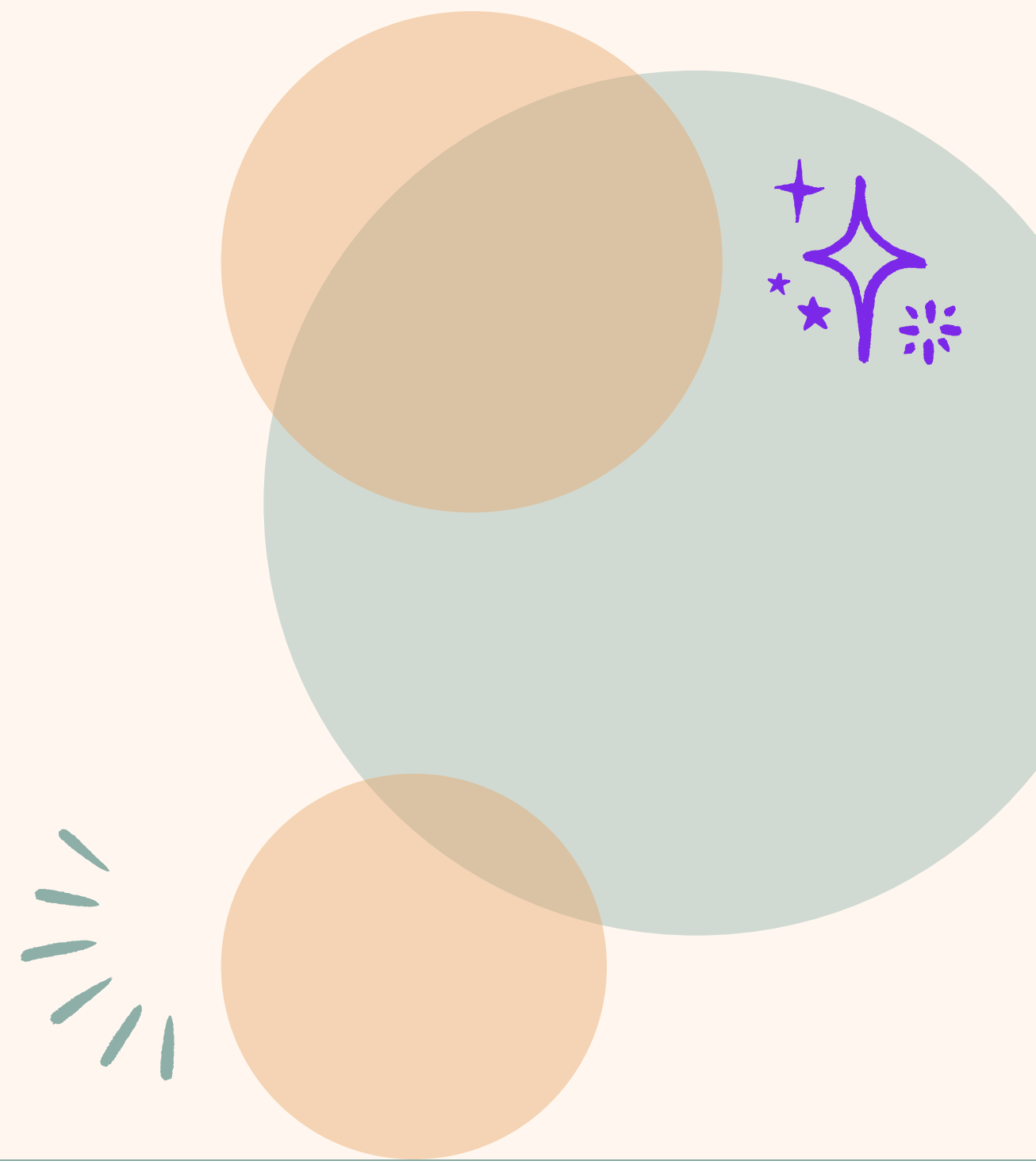
Polos creativos e activación de espazos de actividades. Espazos creativos



- **Todo pode ser un espazo creativo.**
- **Cada recuncho ten o potencial de inspirar, fomentar a imaxinación e desenvolver a innovación.**
- **Poden explorar a súa creatividade mediante proxectos colaborativos e experimentación.**
- **Ver máis aló do uso convencional de cada espazo.**



Usos de máquinas de Polos Creativos nun CEE





USOS DE MÁQUINAS DE POLOS CREATIVOS NUN CEE



- **Non limitar. Experimentar**
- **Utilizalas tanto para actividades diarias en diversas materias como para momentos puntuais en días conmemorativos.**
- **Coñecer as características e potencialidades do alumnado (adaptacións e orientar as actividades)**

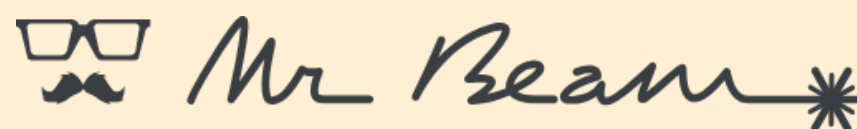


USOS DE MÁQUINAS DE POLOS CREATIVOS NUN CEE

CANVA- INKSCAPE



MR BEAM



TINKERCAD



IMPRESORA 3D



ROTUTEX



ROBÓTICA



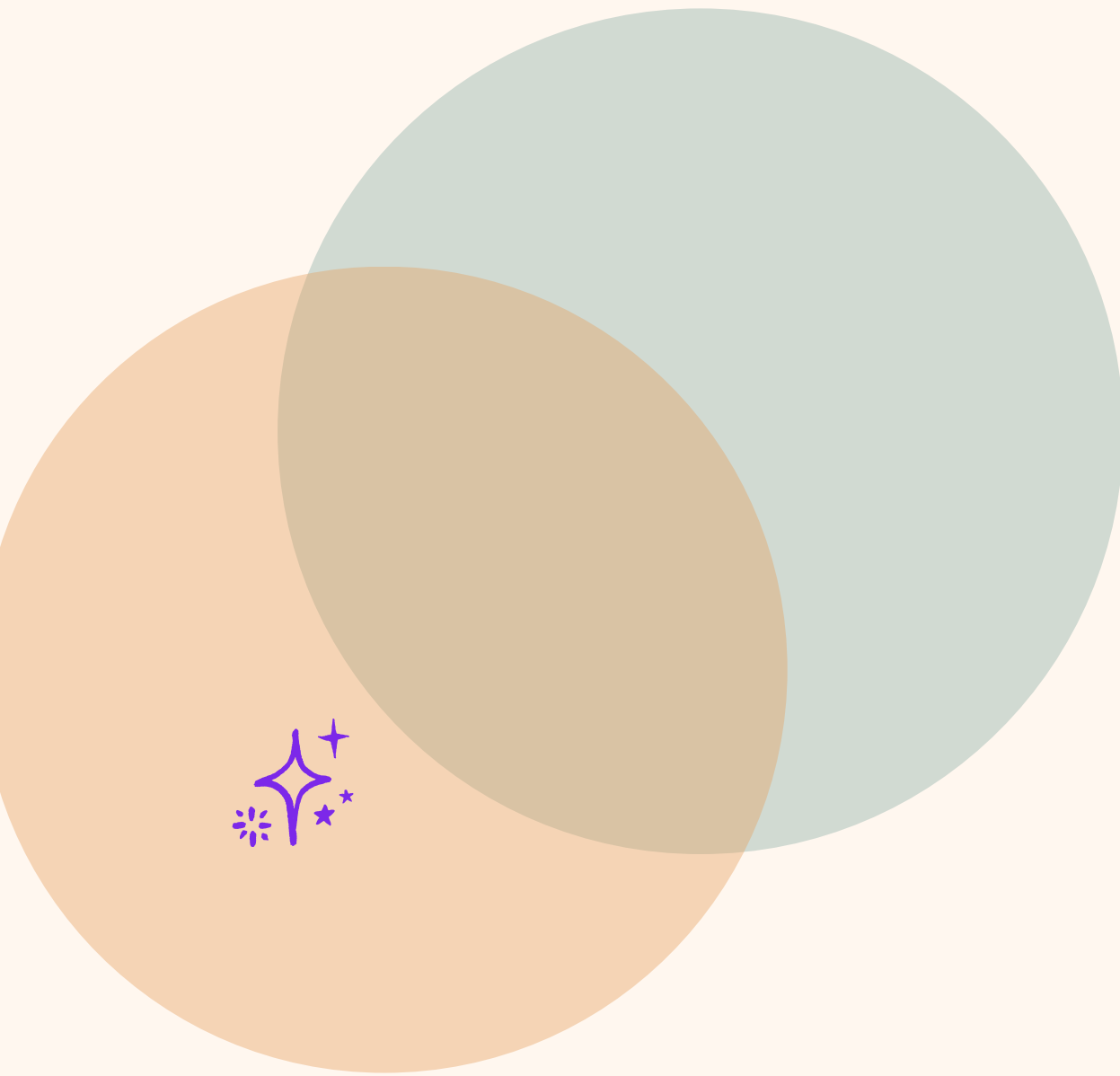
CHAPAS



LAPIS 3D



PROPOSTAS PEDAGÓGICAS E CONTEÚDOS TRANSVERSAIS



- **EXEMPLOS DE ACTIVIDADES NA AULA E NO CENTRO**
- **INTEGRACIÓN DAS MÁQUINAS**



Ferramenta dixital para creación de presentacións atractivas e materiais visuais, permite aos estudantes expresar a súa creatividade.

CANVA



Algo máis?
SI

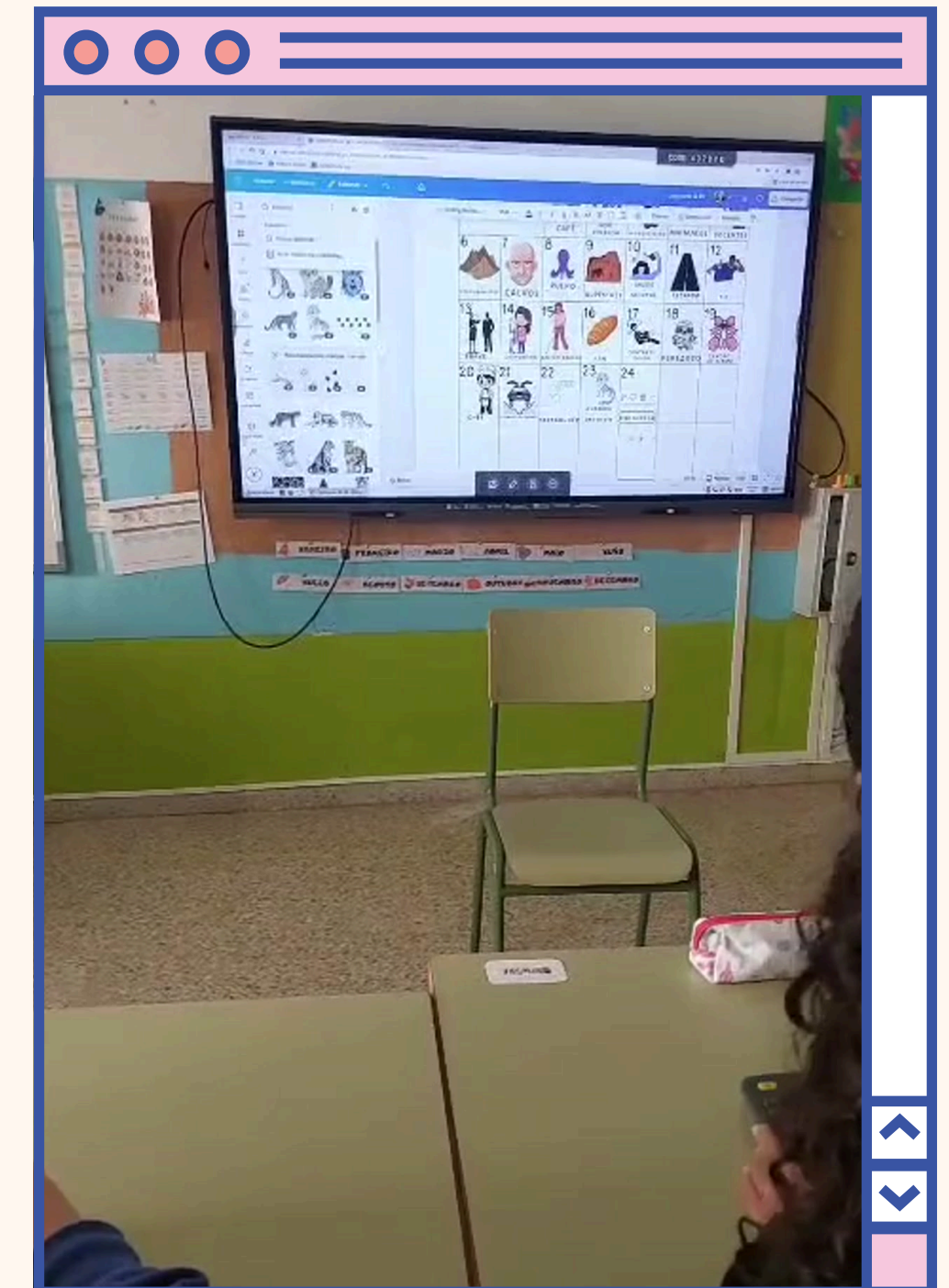
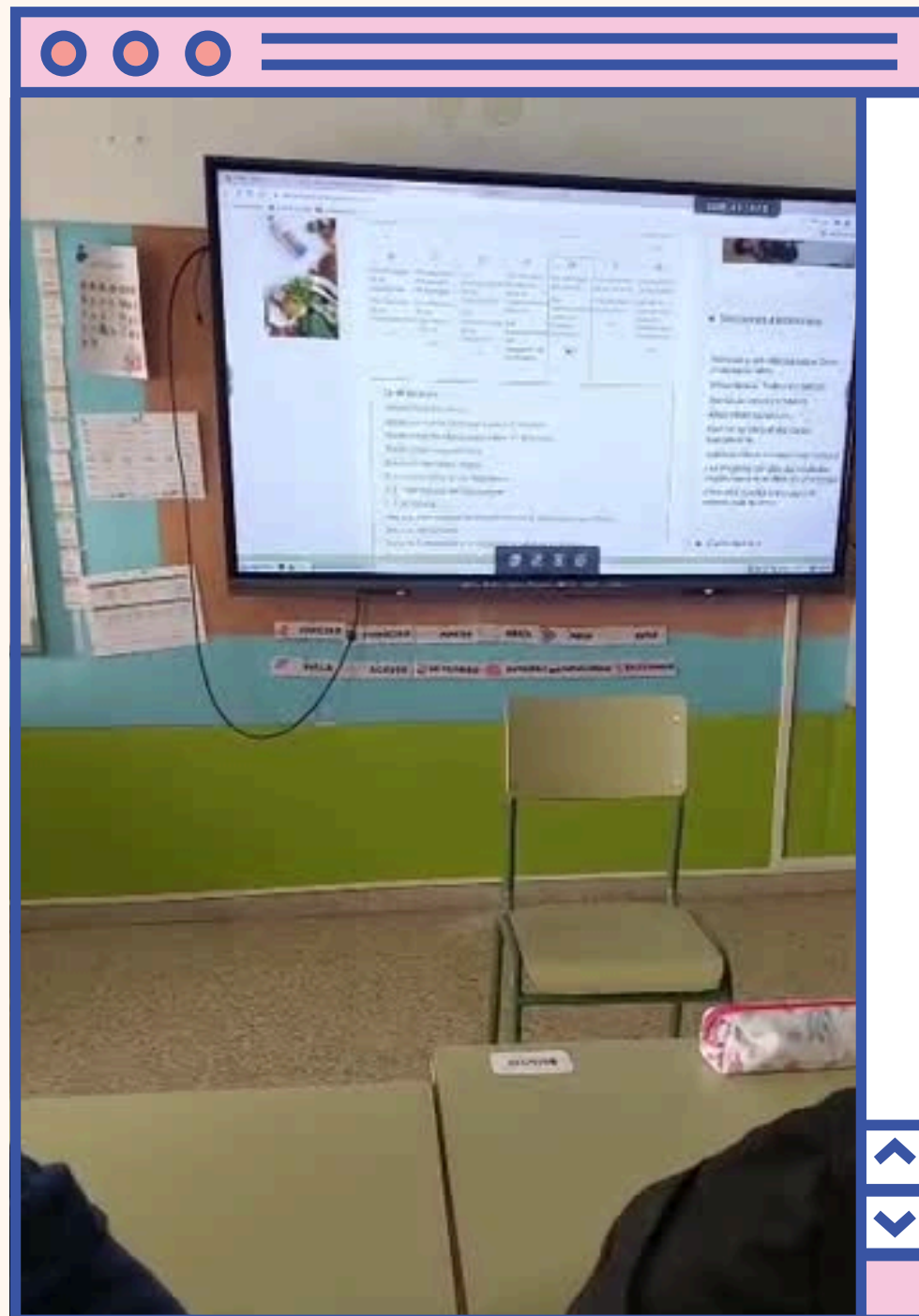
É a ferramenta que usamos na aula día a día, forma parte dos obxectivos esenciais da aula en relación a autonomía, capacidade de decisións, colaboración e desenvolvemento de habilidades dixitais, os seus intereses e estilos personais. Así como, potenciar a súa capacidade de comunicación visual. É unha ferramenta accesible para todos os niveis de habilidade, enriquecendo o proceso educativo e facendo que o aprendizaxe sexa motivador.



EXEMPLO USO DE CANVA

Alba Millares Corral
CEE M.L. Navalon

BÚSQUEDA EN <https://www.diainternacionalde.com/>



EXEMPLO USO DE CANVA

Alba Millares Corral
CEE M.L. Navalón



EXEMPLO USO DE CANVA

Alba Millares Corral
CEE M.L. Navalón



PIE: PROXECTOS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA
COLABORACIÓN PF CARPINTARÍA
PATIOS





EXPOSICIÓNS FOTOGRÁFICAS



INTELIXENCIA ARTIFICIAL

A intelixencia artificial é o conxunto de ferramentas a nivel computacional que se dedica a tentar recrear, de certa forma, o pensamento humano. Referímonos á capacidade das máquinas para realizar tarefas que normalmente requiren intelixencia humana. Isto inclúe a aprendizaxe, a percepción, o razoamento e a toma de decisións. Os sistemas de IA poden aprender dos datos e adaptarse para mellorar o seu rendemento co tempo.

A IA está presente en moitas áreas, desde a medicina ata a educación e o entretemento.



**ALUMNADO
NAVALÓN
ARTISTAS A
MOGOLLÓN**



A NOSA VISIÓN DA NATUREZA

A fotografía e a natureza conforman unha combinación perfecta que permite capturar a beleza do mundo que nos rodea.

A través da lente dunha cámara, podemos inmortalizar momentos únicos e concienciar sobre a importancia de preservar a nosa contorna natural, inspirando a outras persoas para apreciar e protexer o medio ambiente.

Neste sentido, a fotografía convértese nunha ferramenta poderosa que este curso quixemos aproveitar.

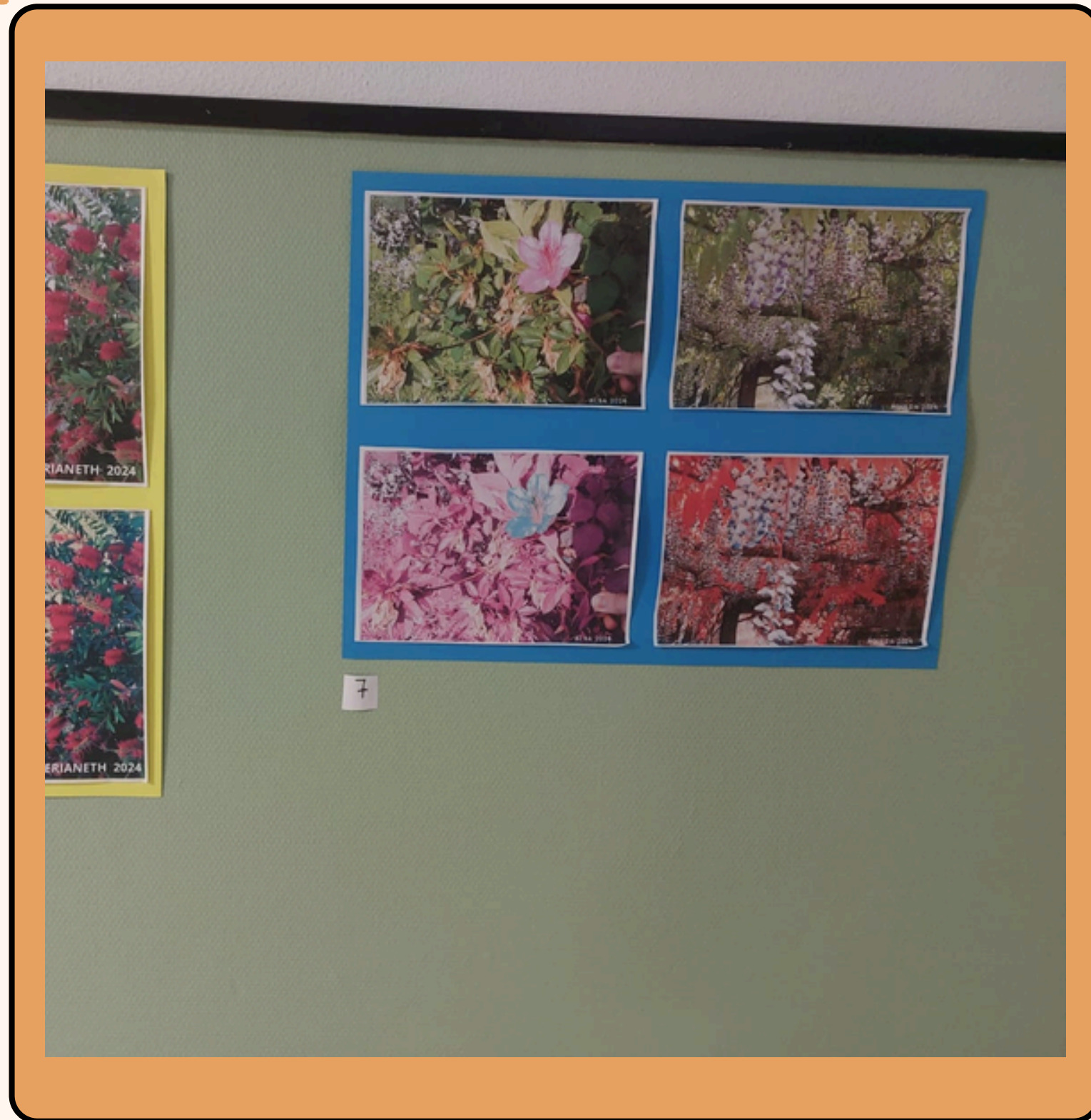


**ALUMNADO
NAVALÓN
ARTISTAS A
MOGOLLÓN**





EXPOSICIÓNS FOTOGRÁFICAS



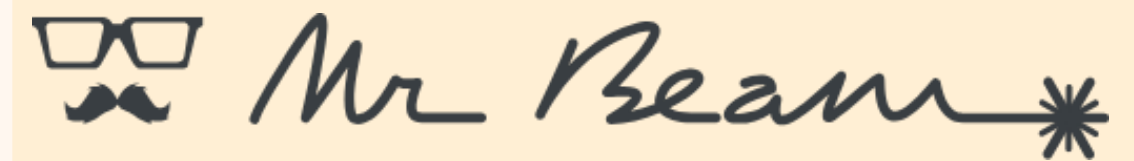


EXPOSICIÓNS FOTOGRÁFICAS



A cortadora e gravadora Mr Beam é unha das máquinas que máis utilizamos . É versátil e permítenos realizar unha variedade de proxectos. Para cortar e gravar materiais como madeira ou cortiza con facilidade e exactitude. O seu software é intuitivo para un uso básico. Fomenta a aprendizaxe de novas habilidades tecnolóxicas.

