



www.centros.edu.xunta.es/ceipdearzua

Unha web dinámica para o Centro empregando DRUPAL, MOODLE e COPPERMINE



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

CEIP de Arzúa

[Aula virtual](#) [Galería](#)

Iniciar sesión: [Acceso](#)

Centro

- Situación
- Dependencias
- ▶ Organigrama
- ▶ Secretaría

Profesorado

- Profesional
- Reunións

Alumnado

- Deportes
- Música
- Radio patio
- Taboleiro

Pais/Nais

- Actividades
- APA
- Novas

Benvidos

Esta é a nova páxina do centro CEIP de Arzúa.

[\[Enlace á web antiga\]](#)

OS XOGOS OLIMPICOS PARA TODOS SEN VIAXAR Á CHINA

Los 100 metros, la prueba reina
El primer paso de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 es la prueba reina: los 100 metros. El campeón olímpico de Pekín 2008 es el estadounidense Justin Gatlin, que ganó la carrera en 9 segundos y 58 centésimas de segundo.

<http://www.elmundo.es/joo/2004/html/graficos/100met rns.html>

Eventos

Maio 2008

Lun	Mar	Mér	Xov	Ven	Sáb	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Actividades

- ▶ Escolares
- Complementarias

Biblioteca

- Animación á lectura
- Recomendámosche

Revista escolar

- Último número
- Números anteriores

UN PROGRAMA PARA A RECOMPILACIÓN E DESEÑO VISUAL DAS NOSAS EXPERIENCIAS

Microsoft
Photo Story 3 para Windows
Mostrar y narrar tus fotos es de nuevo divertido

Dele vida a sus fotos digitales con Photo Story 3 para Windows. Descargue Photo Story 3 gratis y disfrute de sus fotos como nunca antes lo ha hecho.*

[Leer requisitos del sistema.](#)

* Requiere validación de Ventanas de Windows Original.

Capture sus recuerdos
Crea videos con sus fotos digitales. Con un solo clic, usted puede retocar.

Dele vida a las fotos
Agregue asombrosos efectos especiales, bandas sonoras y su propia narración grabada a

Comparta sus historias
El reducido tamaño de los archivos facilita el envío por correo electrónico de las

Welcome to Photo Story 3 for Windows

Photo Story helps you to create exciting video stories by adding panning and zooming effects to your pictures.

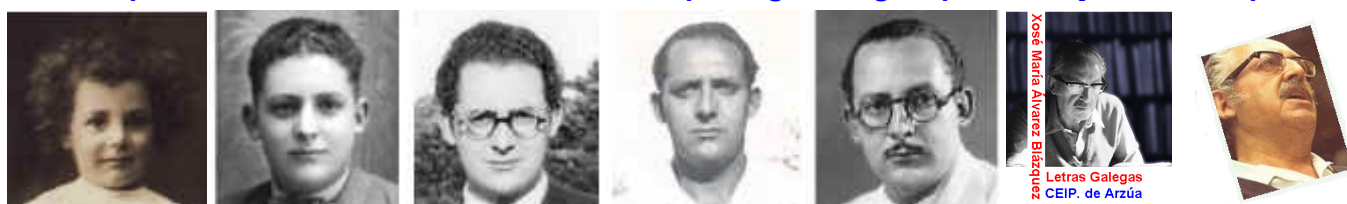
Use Photo Story to record narration for your pictures, and add titles and background music to your story. You can also share your story in a variety of ways.

Select one of the following options, and then click Next.

- Begin a new story
- Edit a project
- Play a story

Help < Back Next > Cancel

<http://www.microsoft.com/latam/windowsxp/fotografiadigital/photostory/default.msp>



http://issuu.com/ratomik/docs/microsoft_powerpoint_-_xos_m___lvarez_bl_zquez_un

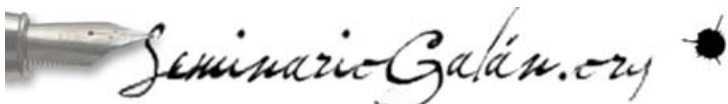
<http://bvg.udc.es/LetrasGalegas2008/index>



html

B O L E T Í N T I C nº 3

Terceira publicación coa información máis salientable sobre as novas tecnoloxías da información e da comunicación no Colexio de Educación Infantil e Primaria de Arzúa.



Este ano

Día das Letras

O Seminario

Ligazóns

2008



Xosé María Álvarez Blázquez

Defensor da lingua e a cultura galegas, membro da Real Academia e fundador de editoriais, Xosé María Álvarez Blázquez foi non só un creador de literatura galega senón que tamén creou canles para que outros escritores e escritoras puidesen publicar a súa obra.



Biografía

A Obra



O escritor Xosé María Álvarez Blázquez naceu na vila pontevedresa de Tui no ano 1915. Estudou Maxisterio na cidade de Pontevedra e traballou de mestre en Galicia e Zamora e foi profesor de instituto en Vigo. Aos dezasete anos publicou o seu primeiro libro de poemas, «Abril» e fundou a revista literaria «Cristal». No ano 1936 ingresou no Partido Galeguista e comeza a estudar Filosofía e Letras, carreira que non pode continuar polo comezo da Guerra Civil. Ao remate da guerra, no 1939, comeza a traballar activamente en defensa da nosa cultura, ingresando, dez anos despois, na Real Academia Galega, como membro correspondente e no 1962 xa é elegido como membro numerario, ocupando a vacante de Aquilino Iglesias Alvariño. Fundou dúas editoriais: Editorial Monterrey e Edicións Castrelos adicadas á publicación de libros galegos. Nesta última editorial publicou «O Catecismo do Labrego», que acadou a categoría de primeiro «superventas» da literatura galega. Escribiu tamén numerosos artigos periodísticos e de investigación arqueolóxica, sendo nomeado Cronista Oficial da Cidade de Vigo. Os seus libros máis coñecidos son, cecais, «A pega rabilonga e outras historias de tesouros», en prosa e «Roseira do teu mencer» volume de poemas adicado á súa filla Colorín. Faleceu en Vigo un 2 de marzo de 1985 por mor dunha afección cardíaca. Polo seu labor como editor e pola súa defensa da lingua e a cultura galega a Real Academia Galega dedicálle o Día das Letras, o 17 de maio de 2008.

<http://www.seminariogalan.org/>

<http://sapiens.ya.com/nbdorrio/recursos/letrasgalegas/homenaxe.htm>



Rexístrate para gardar na rede as túas producións
<http://www.kerpoof.com/>

A nosa web destacada para a nosa axenda dos favoritos é "Kerpoof" onde debuxar, facer un guiñón, unha historietta ou mesmo unha animación ou película non costa tanto na rede.

Un exemplo



Cinco opcións diferentes para traballar a imaxe
<http://www.kerpoof.com/create?view=o0k140960n828-f01c39-x>

A DIDÁCTICA NO ENCERADO DIXITAL INTERACTIVO

INFORMACIÓN E FORMACIÓN	ACTIVIDADES COA PIZARRA DIXITAL	PROPOSTAS DIDÁCTICAS
Recursos presentes na aula	<ul style="list-style-type: none"> · Debuxar, escribir, trazar e borrar cun lapis óptico ou mesmo co dedo. · Inserir imaxes formas e figuras aumentando ou diminuíndo o seu tamaño e desprazando a súa posición. · Escribir e converter o texto en letra de imprenta e procesala co teclado na pantalla. 	<ul style="list-style-type: none"> · