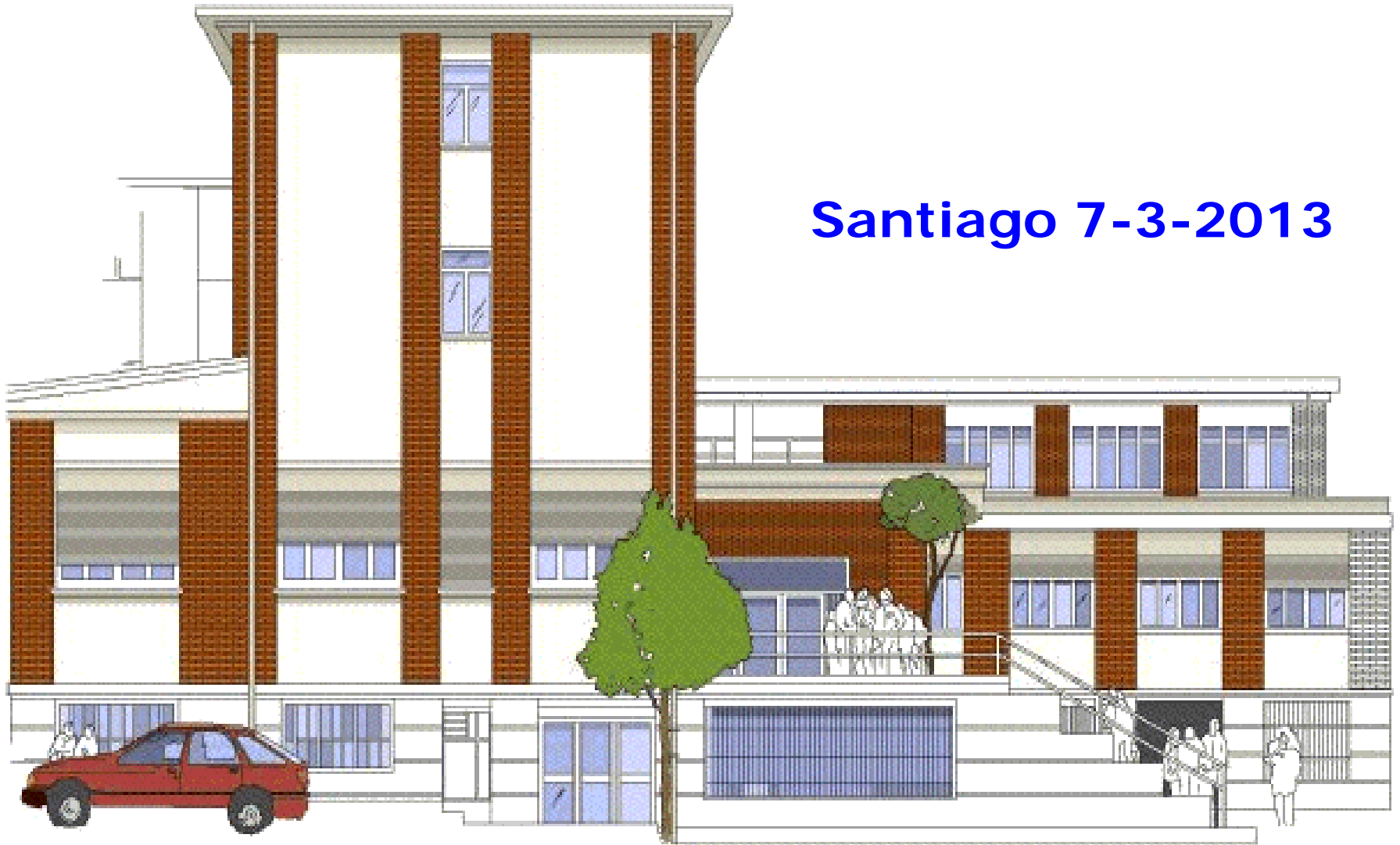


IES ALEXANDRE BÓVEDA

Santiago 7-3-2013



O proxecto interdisciplinar PIN

- Desde o ano 2007 recollía as experiencias levadas a cabo na biblioteca por grupos individuais (xornais, guías, presentacións...) nun proxecto anual único para todos os grupos de 1º.
- Tamén se suman ao proxecto algúns grupos doutros cursos que aportan materiais para a exposición final.

- Dirixen os titores de 1º
- Faise así pola gran cantidade de grupos
- O mesmo proxecto desde distintas áreas (as dos titores)
- Trátase de afondar nun tema desde o punto de vista da materia.
- Importa o proceso máis que o resultado.
- Planificación en reunións de titoría no 1º mes

- A biblioteca colabora na elaboración e seguimento do proxecto.
- A biblioteca presta apoio documental para a elaboración do PIN, localizando e adquirindo os fondos documentais necesarios.
- Tamén xestiona charlas informativas, préstamo de exposicións (*A illa da memoria*), organiza saídas, e proporciona formación no uso das novas tecnoloxías (*programas, blogs e ferramentas web*).
- Os grupos de primeiro traballan na biblioteca, tendo hora reservada para a elaboración do seu proxecto.

