

BIBLIOTECA CREATIVA



Imaxe: CEIP Plurilingüe da Igrexa-Chapela
(Redondela - Pontevedra)

propostas de formación · 2024-25



BIBLIOTECAS
ESCOLARES
DE GALICIA



XUNTA
DE GALICIA



CARLOS GALLEGO

Carlos Gallego é ilustrador e deseñador gráfico. Traballa ilustrando libros de texto e de narrativa entre outros proxectos de publicidade e comunicación. Ademais de debuxar, encántalle

compartir as experiencias que aprendeu durante a súa carreira e demostrar que calquera persoa pode crear fermosas imaxes de forma creativa.

Ilustrar vai moito máis alá de saber ou non saber debuxar, por iso deseñou este taller de collage para facer chegar ó alumnado unha nova forma de representar o mundo que lle rodea.

OBRADOIRO



Taller de collage

Este taller pode levarse a cabo en calquera curso da etapa de Educación Infantil e Educación Primaria. Conta cunha parte curta de demostración, xeral para todos os cursos e unha parte práctica máis ampla que se adapta ó ciclo en concreto, variando a súa complexidade.

O taller comeza presentando a técnica do collage ó alumnado. Nesta primeira fase mostro proxectos reais nos que recurrín ó collage para compoñer diferentes ilustracións. O alumnado poderá ver todo o proceso de traballo, dende o collage orixinal nos meus cadernos de debuxo ata a súa dixitalización e impresión final no libro real.

Mediante unha demostración práctica móstrase unha das estratexias que utilizaremos na parte práctica do taller. Esta consiste en prestar atención á propiedade máis característica dun animal, é dicir, aquilo que fai darnos conta e entender que estamos vendo.

Simplificamos as formas e vemos como representar un mesmo animal dentro de tres polígonos distintas: un triángulo, un círculo e un cadrado. Desta maneira conseguimos tamén facilitar a parte práctica do taller e facela máis accesible, sen ter que traballar de forma demasiado meticulosa coas tesoiras.

Pór último, o alumnado pasa á acción e representará unha escena chea de animais poñendo en práctica as técnicas vistas anteriormente. Dependendo do curso no que se imparta o taller adaptarase a temática e dificultade.

654104853

cgallegodominguez@gmail.com

<https://carlosgallegodominguez.com/>



NACU

Belén L. Méndez é Graduada en Deseño gráfico na escola de Artes e Oficios Pablo Picasso, A Coruña en 1996.

Comeza a traballar como deseñadora gráfica en 1995 e dende 2002 inclúe a fotografía e o retoque fotográfico como complementos ao seu traballo.

A partir de 2016 especialízase en caligrafía, paixón e profesión que ensina en obradoiros presenciais e online, ademais de realizar traballos para vodas, eventos, particulares e calquera traballo que requira a exclusividade da caligrafía feita a man.



OBRADOIRO



Primeiros pasos no Lettering con "Brushpen"

Comezaremos cuns exemplos de cómo mellorando a escritura pode cambiar radicalmente o aspecto dun texto facéndoo visualmente máis atractivo.

Continuaremos cunha breve introdución sobre a caligrafía e a súa evolución e explicaremos a diferenza entre caligrafía e lettering.

Antes de comezar coas letras, ensinaremoslles os rapaces hixiene postural para a escritura, unha peza clave da caligrafía.

Seguidamente pasaremos a coñecer o esqueleto da letra, concretamente do alfabeto da letra ITALICA (que despois nos valerá de base para practicar as letras) dun xeito entretido e no que participan todos os alumnos. Despois, pasarán á práctica.

Mentres o alumnado vai practicando o abecedario, centraremos en correxir a cada un o agarre da ferramenta (o "brushpen") xa que non é o mesmo que o dun rotulador normal, e tamén nos trazos de cada letra; haberá unha atención personalizada de cada estudante e solucionaremos as dúbidas de cada un, aproveitandoas para que os demais tamén podan aprender.

Remataremos usando as plantillas de palabras aleatorias e proporemos que escriban as súas propias palabras, nomes ou o que queiran facer.

Se da tempo (nestes obradoiros pasa voando!) falaremos de distintos rotuladores e papeis e demás material, algúns deles os poderán probar in situ, e doutros faremos unha breve demostración de como se usan.



607411879

nacu@nacu.es

<http://nacu.es/>



PEDRAS DE PAPEL

Electra Menéndez é licenciada en Historia, especializada en arqueoloxía e difusión do Patrimonio Cultural, creativa e artesá do papel, con formación en diferentes técnicas artísticas e

artesanais e con ampla experiencia en actividades artísticas e de animación á lectura para público infantil e adulto.

É a titular do proxecto Pedras de papel, un proxecto creativo e cultural centrado na creación, na formación e na dinamización cultural. Desenvolveu actividades en centros educativos, bibliotecas, concellos, museos e asociacións realizando obradoiros, contacontos e monicreques... así como obradoiros vencellados a programas como Lectura e familias, Biblioteca creativa, formación do profesorado, Ler Conta Moito, Rede Cultural ou Pontegal, entre outros.

