

AS PALABRAS NO CAMIÑO

36016127 IES PLURILINGÜE AQUIS CELENIS

CALDAS DE REIS - PONTEVEDRA



As palabras no Camiño
IES AQUIS CELENIS - CONCELLO DE CALDAS DE REIS

As palabras no Camiño
IES AQUIS CELENIS - CONCELLO DE CALDAS DE REIS



Galiza é tecnoloxía,
camiña con sabedoría.
Se o código escaneas,
a túa mente recreas.

Da man do alumnado de secundaria do IES Aquis Celenis ídesvos mergullar no patrimonio lingüístico e cultural que esconde Galiza. Faremos un percorrido virtual pola nosa vila: Caldas de Reis.

Cando chegedes a ela, na Oficina de Turismo recibiredes unhas prendas por ter xogado connosco e realizado esta viaxe polo coñecemento.



BIBLIOTECAS ESCOLARES

MODALIDADE 1

1. Introducción. Xustificación do proxecto.	3
2. Obxecto e temática de investigación propostos.	7
3. Breve descrición do proceso de deseño e elaboración da proposta.	7
4. Documentación elaborada para o profesorado e alumnado.	8
5. Relación das tarefas máis importantes realizadas ao longo do proxecto polo alumnado	9
As etapas do camiño.	9
Busca das palabras, "Palabras, palabriñas" (Xeografía e Historia, Música, Bioloxía)	9
A semellanza das palabras galegas e portuguesas, "Galego e portugués, linguas irmás" (Portugués)	9
Elaboración das adiviñas, "Adiviña o camiño" (Lingua Galega e Literatura)	10
Deseño do percorrido por Caldas de Reis.	10
Achega etimolóxica, "As palabras e a súa historia" (Latín)	11
Mapa sonoro do patrimonio paisaxístico-cultural de Caldas de Reis (Música)	11
Tradución e elaboración dos subtítulos (Inglés)	12
Edición e tratamento de vídeos (TIC I)	12
Creación da aplicación móbil con applventor (TIC II)	13
Deseño dos carteis situados nos albergues, "Anunciando o camiño" (Lingua castelá e literatura)	13
6. Implicación da comunidade educativa, no seu caso	13
7. Difusión dos traballos entre a comunidade educativa.	14
8. Avaliación do proxecto	15
9. Función e participación da biblioteca escolar en todo o proceso	16

1. Introducción. Xustificación do proxecto.

O decreto 86/2015 do 25 de Xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na nosa comunidade afirma no artigo 11, punto 9, *“para unha adquisición eficaz das competencias e a súa integración efectiva no currículo deberán deseñarse actividades de aprendizaxe integradas que lle permitan ao alumnado avanzar cara a resultados de aprendizaxe de máis de unha competencias ao mesmo tempo. Para isto, aproveitaranse as posibilidades que ofrecen as metodoloxías de proxectos entre outras, así como os recursos e as actividades da biblioteca escolar”*.

O Por que?

O Aquis Celenis é un centro situado na vila de Caldas de Reis, un lugar cun patrimonio digno de envexa, tanto o natural coma o arquitectónico. Ademais por Caldas pasa o camiño de Santiago que sobe dende Portugal... Velaquí os vimbios precisos para argallar un novo proxecto motivador agora que se aproxima un novo ano xacobeo. Por isto aproveitamos estes elementos para un novo reto que nos permite traballarmos nas aulas en diferentes materias co noso alumnado, ao tempo que transcendemos o contexto educativo para poñer en valor o propio diante da cidadanía de Caldas e tamén diante de todos aqueles que se botan ao Camiño portugués.

As palabras no camiño é un divertimento, un xogo tecnolóxico, unha app para móbil creada polo noso alumnado que nos permite poñer a Caldas (a súa Carballeira, o seu xardín botánico, as fervezas do Umia, a súa ponte romana, as súas casas modernistas, o seu románico...) no mapa dos peregrinos, é dicir, dálle unha dimensión que vai máis alá do puramente educativo porque o noso obxectivo foi, sumándonos á metodoloxía da aprendizaxe-servizo, o de crearmos unha ferramenta allea ao mundo escolar que fose empregada por xente de diversas orixes para coñecer a nosa vila e no noso idioma.

