



A BIBLIOLAB DA EMILIA



a

b

c

d

Lectores Autónomos

Lectores EX

Compartiendo con Emilia Panel
Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5



EMILIA
NA ONDA



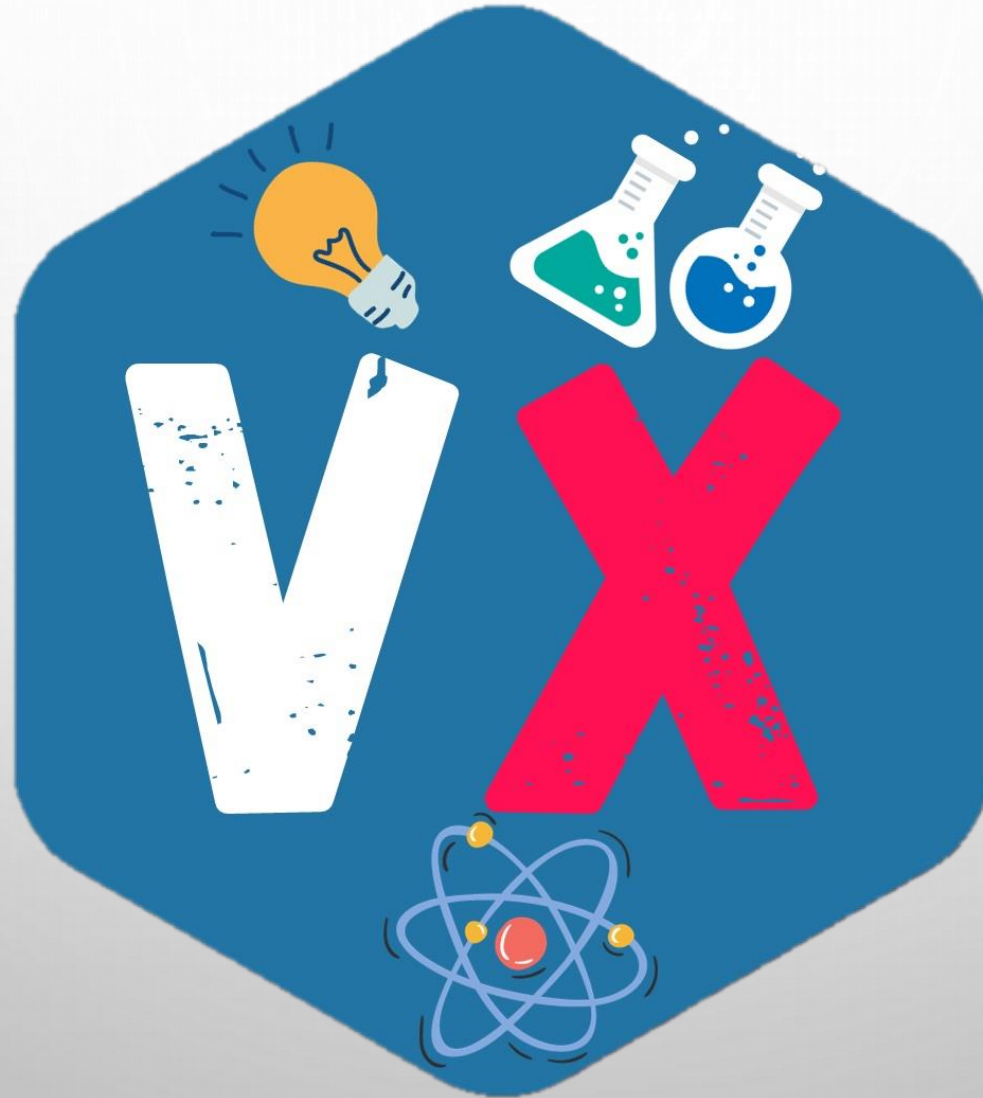
BIBLIOLAB







VenreXperimentos



VENREXPERIMENTOS



POSTAL INTERACTIVA

Dálle un pouco de luz á túa postal.



1. ESCOLLE E DECORA

Colle un dos modelos e decóralo coas pinturas como máis che guste. Sé orixinal e utiliza as cores que desexes.



2. CONSTRÚE O CIRCUÍTO

Pega a cinta de cobre polo camiño, asegúrate de que a cinta non rompa. Atentas/os ás esquinas!