MR BEAM

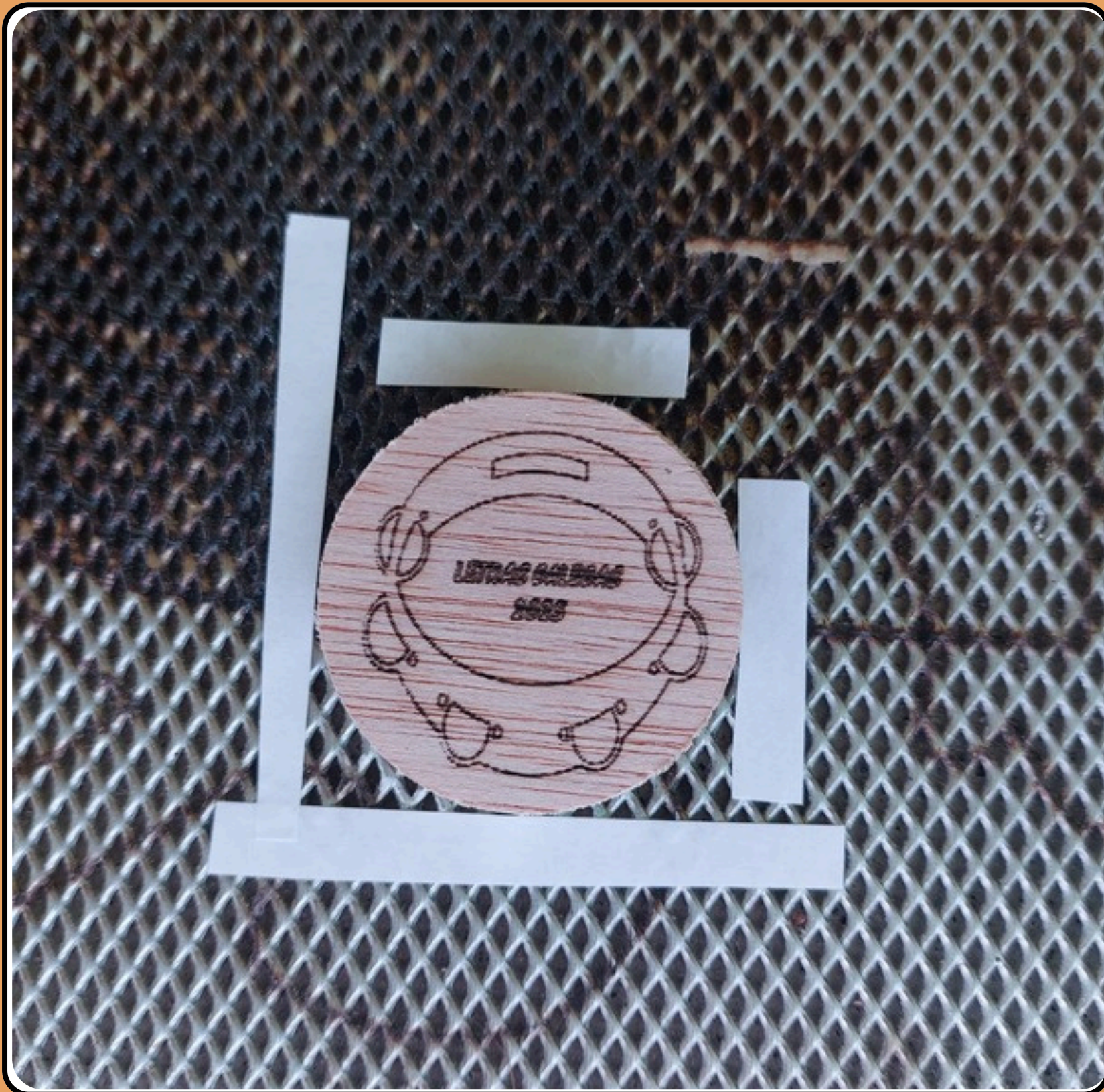


INKSCAPE



**Inkscape é un editor de gráficos vectoriais libre e gratuito que permite crear e editar imaxes escalables (logotipos, ilustracións e deseños web).
Baséase no formato estándar SVG**





SAMAÍN

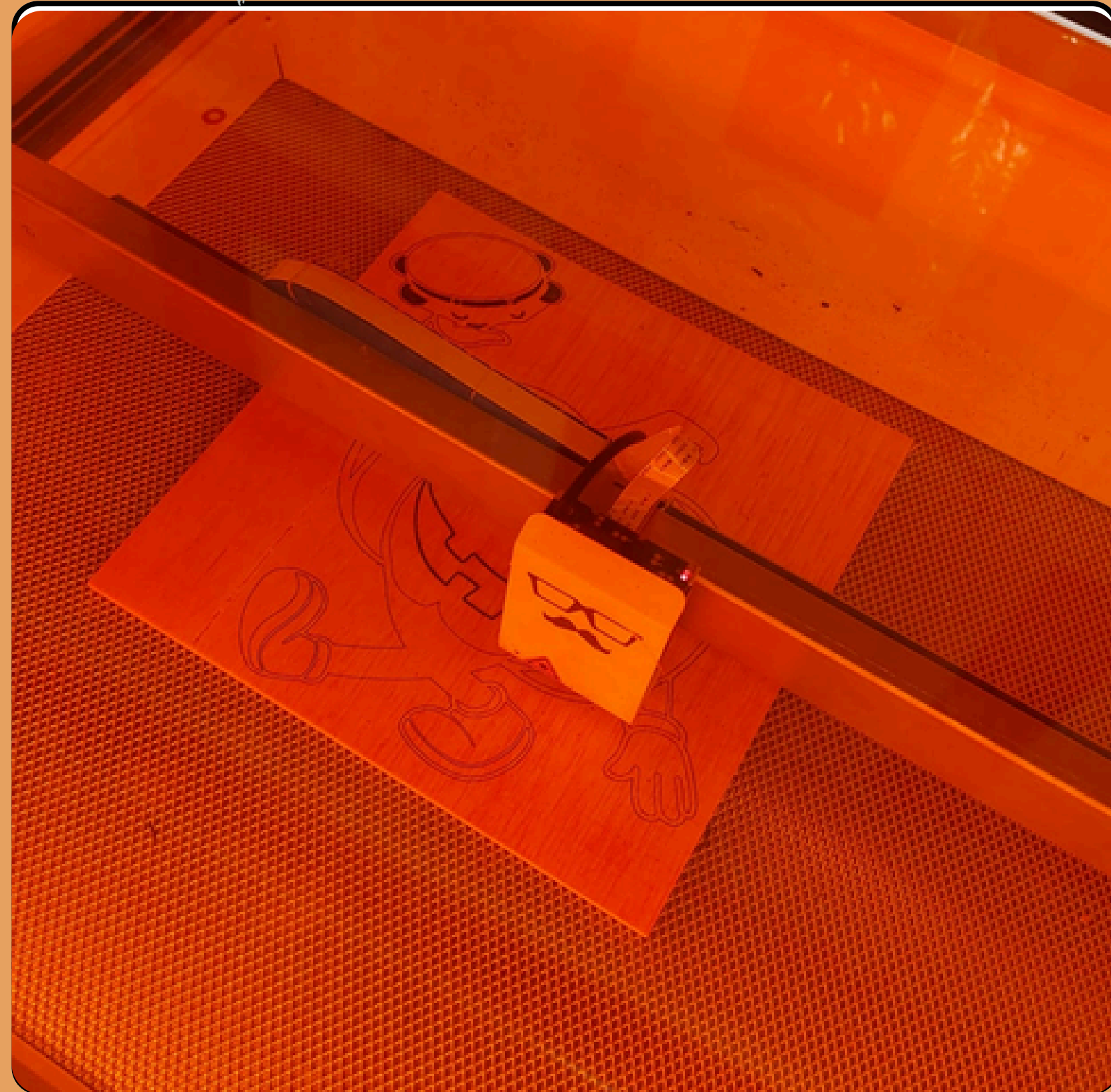
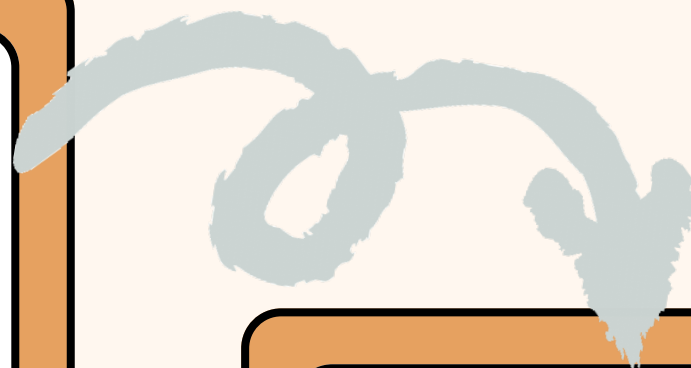
- **TEMÁTICA: FESTA SAMÁIN**
- **MATERIA/ÁMBITO: LINGUA, INFORMÁTICA, TECNOLOXÍA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - INKSCAPE
 - MR BEAM
- **MATERIAIS:**
 - UNIDADE DIDÁCTICA SAMAÍN
 - MADEIRA FINA
 - ROTULADORES MADEIRA

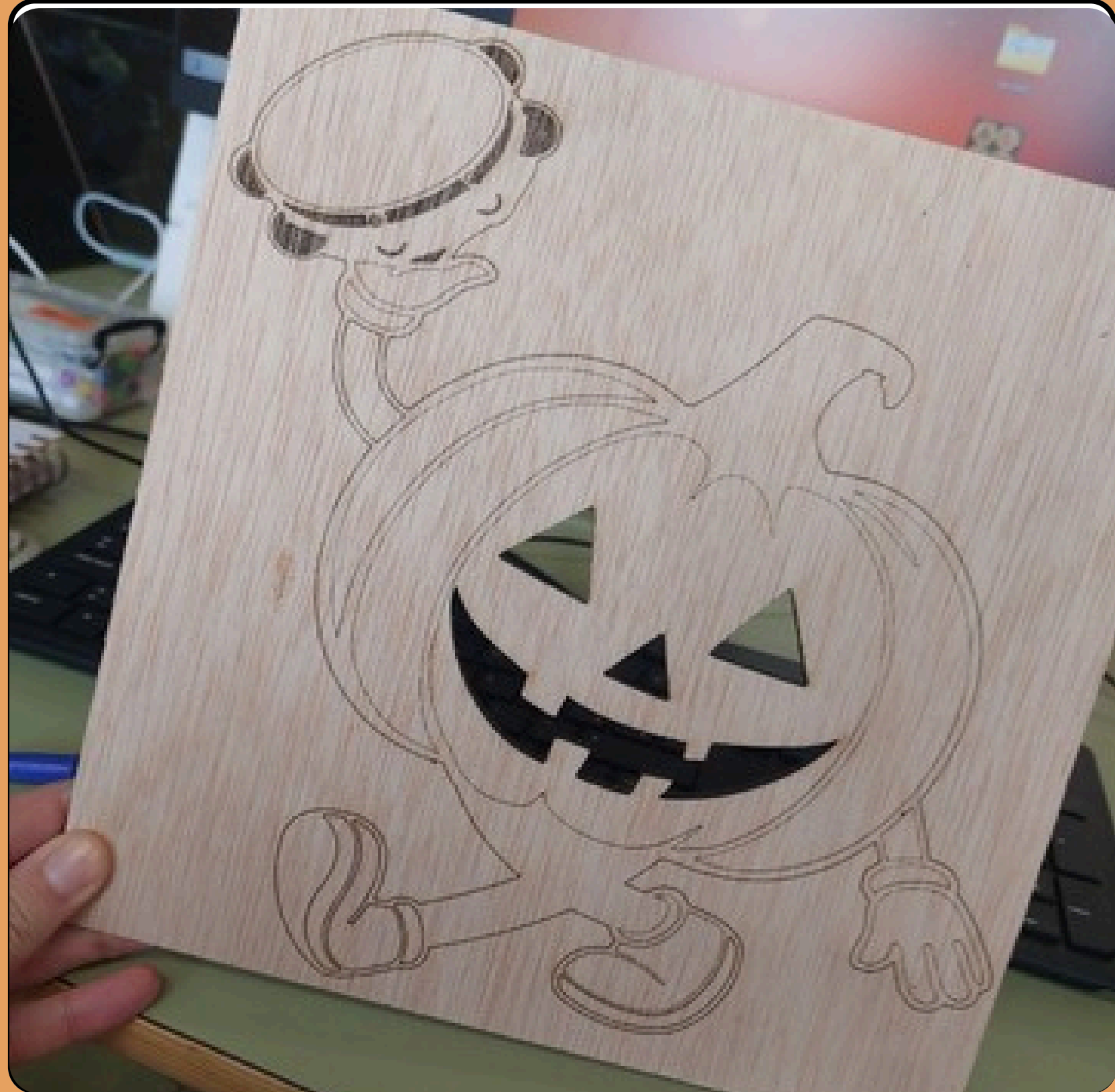
- **OBXECTIVOS:**
 - COÑECER HISTORIA SAMAIN
 - REPASAR VOCABULARIO
 - IDENTIFICAR ELEMENTOS PROPIOS DA FESTA
 - INTRO LETRAS GALEGAS-CANTAREIRAS
 - FOMENTAR A COOPERACIÓN
 - PROMOVER O DEBATE NA ELECCIÓN DE ELEMENTOS
 - OBSERVAR MATERIALIZA UNHA IDEA











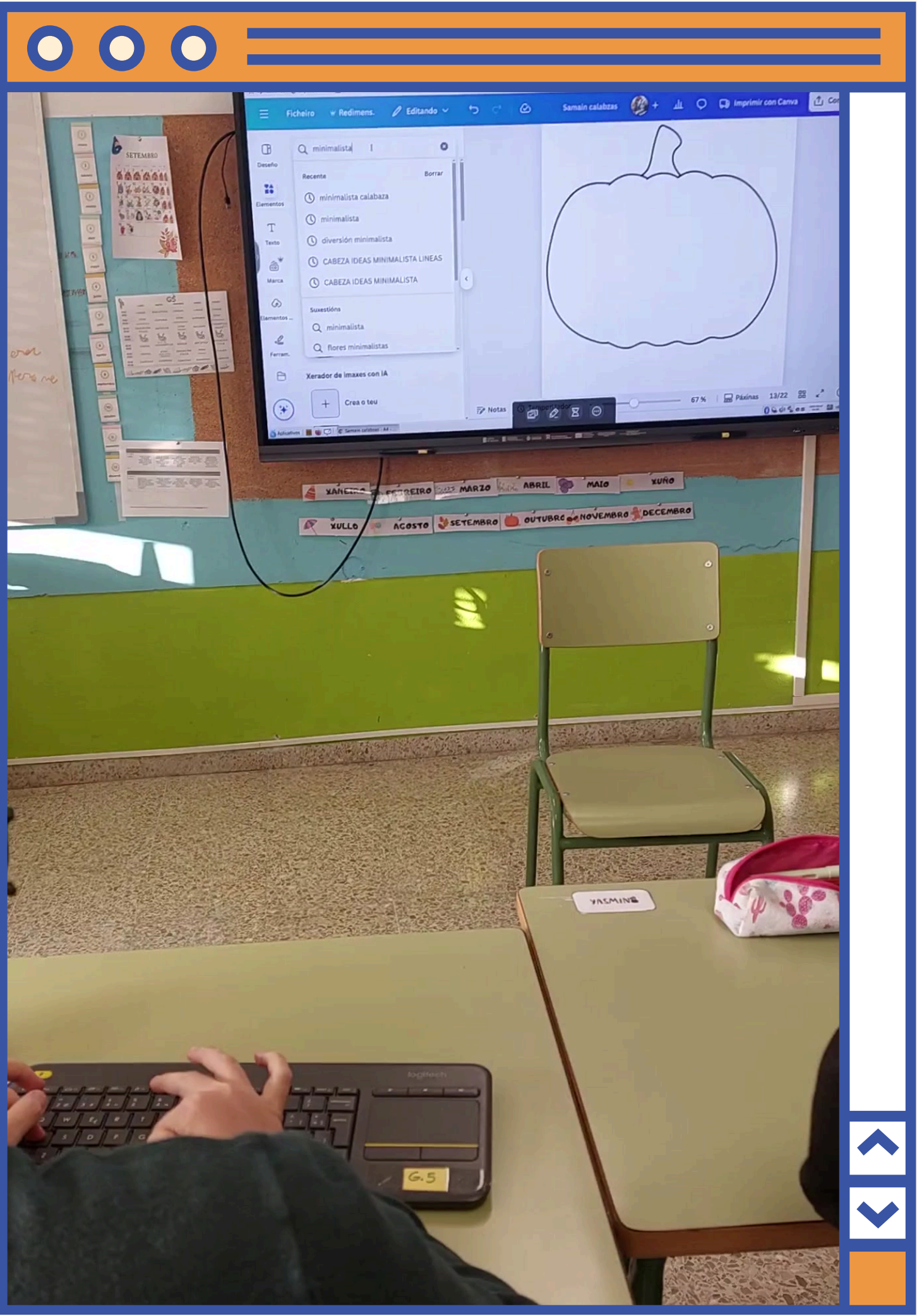
SAMAÍN

- **TEMÁTICA: FESTA SAMÁIN**
- **MATERIA/ÁMBITO: LINGUA E INFORMÁTICA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - INKSCAPE
 - MR BEAM
- **MATERIAIS:**
 - UNIDADE DIDÁCTICA SAMAÍN
 - GOMA EVA
 - ROTULADORES

- **OBXECTIVOS:**
 - **COÑECER HISTORIA SAMAIN**
 - **REPASAR VOCABULARIO**
 - **IDENTIFICAR ELEMENTOS PROPIOS DA FESTA**
 - **FOMENTAR A COOPERACIÓN**
 - **PROMOVER O DEBATE NA ELECCIÓN DE ELEMENTOS**
 - **OBSERVAR MATERIALIZA UNHA IDEA**









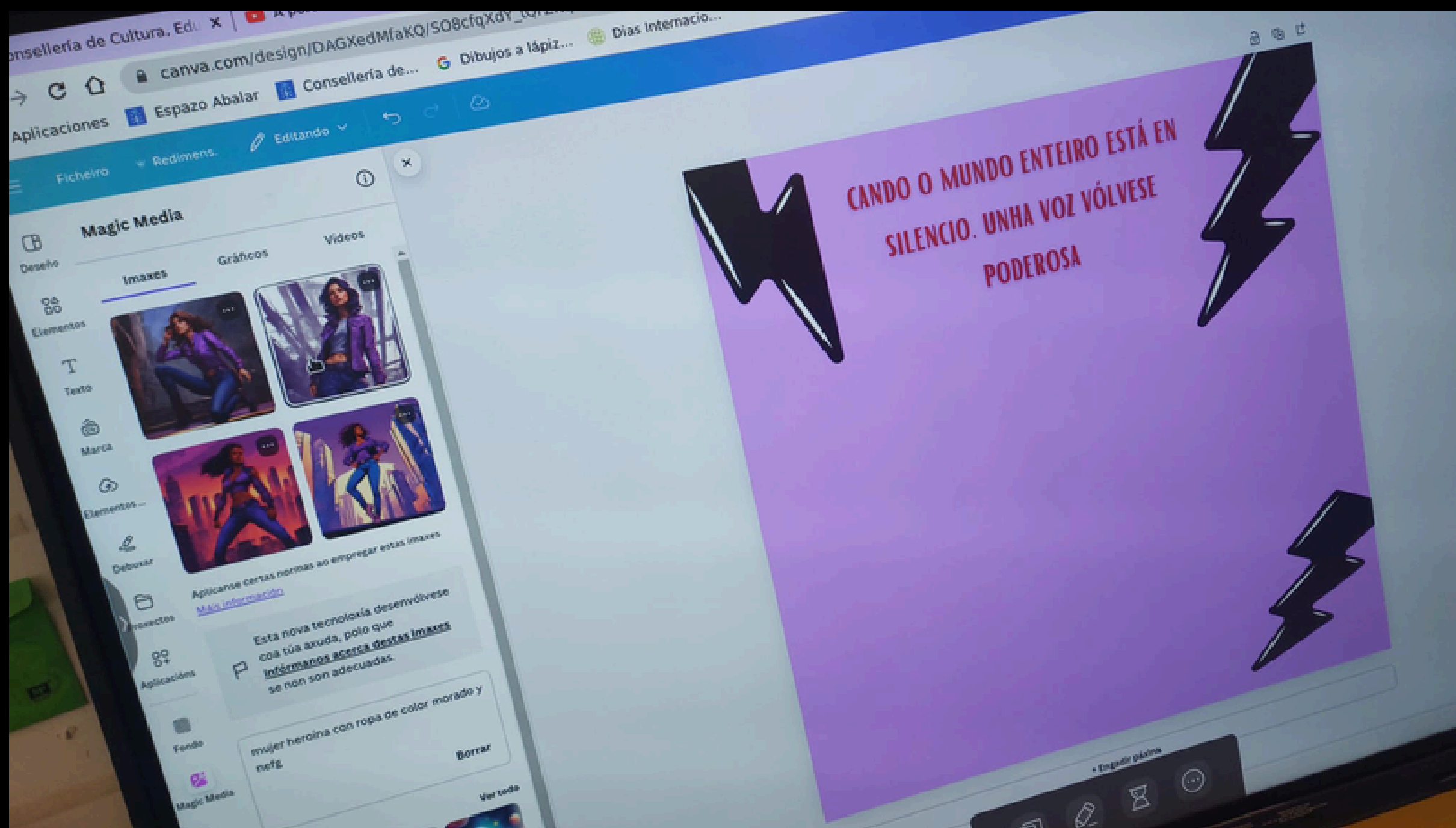
25N

- **TEMÁTICA: DÍA ELIMINACIÓN DA VIOLENCIA CONTRA AS MULLERES**
- **MATERIA/ÁMBITO: LINGUA, HISTORIA, INFORMÁTICA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - MÁQUINA DE CHAPAS
 - MR BEAM
 - ROTUTEX
- **MATERIAIS:**
 - FOLIO, PAPEL ADHESIVO, CORTIZA, FUNDAS PLASTIFICAR, CHAPAS...

