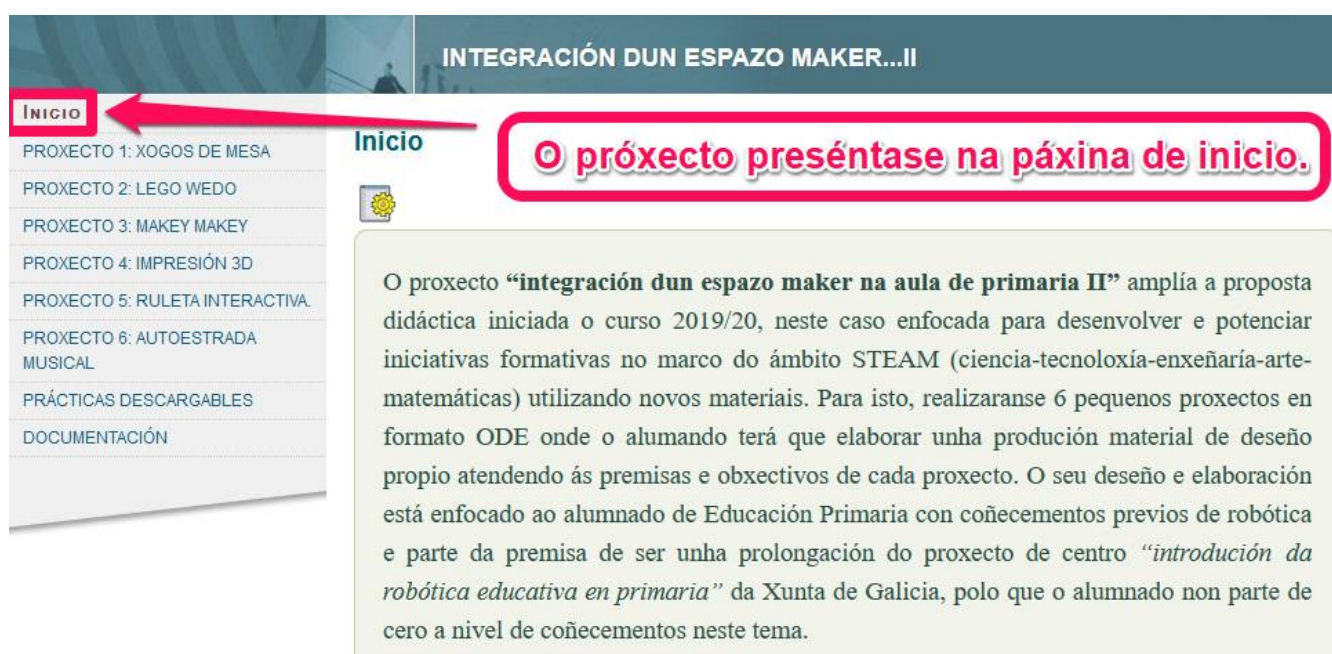


MANUAL DE USO

GALEGO

O proxecto “Integración dun espazo maker na aula de primaria II” ten unha organización sinxela e intuitiva