- Despois da primeiras experiencias, decidimos facer requerimentos de busca concretos pero non extremadamente precisos.
- Desbotar páxinas anuncio ou patrocinadas.
- Desbotar páxinas non actualizadas.
- Comparar o mesmo en distintas páxinas, tratando de descubrir informacións erróneas ou interesadas.

- Se as informacións non coinciden, algo pasa, o profesor/a debe guiar.
- Cotexar con fontes bibliográficas.
- Seleccionar e reelaborar.
- Anotar e citar bibliografía **

PIN "Nós somos os romanos"

Exemplo de planificación de contidos

- Matemáticas:
 - Os números romanos.
 - O calendario.
 - Os xogos.
 - Numismática.
- Lingua castelá e literatura:
 - Principais deuses e mitos romanos.
 - Autores latinos.

■ Ciencias naturais:

- Minería.
- As salinas romanas de Vigo.
- Medicina.
- Gastronomía.
- Obra civil

■ Historia:

- Etapas e formas de goberno.
- Expansión.
- O exército

■ Inglés:

- A romanización de Gran Bretaña.

■ Tarefa común:

- Preparación dunha exposición final con murais.

■ Organización:

- Coordinación entre os titores e o responsable da biblioteca.
Seguimento do proxecto

-A división do traballo en grupos permite abarcar varias fronte e ritmos de traballo adaptados ás capacidades de cada alumno/a .

Presentación do traballo

- Ao longo do curso, mediante un blog:

1ºA Matemáticas

1ºB Ciencias Naturais

1ºC Ciencias Naturais

1ºD Historia

1ºE Lingua castelá e literatura

1ºF Inglés

- Exposición final
- Olimpíada Romana

PIN "Quen son eses gregos?"

Planificación de contidos

- Matemáticas:
 - Exposición cronolóxica dos principais matemáticos gregos e os seus descubrimentos.
 - Traballos prácticos que demostren algúns dos teoremas.
- Lingua castelá e literatura:
 - Principais sufixos de procedencia grega.
 - Palabras de procedencia grega en distintos campos: nas ciencias, na arte, medicina, arquitectura, etc.
 - Os mitos gregos na literatura española.

■ Historia:

- Períodos históricos e formas de goberno.
- Elaboración de mapas históricos.
- Obra civil.

Inglés:

- Inglaterra primeira democracia moderna.
- A democracia ateniense. Semellanzas e diferenzas co sistema inglés.
- Contribución inglesa á independencia da Grecia moderna.
- Lord Byron e Grecia.

[OLIMPÍADA VIRTUAL](#)

ΟΛΙΜΠΙΑΔΑ



ELGIN E A POLÉMICA

O MUSEU BRITÂNICO

¿Quen foi
Lord Elgin?

¿Que se
levou Elgin
de Grecia?
Para

¿Cal foi
o motivo de
Elgin para
levar as

¿Para que
construíron os
gregos o museo
da Acrópole?

¿En que cidade de
Inglaterra se encontra
o Museo Británico?

¿Que relación
hai en común
todas as
de estas exposicións
culturais do Museo Británico?

¿En que ano se construíu
o Museo Británico
actual?

¿Por que se construíu
o Museo
Británico?



Heracles era o home máis forte do planeta e tiña sangue de deuses. Anfitrión, rei de Tirinto, facía de pai de Heracles, pero o seu verdadeiro pai era Zeus.

Hera odiaba a Heracles, o seu fillastro secreto, e dixo que o seu fillo nacería antes ca el, e Heracles serviría a Euristeo. Hera e Ateneaviron ao bebé espídoe Hera, sen saber quen era, pegou o bebé no seu peito, pero o bebé Ségou con tanta forza que Hera tirouno. Atenea levou o bebé á súa nai para que o criara como un neno recollido. Alcmena, moi alegre, comezou a coidalo, esperando que as pingas de leite que sugara de Hera, salváranlle da mala bondades da deusa. Pero cando Hera entouse de rancor. Ela enviou dúas serpes para a morte, o seu corazón encheuse de rancor. Ela enviou dúas serpes para matar a Heracles no seu berce. A enfermeira que coidaba ao bebé non podía moverse ou falar do medo, mais Heracles colleu unha cobra en cada man e estrangulounas antes de que lle penderan facer dano. O grito de Alcmena despertou ao seu marido, que foi cunha espada e quedou sorprendido co talento do forte neno. Enviouno a Terisias para determinar a sorte do neno e o vidente fíxolle coñecer a orixe e o destino de Heracles. Anfitrión ensinou a Heracles a adestrar cabalos, dirixir carros e buscou os mellares profesores para o seu fillo. Heracles aos 18 anos volveuse tolo e matou a súa familia. Logo arrepenhiouse e para non sufrir foi ao Oráculo de Delfos e este, díxolle o que tiña que facer para librarse do que lle estaba facendo mal. Tiña que facer doce traballos.