3. COLOCA AS LUCES LED

Dálle color á "pata" + do led (lembra que é a máis longa). Sitúa o/s led/s na posición indicada, asegurándote que faga contacto coa cinta. Cubre as dúas patas coa cinta de cobre.



4. COLOCA A BATERÍA

Fai un círculo pequeno cun trozo de cinta de cobre e pégao ao polo positivo da batería. Coloca a batería no seu lugar e fíxaa ao papel con adhesivo, deixando o centro libre.



5. PROBA O CIRCUÍTO

Comproba que todo funciona correctamente. No caso de que falle algo comproba todos os pasos anteriores.

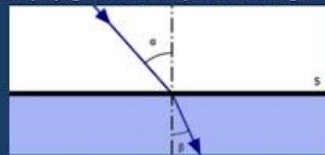


BIBLIOTECA EPB



VENREXPERIMENTOS

Refracción. Fenómeno óptico que se debe ao cambio de dirección e velocidade que experimenta a luz cando pasa dun medio a outro no que pode propagarse. Por exemplo do aire á auga.



PASO 01

PREPARA TODO O MATERIAL

Colle un vaso de cristal, un papel en branco e un rotulador ou lapis, tamén necesitaremos auga.



PASO 02



ESCRIBE O TEU NOME E DEBUXA UNHA FRECHA

Escrebe co rotulador na folia de papel o teu nome e unha frecha indicando cara a dereita ou cara a esquerda. Comproba que se miras a través do vaso baleiro vese todo correctamente.

PASO 03

REPITE O PASO 4, PERO AGORA CO VASO CON AUGA

Bota auga no vaso de cristal e volve a mirar o que tes escrito na folia de papel. Que é o que pasa?



PASO 04



PROBA A METER UNHA PALLA NO VASO

Se metes unha palla dentro do vaso con auga verás outro efecto da refracción. Que parece que lle pasa a palla?



BIBLIOTECA EPB



VENREXPERIMENTOS

ELECTROIMÁN



1. CREA A BOBINA

Forma unha bobina enrolando o arame de cobre ao redor do cravo. Deixa aproximadamente 30cm de arame en cada un dos extremos da bobina.



2. CONECTA

Fixa un extremo do arame á terminal positiva (+) da batería e o outro extremo á terminal negativa (-). Asegura de que haxa boa conexión utiliza o multímetro.



3. EXPERIMENTA

Achega o cravo a obxectos metálicos e conta cantos obxectos pode soste antes de que comecen a coerse. Proba con cada batería. Despois desenrola o arame do cravo e comproba se mantén as propiedades magnéticas achegándose aos obxectos metálicos pequenos.