OBRADOIROS



Esculturas literarias

Obradoiro de escultura para elaborar pezas de grandes dimensións coas que decorar a biblioteca ou a aula.

Monicreques

Actividade de construción e manipulación de monicreques que se complementa cunha pequena representación improvisada.

Máscaras e cabezudos

Obradoiro para elaborar estes elementos tan característicos do entroido e pasarrúas galegos con distintas técnicas.

A galiña dos ovos de conto

Como todas as galiñas do mundo, Rosiña pon ovos, pero non son uns ovos normais. Os ovos de Rosiña son ovos de conto. Queres coñecela?

A casa das letras

Que farán as letras mentres alguén as convida a participar nos contos? Achégate á súa casa e descobre como viven.

Minilibros de animais creativos

Obradoiro no que, a través do xogo, crearemos un minilibro cun universo animal propio coas técnicas da colaxe, a estampa e o debuxo, mediante o casual, a descuberta e a sorpresa.

Papel artesanal

Obradoiro de elaboración de papel reciclado ou con fibras vexetais no que descubriremos a técnica artesanal oe tempo que coñeceremos a historia deste material co que están feitos os libros.

Quen fai un cesto, fai un cento

Obradoiro de cestería tradicional con papel, un material tan accesible que che permitirá practicar na casa e, se cadra, facer un cento!

669955564
pedrasdepapelart@gmail.com
www.pedras.gal



PAOLA GUIMERANS

Paola Guimerans é experta no campo dos e-téxtiles aplicados á educación. Licenciada en Belas Artes, cursou estudos de MFA Design and Technology no Parsons School of Design, Nova York, e traballou no NY Fashion Technology Lab. É Doutora pola Universidade Complutense de Madrid. O seu traballo propón novos métodos de ensino desde un enfoque multidisciplinar e desde as oportunidades artísticas emerxentes, ambos os ligados ao campo dos vestibles e os e-téxtiles, nun marco cultural participativo e colaborativo propio da era dixital. É autora da plataforma de recursos PrototipadoLAB e fundadora da iniciativa Aula STEAM. Desde hai unha década participa en foros e conferencias nacionais e internacionais e imparte cursos e talleres.



OBRADOIROS



BiblioArt-e!: costura luminosa, collage interactivos e pinturas musicais

Este obradoiro ofrécese como unha iniciación a novos materiais conductores de electricidade e ferramentas tecnolóxicas que permiten á rapazada explorar na biblioteca creativa distintas técnicas plásticas e visuais para a creación das súas propias propostas. O obradoiro consiste en catro actividades impartidas o longo de dúas xornadas de formación. Nestas actividades o alumnado aprenderá a programar un collage interactivo ou unha pintura musical inspirada na obra dun artista galego. Así mesmo, a coser un mando textil luminoso para xogar e programar un videoxogo educativo sobre enerxía e sostenibilidade.

E-téxtiles e patrimonio cultural galego

Os e-téxtiles son un recurso educativo innovador que fomenta a creatividade e o deseño, o que permite que a rapazada poida achegarse ao patrimonio cultural galego e explorar na biblioteca creativa novas formas de expresión creativa e artística, e aprender de maneira práctica e tanxible, aplicando coñecementos de diferentes áreas dende idades temperás. Este obradoiro ofrécese como unha iniciación básica aos e-téxtiles, a electrónica e a programación por bloques. O taller consiste en catro actividades impartidas ao longo de dúas xornadas de formación. Estas actividades teñen como finalidade potenciar a creatividade a través do uso da placa microbit para que nenos e nenas se sentan cómodos para expresarse, aprender e desenvolver proxectos sobre o patrimonio cultural, literario e lingüístico de Galicia.



696342604
pguimerans@gmail.com
<https://paolaguimerans.com/>



ALOUETTE MACHINE

Alouette Machine é unha imprenta itinerante que traballa coa tipografía, recuperando esta técnica artesanal. Ten moita experiencia facendo diferentes tipos de obradoiros, adaptados a cada contexto e abertos á

creatividade. Ensinan como se pode xogar cos elementos gráficos e o seu significado, ao tempo que dan a coñecer como se facían antigamente os libros, carteis, postais ou tarxetas. Dispoñen de tipografías da época de madeira, prensas de impresión antigas, rolos, tintas, papeis...

OBRADOIROS



Imprenta Tipográfica

Trátase dun obradoiro de creación. Inicialmente explicaremos o material e o seu funcionamento: as tipografías de madeira, as prensas de impresión, tintas, papeis... A continuación, faremos unha serie de dinámicas sobre a temática escollida. A idea é crear conxuntamente o contido dos cartaces, postais ou marcapáxinas que fagamos e imprimilos para levar a casa ou deixar no centro de ensino.