MORTE DE HERACLES:
Heracles explicou a Hilo que o oráculo vaticinara que morrería dun habitante do Hades e que tras a batalla en Euboea ían rematar os seus traballos; ambas as dúas cousas íanse cumprir, pois morreo causa dunha artimaña de Neso e os seus traballos rematarían, p que para un morto xa non hai traballos.

Heracles

ALLOS:

in de Nemea, e entregar a súa pel a de Lerna.
Kabarii de Erimanto.
erva de Cerinia.
is do lago de Estinfalo.
tabulos de Aulias.
Touro de Creta.
as de Diomedes.
to de Hipólita.
idos de Xeriones.
súas de ouro do xardín das Hespérides.
can de Cerbero.

os doce traballos de Heracles foi matar ao león de Nemea e rixto a súa pel. O león estivera aterrizando os Nemea e tiña unha pel tan grossa que resultaba armas. Cando Heracles dirixíase a cazar ao león, casa de Molocro, partíndose despois cara o escondite da des enfrentouse a él por primeira vez, usou o seu arco e as garrote feito dun olivo e unha espada de bronce, pero non A morada do animal tiña dúas entradas. Heracles que o animal penetrou nela. Taponou unha das entradas e lá outra atrapouno e estrangulouno meténdolle un brazo fíxíxíxíxí.

l cónaga que estaba preto ao lago Lerna, Heracles cubriu a cunha tea para protexerse do seu alento venenoso e en chamas ao seu refuxio para obrigarlle a saír. Entón unha das súas cabezas Heracles descubriu que crecíanlle as. Heracles pediu axuda ao seu sobriño Yolao. Este tiña tea ardeando para queimar o pescozo despois de cada racles cortou todas as cabezas e Yolao queimou os as abertos, matando así a Hidra. Heracles tomou entón a inmortal e soterrouna baixo un gran penedo no camiño erva y tlella, mollando as súas frechas na sangue venenosa letando así o seu segundo traballo.

na capturar a cervo para levala viva a Micenas e entregala va de Cerinia, tiña pezuños de bronce e cornamenta de usagrada a Artemisa xa que era unha das cinco cervas que a capturar para enganarlas ao seu carro e fora a única par. Pero a cervo era moi veloz e non lle foi doado a persiguiu día e noite sen descanso ata o país dos capturarouna mentres esta tomaba auga e levouna a a fariou doce meses en capturala.

no ao xabaril e persiguiudolle durante varias horas, foino na zona cuberta de neve onde, saltando sobre o seu lomo, e involucello a Micenas vivo, cargando sobre os seus

5.- Os establo de Aulias eran coñecidos por todo o mundo, e nunca foran limpidos ata que o fixo Heracles nun só día en cumprimento do seu quinto traballo. Euristeo encargoulle esta extraña misión co fin de humillarlle e ridiculizarlle, pois tal era a cantidade de excrementos acumulados nos establos que era practicamente imposible limparlos nun só día. Así o gran Heracles, vencedor de terribles monstros e feitos heroicos, caería humillado ante unha tarefa tan denigrante. Pero o astuto héroe cumpriu o seu traballo abrindo unha canle que atravesaba as cortes e desviando él o poucaudal a porquería íría polos ríos Alfeo e Peneo, que arrastrarían toda a suciedade.

6.- Heracles dirixíuse ao Estinfalo, e aí encontrouse desolado pois a misión era especialmente difícil de completar: as aves eran demasiadas para as súas frechas e a súa lendada forza non lle servía de nada. Entón apareceu Atenea e axudouno dándolle un cascabel de bronce e mandouno a que o tocase dende un outeiro elevado, ao facelo as aves asustadas aprenderon voo e nunca máis se lles volveu ver no bosque e o lago. Moitas delas foron derrubadas polas frechas de Heracles e as que conseguiron escapar fuxiron cara á illa de Ares, no Mar Negro, onde foron encontradas anos despois polos Argonautas. Cando Heracles volveu con Euristeo, este achábase no seu refuxio debido a que varios dos paxaros de bronce voaban arredor do seu pazo. Ao ver isto, Heracles souo o seu cascabel e os paxaros afastáronse de alí.

