

Antía Cores Torres

Grupo de Investigación Stellae (USC)
antia.cores.torres@usc.es

Almudena Alonso-Ferreiro

Grupo de Investigación Stellae e CIES (UVigo)
almalonso@uvigo.es



ISSN: 1132-8932

Páx. 92-93

EXPERIENCIAS

- **Mozart e Beethoven:** Músicos xeniais, persoas especiais (<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceeopedroso/node/79>). Proxecto colaborativo internivel, realizado polo alumnado do Colexio de Educación Especial "O Pedroso" con trastornos graves de conduta, desenvolvido na materia de música e obradoiro musical. Consta de varios apartados: MusicArte, Cineteca, Clube de Lectura e Interpretamos. A través de actividades individuais e multitarefa, achéganse ao coñecemento destes dous grandes autores da historia da música clásica, centrándose non só na súa faceta de éxito como recoñecidos músicos, senón que desde unha óptica de atención á diversidade, o alumnado foi consciente das súas dificultades persoais, tomando estas como referentes para unha educación inclusiva.

- **Aturuxo Films. Alfabetización cinematográfica.** (<https://aturuxofilms.com>). Proxecto posto en marcha polo docente Sergio Clavero, do IES de Cacheiras, que vén de gañar o premio educativo Innovagal da Consellería de Cultura, Innovación e Universidade. Esta iniciativa pretende incluír a alfabetización cinematográfica e mediática nas aulas dos centros educativos e na súa páxina web pódense atopar unidades didácticas, material, formación e asesoría para conseguir que estes contidos estean presentes nos proxectos educativos.

- **O Sobreiral das Palabras** (<http://osobreiraldaspalabras.blogspot.com>). A biblioteca do IES Valadares (Vigo) convértese cada recreo en lugar de encontro e construción conxunta de coñecemento. Recreos creativos, liderado por Asun Carballo, concentra o alumnado na biblioteca durante os recreos para realizar obradoiros de manga, cartonaxe, origami ou *Lettering*, faladoiros en inglés ou concertos de piano, así como tamén hai espazos para crear, ler, traballar e xogar. Ademais das actividades do día a día, conta co catálogo virtual e un banco de recursos analóxicos e dixitais. Este último é un espazo onde se comparten as creacións do alumnado nas diferentes materias.

FERRAMENTAS

- **Xogos tradicionais galegos** (<http://xogospopulares.consello-dacultura.gal/>). Aplicación deseñada polo Consello da Cultura Galega e o Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego que recolle un amplo acervo de xogos tradicionais de Galicia. A aplicación pode descargarse dende *Google Play* ou *App Store* e está organizada por idades (ata os 3 anos, de 3 a 7, de 7 a 14, de 14 a 18, para persoas adultas e para a vellez), por obxectivos (lingüísticos, de representación, de habilidade, de exercicio físico, de mesa, enredos e espectáculos) e por tipos de xogos (adiviñas, animais, arrosos, de corro, natureza, entre moitos outros). Cada xogo vai acompañado dunha explicación do mesmo e de varias imaxes.

• **Xandre, o elefante sen sombra** (<http://contosdexandre.net>). Conto con recursos interactivos creado por persoas de TADEGa (Tecnoloxías de Atención á Diversidade na Educación Galega) que vén de actualizarse a unha nova versión de LIM compatible con calquera navegador. O recurso conta con varias opcións de traballo en función das necesidades de cadaquén: empregalo directamente en versión Web, tanto dende a páxina de TADEGa coma incrustándoo nun espazo web propio, ou descargándoo para traballar sen conexión. Trátase dun traballo moi pensado que xorde como resposta a moitos debates cun consenso: a diversidade funcional, a discapacidade e a atención á diversidade demandan saír da invisibilidade e facerse cidadás reais en pé de igualdade.

• **Calendario Científico Escolar 2022** (<http://www.igm.ule-csic.es/calendario-cientifico>). Calendario realizado dende a Unidade de Divulgación Científica e Cultural e o Servizo de Normalización Lingüística da UDC (Universidade da Coruña) en colaboración co CSIC. Conta cunha guía didáctica, incluíndo actividades, e preséntase en formato accesible. Está dispoñible en 10 idiomas e dirixido principalmente a alumnado de Primaria e Secundaria. O calendario recolle 365 efemérides do ámbito científico e tecnolóxico, como nacementos de persoas destes ámbitos ou conmemoracións de achegas destacables.

NON DEIXES DE CONSULTAR...

• **Meniños Cantores 2** (<https://meninoscantores.com>). Proxecto de Ponte... nas Ondas! coeditado co Consello da Cultura Galega, producido por Casa de Tolos e publicado por PAI Edicións S.L. Esta nova proposta conta con 18 temas musicais, un documental e un libro realizados por 17 centros educativos ao longo da fronteira galego-portuguesa, desde Chaves a Caminha e dende Verín á Guarda. Nace para darlle continuidade á primeira edición de Meniños Cantores do ano 2005 e ten como obxectivo recoller, conservar e difundir o patrimonio inmaterial galego-portugués.

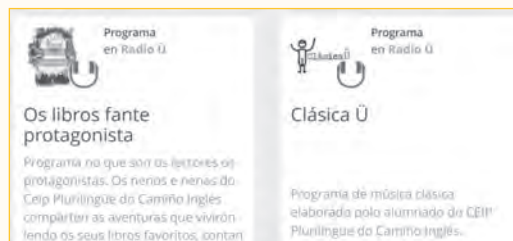
• **ROBOteach** (<https://roboteach.es>). Proxecto educativo que integra a tecnoloxía coma unha nova linguaxe para a aprendizaxe. Conta con diferentes seccións: recursos para Escornabot (proxecto galego de robótica educativa), deseño 3D con FreeCAD, propostas didácticas e, por último, recursos varios onde se inclúen solucións para diferentes proxectos. Todo o creado e publicado neste espazo faise con licencias abertas e contribuíndo a formar unha cidadanía dixital crítica que goce de autonomía, autosuficiencia, independencia e liberdade.

• **Radio Ü** (<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipcaminhoingles/>). Canle de radio do CEIP Plurilingüe Camiño Inglés (Oroso) na que o alumnado sobe semanalmente os seus podcasts divididos en catro programas: *O máis alto do podio*, dedicado á actualidade deportiva de Oroso; *Unha historia nun minuto*, no que comparten aventuras asombrosas e cotiás; *Os libros fanse protagonista*, programa no que contan os seus libros favoritos; *Clásica Ü*, dedicado á música clásica e *Radio Ü*, no que achegan episodios especiais. Para escoitar os podcasts pódese descargar a aplicación iVoox nos dispositivos móbiles ou ben acceder dende a páxina web do centro premendo no apartado "Radio Ü". ■



ROBOteach

Educación para el mañana



Código QR que leva ás ligazóns deste Panoraula Dixital.