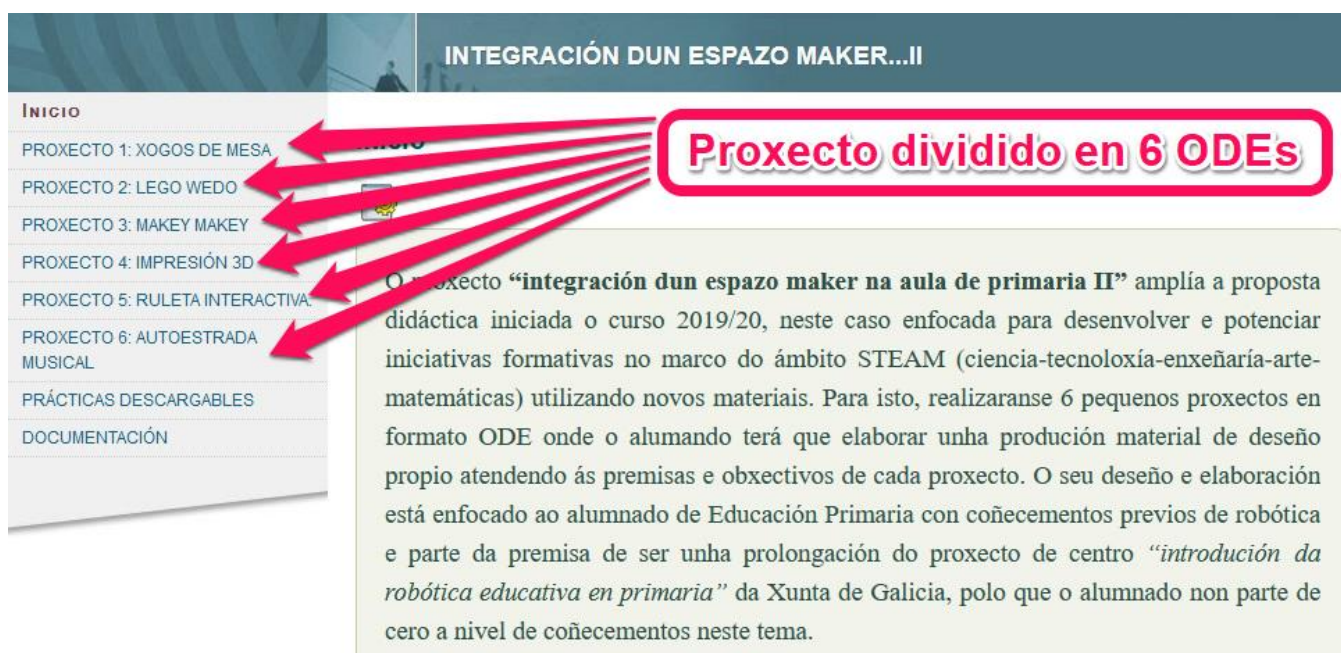
- Para acceder a calquera dos contidos ou actividades, basta con premer na sección correspondente.
- Preséntase cun menú no lateral esquerdo da pantalla, encabezado polo inicio onde se presentan os aspectos básicos do proxecto tal e como se pode ver a continuación:



The screenshot shows the application interface with the title "INTEGRACIÓN DUN ESPAZO MAKER...II". On the left, there is a vertical menu with the following items: "INICIO", "PROXECTO 1: XOGOS DE MESA", "PROXECTO 2: LEGO WEDO", "PROXECTO 3: MAKEY MAKEY", "PROXECTO 4: IMPRESIÓN 3D", "PROXECTO 5: RULETA INTERACTIVA", "PROXECTO 6: AUTOESTRADA MUSICAL", "PRÁCTICAS DESCARGABLES", and "DOCUMENTACIÓN". A red arrow points from the "INICIO" button to a red-bordered box containing the text "O proxecto preséntase na páxina de inicio.". Below this box is a text area with the following content:

O proxecto “integración dun espazo maker na aula de primaria II” amplía a proposta didáctica iniciada o curso 2019/20, neste caso enfocada para desenvolver e potenciar iniciativas formativas no marco do ámbito STEAM (ciencia-tecnoloxía-enxeñaría-artematemáticas) utilizando novos materiais. Para isto, realizaranse 6 pequenos proxectos en formato ODE onde o alumando terá que elaborar unha produción material de deseño propio atendendo ás premisas e obxectivos de cada proxecto. O seu deseño e elaboración está enfocado ao alumnado de Educación Primaria con coñecementos previos de robótica e parte da premisa de ser unha prolongación do proxecto de centro “*introdución da robótica educativa en primaria*” da Xunta de Galicia, polo que o alumnado non parte de cero a nivel de coñecementos neste tema.