- **OBXECTIVOS:**

- IDENTIFICAR VIOLENCIAS MACHISTAS/ PREVENCIÓN E ELIMINACIÓN/BÚSQUEDA INFORMACIÓN
- VISIBILIZAR A PRESENZA DE MULLERES NA HISTORIA.
- REPASAR VOCABULARIO
- FOMENTAR A COOPERACIÓN E COLABORACIÓN NA CREACIÓN
- PROMOVER OU DEBATE NA ELECCIÓN DE ELEMENTOS
- MELLORAR A EXPRESIÓN ORAL
- FORMAR FRASES/LEMA (LECTOESCRIT)
- CREAR IMAXES
- OBSERVAR COMO UNHA IDEA /IMAXE PÓDESE UTILIZAR EN DIVERSOS FORMATOS







25/11

CANDO O MUNDO ENTEIRO ESTÁ EN
SILENCIO, UNHA VOZ VÓLVESE
PODEROSA



25/11

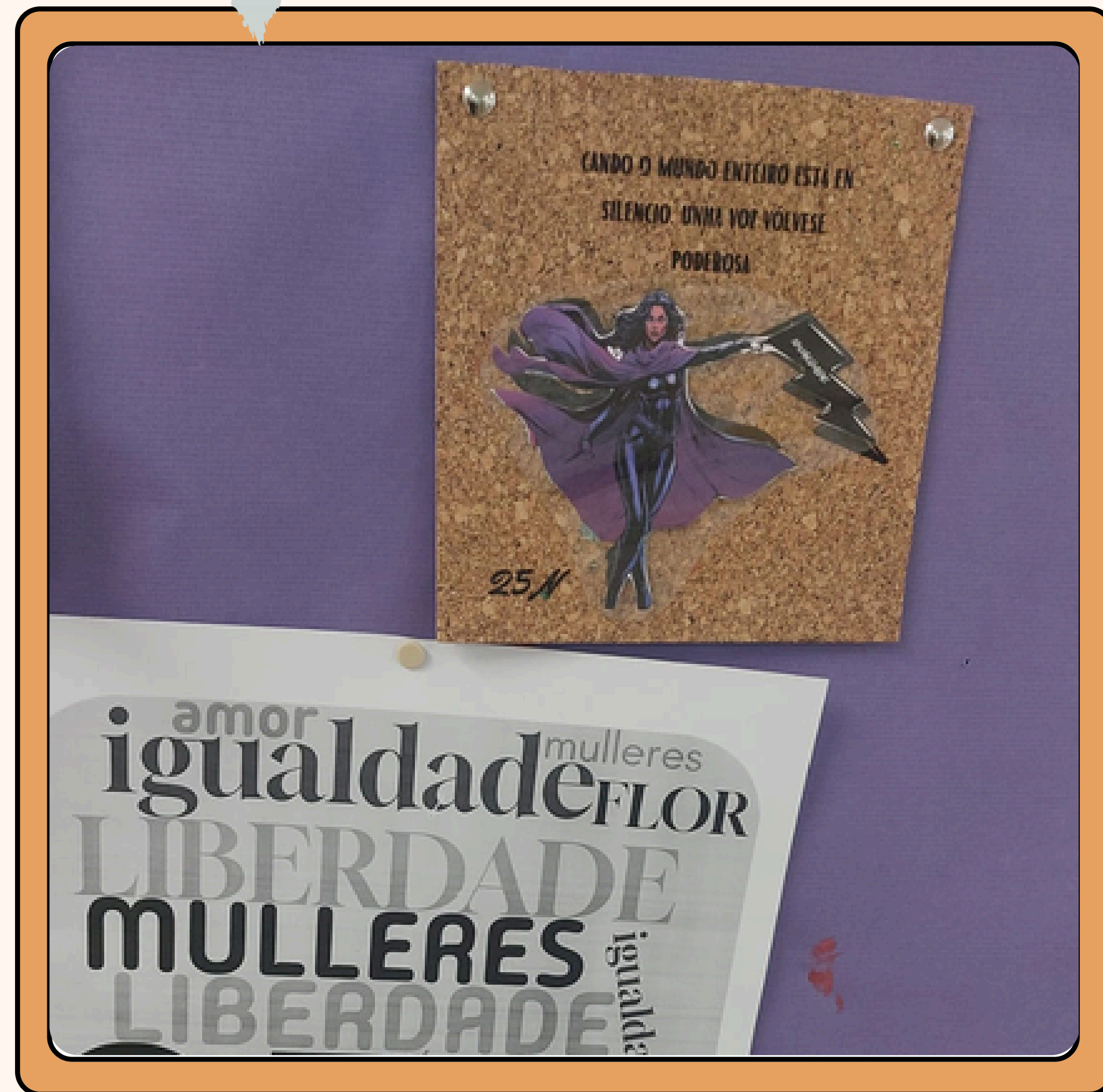
25/11







CANDO O MUNDO ENTEIRO ESTÁ EN
SILENCIO. UNHA VOZ VÓLVESE
PODEROSA



NADAL

- **TEMÁTICA: NADAL**
- **MATERIA/ÁMBITO: INFORMÁTICA, EDU. PLÁSTICA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - MR BEAM
- **MATERIAIS:**
 - LÁMINA DE CORTIZA
 - ROTULADORES MULTISUPERFICIE

- **OBXECTIVOS:**
 - CREAR IMAXES SINXELAS
 - COÑECER ELEMENTOS DO NADAL (REPASO VOCABULARIO)
 - REPASAR FIGURAS XEOMÉTRICAS
 - FOMENTAR A CREATIVIDADE E O PENSAMENTO CRÍTICO A TRAVÉS DO DESEÑO DIXITAL.
 - EXPLORAR A SÚA CAPACIDADE ARTÍSTICA
 - EXPERIMENTAR COAS TEXTURAS E AS CORES
 - PROMOVER APRENDIZAXE ACTIVA







NON VIOLENCIA E PAZ

- **TEMÁTICA:** 30/01 DÍA NON VIOLENCIA E PAZ
- **MATERIA/ÁMBITO:** LINGUA, INFORMÁTICA, HISTORIA
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA (MAGIC MEDIA)
 - ROTUTEX
 - INKSCAPE
 - MR BEAM
- **MATERIAIS :**
 - PAPEL ADHESIVO, CORTIZA, CHAPAS...

- **OBXECTIVOS:**
 - CREAR IMAXES SINXELAS CON MAGIC MEDIA (CANVA)
 - COÑECER ELEMENTOS REPRESENTATIVOS PAZ
 - REPASAR FIGURAS XEOMÉTRICAS E TAMAÑOS
 - FOMENTAR A CREATIVIDADE E O PENSAMENTO CRÍTICO A TRAVÉS DO DESEÑO DIXITAL.
 - DEBATIR E FAVORECER EXPRESIÓN ORAL
 - PROMOVER APRENDIZAXE ACTIVA
 - FOMENTAR A INTERACCIÓN ENTRE AULAS
 - PROMOVER A RESPONSABILIDADE
 - TRABALLAR EN EQUIPO



Diseño idea pegatinas día de la paz

Texto a Imagen: crea imágenes

Diseño sen nome: Publicación

→ ↺ ↻ ↪

https://www.canva.com/design/DAGbn_qKi6E/Y6HT_pp8mA4V65ib8QL-VA/edit

☆ ⌵ ⌵ ⌵ ⌵

Ficheiro

Redimens.

✎ Editando

↶ ↷ ↺

Diseño idea pegatinas día de la paz

PA +

Imprimir con Canva

Compartir

Magic Media

Imaxes Gráficos Vídeos

Describe que che gustaría crear

paloma de la paz con corazones

Inspírame

Borrar

Estilos

Cadrado

Creado por Multimedia máxima



Xerar Imaxe

Usa 1 de 500 créditos. Actualízase o 1/2/25.

Editar

Eliminador de fondos

Voltear

Animacións

Posición



Notas

Páxina 1 / 1

402 %

🖨️ 🖼️ ↶ ↷





EXEMPLO DE ACTIVIDADE



1. HAI PEZAS EN DIFERENTES ESPAZOS DO COLE.

- ESPALLAR AS PEZAS DO QUEBRACABEZA POLO ESPAZO.

2. FORMAR EQUIPOS:

- DIVIDIR OS PARTICIPANTES EN PEQUENOS GRUPOS DAS DISTINTAS AULAS

3. BUSCAR AS PEZAS:

- DAR PISTAS OU DESAFÍOS PARA FACER A ACTIVIDADE MÁIS INTERESANTE.

4. FORMAR O QUEBRACABEZA:

- UNHA VEZ QUE UN EQUIPO REÚNA TODAS AS SÚAS PEZAS, DEBEN TRABALLAR DE FORMA COLABORATIVA PARA FORMAR O SEU QUEBRACABEZA (ATENCIÓN CORES)

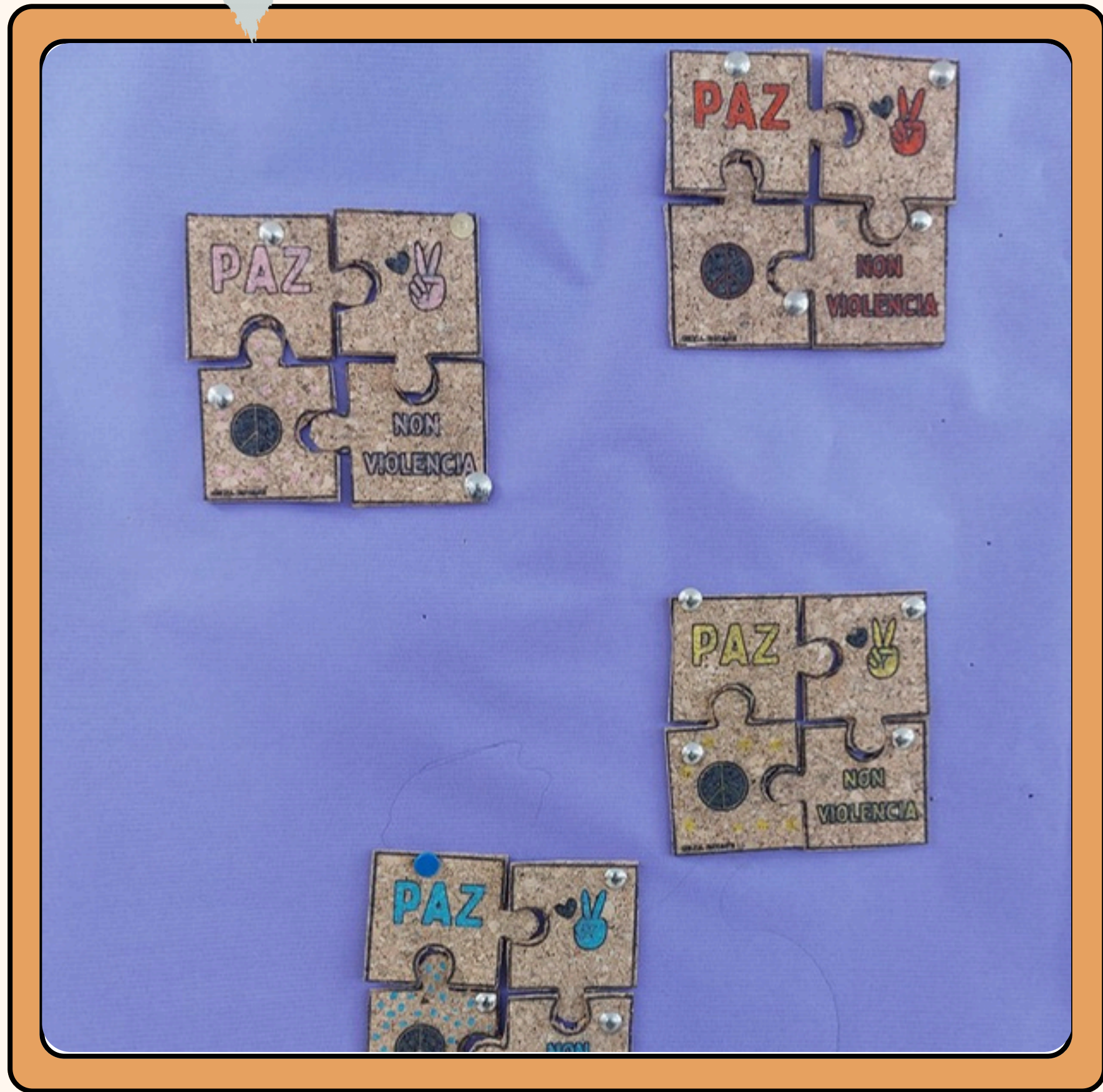
5. REFLEXIÓN EN GRUPO:

- UNHA VEZ QUE TODOS OS EQUIPOS COMPLETEN OS SEUS QUEBRACABEZA, REÚNENSE EN CÍRCULO.
- CADA EQUIPO EXPLICAR A SÚA REFLEXIÓN, PALABRAS RELACIONADAS COA CONVIVENCIA E A NON VIOLENCIA...

ESTE XOGO NON SÓ PROMOVE A COLABORACIÓN E A COMUNICACIÓN, SENÓN QUE TAMÉN AXUDA AOS PARTICIPANTES A REFLEXIONAR SOBRE A IMPORTANCIA DA PAZ E OS VALORES NECESARIOS PARA MANTELA.

LEMBRA QUE A PAZ COMEZA COAS PEQUENAS ACCIÓNS INDIVIDUAIS E COLECTIVAS QUE REALIZAMOS CADA DÍA.





ROSALÍA

- **TEMÁTICA:** 23 FEB DÍA DE ROSALÍA DE CASTRO
- **MATERIA/ÁMBITO:** LINGUA, HISTORIA, INFORMÁTICA, CIENCIAS, MATEMÁTICAS
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - MR BEAM
- **MATERIAIS:**
 - LÁMINAS CARTÓN FINN
 - ROTULADORES MULTISUPERFICIE

- **OBXECTIVOS:**

- BUSCAR INFORMACIÓN SOBRE ROSALÍA DE CASTRO
- COÑECER O SEU CONTEXTO HISTÓRICO E A SÚA CONTRIBUCIÓN Á LITERATURA.
- FOMENTAR O INTERESE POLA POESÍA E A LITERATURA.
- COÑECER ELEMENTOS DA NATUREZA DA NOSA TERRA (TOXO)
- REALIZAR MARCAPÁXINAS E PEGATINAS PARA REPARTIR EN TODO O CENTRO ATENDENDO AS MEDIDAS E PARÁMETROS PARA O SEU TAMAÑO.



Si cantan, es ti que
cantas,
si choran, es ti que
choras,
i es o marmurio do
río
i es a noite i es a
aurora.

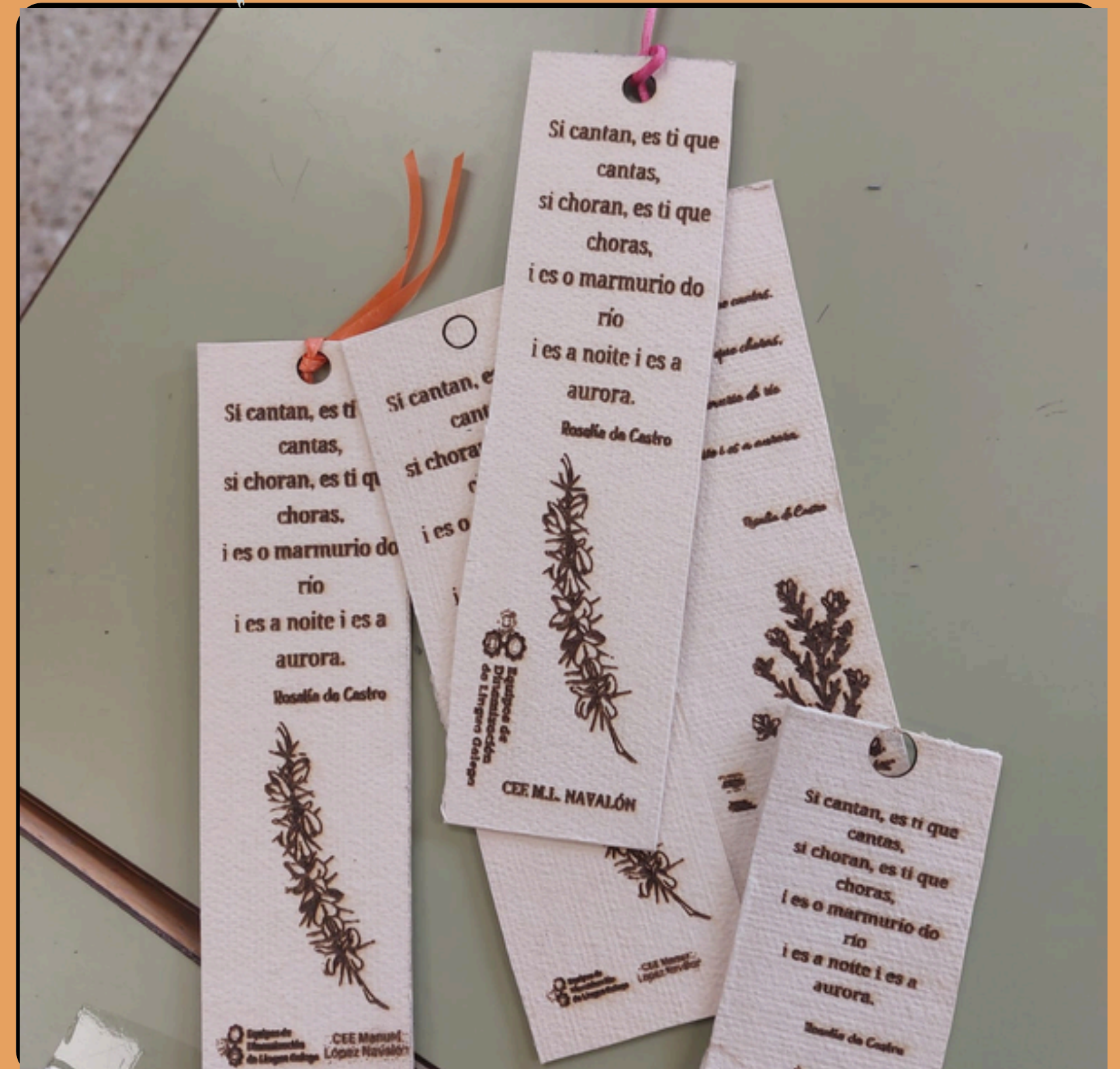
Rosalía de Castro



CEE M.L. NAVALÓN



Alba Millares Corral
CEE M.L. Navalón



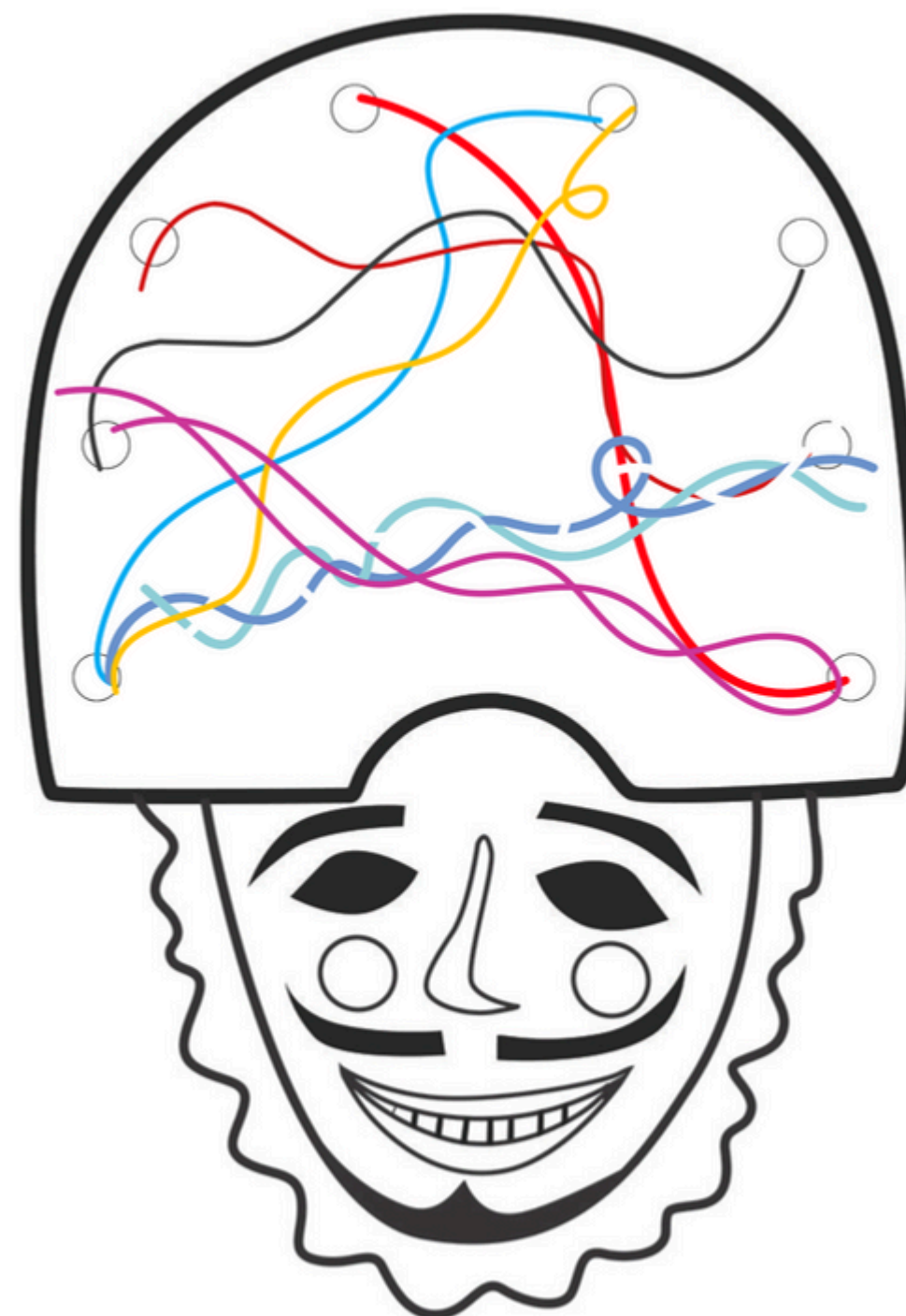
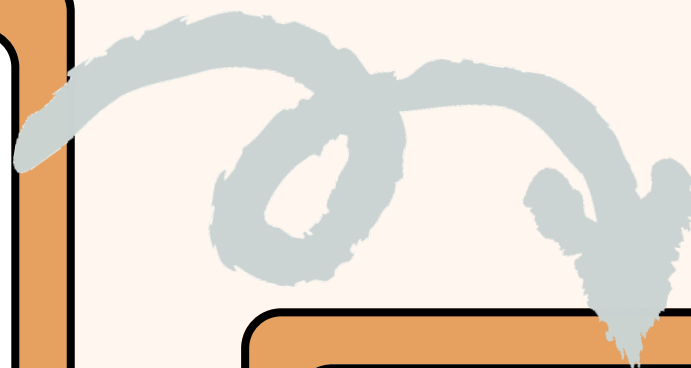
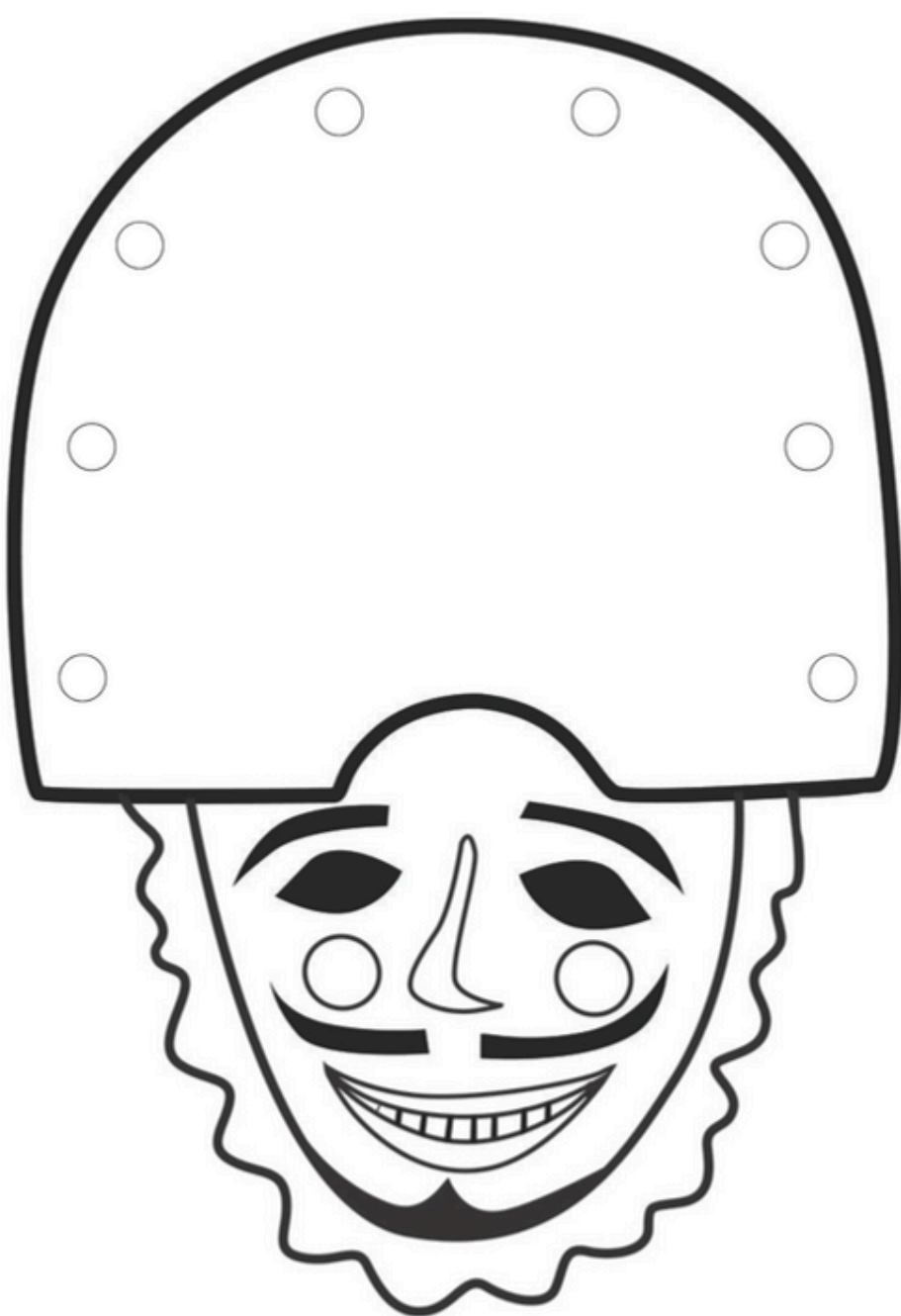
ENTROIDO