7.- Este touro é o que Poseidón fixo saír do mar cando o rei Minos prometeu ofrecer un sacrificio ao deus; pero Minos encontraron tan feroso que o incorporou aos seus bañños e o deus, enfurecido, fixo que a raíña Pasífae se namorase do animal e concibise del un fillo, o Minotauro, tras o cal fixo tolear ao touro. Así pois, Heracles presentouse a Minos, que o autorizou para capturar o touro, se podía. Heracles conseguiu subir a lombo do animal e conduciuno, a través do mar Exeo, ata Micenas. Euristeo, ao ver ao feroso animal quixo ofrecer a Hera, pero a deusa rexeitouno ao ver a ferocidade do touro, polo que Euristeo deixouno libre.

8.- O oitavo dos doce traballos de Heracles consistía en capturar as vinte Eguas de Diomedes, que comían carne humana. Este tiñanas atadas con cadeas e alimentábasas coa carne dos seus inocentes hóspedes. Heracles partiu cun grupo de voluntarios, conseguindo arrebatarlas a Diomedes, quen foi co seu exército a atacar a Heracles, pero o seu exército botando o corpo deste aínda con vida ás súas eguas e o seu exercito fuxiu. Tras devoralas, as eguas volveron-se tan mansas que o héroe as puido atar ao carro de Diomedes e se as levouna a Micenas, onde foron regaladas a Hera.

9.- O noveno traballo de Heracles foi obter o cinto, a petición de Admete, filla de Euristeo. Nunha versión da historia, Hipólita namorábase de Heracles e déballe o cinto voluntariamente. De acordo con outra Heracles obtíña o cinto secuestrando a irmá de Hipólita, Melanipa, e esixindo o cinto como rescate, e liberándoa tras conseguilo.

Despois de que Heracles obtivese o cinto, Teseo, un dos compañeiros de Heracles, secuestrou a Anteo, un dos fillos de Euristeo, e obrigouno a que se casara con a filla de Heracles, Megara.

10.- O décimo traballo de Heracles consistiu en roubar o gando de Xeriones. Mentres viaxaba cara a alí, cruzou o deserto llobo e quedou tan fregoulle que parase e Heracles pediu a cambio a copa dourada que o deus usaba para cruzar o mar cada noite, de oeste a leste. Heracles usou esta copa dourada para chegar a Eritia. Heracles intentou roubar o gando e matou primeiro a Ortro e logo a por Menecio, o pastor do Hades, Heracles matouno, esgazando o seu corpo en tres partes. El tivo entón que arrear o gando ata Euristeo.

11.- O undécimo traballo foi roubar as mazás do xardín das hespérides. Para iso Heracles capturou primeiro a Nereo, o deus do mar que cambiaba de forma, para descubrir onde estaba situado o xardín. Chegando finalmente ao xardín das hespérides, Heracles enganou a Atlas mentres ía buscalas algunhas mazás de outro ofrecéndose a suxeitar o ceo das hespérides). Ao volver coas mazás, Atlas decidiu non aceptar a devolución dos ceos, e dixo que el mesmo levaría as mazás a Euristeo, pero Heracles enganouno de novo pedíndolle que suxeitase o ceo un momento para que puidese poñerse a súa capa como almofada sobre os ombros, ao que este accedeu. Entón Heracles tomou as mazás e marchou.

12.- O último dos doce traballos de Heracles foi capturar a Cerbero. Viaxou primeiro a Eleusis para ser iniciado nos misterios eleusinos e aprender así como entrar e saír vivo do Hades, e de paso para absolverse e aprender así culpa por matar os seus fillos. Atopou a entrada o inframundo en Taumerum. Atenea e Hermes axudáronlle a traspasar a entrada á ida e á volta. Grazas á insistencia de Hermes e ao seu propio aspecto fero, Caronte levouno na súa barca a través do Aqueronte. Mentres estaba no inframundo, Heracles liberou a Teseo, pero a terra tremeu cando intentou liberar a Pirito, polo que tivo que deixalo atrás. Ambos os dous foran encarcerados por Hades, quen os suxeitara maxicamente a un banco cando intentaron secuestrar a Perséfone. A liberalo, parte das coxas deste quedaron pegadas ao banco, o que explicaría por que os seus descendentes tiñan coxas notablemente delgadas. Tras isto, Heracles loitou co can e arrastrouno fóra do Hades, pasando pola covoa Aquersia.

Una Mariño
Jasmina Ceja
Ana Bolin Perez
David Lopez Mar



ESTA É UNHA HISTORIA SOBRE ARES

NESTA VIÑETA APARECE A DEUSA DIONE CONTÁNDOLLE A SUA FILLA AFRODITA UNHA HISTORIA SOBRE ARES E OS XIGANTES.