- A continuación, no menú principal pódese observar o proxecto dividido en 6 ODEs, as cales se levarán á práctica ao longo de todo o curso, dúas ODEs por trimestre. Dentro de cada ODE atoparás as actividades a realizar en orde de execución e dificultade.



The screenshot shows the application interface with the title "INTEGRACIÓN DUN ESPAZO MAKER...II". On the left, there is a vertical menu with the following items: "INICIO", "PROXECTO 1: XOGOS DE MESA", "PROXECTO 2: LEGO WEDO", "PROXECTO 3: MAKEY MAKEY", "PROXECTO 4: IMPRESIÓN 3D", "PROXECTO 5: RULETA INTERACTIVA", "PROXECTO 6: AUTOESTRADA MUSICAL", "PRÁCTICAS DESCARGABLES", and "DOCUMENTACIÓN". Red arrows point from a red-bordered box containing the text "Proxecto dividido en 6 ODEs" to each of the project items in the menu. Below this box is a text area with the following content:

O proxecto “integración dun espazo maker na aula de primaria II” amplía a proposta didáctica iniciada o curso 2019/20, neste caso enfocada para desenvolver e potenciar iniciativas formativas no marco do ámbito STEAM (ciencia-tecnoloxía-enxeñaría-artematemáticas) utilizando novos materiais. Para isto, realizaranse 6 pequenos proxectos en formato ODE onde o alumando terá que elaborar unha produción material de deseño propio atendendo ás premisas e obxectivos de cada proxecto. O seu deseño e elaboración está enfocado ao alumnado de Educación Primaria con coñecementos previos de robótica e parte da premisa de ser unha prolongación do proxecto de centro “*introdución da robótica educativa en primaria*” da Xunta de Galicia, polo que o alumnado non parte de cero a nivel de coñecementos neste tema.

- Cada ODE ten unha serie de **actividades** de diferentes tipos como vídeos de apoio, presentacións interactivas dos contidos, actividades interactivas de comprensión e repaso, xogos, actividades de avaliación, cuestionarios... Pódese agochar o menú lateral facendo clic no botón menú. Para navegar, pódese utilizar o menú lateral ou tamén cos botóns de seguinte e anterior.

1. Pódese agochar o menú lateral premendo en menú.

2. Para navegar, pódese utilizar o menú lateral ou ben premendo nos botóns de seguinte e anterior.

3. Dentro de cada ODE atoparás cada unha das actividades a realizar en orde.

- No lateral temos a sección **“Prácticas descargables”** onde se poden descargar varios documentos:
 - ❖ *ODE 1 descargable en PDF (profesorado).* Aquí temos a ODE completa para o profesorado con obxectivos, contidos, estándares, materiais, criterios de avaliación, proposta do proxecto... específicos de cada unidade.
 - ❖ *Documento da práctica maker en PDF (Alumnado).* Este documento está enfocado para a consulta (online ou pdf) do alumnado ao longo da realización práctica do proxecto.
 - ❖ *Solución da programación.* Foto da solución da programación no programa Mblock.
 - ❖ *Arquivo segueliñas.sb2:* Arquivo comprimido (ZIP) da programación da práctica en formato .sb2 (extensión propia do programa Mblock) se é utilizada nesa ODE.
 - ❖ *Formulario individual google (profesorado):* Formulario aberto individual pensado para utilizar cunha conta de Google (Google Classroom).
 - ❖ *Formulario grupal google (profesorado):* Formulario aberto de grupo pensado para utilizar cunha conta de Google (Google Classroom).
 - ❖ *Rúbrica para iDoceo (Apple):* Rúbrica de cada ODE para descargar na app de avaliación iDoceo e as instrucións de como facelo.

- ❖ Rúbrica para Additio (Android): Rúbrica de cada ODE para descargar na app de avaliación Additio e as instrucións de como facelo.
- ❖ Rúbrica en PDF.

