

Silvia López-Gómez

silvalopez.gomez@usc.es

Denébola Álvarez-Seoane

denebola.alvarez.seoane@udc.es

Grupo de Investigación Stellae (USC)

REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 90-91

EXPERIENCIAS

O Mar no Camiño (<https://omarnocamino.org/>): Proxecto posto en marcha pola Fundación para a Pesca e o Marisqueo (FUNDAMAR) dentro do programa *O teu Xacobeo* para a difusión do Camiño de Santiago e a cultura mariñeira galega. Leváronse a cabo obradoiros dirixidos pola educadora social Palmira Castro (<https://mimadrinha.com/>), nos que participaron 300 nenas e nenos de centros educativos de localidades do Camiño de Santiago Portugués. Na web do proxecto pódese ver a exposición virtual realizada coas obras colectivas dos colexios e acceder a outros materiais, como un conto, guías didácticas e un xogo virtual.

#Museonacasa (<https://cutt.ly/AoH7q74>): Iniciativa do Museo de Belas Artes da Coruña para achegar a figura e obra de Luís Seoane aos fogares e impulsar a reinterpretación da súa obra a través das redes sociais. Na web do museo pode realizarse unha visita virtual e acceder a varias actividades e vídeos relacionados coa exposición. Así mesmo, existen outros recursos de interese como unha visita virtual a outras salas do museo e diferentes fichas por temáticas.

Así era o meu cole (<https://cutt.ly/yoH7hkG>): Documental elaborado polo 50 aniversario do CEIP Coirón-Dena no que participan alumnado e profesorado do centro, tanto daqueles inicios da súa historia como actuais. Na canle de YouTube do centro atoparás tamén outros vídeos de contido diverso que che poden resultar de interese, como o conto de Samaín "Carabuñas" contado polo alumnado ou a obra de teatro infantil "A casa da mosca chosca".

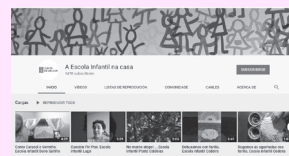
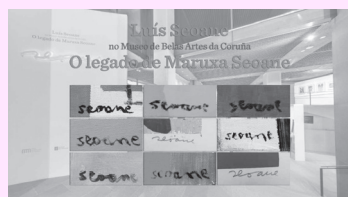
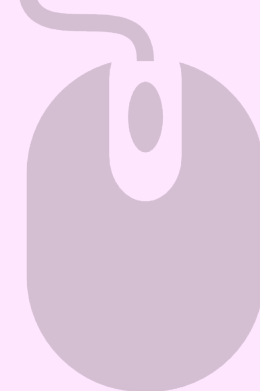
FERRAMENTAS

Xogo de Cartas Life in Common Land (<https://www.lifeincommonland.eu/material-divulgativo>). Material elaborado no marco do proxecto europeo Life in Common Land impulsado pola Deputación de Lugo. Por medio deste xogo didáctico preténdese sensibilizar sobre a biodiversidade da Serra do Xistral e achegar coñecementos relacionados coa súa fauna, flora e ameazas que afectan aos seus hábitats como son, entre outras, os lumes forestais, o cese de actividades tradicionais e o cambio climático. O xogo pódese descargar dende a páxina web do proxecto.

A escola infantil na casa. Repositorio da Xunta de Galicia de contos, cancións e actividades elaboradas por profesorado da rede autonómica de escolas infantís. Foi aberto o 23 de marzo de 2020, a raíz do illamento por COVID-19, para xerar material educativo que permitise ás familias dar continuidade na casa ao labor realizado nas escolas. Pódese acceder libremente ao contido a través do seu blogue (<https://www.escolasinfantisdeg Galicia.es/aescolainfantilnacasa/>) e canle de YouTube (<https://cutt.ly/toH7nNc>).