SOLTÁDEME !!!!!

ENTÓN APARECEREN UNS XIAGANTES QUE LEVARON A ARES A UNHA COYA.



COMO NON ME SOLTEDES VADES VER A MIÑA FURIA.



ÉÑO QUE AVISAR A HERMES.

XA VOU A AXUDARTE ARES!!



O QUE NON SABIAN OS XIAGANTES É QUE ERIBEA ESTABA VENDO O QUE PASARA.



A VICTORIA É GRAZAS A HERMES E ERIBEA.



...O EQUIPO É

Significado dalgúns nomes propios

Μήδεια (Medea) = "A que pensa, a intrigante" (do verbo "medoma pensar)

Ἴππόλυτος (Hipólito) = "O que solta ou doma aos cabalos"

Ἀνδρομάχη (Andrómaca) = "Aquela cuxo home esta combatendo"

Νεοπτόλεμος (Neoptólemo) = "Xoven guerreiro"

Ἑρμιόνη (Hermíone) = "A que anuncia" (fem. de Hermes)

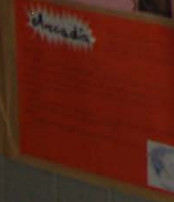
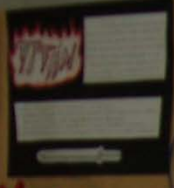
Θησεύς (Teseo) = "O fundador"

Ἀχιλλεύς (Aquiles) = probablemente xentilicio do río Aqueloo "o que fuxir o pesar"

Ἑκτωρ (Héctor) = "O que sostén firmemente"

OUTROS PERSONAXES DA MITOLOGIA GREGA

ZEUS



INTRODUÇÃO

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.

ZEUS

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.

ZEUS

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.



ZEUS

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.

ZEUS

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.

ZEUS

Zeus é o deus do céu e do trovão na mitologia grega. É considerado o deus mais poderoso e importante do panteão grego. Seu pai é Cronos, o deus do tempo, e sua mãe é Rhea, a deusa da fertilidade. Zeus tem quatro filhos principais: Atena, Apolo, Artemis e Hermes. Ele também é conhecido por ser o pai de Perseu e Heracles.





A ILÍADA

A Ilíada é un poema épico ao redor da lendaria guerra de Troia. Narra a conquista desta cidade polos gregos.

O tema inmediato da obra é o enfrontamento entre Agamenón e Aquiles -dous heroes gregos- e as súas consecuencias, enmarcado dentro doutra acción máis xeral como é a guerra de Troia. Ambas están mesturadas con todo o aparello das intervencións divinas.

No Canto I preséntase a cólera de Aquiles motivada pola perda da escrava Briseida, arrebatada por Agamenón, e a petición de axuda á súa nai Tetis, unha semideusa, quen logra de Zeus a promesa de vingar a afronta que Agamenón infrinxiu ao seu fillo, facendo que os gregos sufran numerosos atrancos.

Este plan de Zeus non se cumprirá ata o Canto XI, mentres tanto teñen lugar diversas descrições, revistas de tropas, proezas de caudillos gregos e troianos, escenas no palacio de Troia (por exemplo a despedida de Héctor e Andrómaca do Canto VI) ou no campamento grego, disputas entre os deuses favorecendo a uns ou outros, etc.

A retirada de Aquiles da guerra non supón inmediatamente unha derrota dos gregos, senón que ata



O xuízo de Paris, de Rubens



o Canto VI son máis ben os troianos os que pasan apuros. Trás unha serie de alternativas e véndose a situación insostible para os gregos, no Canto XI deciden enviar unha embaixada a Aquiles para rogarlle que volva ao combate, prometéndolle a súa escrava e outros agasallos, pero este négase.

Nos Cantos seguintes alternan as vitorias gregas e troianas de acordo coas axudas dos diferentes deuses.

Por fin, no Canto XVI, Aquiles permite a Patroclo, o seu amigo e compañeiro, que interveña na batalla, e logra afastar aos troianos das naves gregas ocasionando unha gran matanza de inimigos, pero este cae a mans de Héctor, fillo de Príamo (rei de Troia) e irmán de Paris, axudado por Apolo.

Cando Aquiles se decata da morte de Patroclo, no Canto XVIII, desesperado decide volver ao combate con afán de vinganza, e así se chega ao momento culminante da acción, que é a morte de Héctor, no Canto XXII, tras un combate singular con Aquiles.

No Canto XXIII nárnanse os funerais de Patroclo e os xogos fúnebres celebrados na súa honra. A obra termina no Canto XXIV onde o rei Príamo se humilla ante



Aquiles suplicándolle que lle devolva o cadáver do seu fillo Héctor.

No entanto a guerra continua, pero os datos que nos chegaron dela son fragmentarios.