As palabras no camiño é un pretexto para que o alumnado coñeza o propio e sinta orgullo do seu, da arquitectura, da natureza...e, sobre todo, da lingua. Dada a situación de continua perda de falantes entre a mocidade e o pouco apoio que ten en medios de comunicación, pensamos que a escola (e a biblioteca escolar en particular) ten a obriga de ser un axente activo na dinamización do galego e, que mellor maneira de dinamizar a lingua que mostrándoa como un ente vivo,

moderno e con proxección internacional? Isto é o que nos permite este proxecto no que o galego vén da man co portugués facendo o Camiño cando aos peregrinos.

Ademais, no Aquis Celenis xa hai uns anos que nos iniciamos na dinámica dos traballos por proxectos, ben fose a través das liñas de formación do noso PFPP, mediante a participación en varios Proxecta ou incluso a raíz da organización de actividades de intercambio con centros escolares doutras comunidades autónomas ou de actividades intercentros dentro do Concello de Caldas (Semana da Ciencia, por exemplo).

O para que?

Ao encetarmos un proxecto deste tipo facémolo sabedores e sabedoras de que este tipo de metodoloxía de traballo por proxectos é a máis acaída para logramos que o alumnado acade as competencias clave, é dicir, aqueles coñecementos, destrezas e actitudes que todos precisamos para a realización e desenvolvemento persoal e a inclusión na sociedade. O noso obxectivo á hora de deseñar as actividades e o produto final nas diferentes materias foi a consecución das seguintes competencias:

❖ **Competencia en Comunicación lingüística (CL)**. Esta competencia implica unha actuación comunicativa na que o alumnado actúa con outros interlocutores a través de textos, nunha ou varias linguas (neste caso en galego, castelán, portugués e inglés), en diversos formatos e soportes, e de xeito individual ou colectivo. O que queríamos era que o noso alumnado fose produtor e receptor de mensaxes de diversas modalidades e mediante diferentes soportes de comunicación: oral e escrito, pero tamén audiovisuais e mediados polas TICs.

❖ **Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CCMCT)** Esta competencia proporciona un achegamento ao mundo físico e a interacción responsable con el. A nosa intención foi que o noso alumnado usase os coñecementos adquiridos nas materias (Bioloxía, Paisaxe, TIC) para, a través do método científico, explicar a natureza, formular preguntas e extraer conclusións.

❖ **Competencia dixital (CD)** Implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e a comunicación. Para a elaboración dos produtos finais de varias actividades, o alumnado tería que buscar en internet e seleccionar a información

precisa, debería empregar as ferramentas que permiten o traballo colaborativo, manexar mecanismos de almacenamento de información... pero tamén tería que ser quen de xerar contidos empregando diversas ferramentas dixitais.

❖ **Aprender a aprender (CAA)** Esta competencia busca que o alumnado sexa quen de continuar aprendendo de xeito cada vez máis eficaz e autónomo, que adquira capacidade para motivarse a aprender, curiosidade e autorregulación do propio proceso de aprendizaxe. Neste sentido, marcar como obxectivo a elaboración dun produto final conxunto implica a necesidade de planificación nos tempos e de organización, non só no traballo de realización individual senón tamén cos compañeiros e compañeiras integrantes dun determinado equipo; por todo isto, é unha das ferramentas máis idóneas para a consecución desta competencia. Por outro lado, unha das claves para que este proxecto saíse adiante era a investigación, a autoformación, o aprender facendo.

❖ **Competencias sociais e cívicas (CSC)** Para acadar estas competencias, de tipo persoal e tamén interpersoal, cómpre que o alumnado participe dun xeito eficaz e construtivo na vida social e sexa quen de resolver os conflitos que xorden na interrelación cos compañeiros e compañeiras e de xestionar aquelas outras situacións ás que se ten que enfrontar na preparación do seu traballo. En todas e cada unha das tarefas planificadas para as diferentes materias, a adquisición desta competencia ocupa un papel destacado, por iso se emprega como metodoloxía o traballo cooperativo.