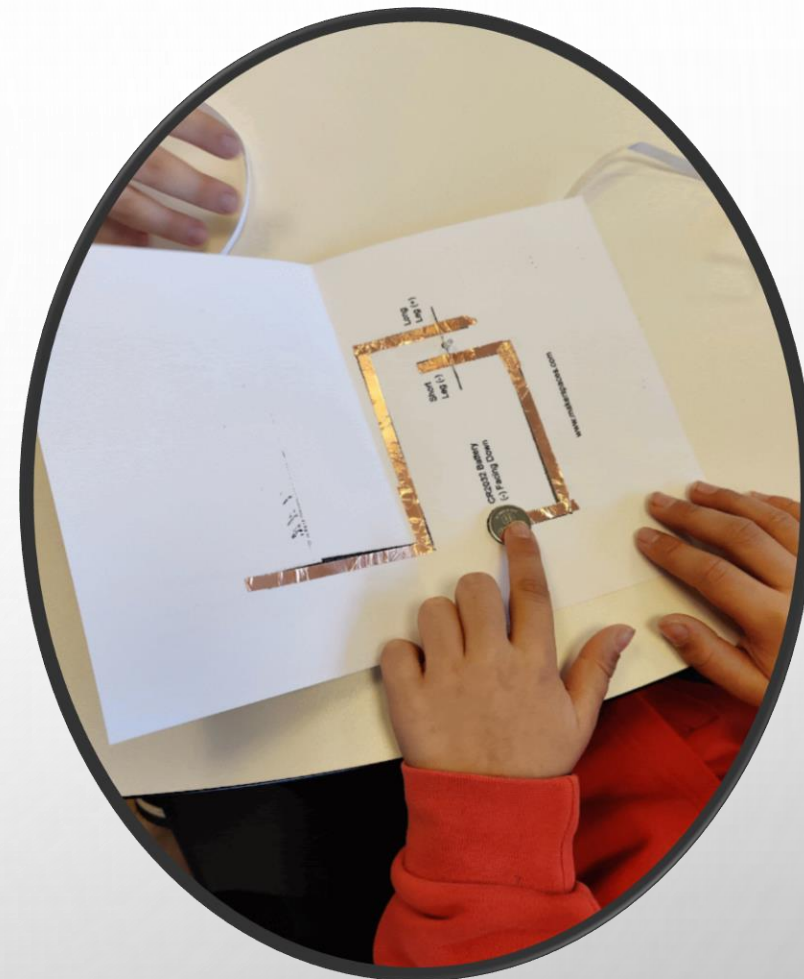


4. REXISTRA

Completa a folia de rexistro e apunta o que pasou, quedarán anotados os teus descubrimentos.



BIBLIOTECA EPB





GALEGUÍZATE!!

IMPRESIÓN 3D

LUZ NEGRA

E-TÉXTILES

IA

ENCONTROS

ROBÓTICA

AUDIOVISUAIS

...



COMPETENCIAS CLAVE

CSC CCL
CAA CCEC CMCCT
CD CSIEE



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Contextualización das aprendizaxes. Os estándares relacionaranse con cada unha das áreas traballadas nos distintos niveis.



MÉTODOS DE AVALIACIÓN

RÚBRICA
CUESTIONARIOS
INDICADORES DE LOGRO



PRODUTO FINAL

Coñecemos o patrimonio material e inmaterial de Galicia?

FESTA/FEIRA



TAREFAS

1. ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN
2. ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN
3. ACTIVIDADES DE ANÁLISE E INTERPRETACIÓN
4. ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN
5. ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN



DIFUSIÓN

Blog da biblioteca e Páxina web do centro.
Exposición dos resultados no centro.
RR.SS.



RECURSOS

Utilización dos fondos da B.E.
Utilización de recursos (dispositivos, xogos...) da B.E.
Recursos doutras entidades (Biblioteca Municipal, Museos, Entidades...)



FERRAMIENTAS TIC

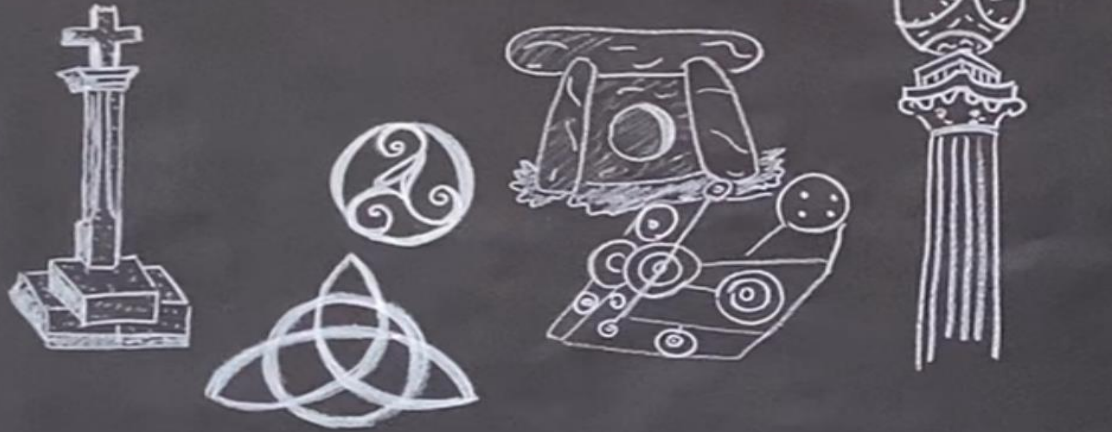


AGRUPAMENTOS/ ORGANIZACIÓN

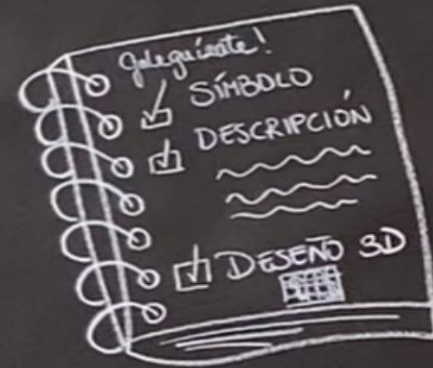
INDIVIDUAL PARELLA
GRUPO
INTERNIVEL A DISTANCIA