Na Ilíada, a guerra de Troia , que transcurre no seu noveno ano, preséntásenos case coa novidade do primeiro

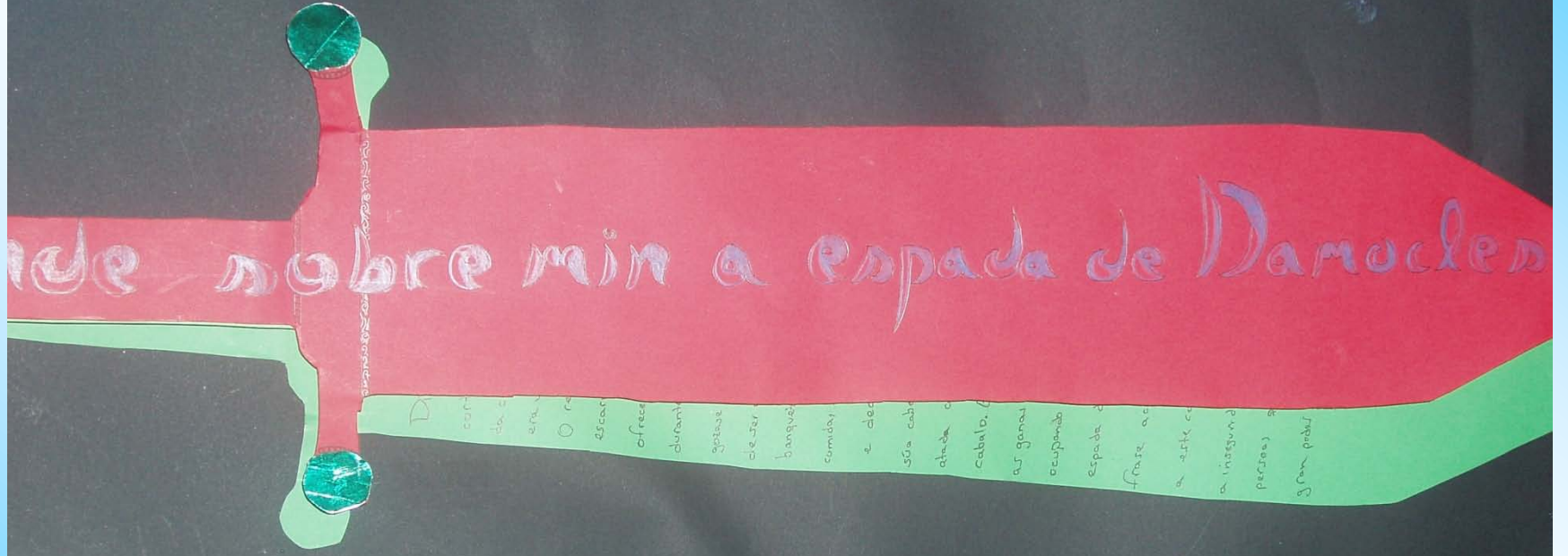


día : así a narración dos continxentes de ambos exércitos, no Canto II coñecida como *Catálogo das naves*, ou o duelo entre Paris, raptor de

Helena, e Menelao, esposo namorado dela, no Canto III, ou ben as intervencións doutros caudillos como Diomedes, Ajax, Ulises, Idomeneo, etc, cuxas aparicións constitúen auténticas "noveliñas" ou narracións a parte.

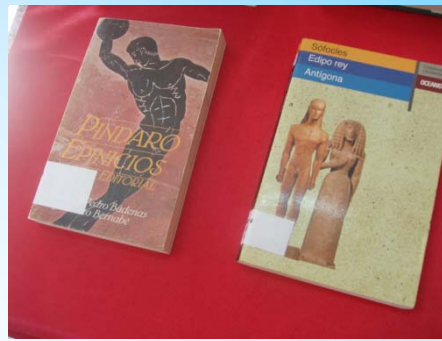
Na narración abundan, ademais, pasaxes descritivas, por exemplo a da *capa de Néstor* ou a do *escudo de Aquiles*, que fan crecer o suspense, por unha banda, e introducen certo relax no clima tenso das loitas. No entanto o conxunto da obra reflicta certa unidade, por exemplo coa idea sempre presente de que Troia caerá e será arrasada.