❖ **Sentido da iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)** Esta habilidade refírese á capacidade de asumir riscos e á habilidade de atreverse a transformar as ideas en actos. Está relacionada coa creatividade e a innovación, así como coa planificación das accións necesarias para desenvolver proxectos, individuais ou colectivos, e responsabilizarse deles, tanto no ámbito persoal coma no social e laboral. Inventar un xogo, crear unha app... aí é nada.

❖ **Conciencia e expresións culturais (CCEC)** Supón coñecer, comprender, apreciar e valorar con espírito crítico as diferentes manifestacións culturais e artísticas, utilizándoas como fonte de enriquecemento persoal e colectivo. Tamén a adquisición desta competencia é especialmente relevante no noso proxecto, xa que o alumnado ten que (re)coñecer o patrimonio histórico e artístico e, ao tempo que participa na súa divulgación, toma conciencia da súa valía e axuda na súa posta en valor.

Por suposto, para acadar estas competencias, cada profesor/a de cada unha das materias implicadas seleccionou os contidos e os estándares que ía traballar co alumnado e tamén os criterios de avaliación que ía empregar, de acordo co estipulado previamente nas respectivas programacións. Detallamos esta información referida a cada unha das materias e cursos no seguinte enlace: https://drive.google.com/open?id=1Y_J9IDdC1NAiaBXNtQjW2GSBqPk1TPk7

O Como?

Pareceunos que a mellor maneira de enfocarmos este proxecto era a través, de novo, dunha liña no noso PFPP que, ao mesmo tempo que nos ía ofrecer as horas necesarias para as reunións entre o profesorado participante, nos permitise tamén a formación naqueles aspectos que considerásemos precisos, basicamente, a creación dunha app. Por outra banda, dado que un dos obxectivos do centro é a integración da biblioteca escolar na práctica docente consideramos oportuno continuarmos coa liña iniciada no curso interior de organizarmos o noso proxecto interdisciplinar outorgarlle á biblioteca un papel central na planificación das tarefas e consolidar cara ao futuro unha maior implicación desta nas programacións didácticas das diferentes materias.

O Quen?

Queríamos que o proxecto implicase o maior número de alumnado e profesorado do centro, mais, como é habitual, ao final rematamos por centrarnos máis nos grupos da ESO e nalgúns de primeiro e de segundo de bacharelato, de feito, foron estes últimos os que levaron a cabo a creación da app.

En concreto, participaron no proxecto a través da realización de actividades planificadas nas aulas todo o alumnado da ESO e tamén o matriculado nas materias de TIC e de 1º e 2º de bacharelato, respectivamente.

En canto á participación do profesorado, implicáronse 9 departamentos (incluíndo a biblioteca) e un total de 15 profesoras/es, son os seguintes: Lingua Galega: Ana María Rial Aparicio, María Teresa Vilar Álvarez; Portugués/Lingua galega: Cristina María López Graça; Música: Pedro Manuel Lamas Carral; Música e Tecnoloxía: Ana Elisa Guillín Gontán; Tecnoloxía/ TIC: Rexina Ortigueira Lestón, Inés González Rodríguez; Xeografía e Historia: José Manuel Fariña Jamardo, Alba Pérez Argibay,

José Formigo Couceiro; Bioloxía: Margarita Carolina García Castro; Biblioteca/Filosofía: Begoña Fontenla Alonso; Latín: María Porto Carballo; Lingua Castelá: Emma Fernández González e Lingua Inglesa: Ana María Moreno Rodríguez.

O Cando?

Levounos todo o curso. Nunha primeira fase só traballou o profesorado, tocaba deseñar, decidir, consensuar... Unha vez que o tivemos claro empezou a fase de execución, no que xa participou toda a comunidade educativa (cadaquén no seu papel), pero esta fase xa a explicamos con máis detalle no apartado 3 desta memoria.