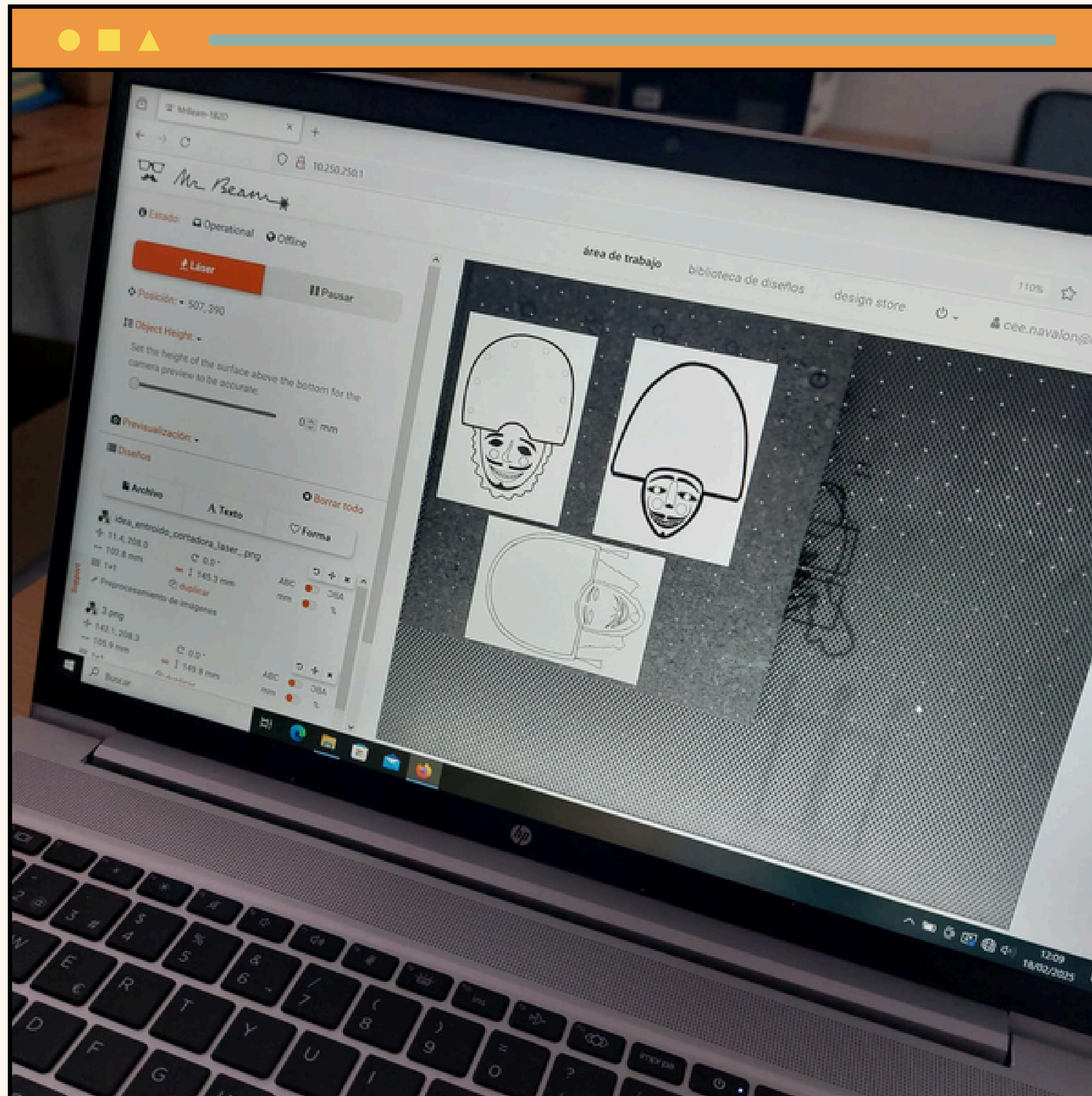
- **TEMÁTICA: ENTROIDO**
- **MATERIA/ÁMBITO: LINGUA, INFORMÁTICA, HISTORIA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - MR BEAM
- **MATERIAIS**
 - UNIDADE DIDÁCTICA ENTROIDO GALICIA
 - CORTIZA
 - TIXEIRAS
 - AGULLA/LA

- **OBXECTIVOS:**

- FOMENTAR COÑECIMENTO DAS TRADICIÓNS CULTURAIS
- APRECIAR A DIVERSIDADE DE CELEBRACIÓNS LOCAIS
- INCENTIVAR A CREATIVIDADE
- REFORZAR HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL E ESCOITA ACTIVA MEDIANTE A EXPLICACIÓN DA VESTIMENTA
- COÑECER AS DIFERENTES LOCALIDADES (BUSCAR EN GOOGLE MAPS)
- INVESTIGAR SOBRE A HISTORIA E AS FESTAS
- MELLORAR A PSICOMOTRICIDADE FINA



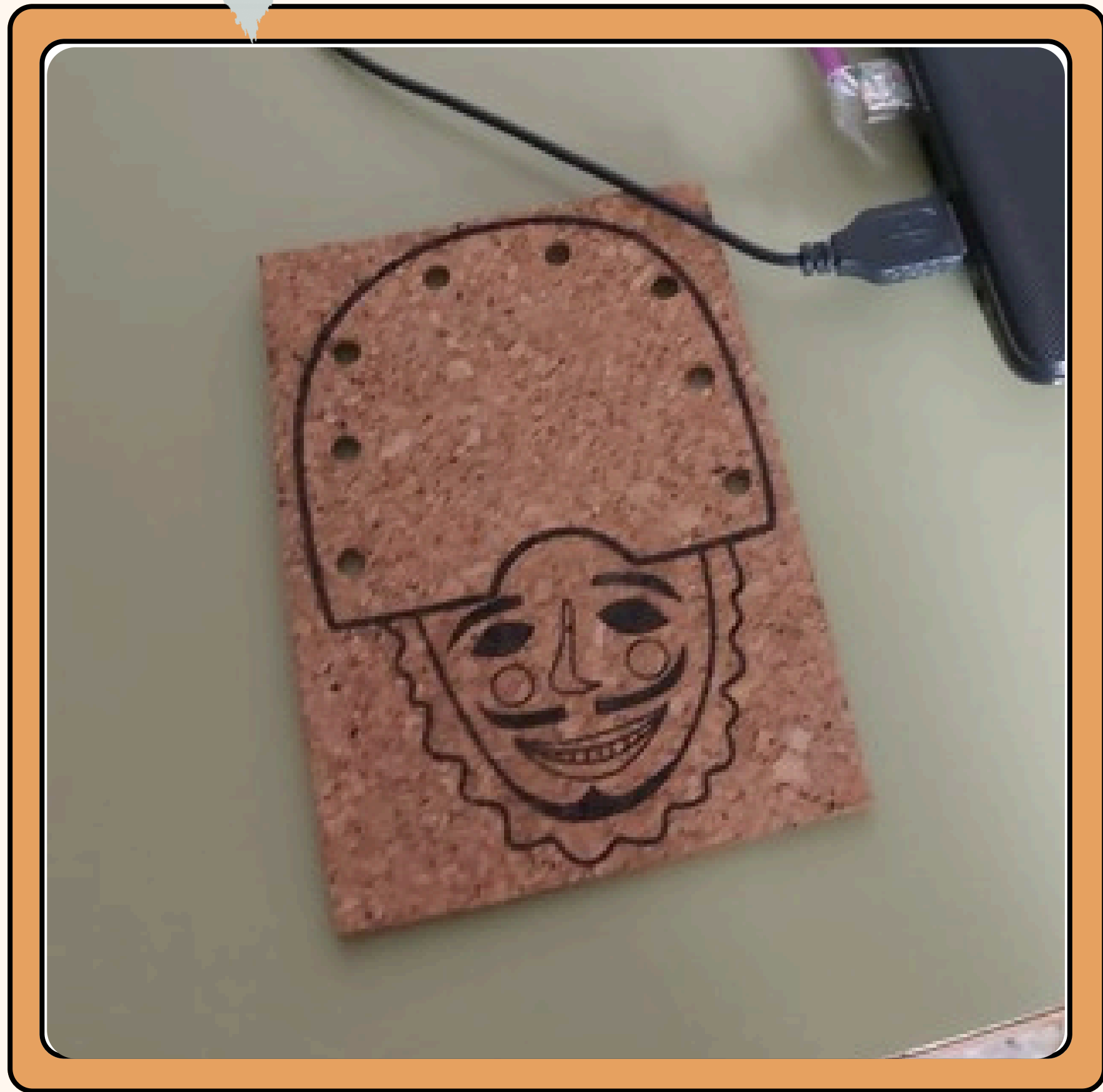
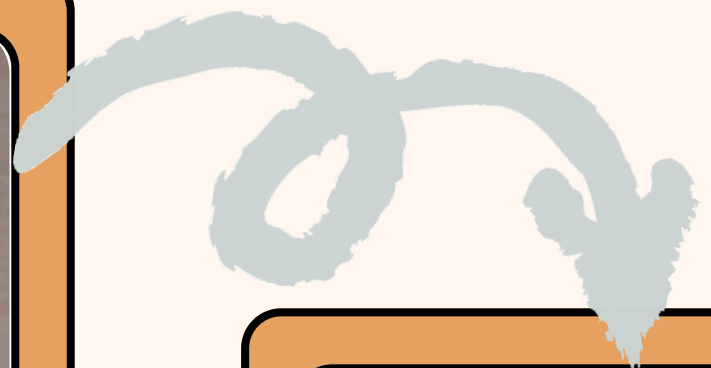


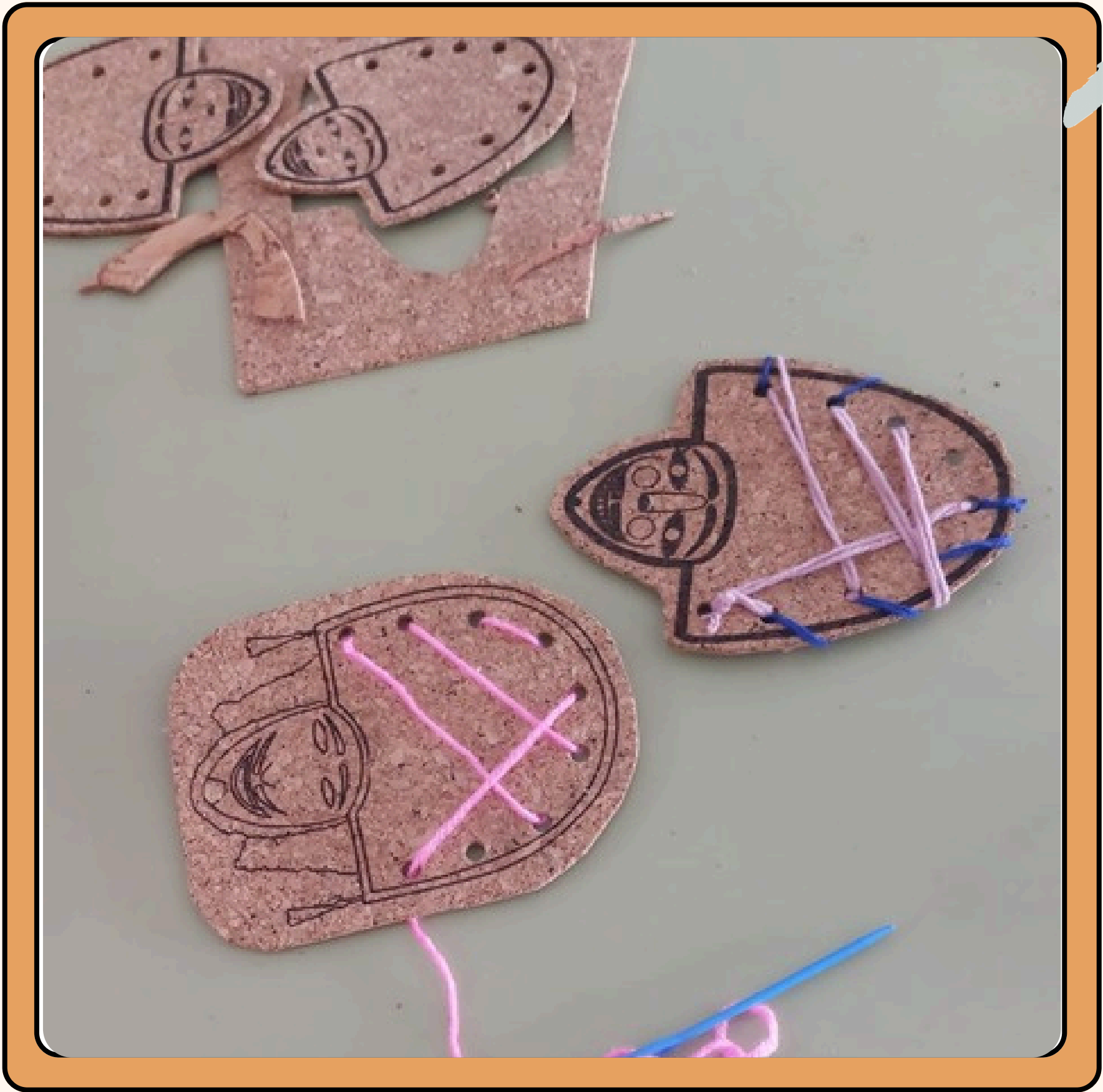


Uso do programa Mr Beam

- Colocación aproveitamento material
- Parámetros e medidas







PROXECTO HORTIÑO

- **TEMÁTICA: CREACIÓN DUN HORTIÑO**
- **MATERIA/ÁMBITO: ESPAZO CREATIVO, CIENCIAS**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - CANVA
 - MR BEAM
 - IMPRESORA 3D
- **MATERIAIS**
 - LÁMINA MADERA, ROTULADORES MULTISUPERFICIE
 - PLA

- **OBXECTIVOS:**
 - PROPORCIONAR UN ESPAZO CREATIVO NO PATIO INTERIOR DO CENTRO PARA O ALUMNADO ONDE APRENDER SOBRE NATUREZA E COIDADADO DE PLANTAS.
 - FOMENTAR O TRABALLO GRUPAL ENTRE AULAS
 - PROPORCIONAR OPORTUNIDADES DE RESPONSABILIDADE
 - CREAR ELEMENTOS PARA A DECORACIÓN DO HORTIÑO COS SEUS DESEÑOS (TESTOS)
 - IMPULSAR O INTERESE NO COÑECEMENTO DAS PLANTAS (CIENCIAS)











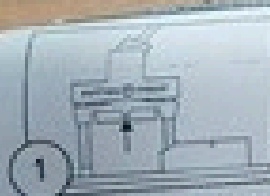


CHAPAS



A máquina de chapas é unha ferramenta que permite crear chapas personalizadas. O alumnado crea e materiliza os deseños, desenvolvendo a súa creatividade mentres elaboran chapas que reflictan as súas ideas e intereses. Fomenta habilidades motoras finas, traballo en equipo e a participación activa.



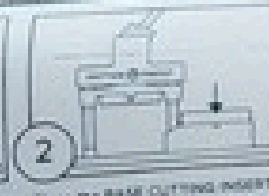


1 Assemble the TOP CUTTING INSERT to TOP HOUSING by aligning the notch with the arrow and pressing upward to magnetize.

Placer l'INSERT DE COUPE SUPÉRIEUR au BOÎTIER SUPÉRIEUR en alignant l'encoche avec la flèche et en appuyant vers le haut pour magnétiser.

Fixe el ENCARTÉ DE CORTE SUPERIOR a la CARCASA SUPERIOR alineando la muesca con la flecha y presionando hacia arriba para magnetizar.

Den SCHNEIDENSATZ OBEN in das GEHÄUSE-OBERTTEL einsetzen, indem Sie es auf dem Pfeil ausrichten und nach oben drücken, bis der Schneidensatz magnetisch einrastet.

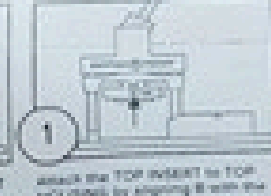


2 Place the BASE CUTTING INSERT into BASE HOUSING. You are now ready to cut.

Placer l'INSERT DE COUPE DE LA BASE dans le BOÎTIER DE BASE. Vous êtes maintenant prêt à couper.

Coloque el ENCARTÉ DE CORTE DE LA BASE en la CARCASA DE LA BASE. Ahora está listo para comenzar a cortar.

Den SCHNEIDENSATZ UNTEN in das GEHÄUSE-UNTERTTEL einsetzen, bis sich dessen Teil einrastet.

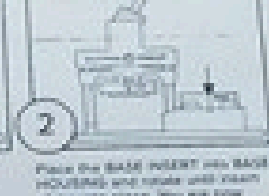


3 Attach the TOP INSERT to TOP HOUSING by aligning it with the arrow and pressing upward to magnetize. Note: Outer ring will drop when center is secure.

Fixe l'INSERT SUPÉRIEUR au BOÎTIER SUPÉRIEUR en alignant B avec la flèche et en appuyant vers le haut pour magnétiser. Remarque: L'anneau extérieur tombera lorsque le centre sera sécurisé.

Fixe el ENCARTÉ SUPERIOR a la CARCASA SUPERIOR alineando la B con la flecha y presionando hacia arriba para magnetizar. Nota: El anillo exterior caerá cuando el centro está asegurado.

Den ENSCHEUS OBEN in das GEHÄUSE-OBERTTEL einsetzen, indem Sie B auf dem Pfeil ausrichten und nach oben drücken, bis das Gehäuse-Oberteil einrastet. Hinweis: Der äußere Ring wird nach unten, wenn die Mitte befestigt ist.



4 Place the BASE INSERT into BASE HOUSING and rotate until inner clicks into place. You are now ready to make buttons.

Placer l'INSERT DE BASE dans le BOÎTIER DE BASE et tourner jusqu'à ce qu'il s'encastre. Vous êtes maintenant prêt à réaliser.

Coloque el ENCARTÉ DE LA BASE en la CARCASA DE LA BASE y rote hasta que escuche un clic que indica que el exterior está en su lugar. Ahora está listo para hacer botones.

Den ENSCHEUS UNTEN in das GEHÄUSE-UNTERTTEL einsetzen und drehen, bis der Einschluss in Position einrastet. Ab jetzt können Sie Buttons herstellen.

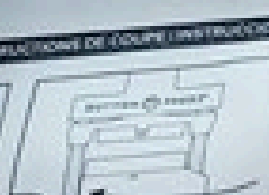


1 Use CUTTING DIE in a guide to center design. The PREVIEW WINDOW of the die shows what the button will look like when finished.

Utilisez l'EMPORTE-PIÈCE comme guide pour centrer la conception. La FENÊTRE D'APERÇU de l'emporte-pièce montre à quoi ressemblera le bouton une fois terminé.

Utilice el TRÓQUEL DE CORTE como guía para el diseño del centro. La VENTANA DE VISTA PREVIA del troquel muestra cómo se verá el botón una vez terminado.

Die STANDFORM als Führung verwenden, um das Design zu zentrieren. Das VORZICHAUFENSTER der Pressform zeigt, wie der Button aussehen wird, wenn er fertig ist.



2 Set the BASE HOUSING into place under TOP HOUSING. It will click into place.

Placez le BOÎTIER DE BASE en place sous le BOÎTIER SUPÉRIEUR. Il cliquera lorsqu'il sera en place.

Coloque la CARCASA DE LA BASE hasta colocarla en su lugar debajo de la CARCASA SUPERIOR. Escuchará un clic cuando quede en su lugar.

Das GEHÄUSE-UNTERTTEL in Position unter dem GEHÄUSE-OBERTTEL schwenken, bis es einrastet.

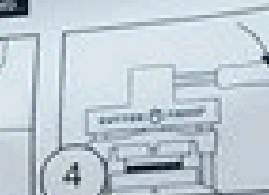


3 Place paper and CUTTING DIE together into BASE CUTTING INSERT making sure it is centered in the space.

Placez le papier et l'EMPORTE-PIÈCE sur l'INSERT DE COUPE DE LA BASE en vous assurant qu'il est centré dans l'espace.

Coloque el papel y el TRÓQUEL DE CORTE juntos en el ENCARTÉ DE CORTE DE LA BASE y asegúrese de que quede centrado en el espacio.

Papier und STANDFORM zusammen auf den SCHNEIDENSATZ UNTEN platzieren und dafür sorgen, dass es auf diesem Platz zentriert ist.

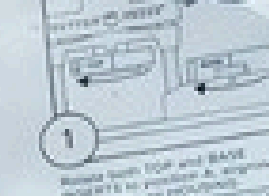


4 Press HANDLE firmly to cut paper. You will hear a small sound as the paper cuts.

Appuyez fermement sur la POIGNÉE pour couper le papier. Vous entendrez un petit son lorsque le papier sera coupé.

Presione la MANEJA con firmeza para cortar el papel. Escuchará un ligero sonido conforme se corta el papel.

Den GRIF fest drücken, um das Papier zu schneiden. Sie hören beim Durchschneiden des Papier einen leisen Ton.

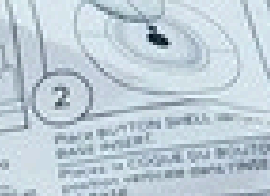


1 Rotate both TOP and BASE INSERTS to position B, aligning with arrows on HOUSING.

Tournez les INSERTS SUPÉRIEUR et DE LA BASE en position B, en alignant avec la flèche sur le BOÎTIER.

Rotar tanto el ENCARTÉ SUPERIOR como el de la BASE a la posición B, alineando con la flecha en la CARCASA.

ENSCHEUS OBEN und ENSCHEUS UNTEN auf Position B drehen und auf den Pfeil auf dem Gehäuse ausrichten.



2 Place BUTTON SHELL in position B, aligning with arrows on HOUSING.

Coloque la TAPA DEL BOTÓN en la posición B, alineando con la flecha en la CARCASA.

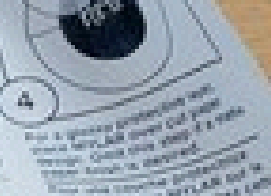
Die BUTTON-HAUBE in Position B einrasten und auf den Pfeil auf dem Gehäuse ausrichten.



3 Press HANDLE to cut paper. You will hear a small sound as the paper cuts.

Presione la MANEJA para cortar el papel. Escuchará un clic cuando quede en su lugar.

Den GRIF fest drücken, um das Papier zu schneiden. Sie hören beim Durchschneiden des Papier einen leisen Ton.



4 Rotate both TOP and BASE INSERTS to position B, aligning with arrows on HOUSING.

Tournez les INSERTS SUPÉRIEUR et DE LA BASE en position B, en alignant avec la flèche sur le BOÎTIER.