GALEGUIZATE EN 3D

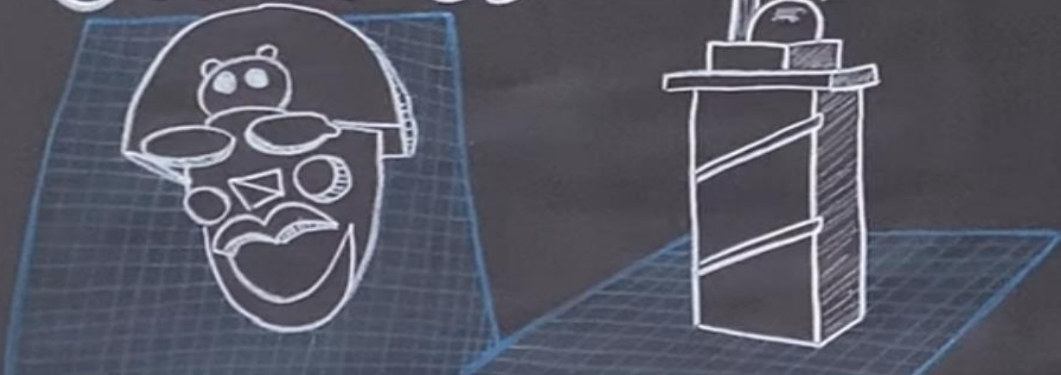
① PATRIMONIO GALEGO



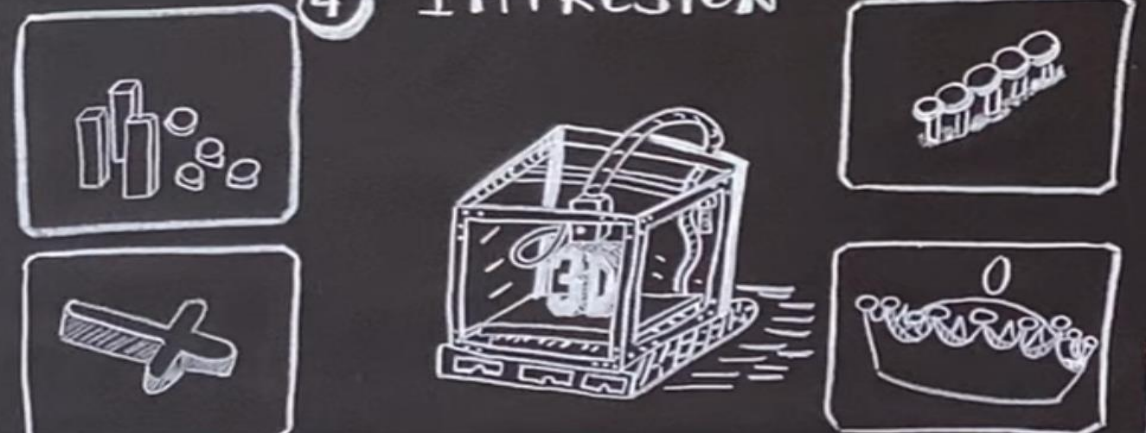
② CADERNO DE INVESTIGACIÓN



③ DESEÑO 3D



④ IMPRESIÓN



DESEÑO E IMPRESIÓN 3D

GALEGUÍZATE!

Símbolo

O Entroido (ou Antroido).

Descrición

É unha festa que comeza 3 días antes da coresma, do calendario litúrxico. Esta festa celébrase en todo o mundo, pero de forma especial en Galicia. Por exemplo, en Verín, algunhas persoas disfrazázanse de cigarróns e van dándolle con

pau ás persoas que non van disfrazadas.

Deseño para 3D



Valentina Santiso
Catoira.