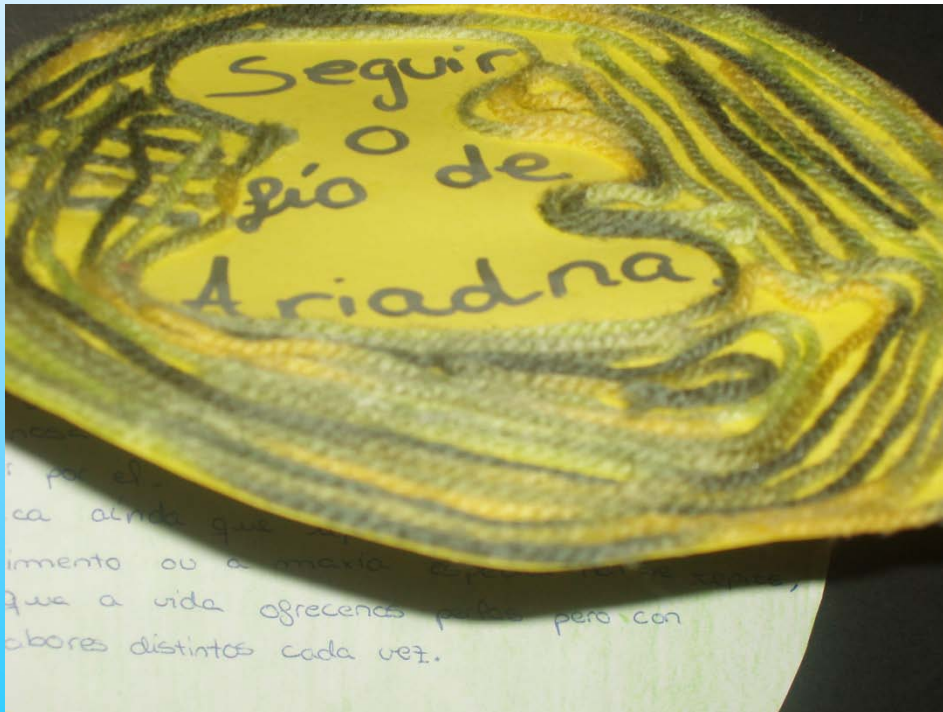


de sobre min a espada de Damocles

D
cabe
do
era
O re
escar
ofrecer
durante
optase
de ser
banquet
comida
e dar
són cabe
dada
caballo
as ganas
ocupando
espada
frase
a arte
a insegura
personas
gran poder



BLOG GREGO



Proxectos de centro

- **Exipto:** Primeiro proxecto. Participación voluntaria.
- Cada profesor enfoca desde a súa materia, tratando de conectar co currículo.
- Departamentos: matemáticas, inglés, latín, música, economía, plástica, galego, castelán e tecnoloxía.
- Investígase na biblioteca, que facilita fondos, materiais, ordenadores... e formación colectiva e individual nas novas tecnoloxías.

- **Obxectivo:** comunicar a través dunha exposición final de materiais.
- **Niveis:** 2º de ESO a 1º bacharelato, incluíndo grupos de diversificación.
- Reunións no primeiro trimestre para acordar o tema e expoñer as ideas básicas do proxecto:

- Busca e selección de información por medios bibliográficos.
- Busca e selección de información en internet.
- Reelaboración e comunicación: power point, murais....
- Exposición de murais e Olimpíada virtual baseada nestes materiais.
- Centrar o traballo do alumnado en mellorar as competencias en comunicación lingüística, tratamento da información e dixital, aprender a aprender e a competencia social e cidadá.

Contidos

- **Inglés:** Investigaron sobre Tutankamón, a partir da lectura do libro *The curse of the mummy*.
- **Economía:** A economía escravista. A agricultura e os ciclos agrarios. A minería.
- **Tecnoloxía:** Materiais e métodos de construción. Pirámides e obeliscos.
- **Música:** A música exipcia. Preparación dun baile “exipcio” (bacharelato de artes escénicas).
- **Plástica:** O proceso de momificación . Confección dun sartego con momia.
- **Lingua castelá:** A escritura exipcia. Elaboración dun cómic sobre Cleopatra.
- **Lingua galega:** Localización xeográfica e organización política. A pedra roseta.
- **Latín:** Cronoloxía. O final do Imperio Novo. Alexandro Magno. César, Marco Antonio e Cleopatra. Creación dunha base de datos, na aula virtual, con pegadas romanas en Exipto.
- **Matemáticas:** O cálculo en Exipto: sumar, restar, multiplicar, dividir. As fraccións. Cálculo de volumes e superficies. Principais documentos matemáticos da época.
- **Ámbito científico de diversificación:** Deuses exipcios. Farmacopea exipcia.

- **RESULTADO**

Proxecto: Xogos Olímpicos

- Integrado no Proxecto Lector de Centro e a Programación Xeral Anual.
- Unificación con PIN de 1º ESO.
- Máis sesións de preparación.
- Horas na biblioteca para formación de profesores e alumnado. (Power a partir de “Una investigación de libro”)
- Acordo: dotar de maior uniformidade os materiais, utilizar a aula virtual e blog.