2. Obxecto e temática de investigación propostos.

As palabras no camiño, é unha aplicación móbil, un xogo que consiste en resolver 23 adiviñas no traxecto que vén dende Lisboa ata Caldas empregando como fíos condutores a lingua galega, a historia, o camiño de Santiago e os lazos lusófonos. Para isto era preciso investigar acerca de como crear unha aplicación para o sistema operativo Android, que nos ía permitir tamén poñer a disposición pública unha ferramenta para o mellor coñecemento do patrimonio paisaxístico, cultural, artístico e histórico de Caldas de Reis e a súa contorna. O proceso é o seguinte: cando os peregrinos e peregrinas cheguen ás paradas (albergues ou puntos de información) atoparán cartaces nos que aparece un código QR que permite descargar e instalar no seu dispositivo móbil a nosa aplicación. Dependendo da etapa na que estean poderán resolver unha adiviña introducindo unha palabra (igual en galego e en portugués). De acertaren, accederán a información sobre a etimoloxía desa palabra e, tamén, a un pequeno vídeo informativo sobre lugares emblemáticos de Caldas subtulado en inglés, a modo de adianto. Ao chegaren a Caldas, como agradecemento por ter xogado coa app creada polo alumnado, recibirán un agasallo por cortesía do Concello (unha camisola co logo da app).

3. Breve descrición do proceso de deseño e elaboración da proposta.

Partimos dunha metodoloxía cooperativa e interdisciplinar, traballando dende os diversos departamentos con grupos nos que o alumnado era consciente dese traballo transversal e de formación integral, no que se implicou como un activo máis. Unha vez presentado o proxecto e escoitadas as propostas de participación e achegas de ideas, completáronse os obxectivos principais do traballo dándolle forma ao que sería o produto final. Posteriormente, fixamos reunións presenciais

para coordinar as tarefas e dar conta dos avances do traballo e para poñer en común o grao de consecución de obxectivos así como os prazos de execución. A planificación foi a seguinte:

•**1º trimestre:** introdución e documentación para o traballo, preparación, organización das actividades e sesións, presentación ao alumnado. As actividades a desenvolver neste trimestre foron: a delimitación concreta do roteiro elixido e a escolla de palabras.

•**2º trimestre:** execución do proxecto. Formación do profesorado. Preparación do blog para a difusión do proxecto. As tarefas que se desenvolveron foron: comprobar as palabras, selecciónalas e buscar a súa etimoloxía, elaborar as cartas electrónicas para poñerse en contacto coas freguesías, albergues e concellos do camiño (*Ao poñernos en contacto co Concello para explicarlles o proxecto e solicitar a súa colaboración, ofrecéronse a contactar desde a alcaldía coas freguesías do camiño e a ser eles quen lles enviaran a explicación do proxecto e os carteis finais que divulgan a app e permiten o acceso a ela. Polo tanto, o alumnado non realizou esta tarefa*), a tradución das cartas ao portugués (*Ao non crearse os textos para as cartas tampouco se traduciron*), a elaboración das fichas para a busca de información, a creación das adiviñas, a creación dos textos para os audios en galego, a gravación dos audios para os vídeos, a tradución ao inglés dos audios, a preparación das entradas no blog. Todas estas actividades debían estar realizadas antes de finalizar a segunda avaliación.

•**3º trimestre:** fusión e elaboración do traballo final e difusión do proxecto. As tarefas a realizar co alumnado foron: a montaxe dos vídeos e a creación da app.

4. Documentación elaborada para o profesorado e alumnado.

Con respecto ao profesorado, o papel da biblioteca foi de coordinación do proceso e de busca das posibilidades de formación. En canto ao alumnado, dado que todas as tarefas eran dirixidas dende as respectivas disciplinas implicadas no proxecto, foron os propios docentes os encargados de elaboralas. A biblioteca achegou un lugar de encontro e reunión, non só para consultar os fondos e obras de referencia, senón para poñer en valor a biblioteca do centro como un lugar idóneo para o traballo.

5. Relación das tarefas máis importantes realizadas ao longo do proxecto polo alumnado

Igual que unha flor está formada por multitude de pétalos, o noso produto final, a app, é o lugar onde conflúen todas e cada unha das actividades deseñadas pacientemente a comezos do curso académico, que son as que se explicitan a continuación; debido ao pouco espazo co que contamos para explicar cada unha das actividades, remitimos á explicación que se publicou no blog da nosa biblioteca: [IESCaldasLETRAS](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/01/13/as-etapas-do-camino/)



As etapas do camiño.