A celebración do Día das Letras Galegas do ano 2020 coincidiu nun momento de confinamento nos fogares e non presencialidade da escola, motivo que propiciou que docentes e centros educativos elaborasen e compartisen recursos para traballar esta sinalada data e homenaxear a figura de Ricardo Carvalho Calero:

Descubre as letras 2020 (<https://patrifulca.wixsite.com/xogoletras20>). TXogo de pistas e desciframento de códigos elaborado por Patricia Sánchez para alumnado de



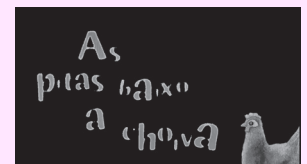
6º de Educación Primaria e de Secundaria. Recomendamos tamén o seu blogue (<http://www.afiestradamestra.gal/>), onde atoparedes ideas, materiais e experiencias en lingua galega para infantil e primaria. Entre os obxectivos deste proxecto atópase a necesidade de introducir a perspectiva feminista na educación sexual como estratexia cara á igualdade de xénero e á prevención de condutas de risco.

O misterio da casa de Ricardo Carvalho Calero (<https://cutt.ly/eoH7Arl>). Escape room dixital deseñado por Alba Carril Casanova (CPI de Vedra) e Ana Sánchez Sanmartín (CEIP Arquitecto Casas Novas) para alumnado de Primaria.

Carvalho em Pessoa (<https://cutt.ly/4oH7ZeB>). Serie-documental elaborada por AGAL de 17 capítulos en formato de microrrelatos de menos de 2 minutos.

Voces para Ricardo Carvalho Calero (<http://ecultura.net/voces-para-ricardo-carvalho-calero/>). Audiovisual elaborado pola Concellería de Cultura do Concello de Porriño que recolle unha lectura colectiva das súas obras. A súa homenaxe foi acompañada tamén dun xogo de preguntas (<https://cutt.ly/6oH6GTM>) e a Biblioteca do Concello elaborou un post diario que contextualiza o momento histórico, a figura e obra de Carvalho Calero (<http://ecultura.net/7-post-sobre-carvalho-calero/>).

As pitas baixo a choiva. Este relato breve de Carvalho Calero foi contado polo profesorado de infantil do CEIP Raquel Camacho nunha versión narrada e acompañada de imaxes do conto (<https://cutt.ly/coH72Db>). Mais tamén foi versionada por O Mestre de Música nun stop motion musicado (<https://cutt.ly/foH5qlg>). Recomendamos seguir a súa canle de YouTube na que atoparedes recursos musicais educativos para infantil e primaria.



NON DEIXES DE CONSULTAR...

• **Enreguéifate** (<https://enregueifate.gal/>). Proxecto para a difusión da lingua galega a través da regueifa (improvisación oral en verso). Comprende accións formativas para o profesorado e alumnado, un encontro anual para os centros educativos e o certame *Enreguéifate*. A través da súa páxina web pódese acceder aos vídeos dos participantes e gañadores de cada edición deste certame, así como a unha serie de vídeos promocionais, entre os que se atopa o realizado na corentena por mor da COVID-19.

Agradecementos a Séchu Sende por darnos a coñecer a banda deseñada "Elisa e Marcela" (Xulia Vicente, 2020) onde a regueifa tamén está presente. E por achegarnos ao xogo "Campo de Regueifa" da Escola de Ensino Galego Semente, baseado na idea dunha nena chamada Maré.

- Acceso á banda deseñada "Elisa e Marcela": <https://bit.ly/3eBGvca>
- Acceso á descrición do xogo "Campo de Regueifa": <https://cutt.ly/TiD9I7J>

• **DigiTalent** (<https://digitalent.xunta.gal/es>). O Plan de Promoción de Talento Dixital en Galicia, impulsado por Amtega (Xunta de Galicia) en colaboración con outras organizacións, ten como finalidade promover a competencia dixital da cidadanía e responder ás posibles demandas de perfís tecnolóxicos. Lévanse a cabo diferentes accións e actividades estruturadas en función do ciclo de vida dunha persoa: infancia e adolescencia, xuventude e madurez. Entre as iniciativas enmarcadas neste Plan destaca o programa "DigiCraft no teu cole" (convenio de colaboración asinado coa Fundación Vodafone España) para contribuír ao desenvolvemento das capacidades dixitais do alumnado. Na seguinte páxina web pódese acceder a diferentes actividades DigiCraft: <https://digicraft.fundacionvodafone.es/actividades>

• **Cancións da Mesa** (<https://cutt.ly/JiFMc5s>). Lista de reprodución da Mesa pola Normalización Lingüística que integra oito cancións infantís de contidos diversos para aprender vocabulario en galego: o abecedario, os días da semana, os meses do ano, o tempo ou os peixes do mar.