Furgoneta-imprenta itinerante

A idea é desprazarnos coa furgoneta-taller a un lugar; unha vez alí colocar no exterior o dispositivo de mesas, prensas, tipografías etc. e imprimir na rúa, praza ou xardín, ensinando como se fan os carteis con esta técnica. Inicialmente partimos dunha proposta de cartel cun contido relacionado coa temática escollida, e coa interacción das persoas asistentes podemos ir modificando ese contido e elaborar unha serie de carteis diferentes. Ao final do día ou das xornadas pódese facer unha pequena exposición do que se imprimiu e ofrecerlles os materiais impresos ás persoas interesadas.

Deseño Tipográfico

Trátase dun formato máis específico da técnica da impresión tipográfica, enfocado na composición, a tipografía experimental e nos fundamentos do deseño.

Abordarase unha parte teórica: acadar unha perspectiva histórica da evolución da imprenta, analizar os elementos da composición e coñecer as ferramentas e os recursos desta técnica. A partir desta parte teórica, desenvolveremos a práctica na que poremos en xogo todos os elementos da composición para elaborar diferentes materiais gráficos.

Plantéase a creación colectiva dunha obra final, a cal, en función da duración do obradoiro, podería ser dende un fanzine, unha serie de cartaces ou de postais, un pequeno xornal...

Cianotipia

Obradoiro fotográfico empregando a técnica da cianotipia.

651096347 (Cristina)
ultreiapf@gmail.com

<http://www.alouettemachine.org/>



LUCÍA ROMANÍ

Lucía Romani é artista plástica, educadora e Doutora en Belas Artes pola UVigo. Actualmente traballa como profesora Asociada na Facultade de Belas Artes de Pontevedra, labor que compaxina coa súa actividade artística.

Como resultado do seu interese polo libro como instrumento de análise, reflexión e creación, dirixe dende 2015 talleres sobre libros de artista a distintos públicos, tanto en bibliotecas como en espazos de arte, centros educativos e de formación para o profesorado. No 2020 participa no Festival de Arte Pública Kaldarte coa peza Al Clareo, un proxecto instalativo feito con libros. Destaca, entre as últimas actividades realizadas, a súa participación nas III Xornadas Didácticas das Artes: Crear para ensinar no ano 2022, no marco do proxecto Interaccións Artísticas en Galicia.



OBRADOIROS



Libro-objeto / libro-escultura

O taller formúlase como unha introdución ó concepto de libro de artista, partindo dunha análise da súa orixe e características, co obxectivo de desenvolver un proxecto persoal orixinal na creación de obxectos artísticos.

O obxectivo é introducir ó alumnado na construción de libros de artista dende unha perspectiva que integre elementos gráfico-plásticos, así como cuestións que teñen que ver coa construción volumétrica da obra (libro-objeto / libroescultura). Transformaremos libros de uso común en pequenas obras de arte.

O obradoiro, destinado a alumnado de 5º e 6º de EP, así como de ESO, desenvolverase en 4 horas divididas en dúas sesións.

O libro expandido

Neste obradoiro abordarase o libro de artista como elemento instalativo que se desprega e ocupa o espazo interaccionando co mesmo. Analizaranse as diferentes posibilidades creativas poñendo especial énfase na construción volumétrica e espacial de grandes pezas que "invadirán" diferentes espazos do centro educativo.

O obxectivo é introducir ao alumnado no concepto de libro expandido-instalación traballando cuestións de escala. Transformaremos libros de uso común en obras de arte de gran formato poñendo en valor a creación compartida e o traballo colaborativo.

O obradoiro, destinado neste caso a alumnado de 6º de EP e de ESO, desenvolverase en 4 horas divididas en dúas sesións.



647070340

luciaromanifernandez@gmail.com

<http://luciaromani.es/>



BRAZOLINDA

Brazolinda é unha empresa dedicada ao deseño, fabricación e venda de xogos de mesa en galego nacida no 2014 froito da experiencia como xogadores e como pais. Todos os seus xogos son de creación propia e traballan diferentes temáticas e habilidades: adiviñas, mitoloxía galega, Camiño de Santiago, léxico,

concentración, razoamento, expresión oral etc.

Levan tempo constatando a necesidade de elaborar material didáctico que xunte nun mesmo espazo e momento persoas con diferentes características, a grandes e pequenos, persoas con dificultades de aprendizaxe con outras que non teñen esas limitacións... e os xogos de mesa son a ferramenta ideal xa que, ademais de favorecer a concentración, o razoamento, a cooperación, a aprendizaxe de valores... son un material que non discrimina en función de idade, nin de xénero, nin de capacidades, nin de procedencia.

OBRADOIRO



Por unha educación baseada no xogo

O que propoñemos é facer chegar aos centros educativos material didáctico en galego que permita, a través do xogo, tratar diferentes necesidades educativas: fomento da imaxinación, matemáticas, expresión artística, expresión oral, razoamento, tradición oral, observación, manipulación de obxectos...

A proposta consiste en organizar xornadas de xogo pensadas para que, tanto o alumnado como o profesorado, aprendan a xogar a todos os xogos, fomentando así o xogo de mesa como alternativa de ocio e facilitando que o centro poida elixir mellor que xogos se axustan máis ás súas necesidades e gustos.