A app debía permitir resolver unha adiviña por cada etapa desde Lisboa ata Caldas de Reis, así que empezouse a traballar buscando cales e cantas serían esas etapas. [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/01/13/as-etapas-do-](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/01/13/as-etapas-do-camino/)

[camino/](#)

Busca das palabras, "Palabras, palabriñas" (Xeografía e Historia, Música, Bioloxía)

Esta actividade realizada polo alumnado de 1º, 2º e 3º da ESO, consistiu na realización da busca de palabras, iguais en galego e en portugués, relacionadas co medio natural, a arte e a música. Estas palabras son as repostas das 23 adiviñas que constitúen o reto sobre o que se sustenta o xogo que constitúe a app. Atoparedes esas palabras na entrada do blog correspondente ás adiviñas e na das etimoloxías. [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/21/procura-de-](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/21/procura-de-terminos-musicais/)

[terminos-musicais/](#)

A semellanza das palabras galegas e portuguesas, "Galego e portugués, linguas irmás" (Portugués)

A profesora encargouse de organizar as palabras seleccionadas previamente noutras materias e de proporcionar as ferramentas oportunas para que o alumnado buscase as definicións. O alumnado de 2º ESO realizou as buscas das palabras que aparecen na app e comprobou a semellanza que existe entre o galego e o portugués. O resultado final pode verse no blog do proxecto: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/02/05/galego-e-portugues-linguas-irmas/>

Elaboración das adiviñas, "Adiviña o camiño" (Lingua Galega e Literatura)

O alumnado de 2º de ESO na materia de Lingua Galega foi o encargado de elaborar as adiviñas que serven para que os/as participantes no xogo, ao acertárenas, teñan acceso aos diferentes vídeos sobre os lugares emblemáticos da vila de Caldas.

*Tronco de pedra,
gorro de palla,
enriba da terra,
os celtas os espallan.*

Partiron dun xogo inicial que se inclúe no material empregado habitualmente na aula para profundar un pouco na transcendencia das adiviñas na cultura popular e na estrutura textual das mesmas, así como nos recursos literarios empregados. A partir de aquí o alumnado traballou coas palabras asignadas a cada equipo e elaborou as súas propias adiviñas.

<https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/02/06/creacion-das-adivinas/>

Deseño do percorrido por Caldas de Reis.



Hai moitas maneiras de coñecer un lugar pero, que dúbida cabe? sempre é mellor se o percorrido vén establecido por alguén que o coñece. Nesta fase foi o alumnado o encargado de delimitar que lugares e en que orde verán os peregrinos e peregrinas os vídeos. [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/21/desenho-do-](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/21/desenho-do-percorrido-por-caldas-de-reis/)

[percorrido-por-caldas-de-reis/](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/21/desenho-do-percorrido-por-caldas-de-reis/)

Elaboración das fichas de información, "O patrimonio como agasallo", (Xeografía e Historia)

O alumnado de 4º da ESO B, 2º e 1º da ESO, encargouse de pescudar a información para a realización das fichas descritivas de cada un dos elementos patrimoniais que serviron de base para a elaboración dos vídeos cos que se lles agasallará aos peregrinos participantes no xogo. O alumnado foi agrupado en diferentes equipos de traballo e a cada equipo asignóuselle un lugar ou monumento sobre o que completaron unha ficha de información técnica.

O resultado é este: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/02/21/creacion-das-fichas-para-a-busca-de-informacion/>

Achega etimolóxica, "As palabras e a súa historia" (Latín)

O alumnado de Latín de 4º A, tras organizarse en grupos, pescudou a orixe das palabras seleccionadas para o xogo de adiviñas; elaborou as súas familias léxicas, identificando palabras patrimoniais e cultismos; buscoi posibles cambios de significado (por ampliación ou redución deste). Para esta fase de recompilación de información empregáronse materiais da biblioteca e diversas ferramentas dixitais.

