

Ana Rodríguez Groba

ana.groba@usc.es

Denébola Álvarez Seoane

carmendenebola.alvarez@usc.es

REVISTA GALEGA  
DE EDUCACIÓN  
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 84-85

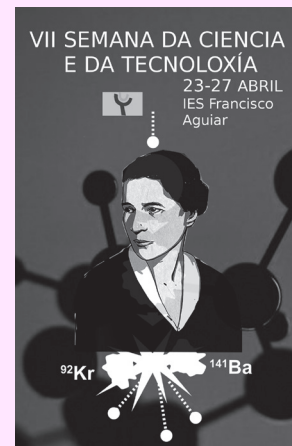
Grupo de Investigación Stellae (USC)

## EXPERIENCIAS

**Girls&STEM** (<https://www.instagram.com/tecnologiaortigueira/>): Girls&STEM é un proxecto para visibilizar o papel da muller e reducir os estereotipos de xénero en torno ás materias de ciencia, tecnoloxía, enxeñaría e matemáticas que foi galardoado co primeiro premio do concurso #ApuntasTech? na categoría de centros educativos. O proxecto consistiu, dunha banda, no desenvolvemento dunha investigación para identificar o pensamento das estudantes de primaria e secundaria sobre a muller e a nena e as competencias STEM. Os primeiros resultados da enquisa amosan que os estereotipos de xénero seguen presentes. Por exemplo: a xuventude de Ortigueira non coñece referentes femininos na ciencia e na tecnoloxía e unha parte importante do alumnado non regalaría un xogo de construción a unha nena. Doutra banda, o proxecto inclúe obradoiros para alumnado de infantil, primaria e secundaria sobre robótica, domótica e programación, impartidos por alumnas monitoras-mentoradas do IES de Ortigueira. A idea xorde na actividade extraescolar de Robótica e Programación coordinada polo Departamento de Tecnoloxía do IES de Ortigueira, e no curso 2018-2019 estivo a cargo das profesoras Patricia Hermida Galán, Natalia Irimia Trigo e Sandra Gómez Queipo (da área de matemáticas). Podedes seguir as súas aventuras en Instagram e na canle de YouTube Girls&STEM.

**Ciencia en feminino, a muller na ciencia e a tecnoloxía** (<http://www.edu.xunta.gal/centros/iesfranciscoaguiar/>): O IES Francisco de Aguiar (Betanzos) leva sete cursos organizando a Semana da Ciencia e da Tecnoloxía, un proxecto documental integrado para lles dar visibilidade ás actividades científicas e de tecnoloxía que se desenvolven no centro; co que se implican diferentes departamentos e no que o propio alumnado exerce de monitores/as de obradoiros, charlas, concursos e exposicións, xustificadas curricularmente, e nas que poñen en práctica os coñecementos adquiridos. No curso 2017-2018 a temática en torno á que xiraron as 27 actividades foi "A ciencia en feminino. Mulleres científicas e tecnólogas". Neste ano o proxecto foi galardoado co premio de ciencias a *Proxectos Documentais Integrados* coordinados dende a biblioteca escolar do V Concurso de Traballos por Proxectos da Xunta de Galicia.

**Roteiro por Coia, coñecendo o barrio** (<https://sites.google.com/site/roteioporcoia/>): O Roteiro por Coia é un proxecto que xorde no IES Alexandre Bóveda de Vigo co obxectivo de que o alumnado coñeza a historia do barrio no que se atopa o centro. O alumnado do instituto, xunto cun grupo do profesorado, colaboraron co CFR de Vigo (que levou a cabo un estudo da toponimia, historia, socioloxía e arquitectura do barrio de Coia) para realizar unha ruta con 12 paradas en Google Maps e unha wiki na que explican os puntos destacados, utilizando diferentes recursos multimedia e colocando códigos QR polo barrio, para que calquera persoa interesada poida acceder á historia de Coia co seu dispositivo móbil ou tableta. O proxecto, que conta ademais co apoio do concello, busca desenvolver propostas didácticas en colaboración cos centros de primaria para estender o traballo ao alumnado de todas as etapas educativas.



## FERRAMENTAS

**Pictotraductor** (<https://www.pictotraductor.com/>). Pictotraductor é unha ferramenta para traducir linguaxe escrita en pictogramas, desenvolvida para facilitar a comunicación con persoas que teñen dificultades de expresión oral e se comunican mellor mediante imaxes (funciona correctamente para a tradución dende castelán). Está destinada a familiares ou profesionais para que poida ser empregada sen perder tempo en organizar o que se quere traducir. A ferramenta resulta moi intuitiva e conta cun manual de funcionamento e videotutoriais, ademais dunha sección para tomar ideas e ver o proxecto. É unha ferramenta gratuíta que non require descargas nin rexistro, aínda que os usuarios rexistrados poden acceder a algúns servizos extra, como por exemplo personalizar imaxes e imprimir ou gardar as frases para un uso posterior. Pictotraductor foi desenvolvido por Grupo Promedia, unha empresa de deseño web e aplicacións galega.