647853361
brazolinda@brazolinda.com
<https://www.brazolinda.com/>



SONIA HERMIDA

Sonia Hermida é xornalista especializada no ámbito da educación con máis de 20 anos de experiencia. É mediadora e investigadora en literatura infantil e xuvenil e ten un máster en literatura infantil e xuvenil pola Universidade de Zaragoza. É tamén membro da plataforma por unha educación inclusiva Quererla es crearla.

Leva máis de doce anos formándose no campo da literatura infantil e xuvenil prestando especial atención á literatura e inclusión, estimulación, álbum ilustrado, lectura e pensamento crítico, diversidade funcional...

Sonia desenvolve sesións de narración oral e estimulación a través do xogo en centros de educación infantil e primaria, charlas e obradoiros para familias, alumnado e profesorado en diversos ámbitos educativos, formacións para mediadoras/es en literatura e inclusión e en acompañamento lector... Colabora tamén no proxecto educativo NONVIOLENCIA.



OBRADOIROS



Laboratorio táctil

Ler é un verbo que se conxuga a través de accións moi diversas. O noso corpo e os nosos sentidos están preparados para descifrar códigos moi diversos e darlles un sentido construíndo mil e unha historias. Por iso lemos cada vez que desciframos un código escrito, pero tamén cando interpretamos unha ilustración ou mesmo cando pasamos as páxinas dun álbum xogo e accionamos os seus mecanismos. Podemos ler tamén a través do sentido do tacto? Que tipo de información, que historias nos chegan a través deste sentido? Neste obradoiro comezaremos por un pequeno laboratorio táctil para espertar ben este sentido e poder tomar conciencia del. O obradoiro está destinado a alumnado de educación primaria.

Arquivo de marabillas

Neste obradoiro, deseñado especialmente para alumnado de educación primaria, imos crear o noso propio arquivo de marabillas a partir dunha colección de álbums informativos (ou de non ficción, como prefirades) para descubrir todo o que nos ofrecen. Ao estilo dos antigos cuartos de marabillas ou gabinetes de curiosidades, traballaremos por equipos revisando os títulos para crear o noso arquivo sensorial no que catalogaremos as propostas que seleccione a cativada. Toca, en primeiro lugar, falar de que nos ofrecen estes libros pero, sobre todo, desfrutar deles prestando especial atención aos detalles. Así, cada equipo terá que elaborar unha ficha sensorial sobre o libro seleccionado que pasará a formar parte do noso novo Arquivo de Marabillas que ficará na biblioteca do centro.



698144060

info@soniahermida.com

<https://soniahermida.com/>



GABRIEL PAZ

Gabriel Paz está especializado no sector audiovisual con formación superior en Son, Telecomunicacións e Electrónica.

No 2021, despois de traballar en diferentes campos, decidiu emprender a súa paixón,

comezando así a súa andaina coa empresa Paz Movie, situada en Santiago de Compostela e adicada á gravación e edición de radio e podcasts, gravación e edición de vídeo, streamings, sonorización de eventos, imaxe corporativa, entre outros servizos.

OBRADOIRO



Tele na biblio

O obradoiro consiste nunha experiencia educativa e divertida que lle permitirá ao alumnado aprender sobre comunicación, organización, traballo en equipo e produción audiovisual. Realizarase un telexornal con espazo para a previsión meteorolóxica incluído, no que o alumnado experimentará os diferentes roles nun plató televisivo.

A actividade está dirixida a alumnado de 5º e 6º de EP e de 1º e 2º de ESO.

611700765
info@pazmovie.es



TON ARENAS

Mircromina Teatro de Títeres é unha compañía enfocada ao público infantil e familiar creada por Ton Arenas no ano 2010 e asentada no Laboratorio - Taller dos Títeres do Barrio

Artesán dos Muíños en Mondoñedo, aberto a visitantes e colaboradores.

A compañía produce integramente os seus espectáculos apelando ao humor e á diversión como os elementos indispensables e necesarios para as súas representacións.

Ton aprendeu o oficio ao tradicional, acompañando ao mestre titiriteiro Arturo Pérez, e realizou un feixe de funcións nos máis dispares escenarios: dende prados de romerías ata auditorios con bambalinas. Mais non todo vai ser actuar, así que constrúe teatriños, pinta escenografías, modela bonecos...



OBRADOIRO



Obradoiro de cartón

O obxectivo do obradoiro é entender que se poden facer moitas cousas cos recursos que temos ao noso alcance, tanto de materiais como de ferramentas. A través da práctica, a rapazada adquirirá coñecementos de proporción, forma, cor e aumentará a súa autonomía e a coordinación oculomanual.

Inicialmente gozaremos dunha mostra teatralizada de traballos realizados para estimular o interese e a atención. De seguido, unha explicación rápida do proceso de traballo que vamos realizar.

Continuamos coa acomodación no espazo de traballo e o reparto do material e ferramentas.