INTEGRACIÓN DUN ESPAZO MAKER...II

PRÁCTICAS DESCARGABLES

PROXECTO 1: XOGOS DE MESA

A continuación amósanse unha serie de recursos descargables para o profesorado onde comprobar o correcto funcionamento da ODE como:

- :: [ODE 1 completa descargable en PDF \(profesorado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "piratas al agua" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "globe twister" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "robot turtles" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [Formulario individual google \(profesorado\)](#)
- :: [Formulario grupal google \(profesorado\)](#)
- :: [Rúbrica para iDoceo \(Apple\)](#)
- :: [Rúbrica para Additio \(Android\)](#)
- :: [Rúbrica en PDF.](#)

- Para rematar, na sección lateral “**Documentación**” pódese atopar aqueles documentos teóricos e técnicos tales como a guía didáctica, documento técnico, manual de uso, recursos utilizados, titoriais...

INTEGRACIÓN DUN ESPAZO MAKER...II

DOCUMENTACIÓN

Información teórica do proxecto

- :: [CREACIÓN DUN ESPAZO MAKER](#)
- :: [GUÍA DIDÁCTICA](#)
- :: [DOCUMENTO TÉCNICO](#)
- :: [MANUAL DE USO](#)
- :: [FERRAMENTAS E RECURSOS](#)
- :: [TUTORIAIS](#)
- :: [CRÉDITOS](#)

Aquí están os documentos teóricos como a guía didáctica, manual de uso, ferramentas...

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

« Anterior Siguiente »

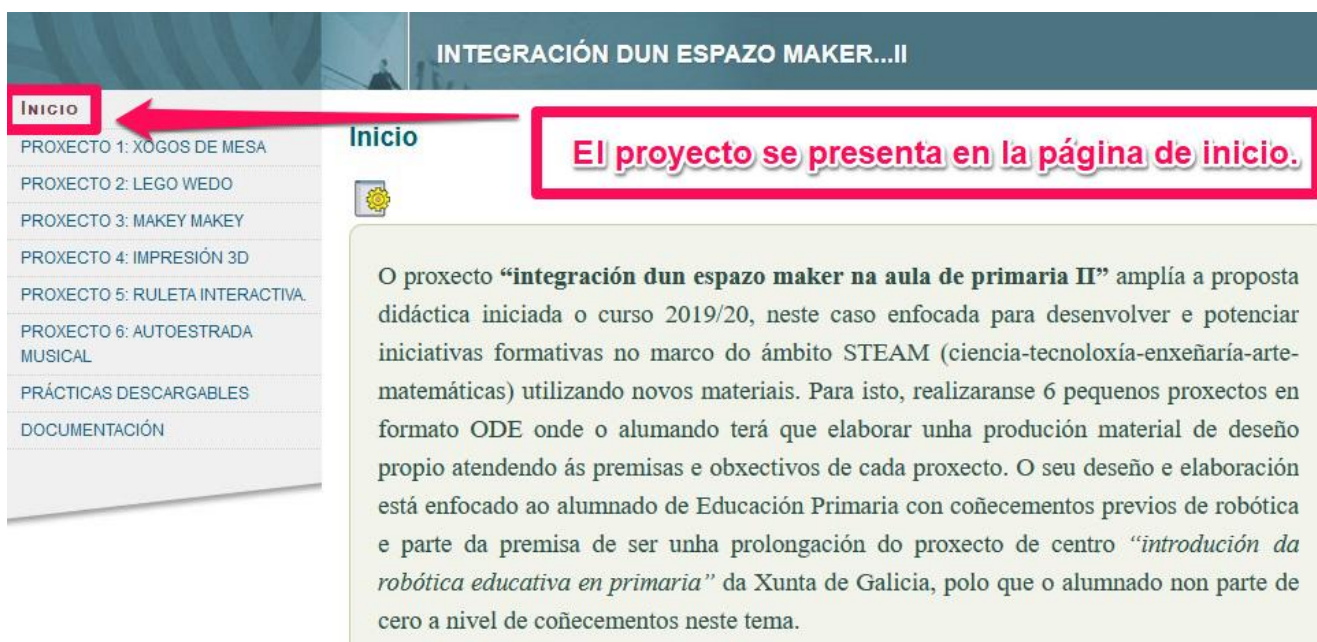
Este manual de uso pertence ao proxecto "Integración dun espazo maker na aula de primaria II" realizado por Verónica Camiña García e Miguel Otero Bernárdez baixo unha o [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#) e levouse a cabo no transcurso dunha licencia retribuída por formación durante o curso 2021/2022 pola Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria da Xunta de Galicia.

MANUAL DE USO

CASTELLANO

El proyecto “**Integración de un espacio maker en el aula de primaria II**” tiene una organización sencilla e intuitiva.

- Para acceder a cualquiera de los contenidos o actividades, basta con clicar en la sección correspondiente.
- Se presenta con un menú en el lateral izquierdo de la pantalla, encabezado por el inicio donde se presentan los aspectos básicos del proyecto tal e como se pode ver a continuación:



INICIO

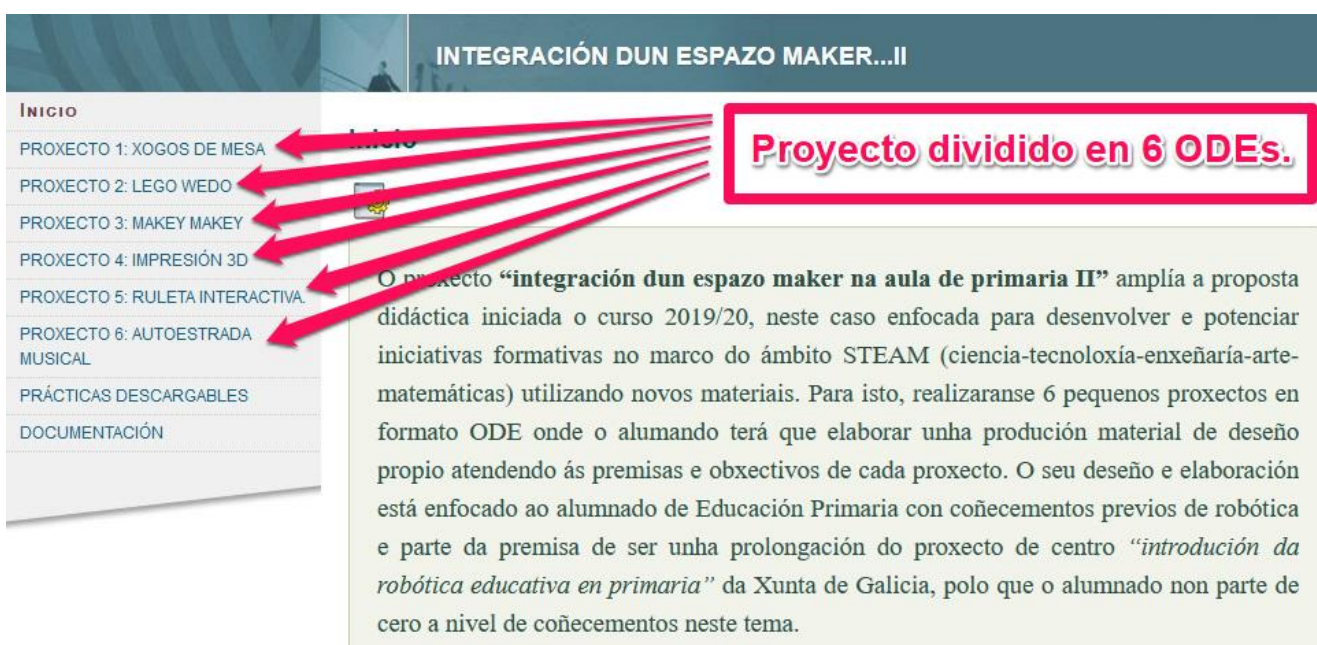
- PROXECTO 1: XOGOS DE MESA
- PROXECTO 2: LEGO WEDO
- PROXECTO 3: MAKEY MAKEY
- PROXECTO 4: IMPRESIÓN 3D
- PROXECTO 5: RULETA INTERACTIVA.
- PROXECTO 6: AUTOESTRADA MUSICAL
- PRÁCTICAS DESCARGABLES
- DOCUMENTACIÓN

Inicio

El proyecto se presenta en la página de inicio.