Rotar tanto el ENCARTÉ SUPERIOR como el de la BASE a la posición B, alineando con la flecha en la CARCASA.

ENSCHEUS OBEN und ENSCHEUS UNTEN auf Position B drehen und auf den Pfeil auf dem Gehäuse ausrichten.

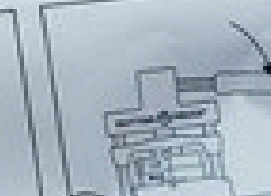


5 Set the BASE HOUSING into place under TOP HOUSING. It will click into place.

Placez le BOÎTIER DE BASE en place sous le BOÎTIER SUPÉRIEUR. Il cliquera lorsqu'il sera en place.

Coloque la CARCASA DE LA BASE hasta colocarla en su lugar debajo de la CARCASA SUPERIOR. Escuchará un clic cuando quede en su lugar.

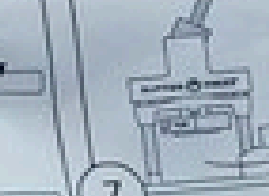
Das GEHÄUSE-UNTERTTEL in Position unter dem GEHÄUSE-OBERTTEL schwenken, bis es einrastet.



6 Press HANDLE to cut paper. You will hear a small sound as the paper cuts.

Presione la MANEJA para cortar el papel. Escuchará un clic cuando quede en su lugar.

Den GRIF fest drücken, um das Papier zu schneiden. Sie hören beim Durchschneiden des Papier einen leisen Ton.

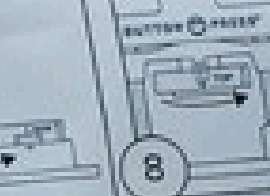


7 Rotate both TOP and BASE INSERTS to position B, aligning with arrows on HOUSING.

Tournez les INSERTS SUPÉRIEUR et DE LA BASE en position B, en alignant avec la flèche sur le BOÎTIER.

Rotar tanto el ENCARTÉ SUPERIOR como el de la BASE a la posición B, alineando con la flecha en la CARCASA.

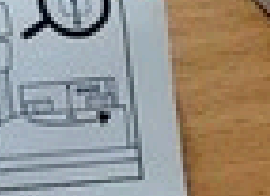
ENSCHEUS OBEN und ENSCHEUS UNTEN auf Position B drehen und auf den Pfeil auf dem Gehäuse ausrichten.



8 Place BUTTON SHELL in position B, aligning with arrows on HOUSING.

Coloque la TAPA DEL BOTÓN en la posición B, alineando con la flecha en la CARCASA.

Die BUTTON-HAUBE in Position B einrasten und auf den Pfeil auf dem Gehäuse ausrichten.

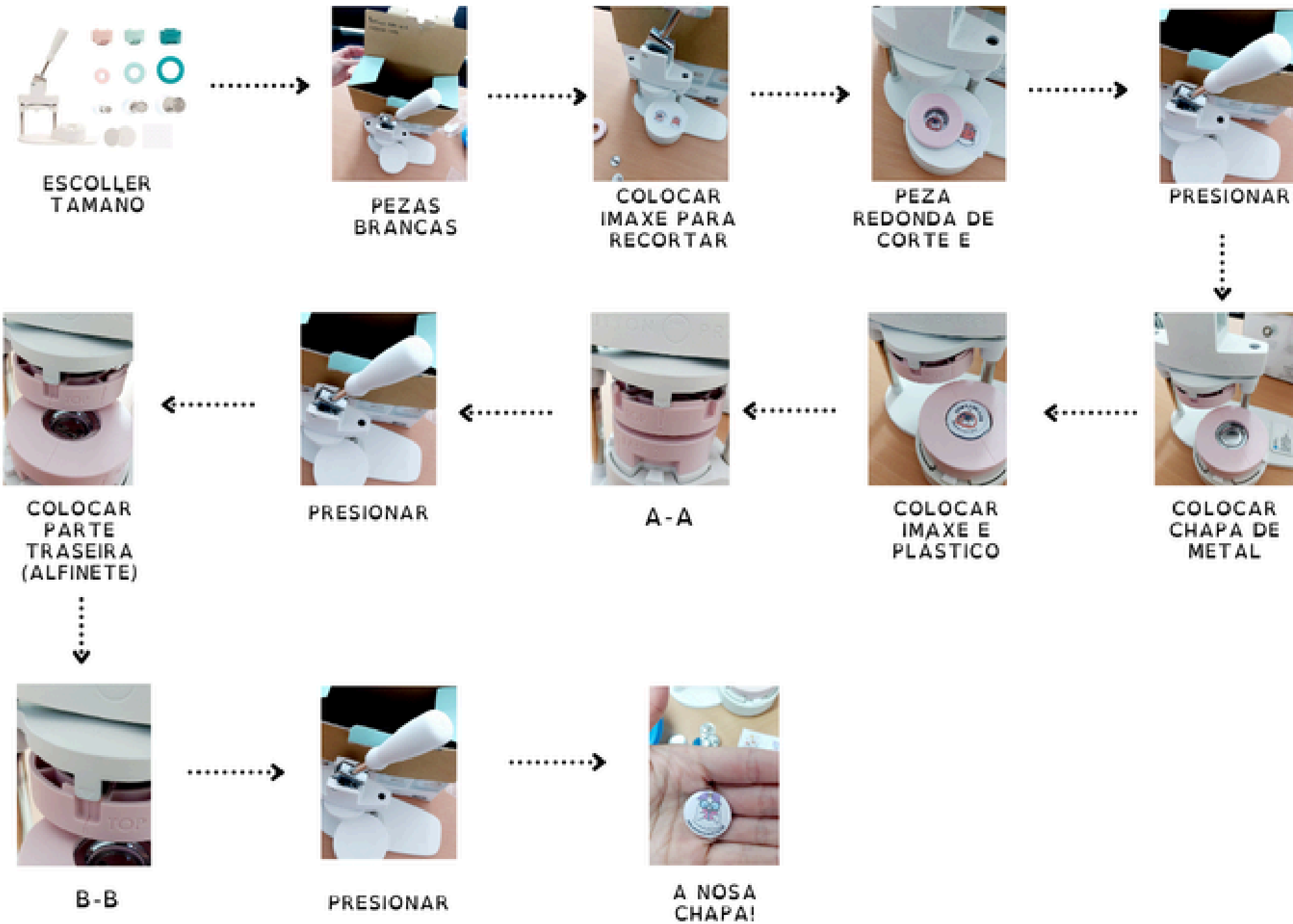


9 Press HANDLE to cut paper. You will hear a small sound as the paper cuts.

Presione la MANEJA para cortar el papel. Escuchará un clic cuando quede en su lugar.

Den GRIF fest drücken, um das Papier zu schneiden. Sie hören beim Durchschneiden des Papier einen leisen Ton.

CHAPAS



Robots True True. Estamos en proceso de iniciación e experimentación na robótica. O alumnado está a mostrar gran entusiasmo ao interactuar cos robots, descubriendo as súas capacidades e aprendendo a programalos para realizar tarefas específicas. Xogamos e aprendemos.

Kit KIE (Kit de Iniciación á Electrónica) son actividades STEAM (ciencia, tecnoloxía, enxeñería, artes e matemáticas) deseñadas para ensinar os fundamentos da electrónica e a robótica educativa de forma práctica e segura

ROBÓTICA





LECTURA FÁCIL KIE

Proyecto 1: La energía que se esconde en el suelo del bosque

Amplía tu proyecto y **representa la importancia de la materia muerta para el bosque**. En la página 37 encontrarás los recortables necesarios.

Sigue estas **instrucciones** para montarlos:

- Extrae la página 37 completa. Para ello recorta siguiendo la línea negra discontinua vertical.
- Recorta cada figura siguiendo la línea negra discontinua que la rodea.
- Perfora completamente los círculos rojos con un punzón. Servirán para insertar el fondo y las figuras en los tornillos de KIE.
- Dobra cualquier parte de las figuras en las que haya una línea azul discontinua. Para que sea más fácil doblarlo puedes repasar esta línea utilizando una regla y un bolígrafo sin tinta.

Cuando termines observa estas fotos para montarlo sobre el circuito de la pág. 3. Después, puedes guardar todo el material en el sobre del final de cuaderno.



PROYECTO 1 : LA ENERGÍA QUE SE ESCONDE EN EL SUELO DEL BOSQUE

✓ **BUSCA LA PÁGINA 37**



✓ **RECORTA POR LA LÍNEA NEGRA**



• **USA EL PUNZÓN PARA HACER AGUJEROS EN LOS CÍRCULOS ROJOS**



• **DOBLA LAS LÍNEAS AZULES**



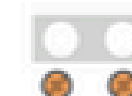
• **BUSCA LA PÁGINA 3**



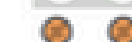
• **OBSERVA LAS PIEZAS DEL CIRCUITO**



• **COLOCA LAS PIEZAS RECORTADAS**



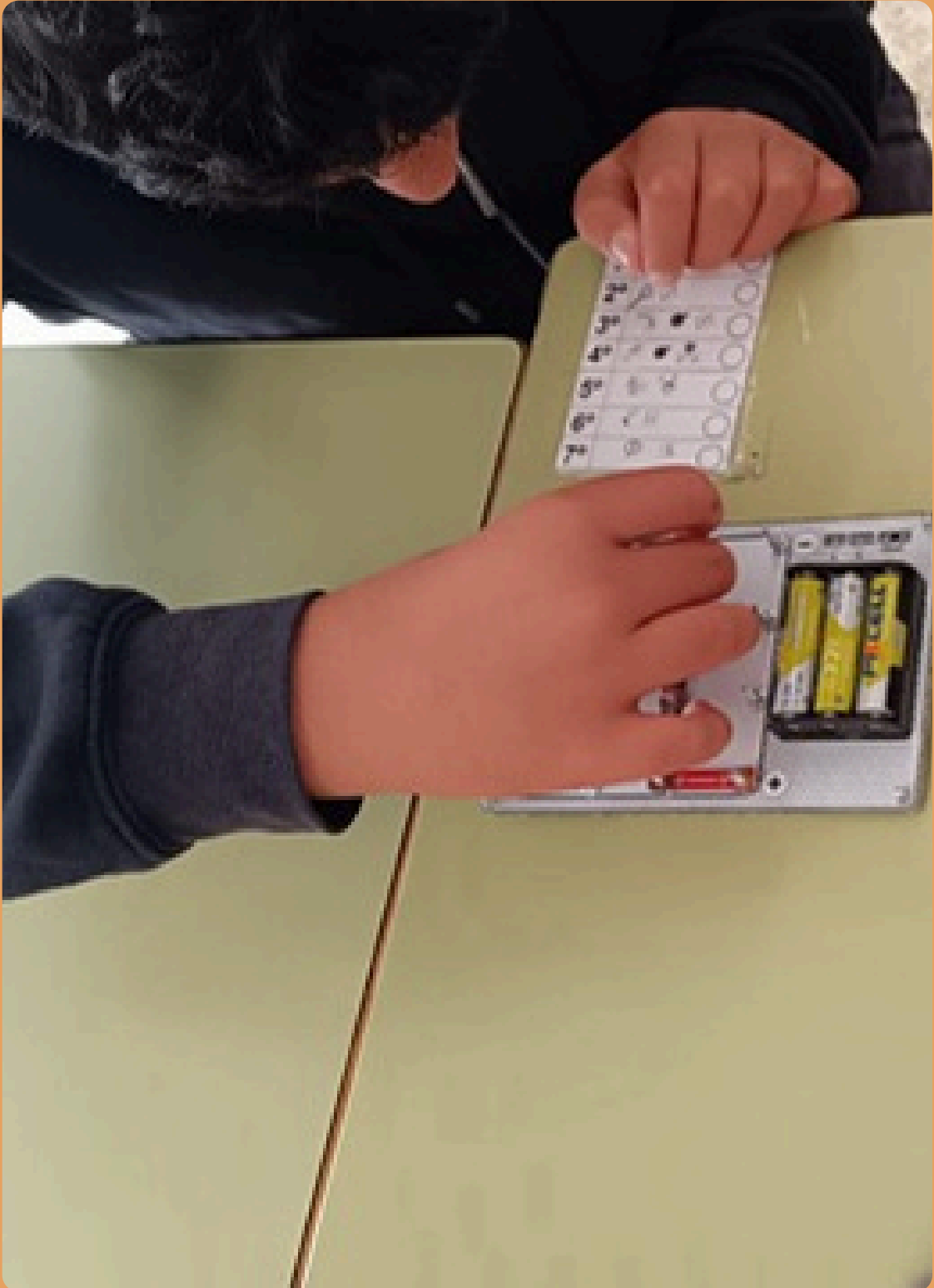
• **COLOCA LOS TORNILLOS EN EL CIRCUITO**



LECTURA FÁCIL KIE

PRESENTAR A INFORMACIÓN DE DIFERENTES MANEIRAS: CONTIDO VISUAL OU ESCRITO PARA QUE ALUMNADO CON DISTINTAS PREFERENCIAS E NECESIDADES POIDAN ACCEDER A EL.



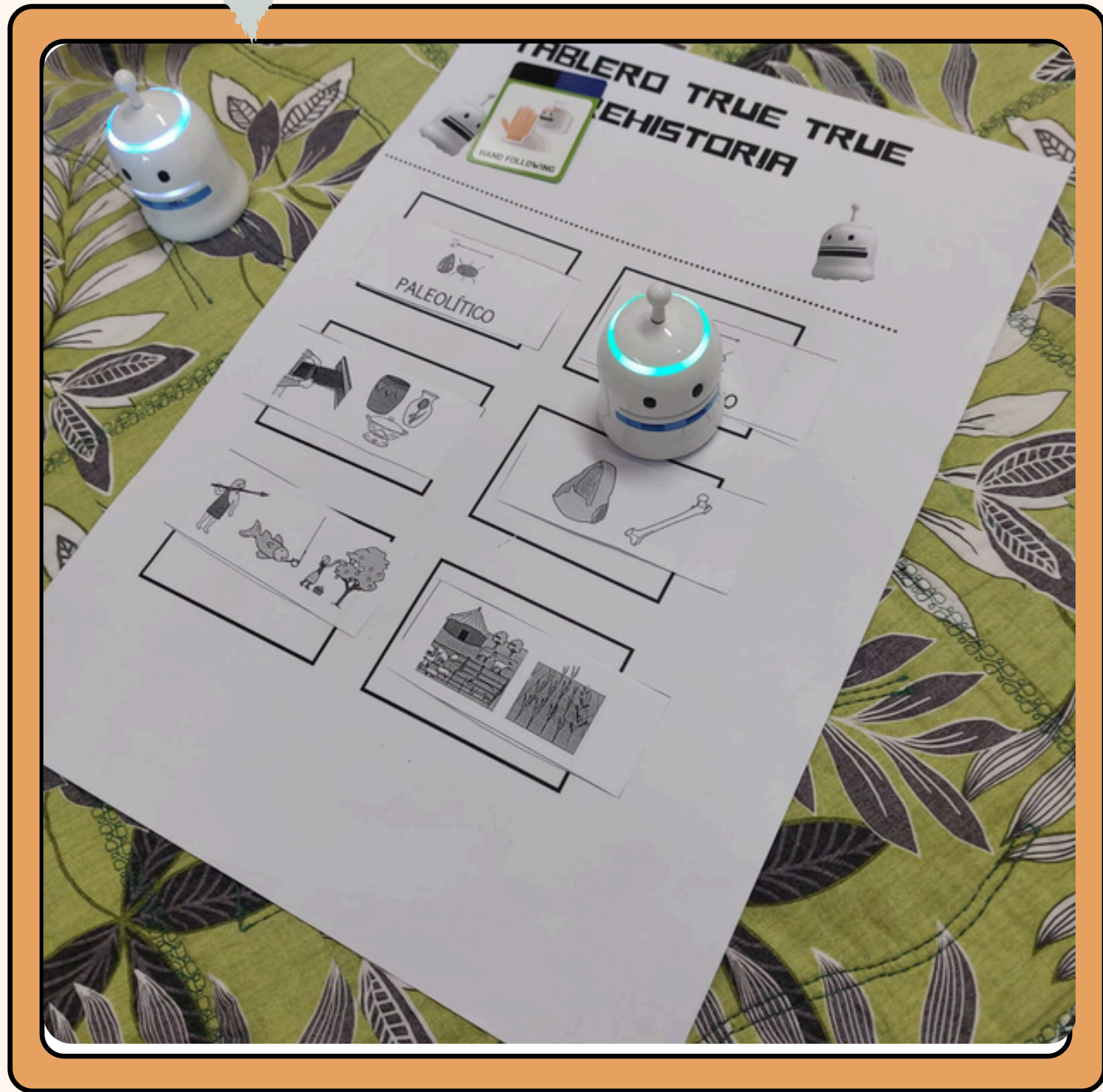
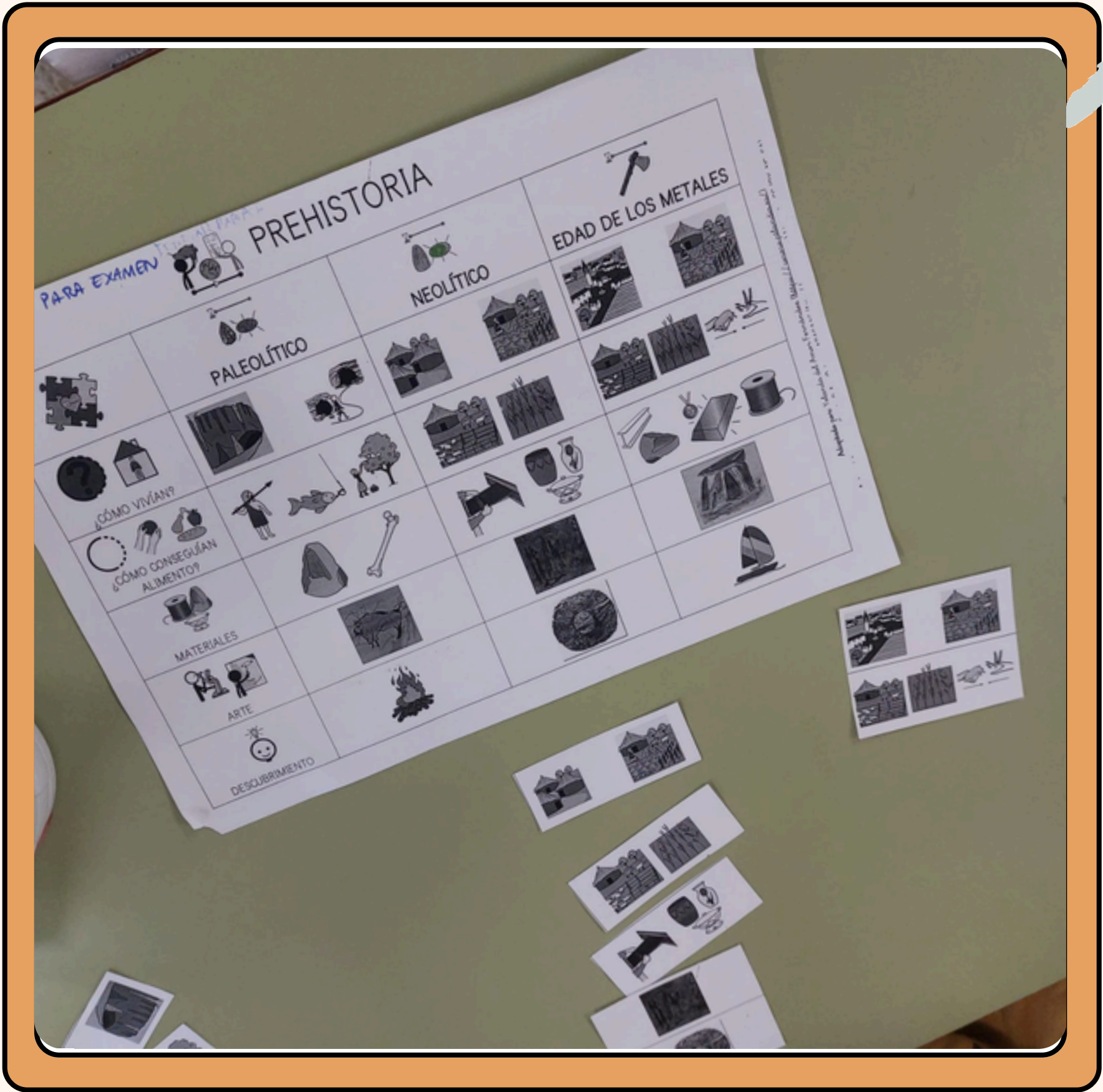