Comeza o proceso guiado de transformación cara a creación, paso a paso, todos xuntos. Chegamos ao momento de personalización, acabados e axustes. Tamén momento de observar o resto de participantes, pedir consello e ir máis alá da creación individual. Por último, compartimos as creacións, establecemos o rol do obxecto e buscámoslle o xogo ou a utilidade que teña.

Os obradoiros están dirixidos ao alumnado de educación infantil, primaria, secundaria e/ou para o profesorado.



617353140

tonarenas@gmail.com

<https://mircromina.es/mircromina/>



JORGE CAMPOS

Ilustrador e arquitecto, é dicir, ilustratecto. Como ilustrador, o seu traballo céntrase no ámbito da banda deseñada e a ilustración infantil e xuvenil. Obtivo o primeiro premio en varios certames de cómic e imparte

habitualmente cursos de banda deseñada en escolas e institucións. En 2018, a súa obra "Alter·nativo" (Aira Editorial) foi galardoada co premio a Mellor libro de banda deseñada na Gala do Libro Galego. Outras obras destacadas súas son o "Atlas da Galicia pequeniña", "Capitán Lentella" ou "Unha mestra en apuros". Actualmente, desenvolve tanto encargos coma proxectos persoais e colabora ocasionalmente con varios estudos de arquitectura.

OBRADOIRO

Iniciación á banda deseñada

Obradoiro de iniciación á banda deseñada dirixido a quen toma por primeira vez contacto co medio, así como a aqueles que queiran redescubrir as bases sobre as que se asenta esta arte.

A finalidade da banda deseñada é contar historias, polo que o obradoiro centrarase en coñecer e traballar os mecanismos narrativos e aspectos esenciais propios do proceso creativo dun cómic. Non se trata dun obradoiro para aprender a debuxar, aínda que se dean certas pautas para traballar este aspecto, polo que non será necesario un nivel mínimo de debuxo para realizar o curso.

Será necesario un espazo ben iluminado e cómodo, con mesas espaciaosas para debuxar e, preferiblemente, un proxector para expor a parte teórica e as actividades.

Os materiais a empregar serán fundamentalmente útiles de debuxo (lapis, goma, bolígrafo, pilot, cores etc.) e papeis convencionais ou caderno de bosqueños.

616174744

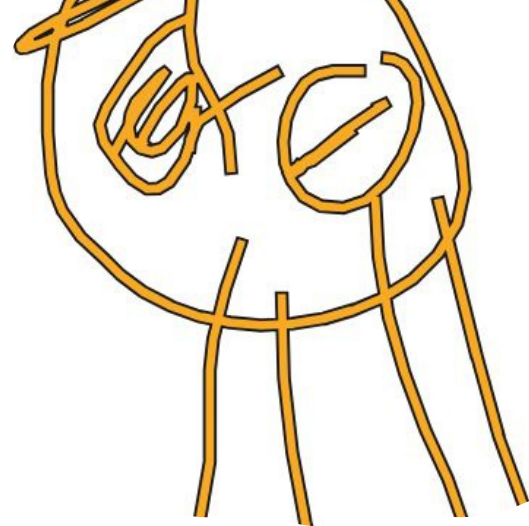
ilustratecto@gmail.com

www.behance.net/ilustratecto



COMPETENCIA DIXITAL

O proxecto CompetenciaDixital.org promove obradoiros e experiencias de aprendizaxe que contribúan a integrar novas linguaxes, especialmente a de programación, no eido educativo: ofrece escenarios e brinda experiencias de aprendizaxe onde a robótica é o contexto, é dicir, aposta por programar para aprender máis que aprender a programar, fortalecendo as relacións familia-escola-crianzas, onde aprender e construír xuntas.



OBRADOIROS



EscornaRetos Pirata

Os obxectivos deste obradoiro son: montar un Escornabot en familia/rede afectiva (crianza + adulto), descubrir e explorar as funcionalidades do Escornabot, superar un Reto-EscornaPirata en equipo e descubrir e explorar o potencial da programación (por botoeira) e da robótica educativa, desenvolvendo o pensamento computacional para comprender o mundo.

EscornH2O

Os obxectivos deste obradoiro son: montar un Escornabot en familia/rede afectiva (crianza + adulto), descubrir e explorar as funcionalidades do Escornabot, reflexionar sobre a recollida, abastecemento e saneamento da auga (afondando no ODS 6), completar, como equipo, as misións propostas para garantir a dispoñibilidade de auga e a súa xestión e saneamento e descubrir e explorar o potencial da programación (por botoeira) e da robótica educativa, desenvolvendo o pensamento computacional para comprender o mundo.

Programar para Aprender: descubrindo con Escornabot

Os obxectivos deste obradoiro son: descubrir e explorar as funcionalidades do Escornabot, resolver, en equipo, unha misión vinculada á temática do PDI do centro ou outra temática ou centro de interese, descubrir e explorar o potencial da programación (por botoeira) e da robótica educativa, desenvolvendo o pensamento computacional para comprender o mundo.