O proxecto “**integración dun espazo maker na aula de primaria II**” amplía a proposta didáctica iniciada o curso 2019/20, neste caso enfocada para desenvolver e potenciar iniciativas formativas no marco do ámbito STEAM (ciencia-tecnoloxía-enxeñaría-artematemáticas) utilizando novos materiais. Para isto, realizaranse 6 pequenos proxectos en formato ODE onde o alumando terá que elaborar unha produción material de deseño propio atendendo ás premisas e obxectivos de cada proxecto. O seu deseño e elaboración está enfocada ao alumnado de Educación Primaria con coñecementos previos de robótica e parte da premisa de ser unha prolongación do proxecto de centro “*introdución da robótica educativa en primaria*” da Xunta de Galicia, polo que o alumnado non parte de cero a nivel de coñecementos neste tema.

- A continuación, en el menú principal se puede observar el proyecto dividido en 6 ODEs, las cuales se llevarán a la práctica a lo largo de todo el curso, dos ODEs por trimestre. Dentro de cada ODE encontrarás las actividades a realizar en orden de ejecución y dificultad.



INICIO

- PROXECTO 1: XOGOS DE MESA
- PROXECTO 2: LEGO WEDO
- PROXECTO 3: MAKEY MAKEY
- PROXECTO 4: IMPRESIÓN 3D
- PROXECTO 5: RULETA INTERACTIVA.
- PROXECTO 6: AUTOESTRADA MUSICAL
- PRÁCTICAS DESCARGABLES
- DOCUMENTACIÓN

Inicio

Proyecto dividido en 6 ODEs.

O proxecto “**integración dun espazo maker na aula de primaria II**” amplía a proposta didáctica iniciada o curso 2019/20, neste caso enfocada para desenvolver e potenciar iniciativas formativas no marco do ámbito STEAM (ciencia-tecnoloxía-enxeñaría-artematemáticas) utilizando novos materiais. Para isto, realizaranse 6 pequenos proxectos en formato ODE onde o alumando terá que elaborar unha produción material de deseño propio atendendo ás premisas e obxectivos de cada proxecto. O seu deseño e elaboración está enfocada ao alumnado de Educación Primaria con coñecementos previos de robótica e parte da premisa de ser unha prolongación do proxecto de centro “*introdución da robótica educativa en primaria*” da Xunta de Galicia, polo que o alumnado non parte de cero a nivel de coñecementos neste tema.

- Cada ODE tiene una serie de **actividades** de diferentes tipos como vídeos de apoyo, presentaciones interactivas de los contenidos, actividades interactivas de comprensión y repaso, juegos, actividades de evaluación, cuestionarios... Se puede esconder el menú lateral haciendo clic en el botón menú. Para navegar, se puede utilizar el menú lateral o también con los botones de siguiente y anterior.

The screenshot shows a web interface with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu is titled 'INICIO' and lists various projects: PROXECTO 1: XOGOS DE MESA, PROXECTO 2: LEGO WEDO (highlighted with a red box), PROXECTO 3: MAKEY MAKEY, PROXECTO 4: IMPRESIÓN 3D, PROXECTO 5: RULETA INTERACTIVA, PROXECTO 6: AUTOESTRADA MUSICAL, PRÁCTICAS DESCARGABLES, and DOCUMENTACIÓN. The main content area is titled 'PROXECTO 2: LEGO WEDO' and contains a description of the activity: 'DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE: Imos construír e aprender a programar con Lego Wedo 2.0.' and 'QUE TEÑO QUE TER? COMO O FAGO?'. Three red boxes with arrows point to specific elements: Box 1 points to the 'Menú' button in the top right corner; Box 2 points to the '« Anterior' and 'Siguiete »' buttons in the top right corner; Box 3 points to the 'PRÁCTICAS DESCARGABLES' link in the sidebar menu.