A segunda fase consistiu en redactar breves recensións que a aplicación lles amosa aos viaxantes cando dan con cada resposta. Velaquí o resultado: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/01/pescudar-na-etimologia/>

Esteiro

Portugués: esteiro / castelán: estuario / inglés: estuary / italiano: estuario / francés: estuaire

Prové do latín *aestuarium* (marisma, lagoa con axitación nas augas), resultado de engadir o sufixo -arium ao substantivo *aestus* (calor, ardor, ebulición por calor e, por comparación coa axitación dun líquido que ferve pola calor, acabou significando tamén axitación nas augas e marea).

Refírese á desembocadura dun río no mar, lixeiramente afundida e na que penetran as augas mariñas provocando nas mareas o encontro coas augas fluviais, o que provoca unha axitación nas augas que pode recordar un líquido en ebulición.

Elaboración de textos e gravacións de audio (Lingua Galega e Literatura)

O alumnado de 4º da ESO, repartido en grupos, tivo que elaborar un texto expositivo a partir das fichas de información técnica antes citadas. Unha vez confeccionados os textos, o alumnado de 1º da ESO, asumiu a gravación dos audios dos vídeos sobre o patrimonio caldense, logo das oportunas prácticas de lectura e entonación. O resultado final pode escoitarse nos vídeos, aínda que nesta entrada do blog do proxecto hai máis información: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/21/creacion-dos-audios-para-os-videos/>

Mapa sonoro do patrimonio paisaxístico-cultural de Caldas de Reis (Música)

Na materia de Música, o alumnado de 3º de ESO gravou cos seus móbiles (ademais de tomar foto e as anotación sobre data, hora...) o son que se percibe neses 23 lugares con interese paisaxístico-cultural de Caldas e a súa contorna, posteriormente tivo que editalo con programas de edición (audacity) para finalmente entregar o audio en formato wav. ou mp3. Deste xeito, nos vídeos finais tamén se ofrece unha imaxe auditiva dos lugares emblemáticos. Eis o que resultou:

<https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/25/gavacion-do-son-de-23-lugares-de-caldas/>

Fotografando a contorna.



Se queríamos facer a montaxe dun vídeo para cada un dos 23 lugares interesantes de Caldas de Reis, íamos necesitar moitas fotos. Ademais esas imaxes debían estar en consonancia cos textos que se crearían a partir das fichas de recollida de información.

<https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/22/fotografando-a-contorna/>

Creación do logo do proxecto e da app.

Calquera app recoñécese dentro do dispositivo móbil polo seu logo, así que tamén necesitabamos un, que despois, por extensión, se converteu no logo do proxecto. [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/15/creacion-do-](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/15/creacion-do-logo/)

[logo/](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/03/15/creacion-do-logo/)

Tradución e elaboración dos subtítulos (Inglés)

O alumnado de 4º da ESO dedicouse a elaborar as traducións dos audios dos vídeos para dotalos de subtítulos, abrindo o proxecto a fronteiras internacionais. Máis información: [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/04/01/](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/04/01/traducion-ao-inges-dos-audios/)

[traducion-ao-inges-dos-audios/](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/04/01/traducion-ao-inges-dos-audios/)

Edición e tratamento de vídeos (TIC I)

Dende a materia Tecnoloxías da información e da comunicación I, o alumnado de 1º Bach traballou para a creación dos vídeos cos textos, audios e imaxes que o alumnado de 1º a 4º ESO elaborou nas demais disciplinas. Os **23 vídeos** poden verse no blog: [https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/27/creacion-de-23-videos-de-lugares-](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/27/creacion-de-23-videos-de-lugares-salientables-de-caldas/)

[salientables-de-caldas/](https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/27/creacion-de-23-videos-de-lugares-salientables-de-caldas/) Ademais de ver estes vídeos en [Aquis Video](#) pódese acceder a eles escaneando un código QR

que o Concello colocou en cada un dos lugares significativos que se explican.

Creación da aplicación móbil con applinventor (TIC II)

Na materia Tecnoloxías da información e da comunicación II o alumnado de 2º Bach creou unha app con applInventor que permite, por unha banda, a integración do traballo realizado polo conxunto do alumnado participante, e, por outra, a interacción cos peregrinos e peregrinas desde que toman contacto co proxecto nas terras portuguesas ata a súa chegada a Caldas de Reis. Pode descargarse e instalarse escaneando este código QR.