EscornArtistas: Crear con Escornabot

Os obxectivos deste obradoiro son: familiarizarse, descubrir e explorar as funcionalidades do Escornabot en equipo, elaborar unha creación EscornaArtística en equipo, descubrir e explorar o potencial da programación (por botoeira) e da robótica educativa, desenvolvendo o pensamento computacional para expresarse no mundo actual.

Máquinas programables: iniciación á programación con sons a través da Placa Makey

Os obxectivos deste obradoiro son: familiarizarse, descubrir e explorar o funcionamento da placa Makey, relacionar o funcionamento dun circuito básico (como o do BorrachoBot) co funcionamento da placa Makey, aprender e comprender conceptos clave como: programa, secuencia, código, elaborar unha Figura (creación artística) con materiais conductores que logo reproduzan os sons programados na Placa Makey, favorecendo o desenvolvemento do pensamento computacional para comprender o mundo e expresarse nel.

BorrachoBot: Descubrindo a electricidade a través da arte

Os obxectivos deste obradoiro son: descubrir e explorar os compoñentes dun circuito eléctrico simple, aprender e comprender o funcionamento dos circuitos eléctricos xogando e creando un BorrachoBot, elaborar unha creación artística en equipo cos BorrachoBot e descubrir e explorar as posibilidades dos circuitos eléctricos: polaridade, cortocircuito, materiais illantes e condutores etc.

Programar para Aprender: iniciación á Programación por Bloques en contexto

Os obxectivos deste obradoiro son: descubrir e explorar as posibilidades da programación creando mensaxes, melodías, bailes..., desenvolver habilidades sociais como a negociación, coordinación e toma de decisións, descubrir e explorar o potencial da programación (por bloques) e da robótica educativa, desenvolvendo o pensamento computacional para comprender o mundo que nos rodea.



659222309 (Almu Alonso)
almu@competenciadixital.org
elena@competenciadixital.org
<https://competenciadixital.org/>



LAURA SÁEZ • ÓSCAR VILLÁN

Laura Sáez, tamén coñecida como Laura Parrula, foi dando tombos polo mundo escoitando historias, traducindo libros e deixándose levar polo seu libro das cores interiores. É licenciada en Tradución e Interpretación pola Universidade

de Vigo. Foi lectora de galego na Universidade de Oxford. Fixo un mestrado de Edición na Universidade de Santiago de Compostela. Na súa faceta de editora, Sáez é a responsable da editorial Patasdepeixe mentres que como tradutora verteu o galego soados títulos da literatura infantil e xuvenil e do álbum ilustrado, tales como dous números de "Harry Potter" ou "O Grúfalo". En 2004 acadou o Premio de relato, poesía e tradución da Universidade de Vigo.

Óscar Villán é licenciado en Belas Artes (especialidade de Pintura). Co seu primeiro traballo de ilustración para público infantil, "O coelliño branco" (Kalandraka) recibiu o 1º Premio Nacional de Ilustración en 1999. Ademais das súas ilustracións, tamén realiza traballos de escultura, fotografía e deseños de cartaces. Entre estes últimos atopamos dous deles ben coñecidos nas bibliotecas escolares galegas: o cartel Biblioteca escolar, viveiro de cidadanía do curso 2019-20 e a CDU ilustrada (versión ilustrada da Clasificación Decimal Universal simplificada), ademais doutros moitos materiais da campaña de Hora de ler que habitan nas nosas bibliotecas escolares dende o ano 2006.

OBRADOIRO



Monstr3s

Obradoiro creativo dirixido a nenos e nenas de 7 a 12 anos.

Sabes como se fai un libro? Queres coñecer como foi o proceso creativo de Monstr3s da man dos seus autores? Acompáñanos nesta aventura que é a creación de un libro dende a idea inicial ata o produto final.

Con este obradoiro preténdese que o alumnado coñeza como se levou a cabo o proceso creativo do álbum ilustrado Monstr3s da man da autora Laura Sáez e do ilustrador Óscar Villán.

Falaremos sobre as fases de creación do libro, a idea, o texto, as ilustracións, os borradores, as correccións, a maquetación, toma de decisións sobre o papel, cores, texturas, imprentas... unha apaixonante viaxe creativa que ten como finalidade crear UN LIBRO!

679777111 (Laura Sáez)
patasdepeixe@gmail.com
ola@patasdepeixe.eu

<https://patasdepeixe.eu/produto/monstr3s/>



MARK RITCHIE

Mark Ritchie é fotógrafo. Naceu en Sydney (Australia), onde estudou fotografía no Sydney Technical College entre 1981 e 1984 e mudouse a Europa en 1992. Actualmente reside en Galicia. Mark traballou un amplo abano de xéneros que inclúen o arquitectónico, o anuncio, o estudio, o retrato e a fotografía documental e ten un extenso arquivo de fotografía de stock en negro e branco e cor. Colaborou en diferentes convocatorias do "Outono fotográfico" e levou a cabo numerosas exposicións fotográficas en distintos puntos da nosa xeografía.