1. Se puede esconder el menú lateral clicando en menú.

2. Para navegar, se puede usar el menú lateral o los botones de anterior y siguiente.

3. Dentro de cada ODE encontrarás cada actividad a realiar en orden.

- En el lateral tenemos la sección **“Prácticas descargables”** donde se poden descargar varios documentos:
 - ❖ *ODE 1 descargable en PDF (profesorado).* Aquí tenemos la ODE completa para el profesorado con objetivos, contenidos, estándares, materiales, criterios de evaluación, propuesta del proyecto... específicos de cada unidad.
 - ❖ *Documento de la práctica maker en PDF (Alumnado).* Este documento está enfocado para la consulta (online ou pdf) del alumnado a lo largo de la realización práctica del proyecto.
 - ❖ *Solución de la programación.* Foto de la solución de la programación en el programa Mblock.
 - ❖ Archivo siguelíneas.sb2: Archivo comprimido (ZIP) de la programación de la práctica en formato .sb2 (extensión propia del programa Mblock) si es utilizada en esta ODE.
 - ❖ Formulario individual google (profesorado): Formulario abierto individual pensado para utilizar con una cuenta de Google (Google Classroom).
 - ❖ Formulario grupal google (profesorado): Formulario abierto de grupo pensado para utilizar con una cuenta de Google (Google Classroom).
 - ❖ Rúbrica para iDoceo (Apple): Rúbrica de cada ODE para descargar en la app de evaluación iDoceo y las instrucciones de como hacerlo.

- ❖ Rúbrica para Additio (Android): Rúbrica de cada ODE para descargar en la app de evaluación Additio y las instrucciones de como hacerlo.
- ❖ Rúbrica en PDF.

INTEGRACIÓN DUN ESPAZO MAKER...II

PRÁCTICAS DESCARGABLES

PROXECTO 1: XOGOS DE MESA

A continuación amósanse unha serie de recursos descargables para o profesorado onde comprobar o correcto funcionamento da ODE como:

- :: [ODE 1 completa descargable en PDF \(profesorado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "piratas al agua" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "globe twister" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [ODE 1 práctica maker "robot turtles" en PDF paso a paso \(Alumnado\).](#)
- :: [Formulario individual google \(profesorado\)](#)
- :: [Formulario grupal google \(profesorado\)](#)
- :: [Rúbrica para iDoceo \(Apple\)](#)
- :: [Rúbrica para Additio \(Android\)](#)
- :: [Rúbrica en PDF.](#)

- Para acabar, en la sección lateral “**Documentación**” se pueden encontrar aquellos documentos teóricos y técnicos tales como la guía didáctica, documento técnico, manual de uso, recursos utilizados, tutoriales...

Integración dun espazo maker na aula de primaria II.

DOCUMENTACIÓN

DOCUMENTACIÓN.

A continuación, dividida en seccións, tedes a información máis teórica do proxecto.

- :: [CREACIÓN DUN ESPAZO MAKER](#)
- :: [GUÍA DIDÁCTICA](#)
- :: [DOCUMENTO TÉCNICO](#)
- :: [MANUAL DE USO](#)
- :: [FERRAMENTAS E RECURSOS](#)
- :: [TITORIAIS](#)
- :: [CRÉDITOS](#)

Aquí están los documentos como la guía didáctica, documento técnico, manual de uso, herramientas...

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

Este manual de uso pertenece al proyecto "Integración de un espacio maker en el aula de primaria II" realizado por Verónica Camiña García y Miguel Otero Bernárdez bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#) y se llevó a cabo en el transcurso de una licencia retribuída por formación durante el curso 2021/2022 por la Consellería de Cultura, Educación y Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia.