

GUÍA PEDAGÓGICA

FABRICACIÓN Y REPARACIÓN



FABRICACIÓN Y REPARACIÓN

ACTIVIDAD	Uso de herramientas para creación de estructuras								
TEMA	Fabricación y reparación.								
MATERIAS RELACIONADAS	Tecnología, bricolaje, prototipado, proyectos.								
PÚBLICOS DESTINATARIOS	Jóvenes y adultos con intereses en el bricolaje, reparación y fabricación. Profesorado y alumnado								
CONEXIÓN CON OBJETIVOS DEL PROYECTO	<table border="1"><tr><td>x</td><td>GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN</td></tr><tr><td>x</td><td>OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES</td></tr><tr><td>x</td><td>POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES</td></tr><tr><td>x</td><td>AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES</td></tr></table>	x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN	x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES	x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES	x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES
x	GENERAR CONOCIMIENTO COMPARTIDO, METODOLOGÍAS Y RECURSOS EN COLABORACIÓN								
x	OPTIMIZAR EL USO DE LAS INFRAESTRUCTURAS CULTURALES								
x	POTENCIAR EL VALOR DE LOS RECURSOS CULTURALES								
x	AMPLIAR PÚBLICOS DE ESPACIOS CULTURALES Y PARTICIPANTES EN PROPUESTAS CULTURALES								
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y TAREAS CLAVE	El uso del banco de trabajo y sus herramientas permite la fabricación y reparación de objetos muy diversos con distintas finalidades: <ul style="list-style-type: none">- Fabricación de pequeño mobiliario a medida.- Reparaciones de mobiliario y electrodomésticos.- Fabricación de escenarios o elementos auxiliares necesarios en otros programas del espacio maker como proyectos de Arduino, drones o decorados para la zona audiovisual.								
ESTRATEGIAS PARA ARTICULAR LA ACTIVIDAD CON EL PÚBLICO DESTINATARIO	Posibilidad de disponer de piezas únicas autofabricadas. Estrategias de colaboración con otros usuarios del espacio maker. Potenciar un mayor grado de autosuficiencia y ahorro económico con la reparación de objetos y electrodomésticos. Posibilidad de desarrollo de ocio recreativo.								
RECURSOS NECESARIOS	Banco de trabajo. Herramientas tales como: alicates, limas, destornilladores, martillos, pistolas de silicona, taladro, sierra de calar, tornillo de banco, soporte taladro.								

ALIANZAS PARA
EL
DESARROLLO
DE LA
ACTIVIDAD

Centro del Profesorado. El profesorado, fundamentalmente el de enseñanzas medias y relacionados con disciplinas STEAM, es el medio idóneo para hacer llegar el recurso al público diana y es al mismo tiempo destinatario directo de la oferta del espacio maker como conjunto de recursos para el aprendizaje por proyectos.

Monitoraje de formación y de atención a las primeras necesidades de los usuarios en el manejo de estas tecnologías.

MODO DE
EVALUAR LOS
RESULTADOS
DE LA
ACTIVIDAD

Evaluación inmediata:

Capacidad de manejo de las distintas herramientas.

Calidad del producto obtenido.

Evaluación a medio plazo:

- Nuevas visitas de los participantes al espacio maker.

- Nuevas visitas de los participantes a la biblioteca.