Normas para a produción de materiais

- Materiais de gran extensión, con imaxes, *power point*, vídeos, etc., para blog ou web do centro.
- Todos os materiais, máis simplificados, irán en formato *word* para facer unha exposición uniforme e libro dixital.
 - Poderá ser en A3 ou A4.
 - Para imprimir en papel branco, sen fondos nin marcas de auga.
 - Pode / debe conter imaxes.
 - Marxes de 2,5 a cada lado.
 - Tipo de letra *Comic Sans*: corpo de 16 negro, titulares en maiúsculas de 26 centrado, subtítulos de 24 en cursiva, ambos azul escuro.
 - Epígrafes á esquerda en versais azul escuro de 14.
 - Parágrafos con sangrado e texto xustifico

INSTRUCCIÓN PARA O PROFESORADO

Os obxectivos que rexen o PIN e o proxecto de centro:

➤ Busca e selección de información en diversos soportes (competencia en información, TIC, competencia en autonomía persoal, competencia en comprensión lectora)

➤ Comunicación tamén en diversos soportes

- Profesor actúa como guía.

- A finalidade é expoñer ideas breves e claras: o obxectivo é que a comunicación chegue ao público, que se paren a ler.

- O proceso: BUSCA, CONTRASTA, SELECCIONA E REELABORA

- Utilizar fontes diversas (bibliográficas e internet) e citas (debemos ensinar a non fusilar polas boas, e débense citar incluso as fontes das imaxes).

Na biblioteca podemos resolver dúbidas sobre como facelo.

- [OUTRAS INSTRUCCIÓNS](#)

Departamentos e contidos

■ Xeografía e Historia:

- Xeografía e análise de cidades e países olímpicos. (1º ESO)
- A muller nos Xogos Olímpicos. Figuras destacadas (4º)
- Política e XX.OO. Paz e harmonía. (1º bach.)
- Arte e Xogos Olímpicos (1º ESO)

■ Galego:

- Vocabulario dos Xogos (1º ESO)
- Galegos nos XX.OO. (1º ESO)
- Cine e literatura relacionada cos Xogos. (1º bach.)

■ Plástica:

- Mascotas dos Xogos (1º ESO)
- Carteis anunciadores dos Xogos (4º)

■ Educación física:

- Instalacións .(2º ESO)
- Modalidades deportivas destacadas. (2º ESO)
- Evolución de materiais. (3º, 4º)

■ Latín e grego:

- Os Xogos na Grecia Antiga. (3º ESO)
- Curiosidades dos Xogos en época romana. (1º bach.)

■ Economía:

- Impacto económico dunha Olimpíada na cidade onde se celebra. (1º bach.)

■ Diversificación (ámbito científico):

- Dopaxe nos Xogos: personaxes e substancias.

■ Matemáticas:

- Estatísticas do medalleiro. (1º ESO)
- Análise de velocidades. (1º ESO)
- Estudo xeométrico de diversas pistas. (1º ESO)
- Estudo xeométrico dun campo de fútbol. (2º ESO)

■ Castelán:

- Biografías de deportistas destacados. (1º ESO)

■ Inglés:

- Glosario en inglés (1º ESO)
- Elaboración dun xogo tipo "Trivial", en inglés. (3º)
- Comparación das dúas olimpíadas de Londres. (4º)
- Contribución de países de fala inglesa aos Xogos (3º)

Algúns resultados

Fotos expo

Vídeo latín

Traballo grego 1

Traballo grego 2

Blog do proxecto

Maqueta construida
por
JULIO COMESAÑA
(abuelo de Iria Lorenzo)

1º ESO-E



PROXECTO VIGO

Departamentos e contidos

■ Xeografía e Historia:

- Historia de Vigo. (1º ESO)
- Esculturas en Vigo
- Rueiro de Vigo(1º ESO)

■ Galego:

- Vigo na historia da literatura galega(1º ESO)
- Guía turística de Vigo

■ Plástica:

- Recunchos de Vigo
- Imaxes antigas de Vigo (1º ESO)

- Educación física:
 - Oferta deportiva en Vigo.(1º ESO)
 - Ocio Activo en Vigo

- Ciencias Naturais:
 - A nosa ría (1º ESO)

- Latín e grego:
 - Vicus Spacorum

- Diversificación (ámbito científico):
 - Os alcaldes do Vigo moderno.

■ Matemáticas:

- Modelos de coches fabricados en Citroën-Vigo

■ Castellán:

- Intelectuais vigueses. (1º ESO)

■ Inglés:

- Os ingleses na historia de Vigo (1º ESO)
- Guía simple de Vigo, en inglés, para turistas novatos.
- Vocabulario gastronómico.
- Consulado británico en Vigo

■ Francés:

- Guía simple en francés