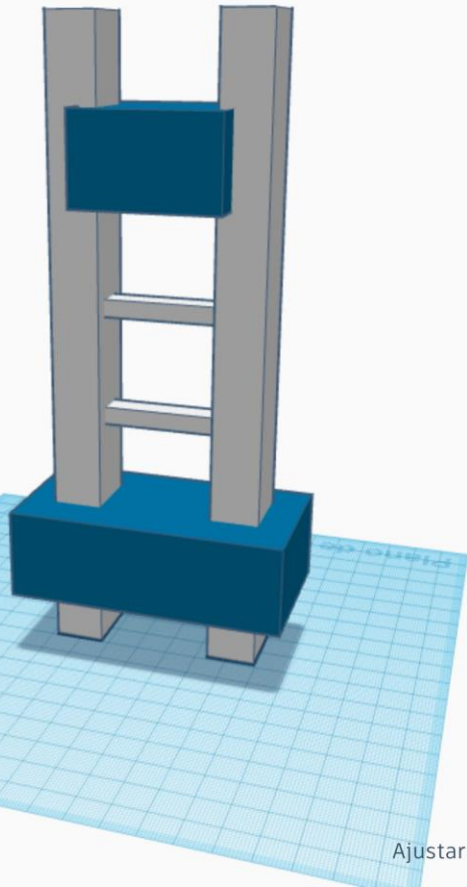
19:53 Viernes 2 de junio

TIN
KER
CAD

Torre de control

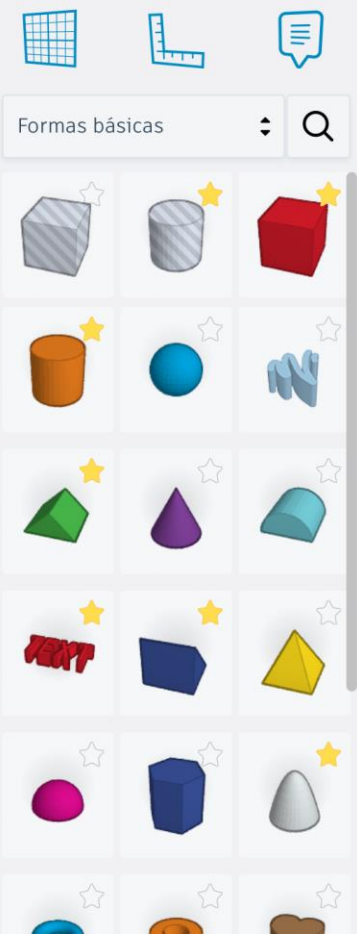
AR Viewer

23 %



Configuración

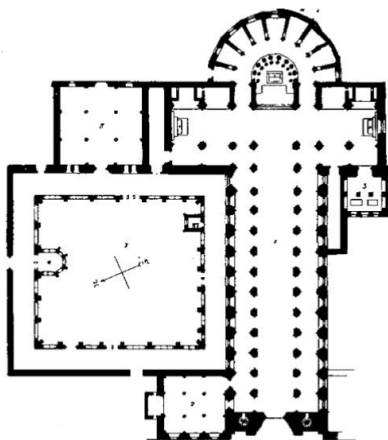
Ajustar Rejilla 1 mm





RETO NIVEL ENXEÑEIRO

DESEÑO DUN MOSTEIRO



CONSELLOS

- ✓ Busca un mosteiro galego e trata de ver as partes.
- ✓ Descompón o deseño en figuras xeométricas.



RETO NIVEL CANTEIRO

DESEÑO DUNHA FONTE



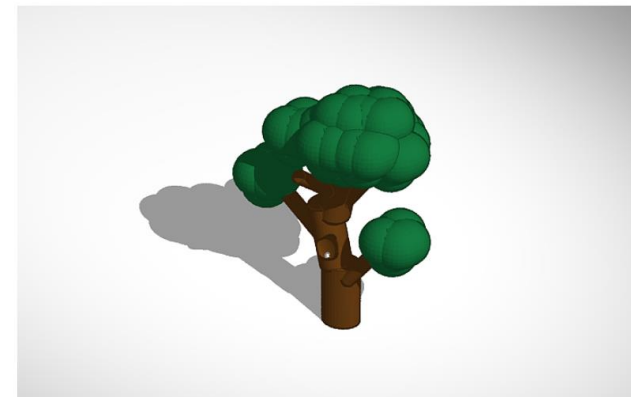
CONSELLOS

- ✓ Investiga sobre as fontes e os mananciais dos nosos ríos.
- ✓ Averigua de onde é a ponte da imaxe.



RETO NIVEL MANITAS

DESEÑO DUN CARBALLO



CONSELLOS

- ✓ Busca as pezas e as texturas máis apropiada.
- ✓ Non esquezas poner un niño.
- ✓ Duplica a túa peza para facer una Carballeira.



LUZ NEGRA





E-TÉXTILES







ROBÓTICA

ADIVIÑA QUEN SON?