OBRADOIROS



Collage e fotografía

O alumnado elaborará imaxes mediante técnicas de collage, utilizando materiais variados, como distintos tipos de papel, algodón, obxectos recolleitos na natureza, xoguetes etc. As collages elaboradas son levadas a unha caixa de luz onde os nenos fotografían agora a súa propia creación, utilizando unha cámara réflex apoiada sobre un trípode.

O obradoiro poderíase adaptar a temas e materias que o profesorado está a traballar nas aulas, e nel trabállanse distintos aspectos e niveis:

- Creación mental do tema elixido (por exemplo: natureza, tecnoloxía, urbanismo e a súa transformación a algo máis harmonioso e sostible para vivir...).
- Traballo artesanal necesario para compoñer e recortar as formas.
- Descubrir que a fotografía non só se pode facer coa cámara do teléfono móbil.

Existe a posibilidade de impartir unha parte ou toda a actividade en inglés, dependendo da idade e o nivel de competencia lingüística do alumnado.

Cianotipia

O alumnado elaborará imaxes mediante a técnica de cianotipia, que foi inventada en 1842 polo astrónomo e matemático inglés John Herschel. Trátase dun proceso artesanal para crear imaxes utilizando unha mezcla química de sales e luz ultravioleta. Emprégase papel previamente tratado cunha emulsión especial, que debe secarse antes de continuar co proceso.

Existe a posibilidade de impartir unha parte ou toda a actividade en inglés, dependendo da idade e o nivel de competencia lingüística do alumnado.



616306828

mritchie200@gmail.com

<https://www.markritchiefotografo.com/>



JULIA DE LA CAL

Completada a súa formación de Ilustración na Coruña, en 2004 trasladouse a Barcelona. Alí estudou Deseño Gráfico e Industrial na Escola Massana e traballou como deseñadora gráfica e ilustradora desenvolvendo proxectos de

identidade corporativa, campañas de comunicación on/off, deseño editorial, retail e packaging para Estudi Marc Guitart e despois, con Pau Kokura creou Le Commandant, o seu propio estudo.

No transcurso dos seus estudos de Deseño Industrial, comezou a súa andaina no mundo da cestería. Cursou o Taller de Posgrao Off Massana, coordinado por Jesús Ángel Prieto e dirixido por Gemma Amat. Formouse principalmente con Joan Farré en Catalunya, en varios talleres do norte de Europa e participou no curso de Cestería, Deseño e Arquitectura Verde en Garaion NaturArtea (Euskadi).

OBRADOIROS



Curruncho de vimbio

Neste obradoiro crearemos colectivamente un espazo de vimbio no que poder ler, descansar e tamén xogar.

A proposta consiste en construír unha cúpula con vimbio, autoportante e transportable.

Para xerar o recubrimento e crear ese espazo tecido aplicaremos a cestería intuitiva, unha técnica de tecido ao azar, tamén chamada "técnica niño" xa que se inspira na natureza: en como os paxaros tecen os seus niños.

Peixiños de vimbio

A través deste obradoiro achegarémonos á cestería e coñeceremos algunhas das principais fibras vexetais.

Crearemos peixes de vimbio a partir das técnicas máis elementais de tecido, traballaremos a manipulación e a experimentación cos materiais buscando a expresividade e potenciar a creatividade de cada participante.

Corazóns de vimbio

Neste obradoiro traballaremos cunha das principais fibras vexetais da cestería: o vimbio.

A partir de técnicas de tecido sinxelas crearemos corazóns de vimbio. Faremos primeiro a silueta do noso corazón para despois recheala co tecido.

699616929
julia@laparabolica.com
<http://www.laparabolica.com/>



GINGKO

Roi Guitián e María Lobo son profesionais da comunicación e a educación, especializados en produción audiovisual. A súa traxectoria en común arranca no 2003, con Producciones Itinerantes e logo con Vacalume. Paralelamente, traballaron para outras organizacións, produtoras e medios de comunicación. Dende o ano 2013 traballan en Comunicación e Educación como Gingko.



OBRADOIROS



Lectura e linguaxe audiovisual

Esta actividade ten como obxectivo principal mellorar as competencias no emprego da narrativa audiovisual para o fomento da lectura entre o alumnado de educación primaria. O obradoiro pon o foco na participación do alumnado, quen será o protagonista e realizará todos os pasos da creación audiovisual, dende o guión ata a edición. Como resultado, teremos unha serie de "booktrailers", ou de recomendacións lectoras ao modo de "booktuber". Desta maneira, alumnado, docentes e familias poderán afondar no uso de ferramentas dixitais para contar historias, reinterpretalas e crear mensaxes propias. A actividade desenvolverase durante unha xornada lectiva empregándose de maneira preferente tablets, por seren os dispositivos máis prácticos de usar nestas idades. O foco estará no proceso educativo xa que un dos obxectivos é que poidan utilizar estas ferramentas de forma autónoma tanto alumnado como docentes.