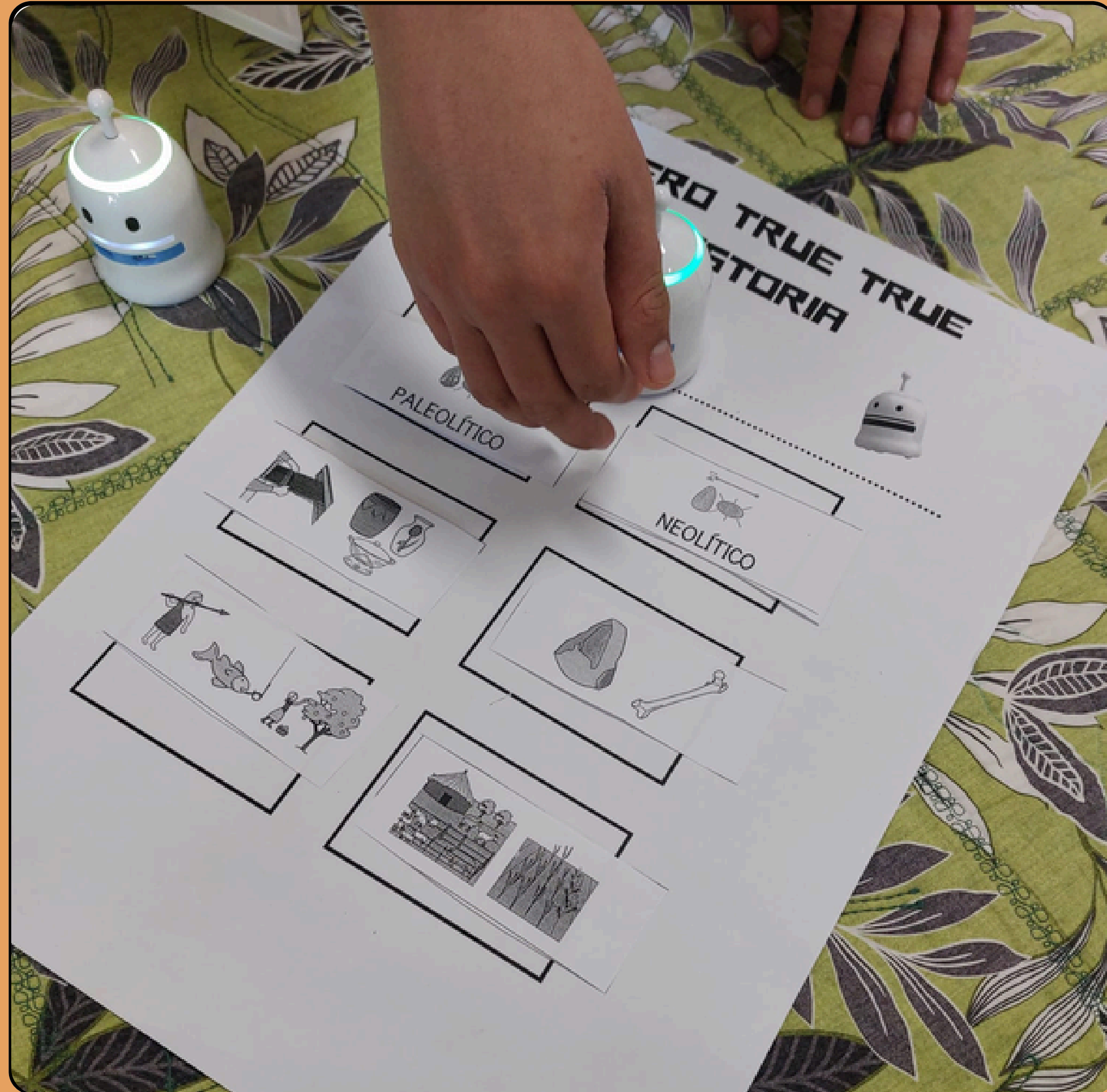
HISTORIA

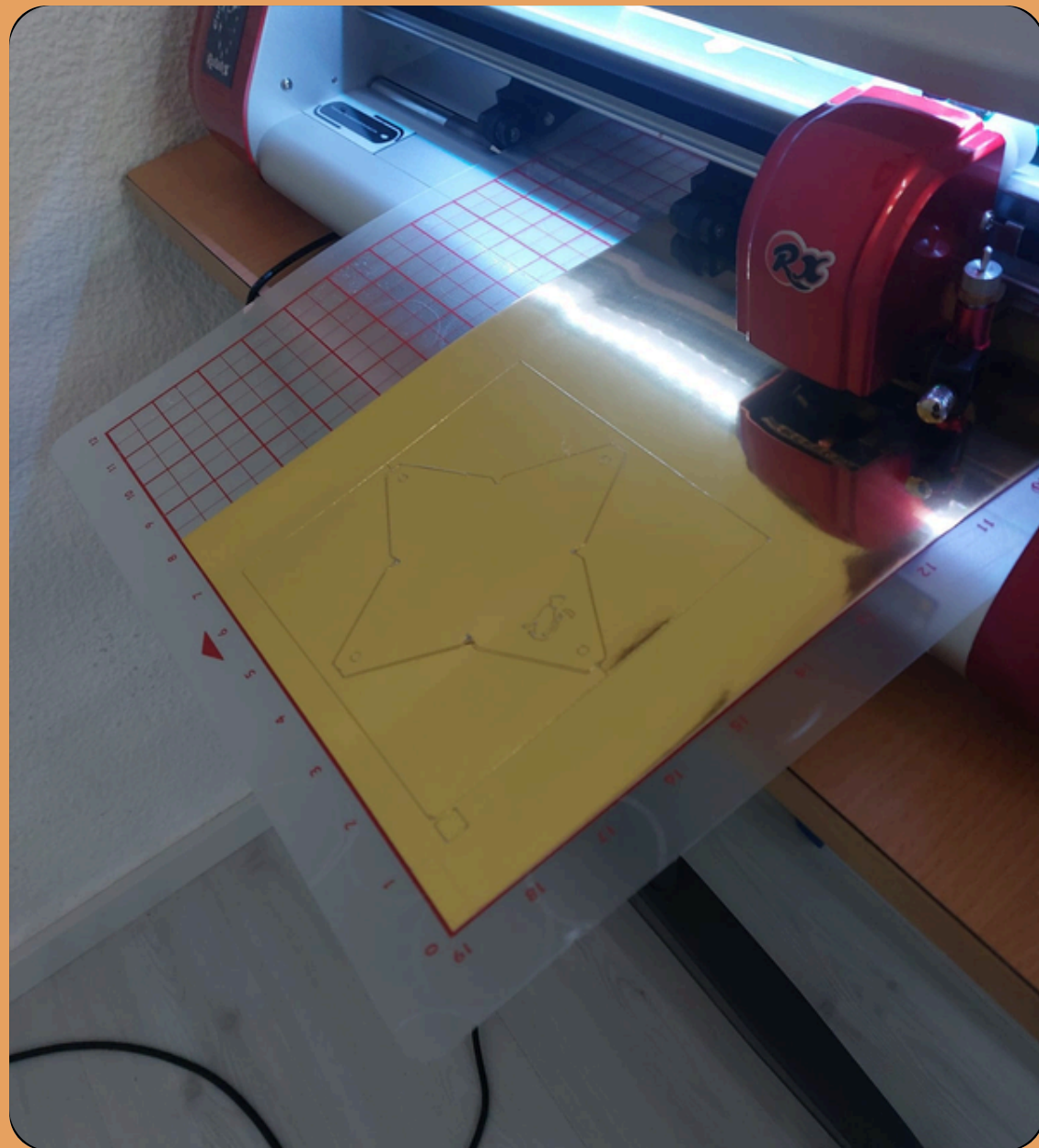
- **TEMÁTICA: PREHISTORIA-EGIPTO**
- **MATERIA/ÁMBITO: HISTORIA**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - TRUE TRUE
 - ROTUTEX
 - INKSCAPE
 - MR BEAM
- **MATERIAIS**
 - LÁMINAS DE CORTIZA,FÍO, ABELORIO
 - CARTOLINA, FOLIOS A3

- **OBXECTIVOS:**
 - COÑECER ALFABETO EXIPCIO E COMPARAR COAS SÚAS INICIAIS
 - RECOÑECER ELEMENTOS PROPIOS DA CULTURA EXIPCIA (PIRÁMIDE)
 - MELLORAR PSICOMOTRICIDADE FINA
 - EXPERIMENTAR CON ROBOTS TRUE TRUE
 - APRENDER ELEMENTOS DA PREHISTORIA DUNHA FORMA VISUAL E DINÁMICA
 - FOMENTAR O TRABALLO EN EQUIPO A TRAVÉS DE ACTIVIDADES CREATIVAS
 - PROMOVER A CURIOSIDADE E O INTERESE POLA HISTORIA









ROTUTEX



Rotutex é unha máquina plotter de corte que realiza cortes precisos en vinilo, papel e cartón. Permite crear deseños personalizados, aprender sobre o corte e mellorar a coordinación e planificación de proxectos, integrando tecnoloxía e arte para enriquecer a experiencia educativa de forma inclusiva e accesible.

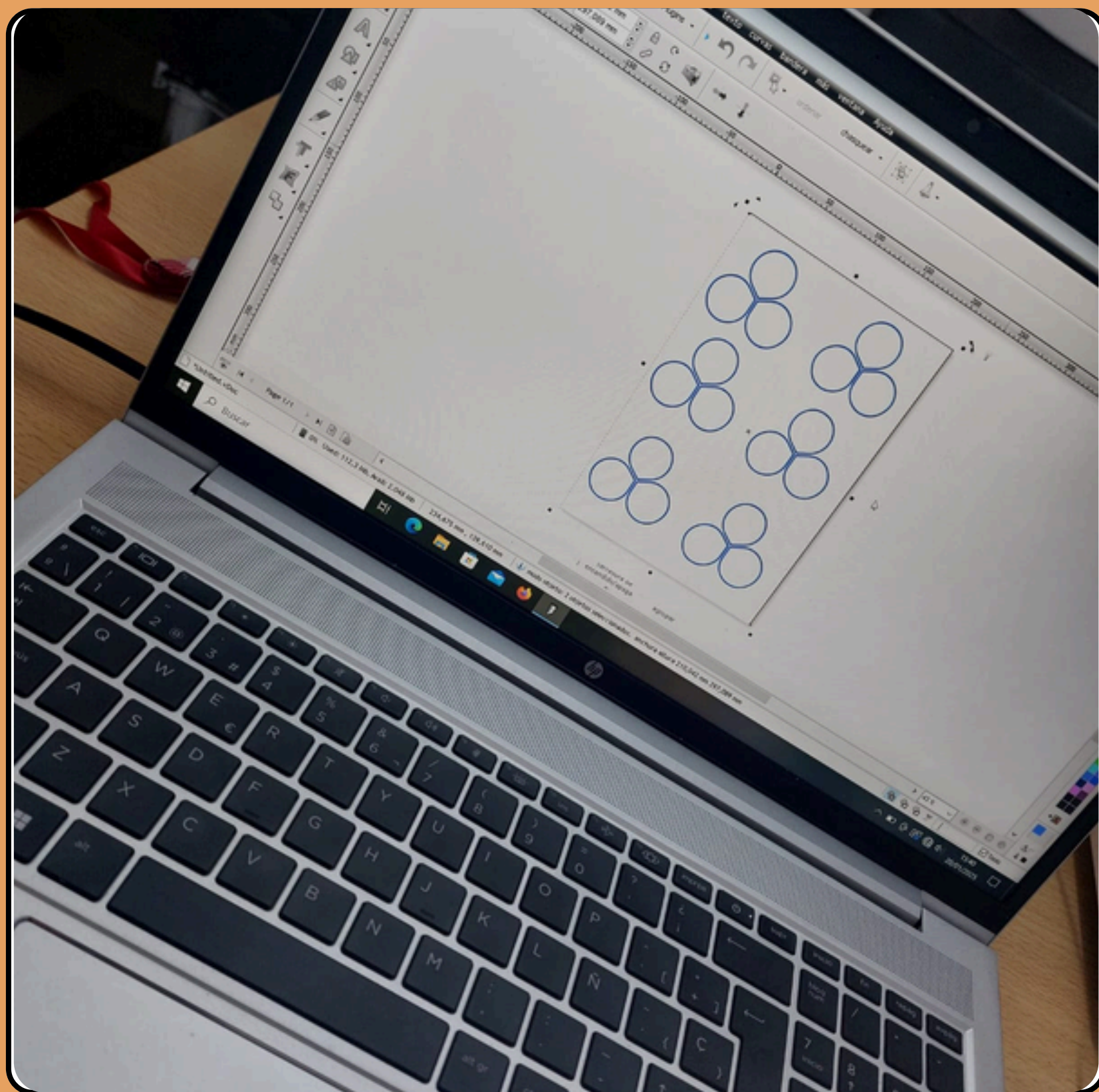


EDU. PLÁSTICA

- **TEMÁTICA: ARTE ABSTRACTO**
- **MATERIA/ÁMBITO: EDUCACIÓN PLÁSTICA E MATEMÁTICAS**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**
 - **ROTUTEX**
 - **INKSCAPE**
- **MATERIAIS:**
 - **CARTOLINAS, FOLIOS DE CORES...**

- **OBXECTIVOS:**
 - **COÑECER OBRAS DE VASILI KANDINSKI E HILMA AF KLINT**
 - **OBSERVAR OS ELEMENTOS PROPIOS DA ARTE ABSTRACTO**
 - **DESENVOLVER A CREATIVIDADE A TRAVÉS DA EXPERIMENTACIÓN CON CORES E FORMAS**
 - **FOMENTAR A APRECIACIÓN DA ARTE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN.**
 - **INTEGRAR CONCEPTOS MATEMÁTICOS NA CREACIÓN ARTÍSTICA (FIGURAS XEOMÉTRICAS)**









Plataforma web gratuita de diseño 3D, electrónica e codificación. Permite crear modelos tridimensionales e simular circuitos electrónicos e programación de manera intuitiva e accesible. Pódense crear aulas onde acceder cun código para que poida usalo o alumnado de forma autónoma.

TINKERCAD



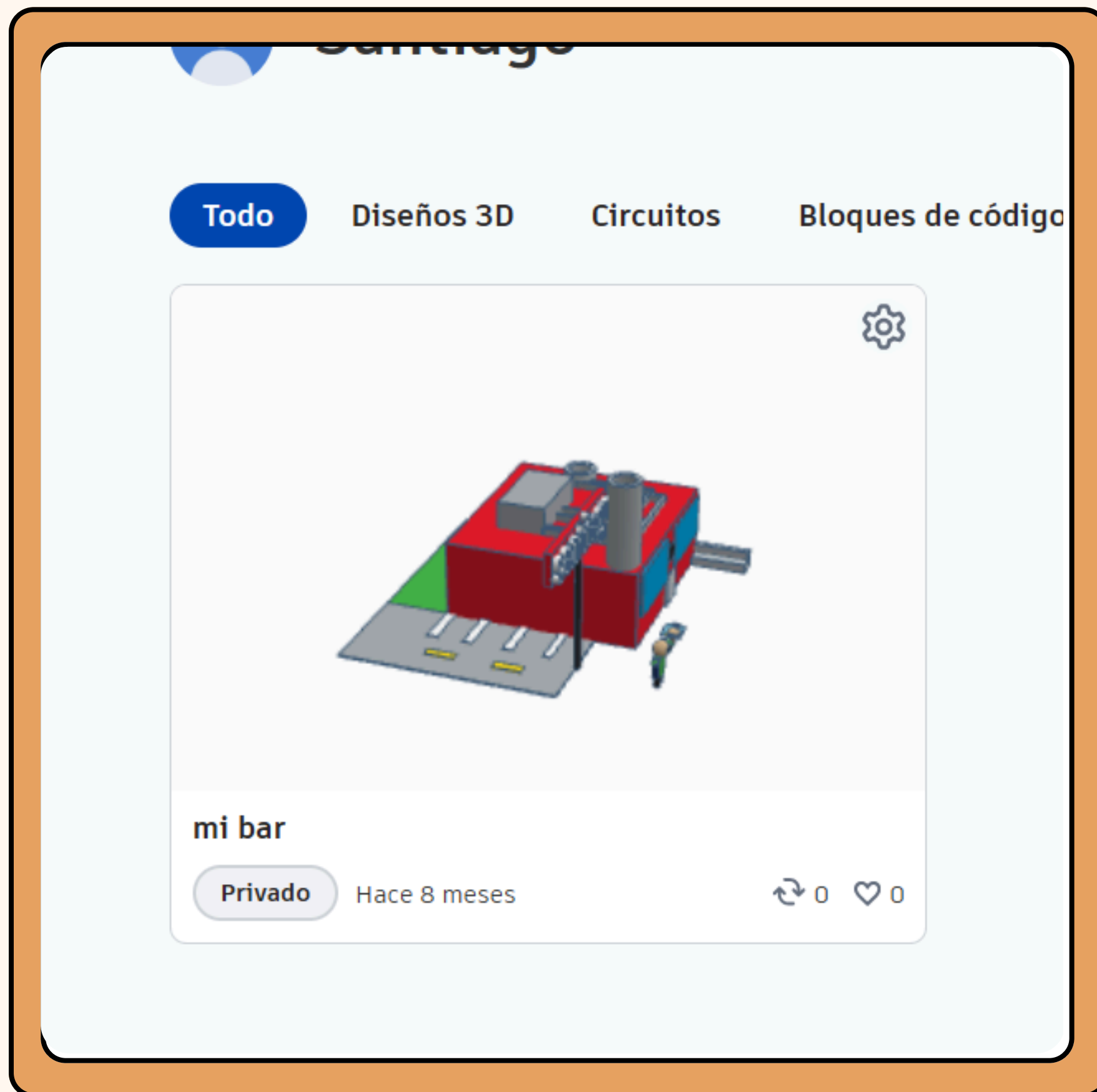
IMPRESORA 3D

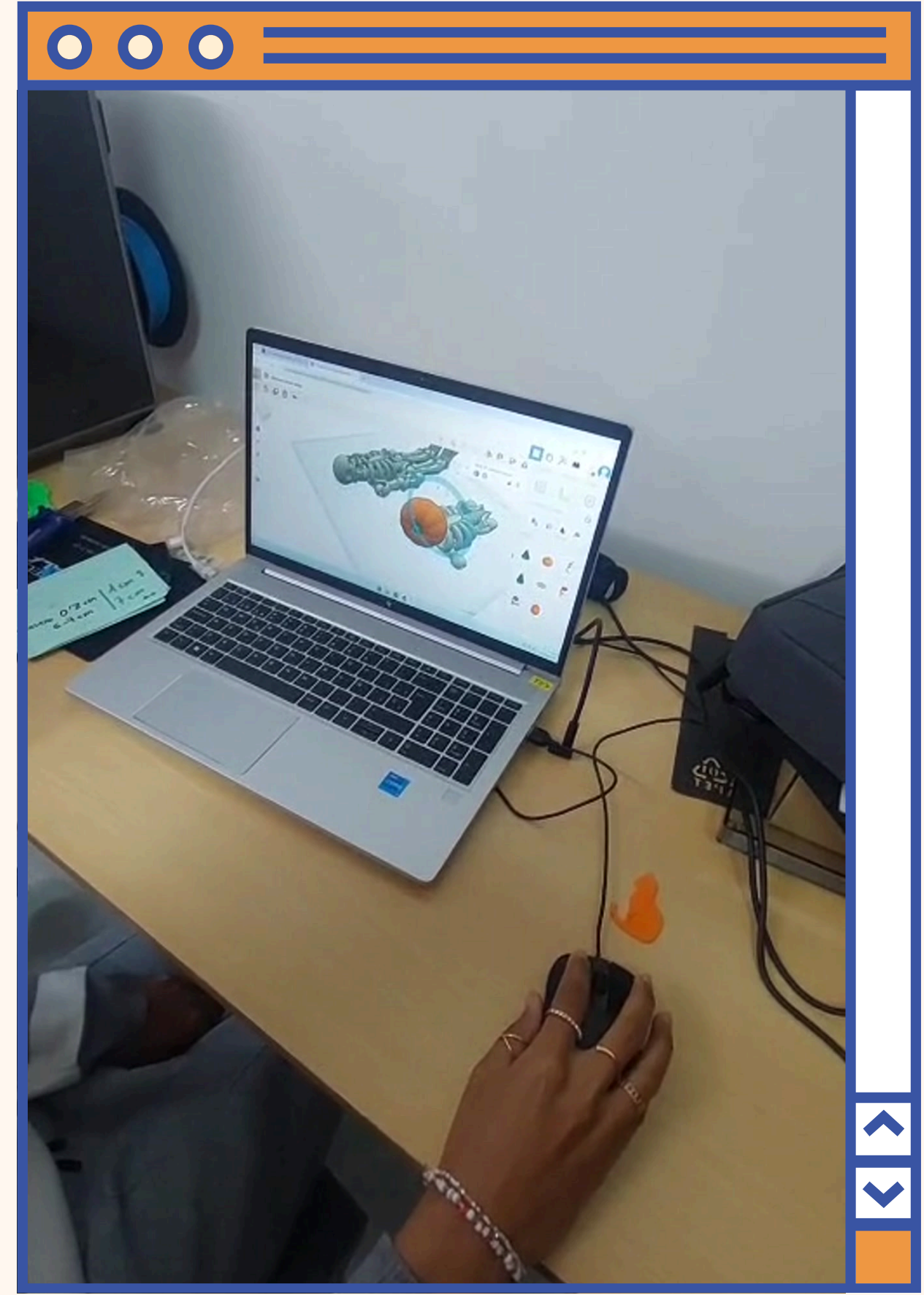
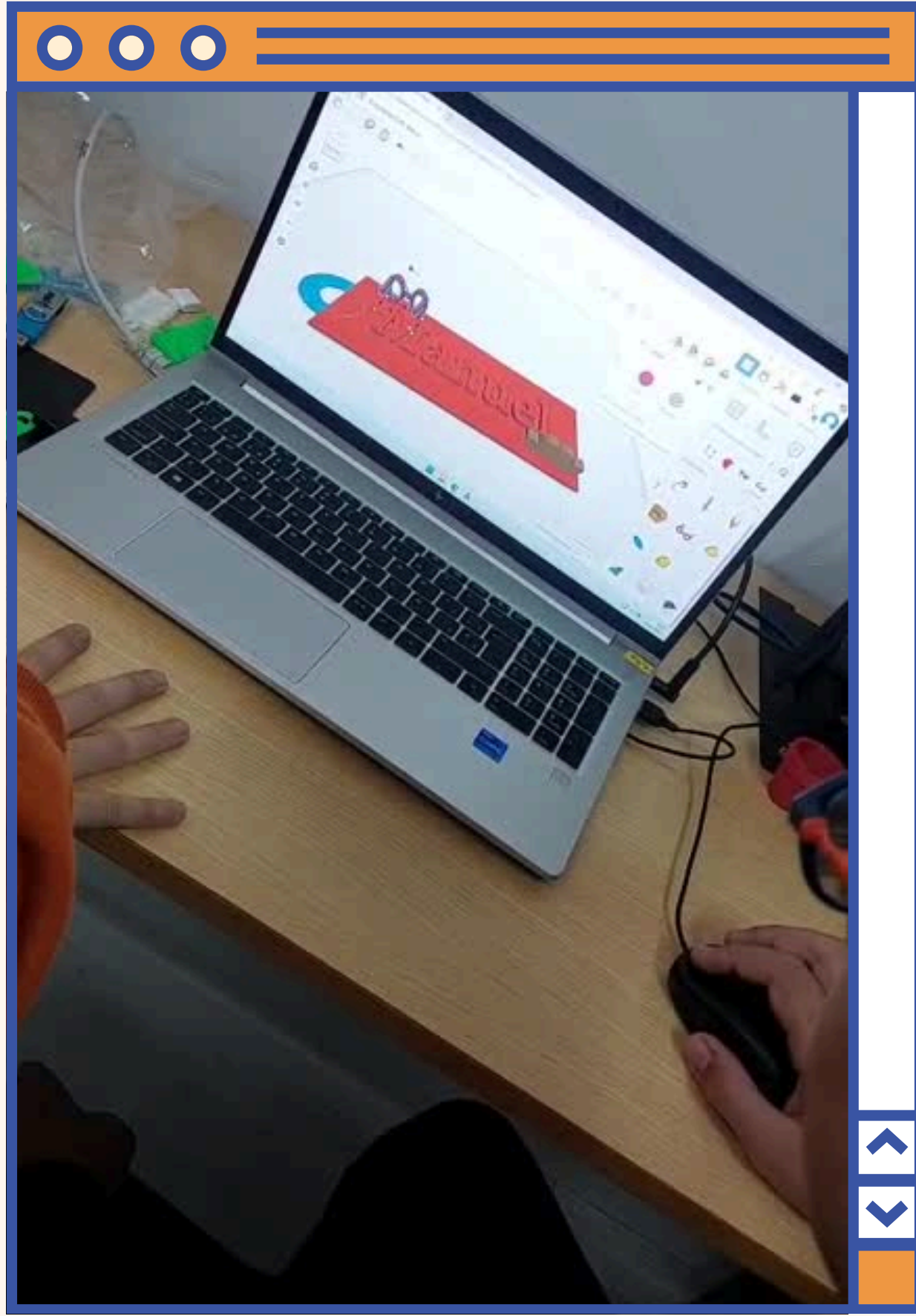


Programa para impresora 3D Creality (K1) é un dispositivo que crea obxectos tridimensionales capa por capa a partir dun deseño dixital (modificar parámetros)