OS OSOS GOMEN VERMES, MUSARAÑAS... SON MOI LAMBÓNS, PORQUE TEÑEN QUE COMER MOITO PARA RESISTIR O INVERNO.
OS CERVOS SON DE PEQUENO TAMAÑO, ALIMENTÁNSE POLA NOITE, TEÑEN OS CORNOS CURTOS E PUNTIAGUDOS.
OS LOBOS VIVEN NOS MONTES, EN MOITOS PAÍSES ALIMENTÁNSE DE RATOS, ESQUIÓS. SON CARNÍVOROS E BEBEN MOITA AUGA.

TEDES QUE ADIVIÑAR A CAL DESTES ANIMAIS DIRIXE O CÓDIGO.

ACTIVIDADE REALIZADA POR MANUEL, MANUELA, SIMÓN E TRIANA (3ºB)

FONTES:

LIBROS: EL OSO - GALLIMARD JEUNESSE E LAURA BOUR / EL LOBO GALLIMARD JEUNESSE E LAURA BOUR / ATLAS DE LOS ANIMALES DE ESPAÑA FERNANDO FERNÁNDEZ

COLOCA NO TABOLEIRO AS TARXETAS SEGUINDO ESTA IMAXE



IA



LearningML

Scratch interface showing a project titled "Patrimonio_v6A_v3". The project is in the "Código" (Code) tab. The script area contains several blocks for movement, speech, and text classification.

Script Area:

- decir** (say) block: "Fórmanse dous equipos e xogan por quendas en parellas de adversarios. Comeza o primeiro xogador." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "Se é correcto, xoga de novo. Se falla, correspóndelle ao outro equipo, que pode disparar ao burato." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "Serán 2 puntos se se golpea o balón do outro equipo. O recuento de puntos comeza a partir de 12." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "Gaña o equipo que acade exactamente os 24 puntos." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "demaís, cando chegan aos 22 puntos, engádese automaticamente 1 punto, polo que só se pode chegar a 23." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "meter a pelota no burato dende preto." (Duration: 10 segundos)
- Clasificar el texto** (classify text) block: "respuesta" = "Muralla de Lugo" entonces.
- decir** (say) block: "A Muralla de Lugo, ten unha lonxitude de 2266 metros, coroada por 85 poderosas torres." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "Delimita o Casco Histórico da urbe galega e pasou de ser un obstáculo para a súa evolución económica." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "A antiga Lucus Augusti, fundada no ano 15 a.C. por Paulo Fabio Máximo no nome do emperador Augusto." (Duration: 10 segundos)
- decir** (say) block: "foi a capital dun dos tres conventos xurídicos romanos (xunto Astorga e Braga), que máis tarde se convertería na sede do obispado." (Duration: 10 segundos)
- Clasificar el texto** (classify text) block: "respuesta" = "Lenda Praia das Catedrais" entonces.
- decir** (say) block: "A lenda da praia das catedrais" (Duration: 6 segundos)

Stage Area:

A yellow fish-like character is on the stage. A speech bubble above it says: "A antiga Lucus Augusti, fundada no ano 15 a.C. por Paulo Fabio Máximo no nome do emperador de Roma".

Properties Area:

Objeto: Gobo. X: -182. Y: 28. Tamaño: 100. Dirección: 90.

Bottom Right:

Logos for CEIP Emilia Pardo Bazán and LearningML.



En que patrimonio estás pensando?



Xa decidín!