Divulga na biblio

Esta actividade ten como obxectivo principal fomentar valores de convivencia positiva entre o alumnado de educación primaria a través da lectura e da creatividade. O alumnado é o protagonista: realizará todos os pasos do proceso creativo, dende a escollo do libro ata o guión, a gravación e a edición de pequenos vídeos. Como resultado, teremos unha escolma de produtos audiovisuais para que alumnado, docentes e familias poidan afondar en lecturas sobre igualdade, coidado do medio ou convivencia escolar, entre outros temas. A actividade desenvolverase durante unha xornada lectiva empregándose preferentemente tablets. Esta actividade é un proceso educativo, centrado no uso de ferramentas dixitais de forma autónoma, para alumnado e para profesorado.



670766600
info@gingko.gal
<http://gingko.gal/>



PABLO OTERO

Pablo Otero iniciou a súa andanza na Facultade de Belas Artes de Pontevedra. Pablo é un artista visual e ilustrador que expón os seus debuxos, esculturas e pinturas en galerías de toda Galicia. Recibiu o 1º Premio de Escultura no I Salón de Arte Xove de Ourense (1992), o Premio María Casares de Escenografía (1999), unha mención

especial no Premio Llibreter (2000) por "Mateo" e o Premio Isaac Díaz Pardo de Ilustración (2011) por "Contos por teléfono".

É autor de varios libros de literatura infantil e xuvenil, entre os que destacan "Parece unha formiga" e ten ilustradas moitas obras, como "A raíña de Turnedó", "Gelsomino no país dos mentiráns", "Un porco e unha vaca xa fan zoolóxico"... así como realizado a ilustración da cuberta de libros para público adulto, entre os que cabería mencionar "Ler o mundo" ou "Os libros e a beleza. Somos animais Poéticos", de Michèle Petit, entre outros.

OBRADOIROS



Abrapalabra

Abrapalabra e as sílabas bailan!

Collidas da man, tecendo palabras.

Pero, que fai unha palabra cando non é contada?

Dorme e descansa, colle forzas mentres agarda. Mentres agarda a que pase o inverno mudo, debaixo da túa lingua tapada.

Quen sabe, igual soña. Que un día alguén a pronuncia, que a reclama. Chamándoa polo seu nome, igual que chamamos por un amigo querido ou por unha vaca.

É así como o mundo ensancha. Facéndose luminoso cando un país de sílabas danza.

Abrapalabra é unha invocación ao xogo da máis pura invención. Con letras e palabras ben coñecidas mais tamén, con outras baixo unha manta de po durmidas porque ninguén as fala. Trátase dun obradoiro de creatividade ao redor da palabra dita, escrita e volta a inventar. Só temos que abrir ben a boca para que saia, á procura do sol coma unha pomba moi branca.

Unha caixa de ferramentas que falan? Un muestrario de xogos de lingua e mans para pasar un bo rato? Tamén isto é Abrapalabra. Un tempiño de nada no que compartimos actividades pequenas e grandes, individuais e colectivas, pensadas para un grupo-clase, un equipo de profes e alumnos, unha familia ou unha agrupación de baile.

Liso - Rizo!

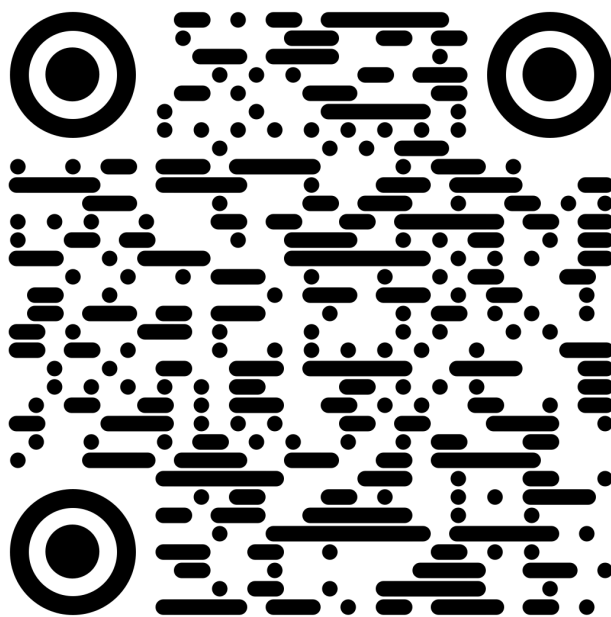
Liso - Rizo, tenta ser un xogo para todas e todos, que explora a diversidade de talentos e habilidades de toda caste nun grupo. Aprender a perder, mais tamén aprender a gañar. A excusa perfecta para dende a diversión máis desenfadada, explorar as nosas habilidades e capacidades de comunicación social.

O valor que representa o xogo, en calquera eido, en calquera ciclo de idade, como sorprendente ferramenta de aprendizaxe sobre o mundo e a nosa posición nel.

Tamén, o xogo como convención e acordo social para a importancia da convivencia, a resolución de conflitos e o coñecemento dun mesmo.

697325085
sidrocono@gmail.com





BIBLIOTECA
CREATIVA



BIBLIOTECAS
ESCOLARES
DE GALICIA



XUNTA
DE GALICIA