DESEÑO LIBRE ALUMNO EDUCACIÓN BÁSICA TINKERCAD







CLASE TINKERCAD



AUTODESK
Tinkercad

TINKERCAD



PASO 1
BUSCAR EN
GOOGLE

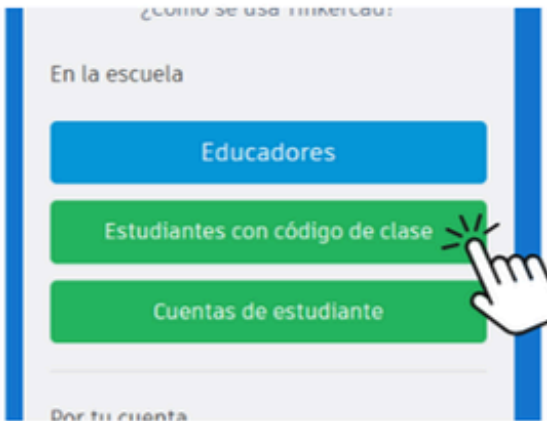


AUTODESK
Tinkercad

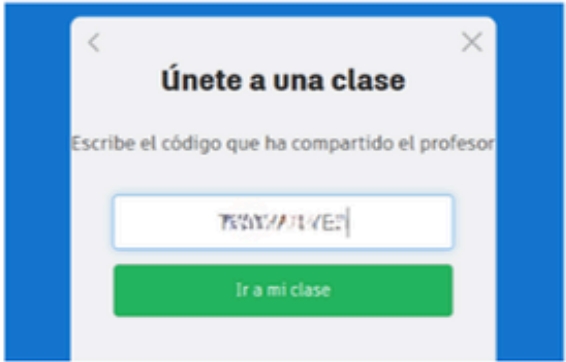
PASO 2



PASO 3



PASO 4
ESCRIBE EL CÓDIGO



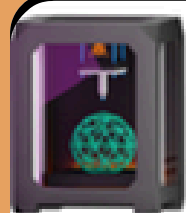
TINKERCAD
PASO 5



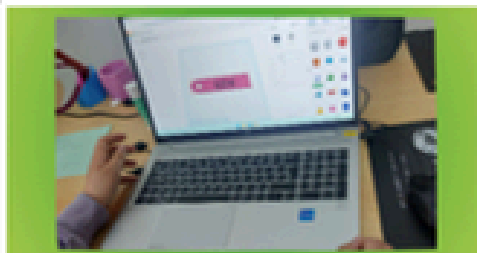
PASO 6



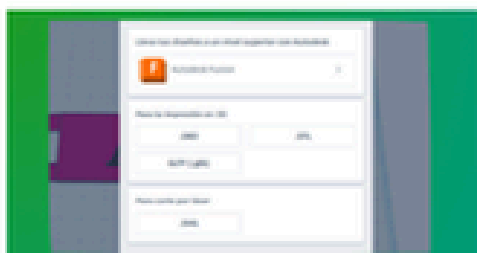




USO BÁSICO IMPRESORA 3D



USAR O PORTÁTIL MÁIS PRÓXIMO Á IMPRESORA 3D



BUSCAR DESEÑOS FEITOS EN TINKERCAD

EXPORTAR/DESCARGAR EN STL



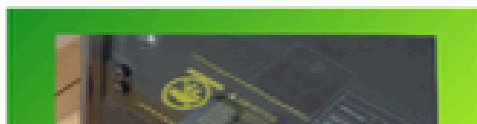
ABRIR O ARQUIVO STL EN CREALITY

(PROGRAMA DA IMPRESORA 3D)

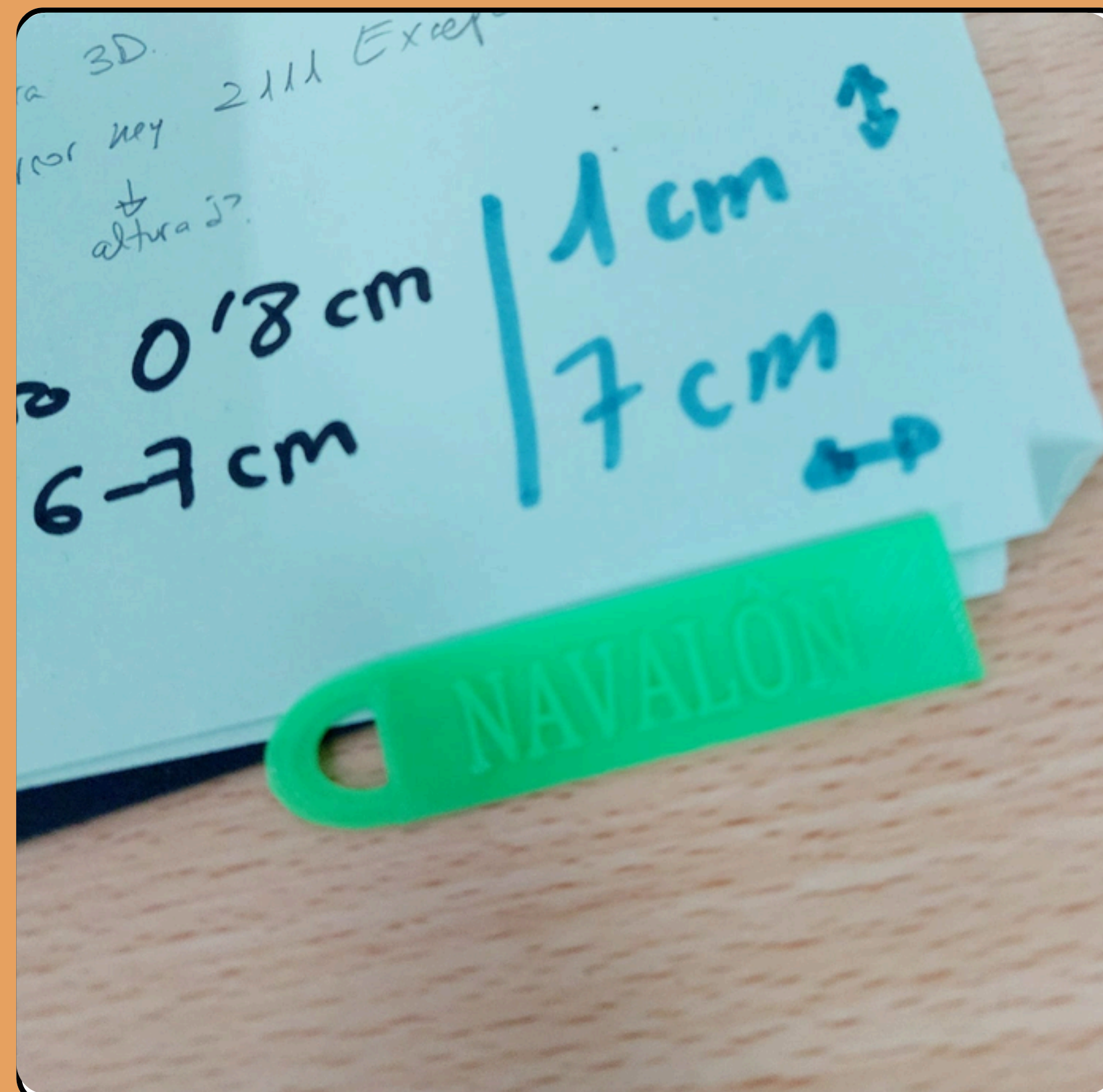


PARA GARDAR O DESEÑO EN FORMATO GCODE:

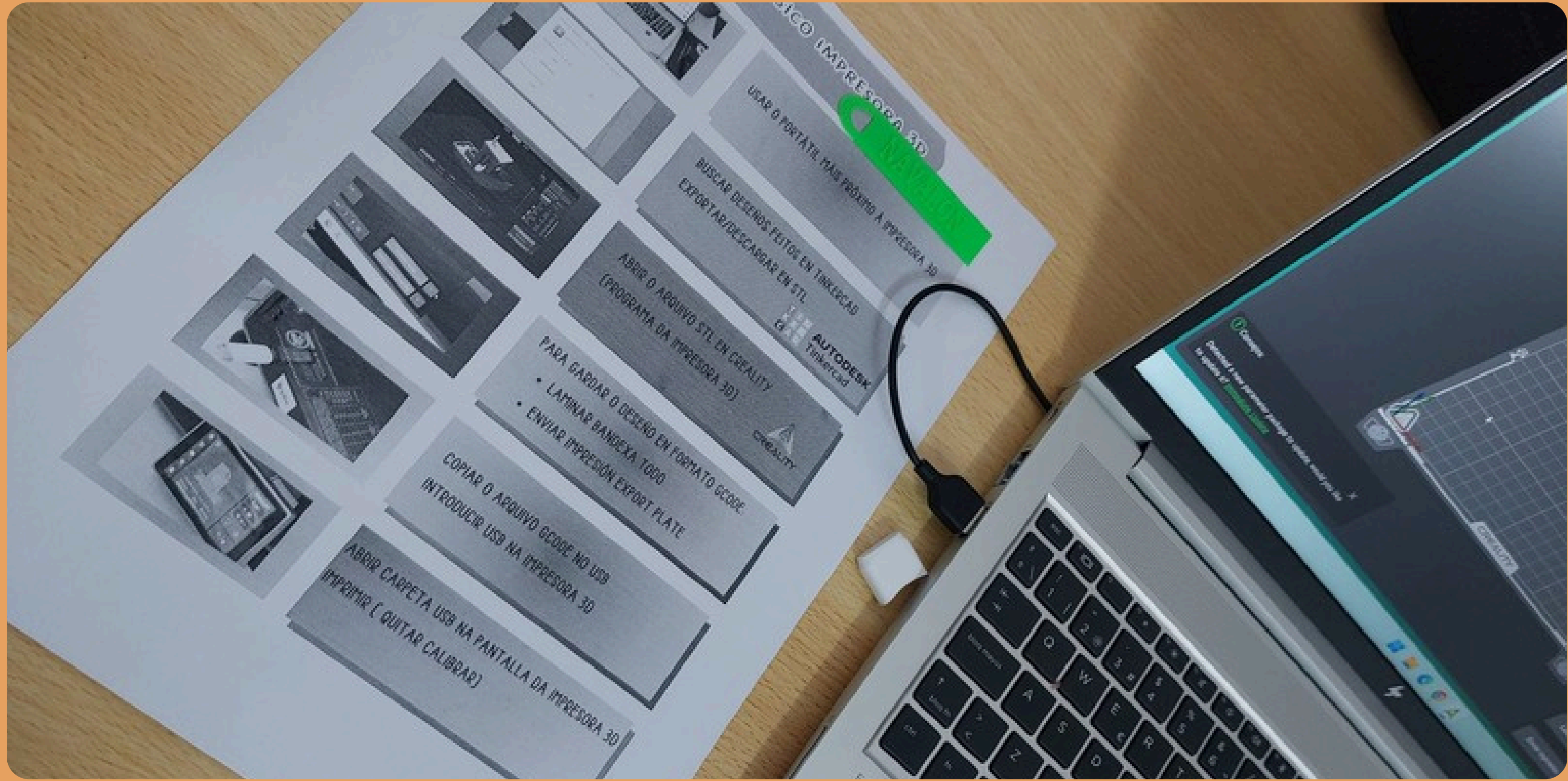
- LAMINAR BANDEXA TODO
- ENVIAR IMPRESIÓN EXPORT PLATE



COPIAR O ARQUIVO GCODE NO USB



PRESENTAR A INFORMACIÓN DE DIFERENTES MANEIRAS: CONTIDO VISUAL OU ESCRITO PARA QUE ALUMNADO
CON DISTINTAS PREFERENCIAS E NECESIDADES POIDAN ACCEDER A EL.



75 ANIVERSARIO CASTELAO

TEMÁTICA: 75º ANIVERSARIO MORTE CASTELAO

MATERIA/ÁMBITO: LINGUA, HISTORIA, INFORMÁTICA, MATEMÁTICAS

FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR

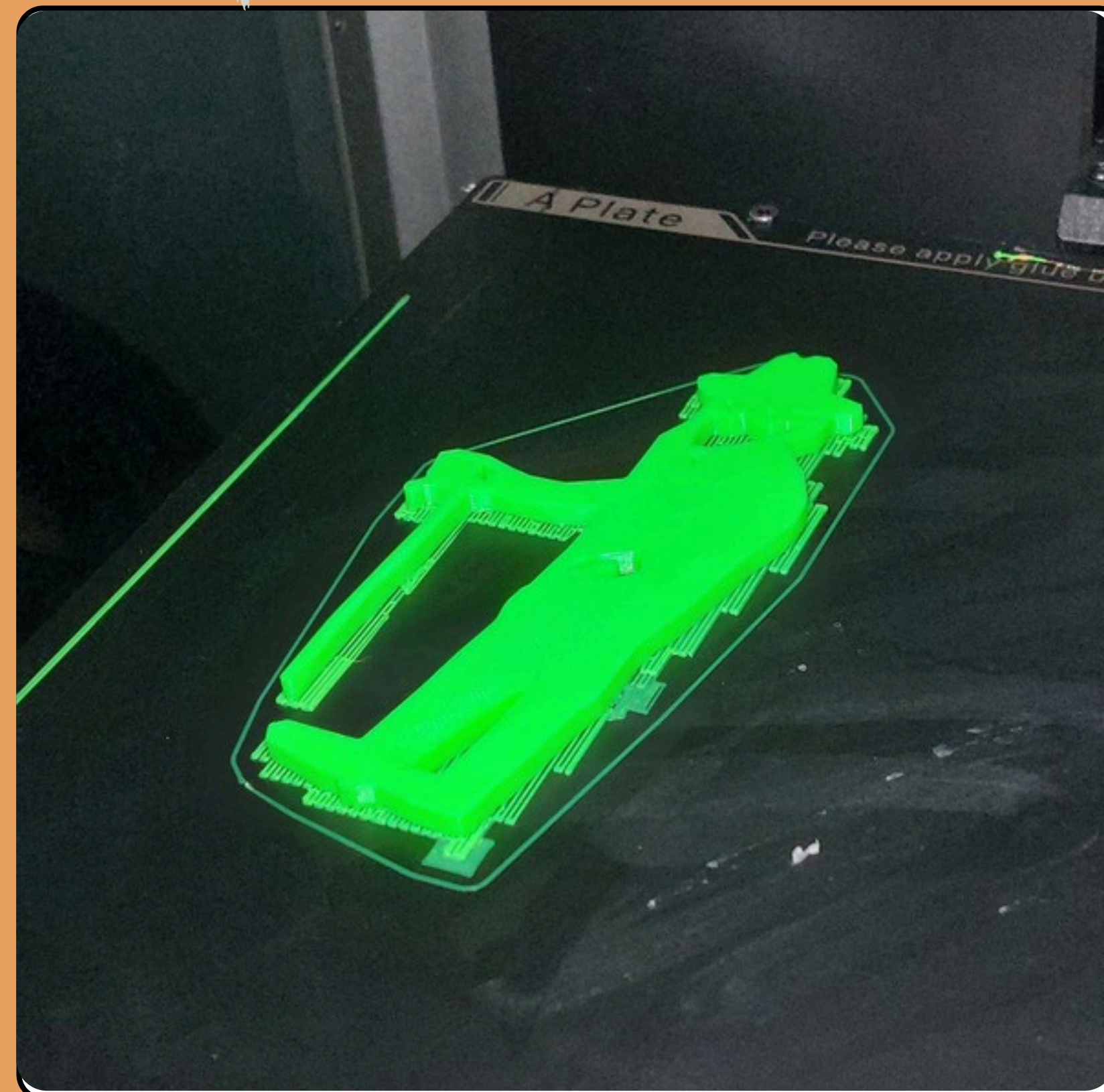
- CREALITY
- IMPRESORA 3D

MATERIAIS:

- PLA

- **OBXECTIVOS:**
- **BUSCAR INFORMACIÓN SOBRE CASTELAO**
- **COÑECER O SEU CONTEXTO HISTÓRICO E A SÚA CONTRIBUCIÓN Á LITERATURA.**
- **FOMENTAR O INTERESE POLA POESÍA E A LITERATURA.**
- **REALIZAR FIGURAS DE CASTELAO CA IMPRESORA 3D DE DIFERENTES MEDIDAS**



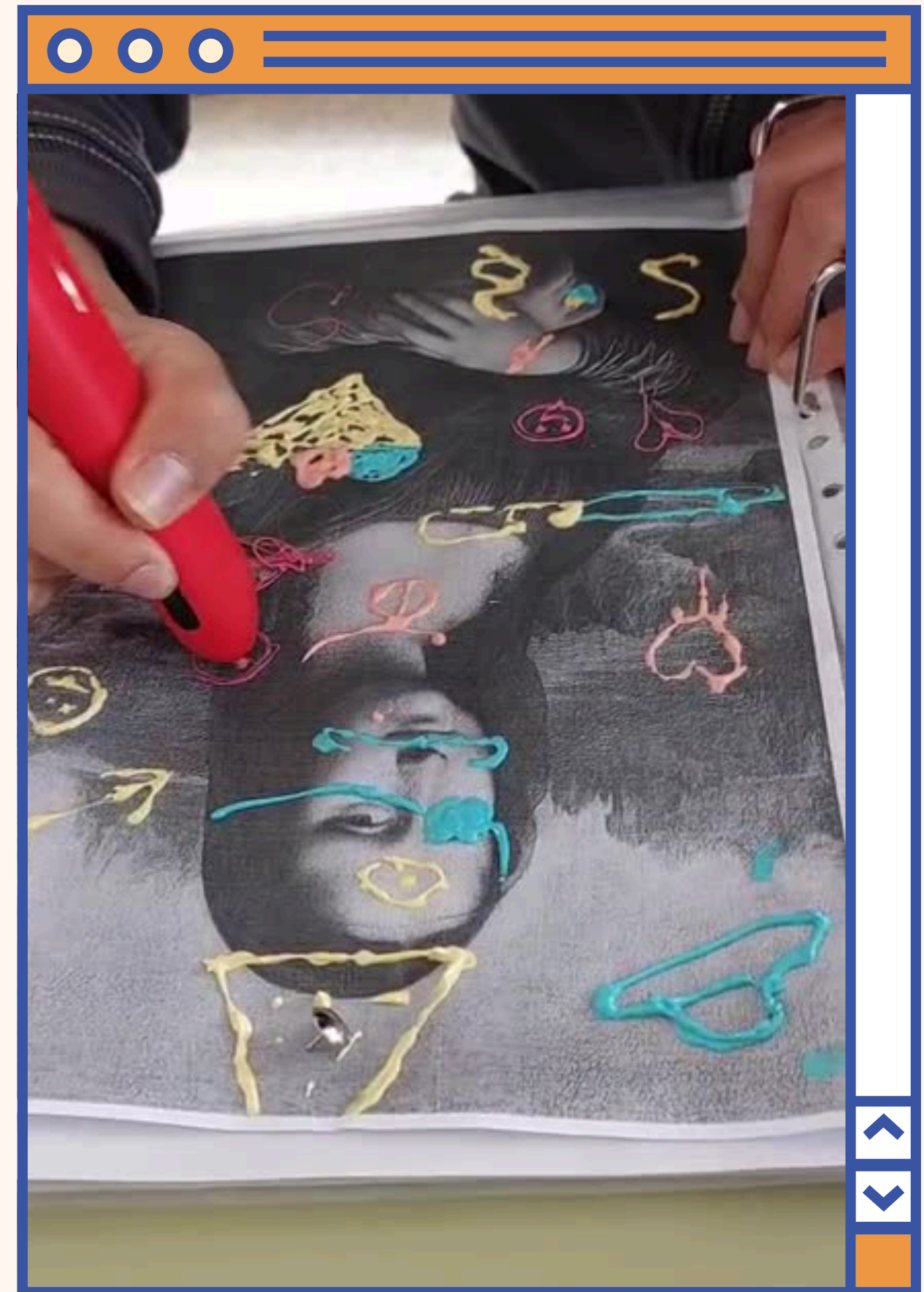
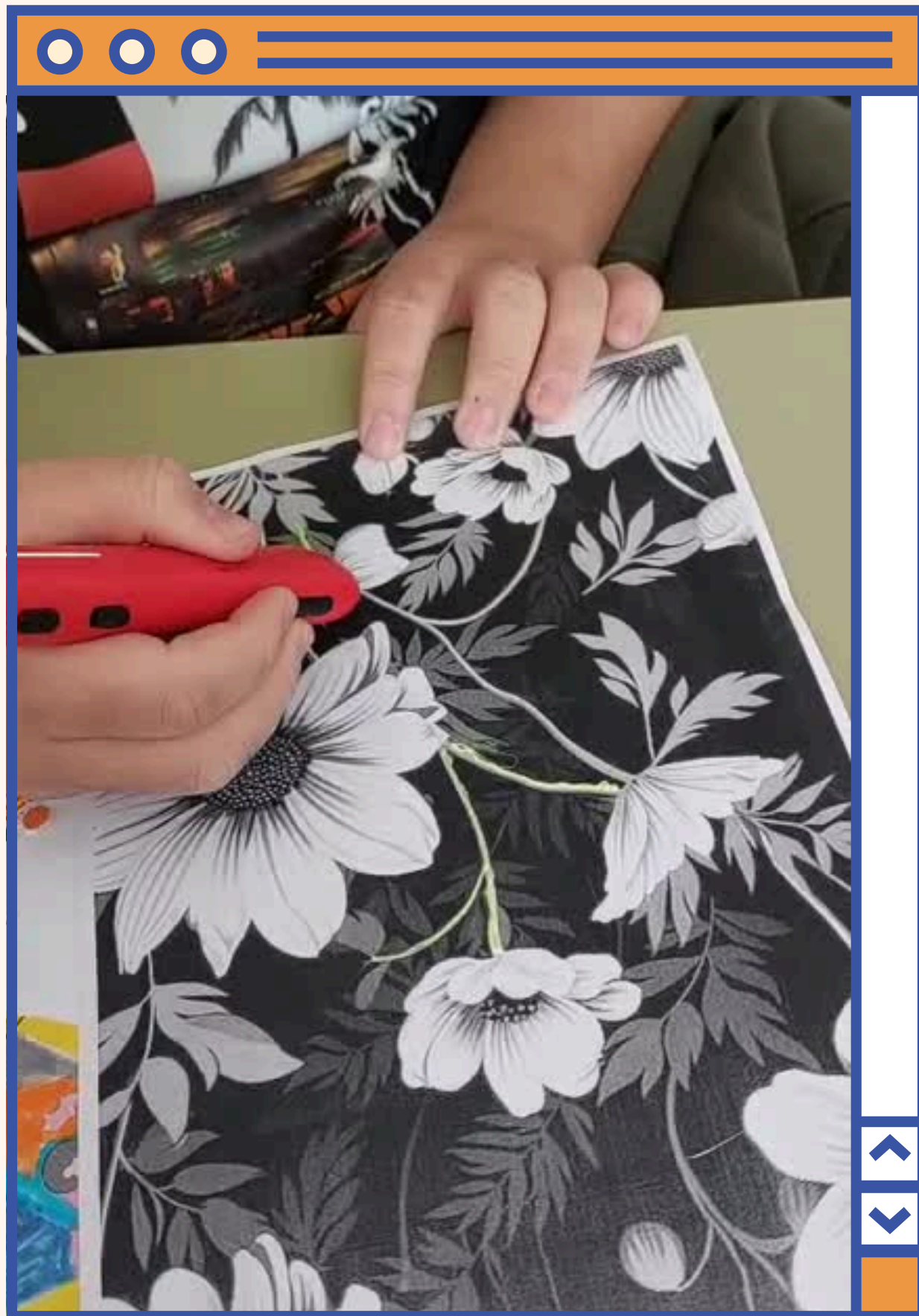




Ferramenta que funciona como un bolígrafo pero crea debuxos tridimensionales extraendo filamento de plástico derretido.