Velaquí o resultado final: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/31/creacion-da-app-as-palabras-no-camino/>. Hai que ter en conta que a app funciona empregando o sensor de localización do móbil, concretamente calculando a variación da latitude e que está pensada para xogar desde Lisboa ata Caldas de Reis. Polo tanto, nos lugares situados ao norte de Caldas de Reis non se poderá xogar.

Deseño dos carteis situados nos albergues, "Anunciando o camiño" (Lingua castelá e literatura)

O alumnado de 2º da ESO elaborou anuncios para dar a coñecer a app nos albergues e oficinas de información turísticas, empregando recursos lingüísticos e figuras literarias. O resultado final pode verse no blog do proxecto: <https://iescaldasletras.wordpress.com/2019/05/30/deseno-dos-carteis-para-os-albergues/>

6. Implicación da comunidade educativa, no seu caso

A parte da comunidade educativa que corresponde ás familias tamén participou no proxecto, en concreto axudou no proceso de busca de información para a elaboración das fichas informativas previas á creación dos textos dos audios que explicaban un determinado lugar de Caldas. Ademais, estas familias son as receptoras, coma calquera outra persoa que pasee pola vila, dos vídeos dos lugares aos que pode acceder simplemente escaneando o código QR que se colocou no lugar correspondente. Por outra banda, houbo profesorado que non estaba anotado inicialmente no grupo de traballo que colaborou achegando fotografías ou datos significativos sobre algún dos lugares que se documentarían. Ademais, o profesorado participou tamén na difusión do resultado final do proxecto. Na última xornada lectiva o alumnado de 1º, 2º e 3º ESO, xunto con algún do profesorado que non participou no proxecto realizaron unha parte da última etapa do camiño desde

o parque natural de A Barosa, no Concello de Barro, ata Caldas de Reis, para despois asistir á presentación do proxecto á prensa no Auditorio de Caldas.

Outras colaboracións:

Para a realización desta actividade procuramos conseguir tamén a implicación do Concello, posto que o resultado reverte directamente nas prestacións que este ofrece á cidadanía e tamén aos seus visitantes. Por isto, acordamos co alcalde que fose o propio Concello o encargado de contactar coas cámaras municipais de Portugal e cos concellos de Galicia para dar a coñecer o noso proxecto e solicitar a colaboración para a instalación dos paneis cos códigos QR nos albergues e puntos de información turística correspondentes ás 23 etapas que separan Caldas do inicio do percorrido portugués. O consistorio tamén se comprometeu a entregar un agasallo no punto de información turística do Concello a todos os peregrinos e peregrinas que participen activamente no xogo. Por outro lado, para facer visible na propia vila o labor do alumnado, tamén se encargaron de imprimir e colocar pequenos paneis in situ cos códigos QR que dean acceso a eses materiais e contribuír á difusión do patrimonio caldense. Ademais, foi o propio Concello quen se encargou da presentación pública a través dos medios de comunicación deste proxecto, destacando a súa valía na dinamización cultural da vila.

Ademais do Concello, tamén colaborou connosco a Asociación Cultural Colectivo a Rula, que nos proporcionou fotos dos petroglifos de Caldas de forma totalmente desinteresada, ao igual que fixeron os balnearios da vila e os curas das parroquias, que nos permitiron fotografar as edificacións tanto por dentro coma por fóra.

7. Difusión dos traballos entre a comunidade educativa.

Cando unha comunidade educativa como a nosa se implica para sacar adiante un proxecto, un dos puntos básicos debe ser a difusión. Dar a coñecer o proxecto é fundamental para acabar co mundo educativo de círculos pechados e contribuír a crear unha educación global que avance cos tempos e continúe quitando o mellor do alumnado e do propio profesorado.

Entre o alumnado e o resto da comunidade educativa

O proxecto difundíuse entre o alumnado de 1º a 4º de ESO e os cursos de bacharelato, na páxina web, en canais de youtube, redes sociais do centro e tamén no blog <https://iescaldasletras.wordpress.com/category/as-palabras-no-camino/>

que serviu de caderno de bitácora. A medida que o proxecto medre, poderá involucrarse a máis niveis de estudos e, tamén, a outros departamentos educativos. É importante salientar que entre os equipos de biblioteca e de dinamización existe unha comunicación fluída materializada en reunións periódicas, que tamén foron aproveitadas para dar a coñecer o traballo elaborado.

Na contorna

Xa que o traballo reverte de forma moi positiva na vila de Caldas de Reis, foi prioritario dalo a coñecer no seu contexto. Realizouse unha difusión en varios medios de comunicación galegos e en todos os foros de innovación educativa, ademais da presentación do proxecto no Auditorio por parte do Aquis e do alcalde de Caldas de Reis.



La Voz de Galicia: https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/arousa/2019/06/22/proyecto-aquis-celenis-estrecha-lazos-gallego-portugues-difunde-caldas/0003_201906A22C6991.htm

Faro de Vigo: <https://www.farodevigo.es/portada-pontevedra/2019/06/22/docentes-e-alumnos-do-aquis/2128179.html>

Ademais, como indicamos arriba, os representantes municipais colocaron pequenos paneis *in situ* cos códigos QR que dan acceso a eses materiais e contribuir á difusión do patrimonio caldense.

Cómpre salientar que o propio camiño, cos seus peregrinos e peregrinas, serán uns axentes de difusión determinantes para que o noso proxecto traspase fronteiras.



8. Avaliación do proxecto

A avaliación do proxecto foi moi positiva, pódese ver no produto final e na variedade de tarefas realizadas dende cada departamento, así como no coidado da súa elaboración. Cada unha destas tarefas foi avaliada nas correspondentes materias seguindo os criterios de avaliación predeterminados (rúbricas, listas de cotexo...). Dende un punto de vista máis global, pensamos que se acadaron os obxectivos propostos, pois a través do produto final conseguimos que o alumnado mellorase

todas as competencias básicas ao tempo que se poñía en valor o idioma de noso a través dunha práctica que asocia o galego coas novas tecnoloxías da información e da comunicación, vinculándoos ademais a través dunha metodoloxía dinámica que fomenta o uso adecuado das novas tecnoloxías con igualdade e equidade a través do traballo cooperativo.

Por outro lado, valoramos moi positivamente a implicación do profesorado e do alumnado, tanto a nivel cualitativo como cuantitativo, o que nos leva a concluír que tamén se acadou outro dos obxectivos perseguidos: conseguir que a biblioteca se converta nun foco dinamizador do centro.

9. Función e participación da biblioteca escolar en todo o proceso

Grazas a este traballo o espazo biblioteca cobrou vida como lugar físico de traballo, tanto para o alumnado como para as sesións de reunión do profesorado; abofé que o o equipo de biblioteca puxo todos os medios para que isto fose así, pois é fundamental crear un ambiente de traballo agradable que atraia os usuarios.

Ademais de coordinar o proxecto e buscar a formación do profesorado, todo o noso traballo foi desenvolvido no espazo da biblioteca a maior parte do tempo, ofrecendo asesoramento de fontes de información e de consulta. A partir destas fontes seleccionadas, o alumnado fixo buscas e despois a súa aprendizaxe plasmouse no produto final do proxecto.

Mais alén disto, como xa se indicou, a función da biblioteca escolar foi dobre, por unha banda, como coordinadora do proxecto, posibilitou o acceso á formación necesaria ao profesorado que participou no mesmo, e por outra, colaborou activamente na aplicación das técnicas aprendidas para mellorar a atención que ofrecemos ao alumnado.

Neste último sentido cabe destacar que este proxecto non remata aquí, pois é intención do equipo de biblioteca e do profesorado participante que siga adiante, ampliando a posta en valor do patrimonio da vila mediante a creación de novos vídeos e placas informativas en distintos lugares, aínda que non pase o camiño por eles. Deste xeito agardamos que esta realidade dunha biblioteca activa e dinámica que estamos a crear siga medrando.