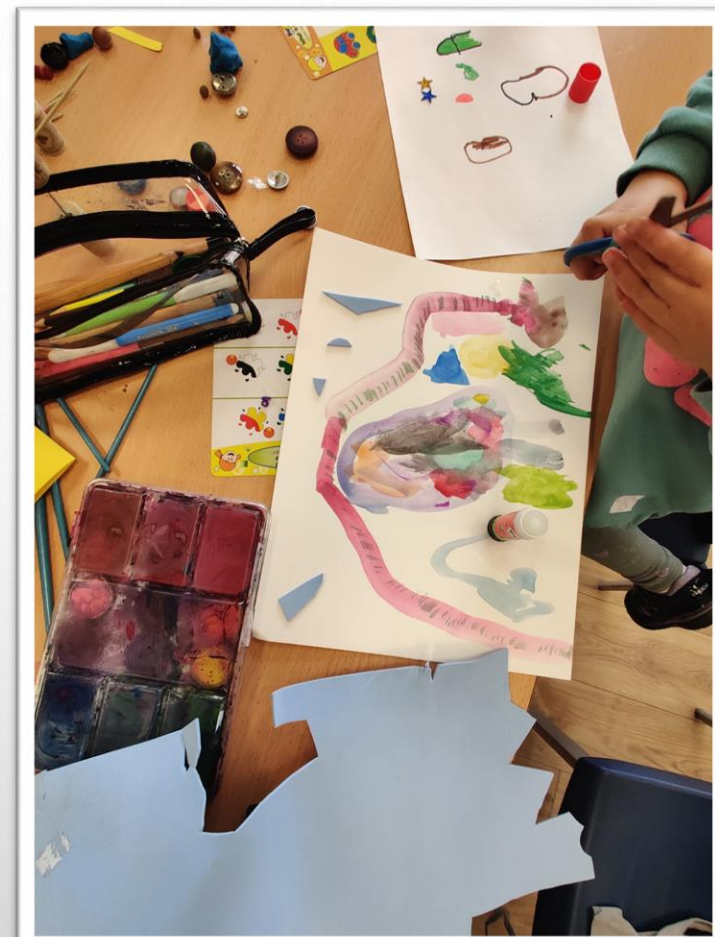


AUDIOVISUAIS

ENCONTROS



Dores Tembrás

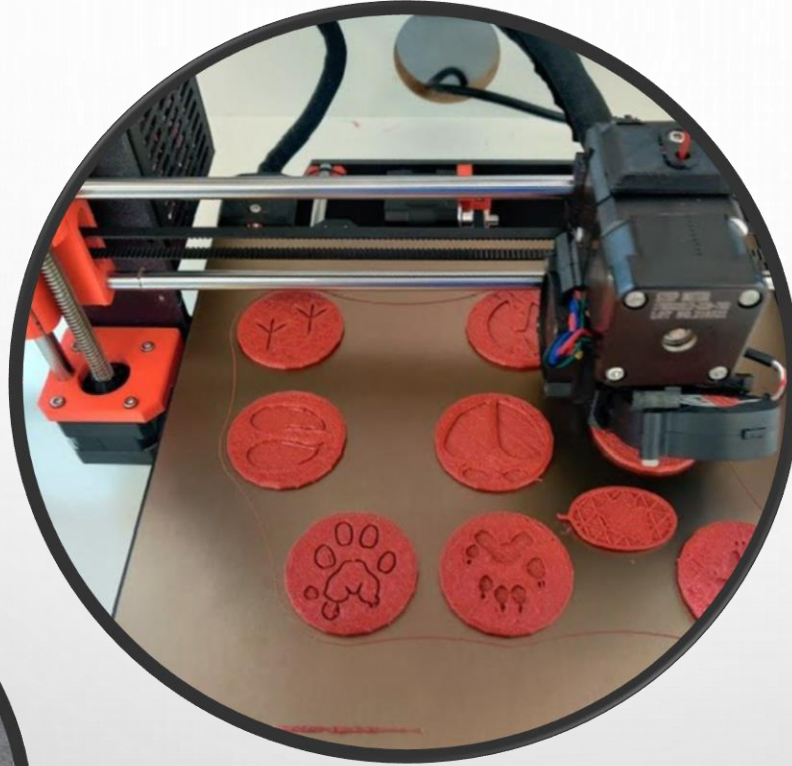
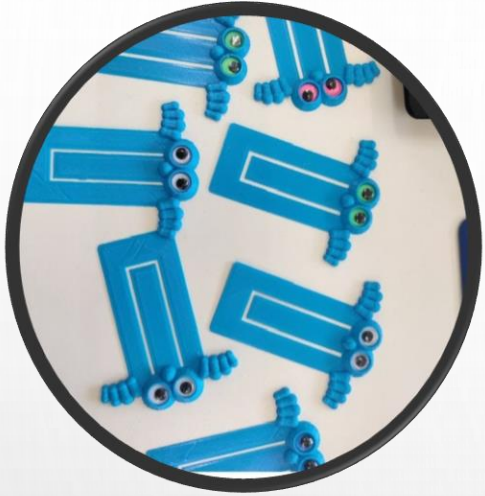


Pablo Otero

Carlos Gallego



SUMANDO...



GRAZAS POLO VOSA ATENCIÓN!!



@bibliotecaepb

<http://bibliotecaepb.com>

bibliotecaepb@gmail.com