LAPIS 3D





3D EDUCACIÓN PLÁSTICA





3D EDUCACIÓN PLÁSTICA

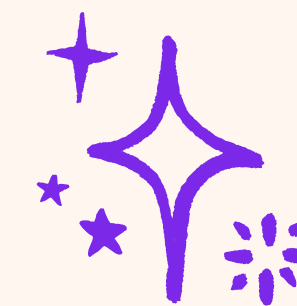
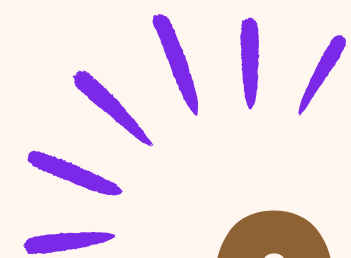


CONTIDOS TRANSVERSAIS

Alba Millares Corral
CEE M.L. Navalón

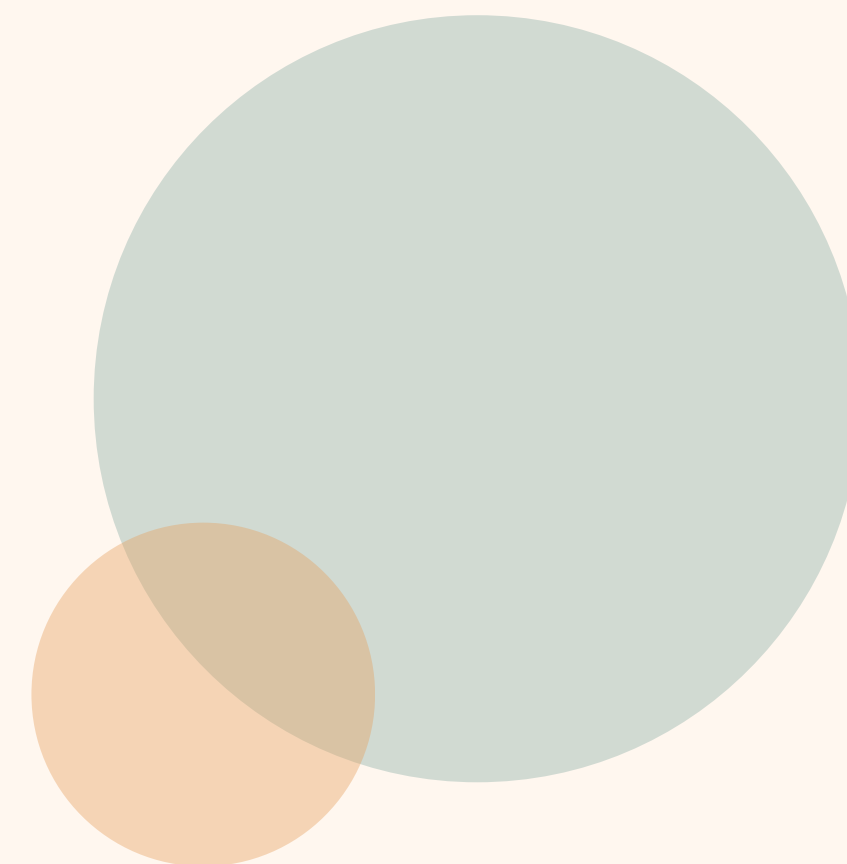
- **COMPRESIÓN LECTORA**
- **EXPRESIÓN ORAL E ESCRITA**
- **AUTONOMÍA E INDEPENDENCIA**
- **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL E TIC**
- **FOMENTO DA CREATIVIDADE**
- **COLABORACIÓN E COOPERACIÓN**
- **HHSS**
- **PSICOMOTRICIDADE**



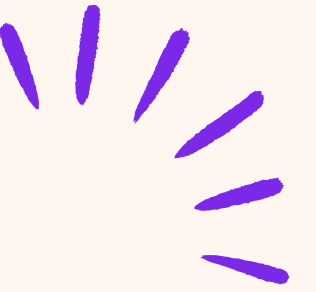


ONDE TRABALLAMOS...

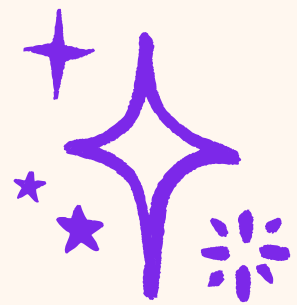
AQUÍ TAMÉN FACEMOS MAXIA PARA A DIVERSIDADE



AULA DE POLOS CREATIVOS REALIZADA POLO ALUMNADO DE CARPINTARIA E O SEU TITOR MANUEL TORRADO ANDRADE



ANTES



DEPOIS



E AGORA?
ESTAMOS
ARGALLANDO...



PODCAST



- **OBXECTIVOS:**
- Desenvolver habilidades colaborativas e un ambiente de traballo participativo
- Fomentar a expresión oral.
- Estimular a creatividade a través da creación do podcast utilizando ferramentas dixitais.
- Aumentar a confianza e autoestima dos estudantes

https://www.edu.xunta.gal/centros/ceenavalon/system/files/_podcast%20setembro%20g5_2.mp4



DINÁMICA DE GRUPO

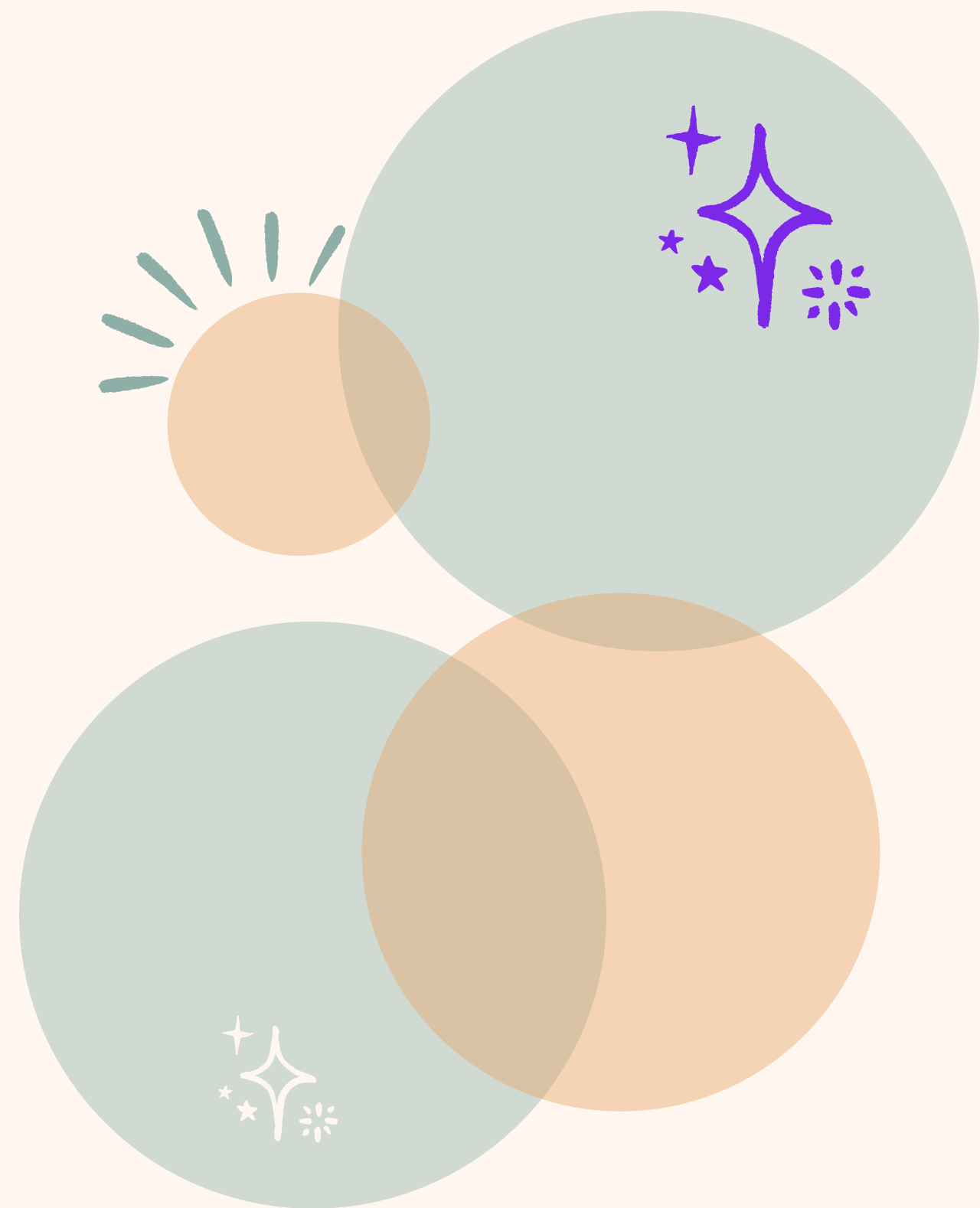


- **TEMÁTICA:**
- **MATERIA/ÁMBITO:**
- **FERRAMENTAS/MÁQUINA A UTILIZAR**

- **MATERIAIS:**

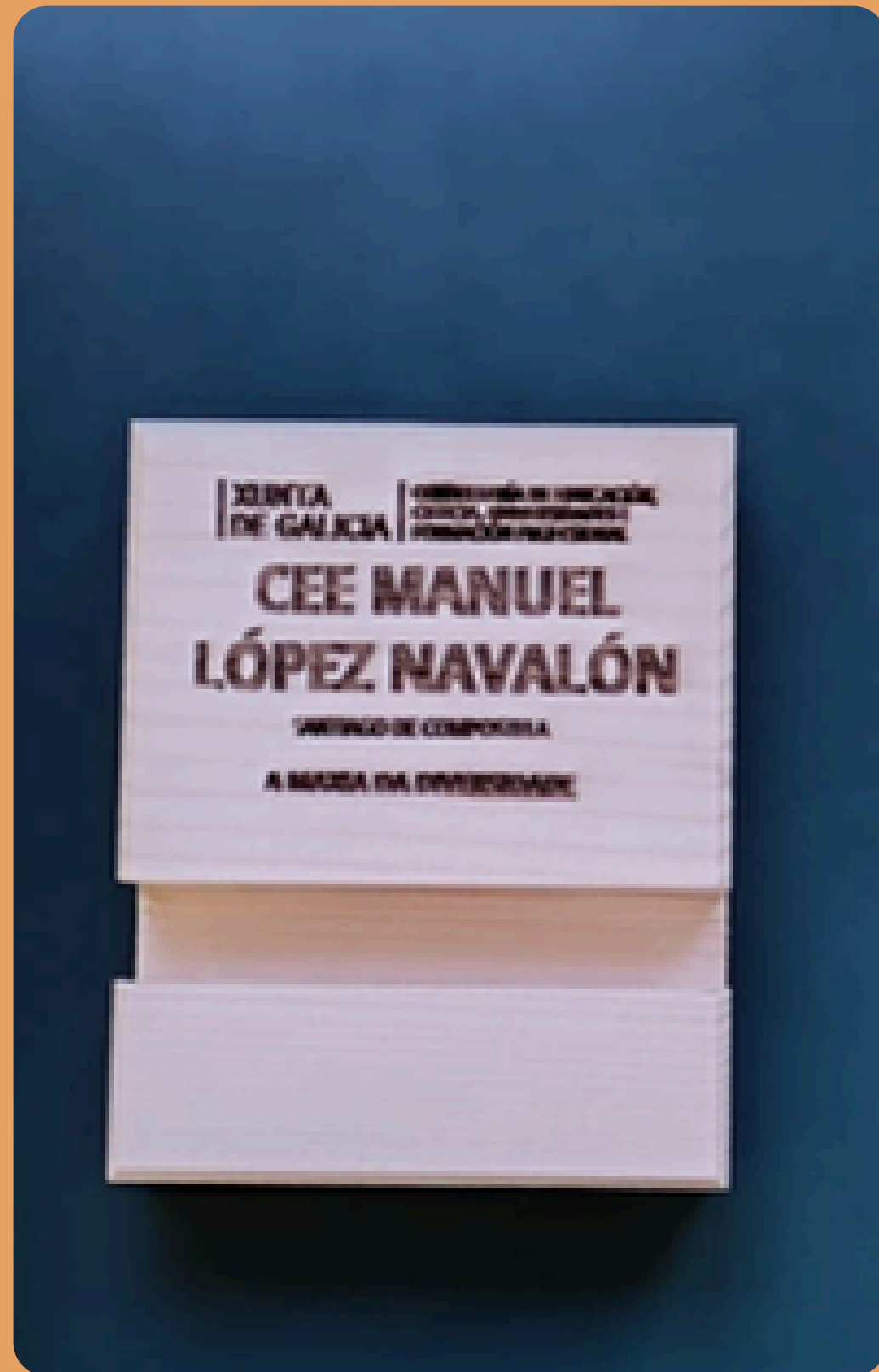
- **OBJECTIVOS:**





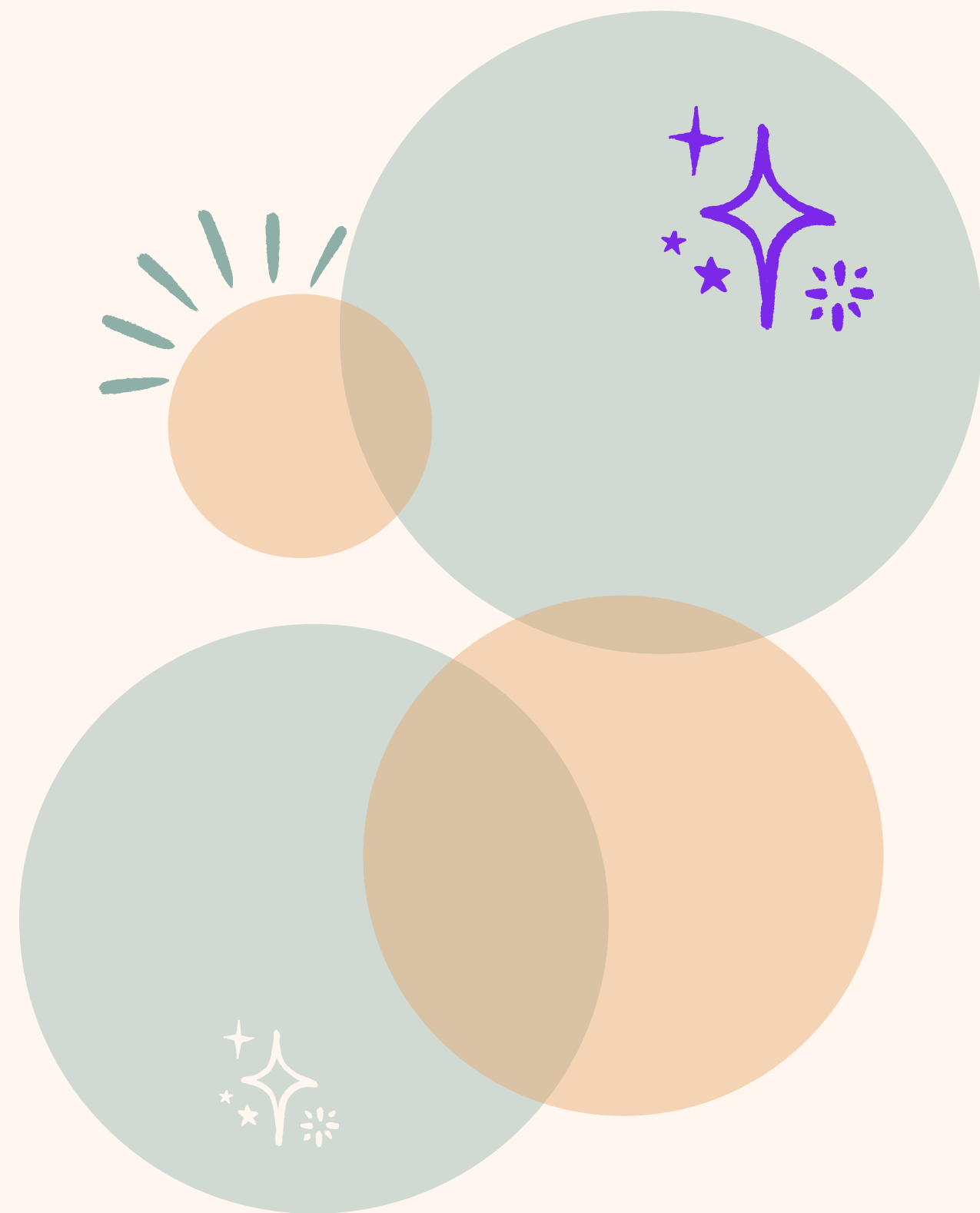
ACTIVIDADES INTERCENTROS





NOSAS VISITAS TEÑEN AGASALLO DE CARPINTARÍA





OUTROS EXEMPLOS...





FIN DE CURSO





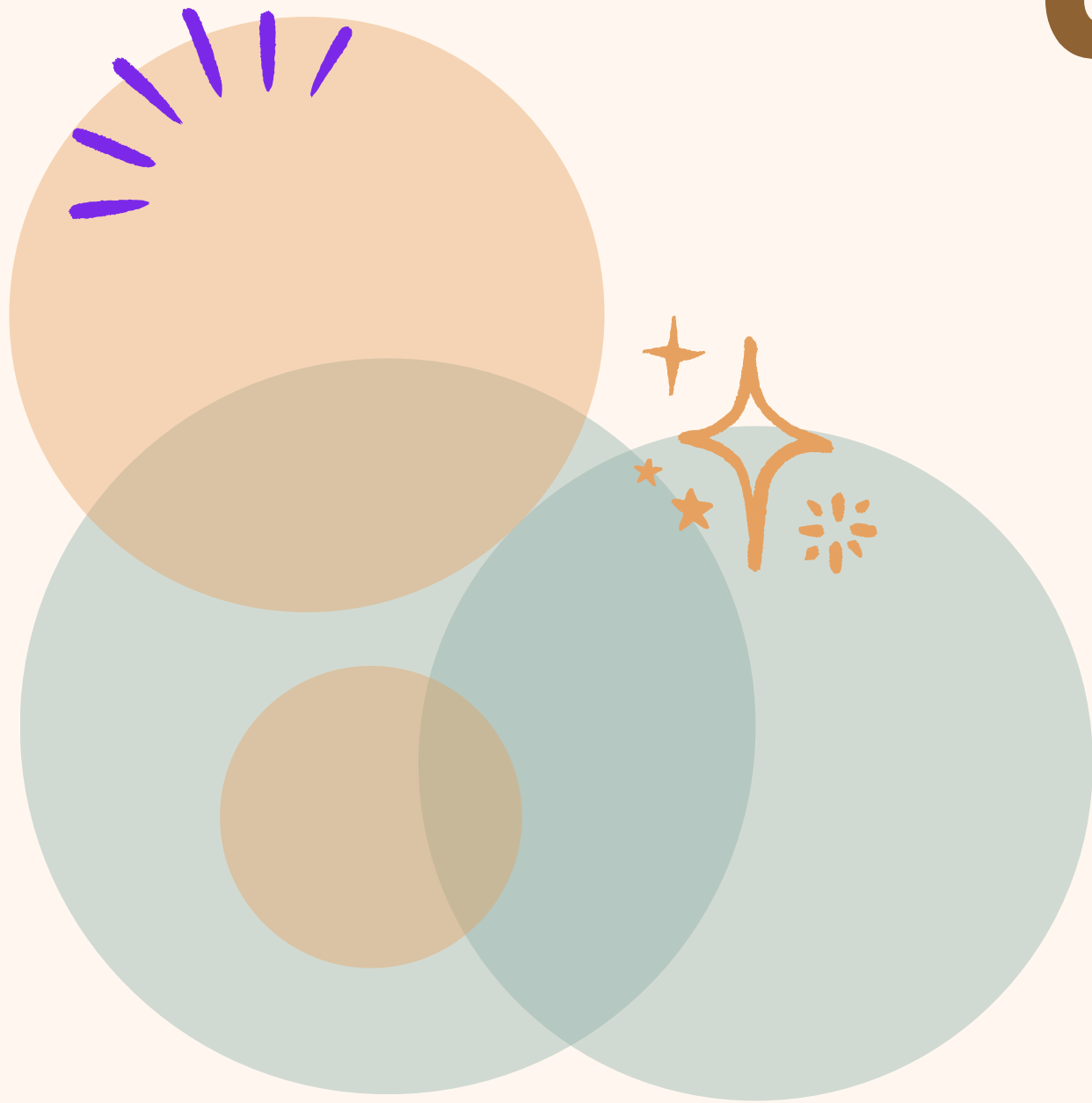
CORPO HUMANO ROTUTEX



IDEAS CIENCIAS



CONCLUSIONES



TODO É UN PROCESO CONSTANTE DE MELLORA E DE AVALIACIÓN ACTIVA. SOMOS UN EQUIPO CON MOTIVACIÓN, DIVERSIDADE E VIVENCIAS QUE QUEREMOS COMPARTIR.

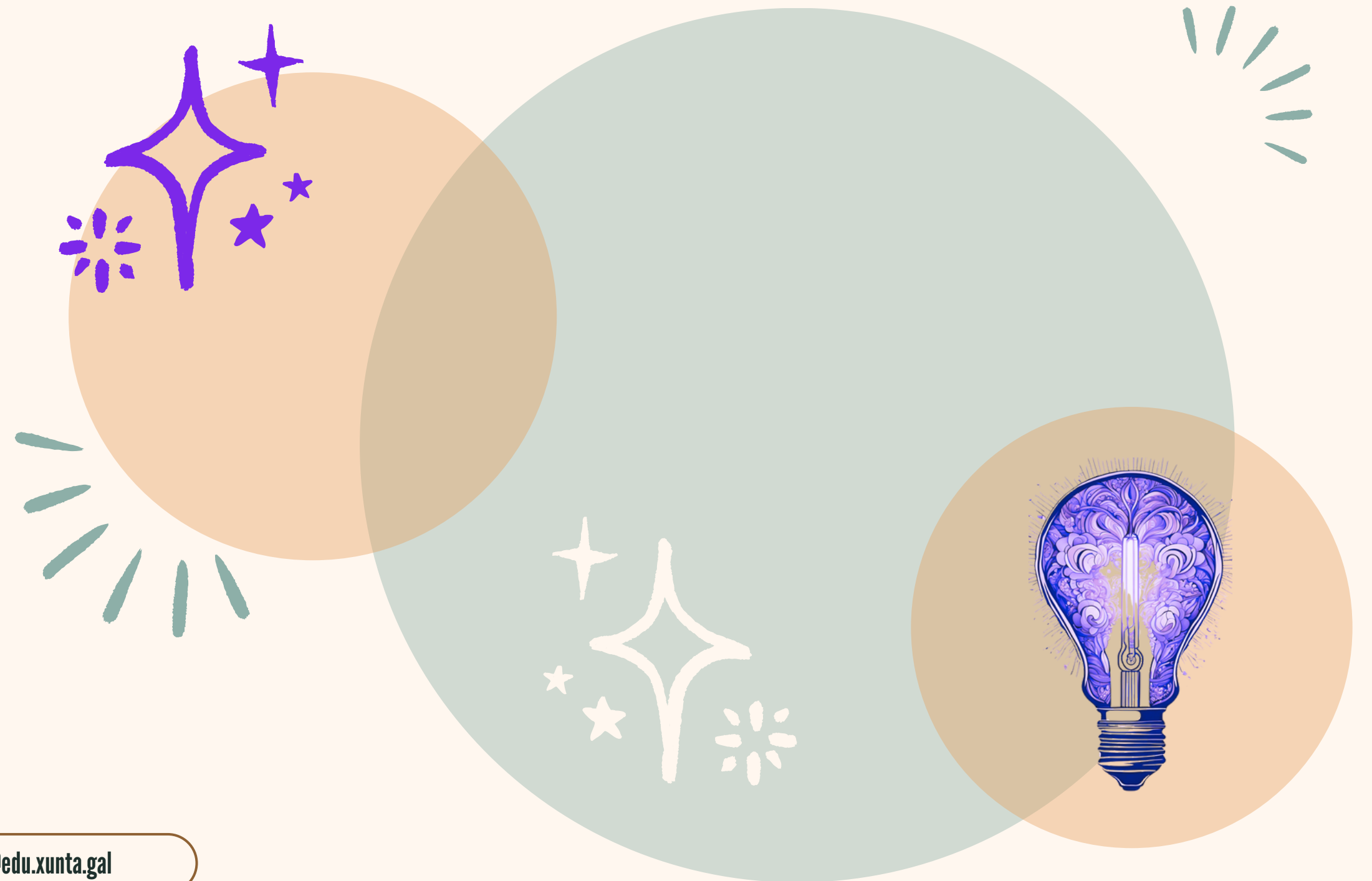
SEMPRE SE PODE MELLORAR, FORMA PARTE DO ENRIQUECEMENTO, QUEREMOS CREAR ESPAZOS, RECURSOS E SOBRE TODO QUEREMOS EVITAR A EXCLUSIÓN E MELLORAR A CONVIVENCIA. PARA ISO DEBEMOS PROPOÑER SITUACIÓNS DE INTERACCIÓN E DESENVOLVER DESTREZAS SOCIAIS, CREANDO UNHA COMUNIDADE.

QUEREMOS FACER MAXIA POR E PARA A DIVERSIDADE



GRAZAS

Alba Millares Corral
CEE M.L.Navalón



alba.millares@edu.xunta.gal