**Táboa periódica dos elementos: interactiva en galego** (<https://view.genial.ly/5c56e1191ef86d73dd928d73>). A táboa periódica inclúe a información habitual de cada elemento (nome, símbolo, número atómico ou código de cores en función do tipo de elemento); pero ademais, premendo en cada un deles, podemos obter moita máis información (orixe do nome, ano de descubrimento, masa atómica, estado, densidade, punto de fusión, punto de ebulición, historia, obtención e aplicacións). Este recurso interactivo foi elaborado polo alumnado do IES de Melide dos cursos de 2º da ESO, 4º da ESO e FP Básica, coordinado polo Departamento de Física e Química en conmemoración do Ano Internacional da Táboa Periódica declarado pola UNESCO para o 2019. A táboa periódica interactiva realizouse na plataforma Genially, unha ferramenta gratuíta para xerar experiencias de comunicación interactivas..

TÁBOA PERIÓDICA DOS ELEMENTOS  
interactiva en galego

1	H	2											13	14	15	16	17	18									
3	Li	Be											5	6	7	8	9	10									
11	Na	Mg	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Al	Si	P	S	Cl	Ar									
19	K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr									
27	Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe									
37	Cs	Ba	La	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn									
55	Fr	Ra	Ac	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt	Ds	Rg	Cn	Nh	Fl	Mc	Lv	Ts	Og									
87																		113	114	115	116	117	118				
89																		119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
101																		157	158	159	160	161	162	163	164	165	166
103																		171	172	173	174	175	176	177	178	179	180

**ChromeMusicLab: SongMaker** (<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>). Este laboratorio de música posibilita realizar experimentos musicais nos que podemos indagar no son, o ritmo, a melodía, a nosa voz e realizar combinacións seleccionando diferentes instrumentos, tipos de son, tempo, oitava, lonxitude... O seu potencial para aprender xogando e experimentando convértease nunha ferramenta útil para o ensino. Desenvolvida por Google CreativeLab, é unha aplicación de acceso libre sen descargas nin rexistro, á que se accede a través da ligazón web dende calquera dispositivo: móbil, tableta ou computador. Tamén se pode combinar con teclados musicais ou de ordenador e micrófono.

## NON DEIXES DE CONSULTAR...

- **Climántica: abordando a importancia do cambio climático dende o ensino** (<http://climantica.org/>). Climántica é un proxecto galego con recoñecemento internacional de educación ambiental contra o cambio climático que se iniciou no ano 2006 e do que forman parte un equipo multidisciplinar con expertos en didáctica, edición gráfica, multimedia e asesoría científica. O proxecto conta con recursos en formato impreso e dixital. Dende a súa páxina web pódese acceder a recursos de diferente tipo (unidades didácticas, láminas, cómics, series de curtos de animación 3D, videoxogos, documentais, blogs, revistas, fotografías...) destinados a educación primaria, secundaria e ao público en xeral. Os contidos especialmente destinados a educación secundaria organizanse en oito unidades didácticas que traballan os grandes problemas ambientais e os temas clásicos (enerxía, residuos, hidrosfera, biodiversidade, paisaxe e ordenación do territorio, medio rural e medio urbano) en relación co cambio climático a nivel global. Os produtos dirixidos ao ensino primario están deseñados nun marco máis lúdico. Ademais do acceso aos contidos, no sitio web podemos seguir as novidades do proxecto, eventos, experiencias etc., que permiten reflexionar e poñer en marcha iniciativas cos máis novos/as.

- **Pequepeixe: Quero coñecer o mar** (<https://pequepeixe.gal/>). Esta páxina permítenos acceder a unidades didácticas para nenos e nenas de 3 a 15 anos sobre o mar, a pesca e a súa terminoloxía en galego. Permite a descarga de diferentes unidades por idade, ademais de achegar unha serie de actividades e propostas: como desenvolver unha pequena investigación sobre o mar, receitas de cociña ou cuestionarios sobre os nosos coñecementos. Permítenos descubrir máis sobre o contexto galego e aumentar o vocabulario e coñecemento sobre un espazo tan importante na nosa comunidade.



- **Lectura na rede** (<http://lecturanarede.blogspot.com/>). Este blog foi creado polo grupo da biblioteca do CEIP Isaac Peral (Ferrol) e ten como obxectivo o fomento da lectura. Entre os contidos que podemos atopar na web aparecen contos, lendas, poesías e algunhas actividades multimedia. Poñen tamén a disposición do lector 2.0. recursos como: pictogramas, contos en imaxes e audiocontos que facilitan o achegamento destas historias a todas as nenas e nenos. Facilitan unha guía de lectura e mostran algunhas das actividades e recursos que se fan no centro. Sen dúbida, un lugar ao que acudir se buscamos abrir a nosa imaxinación.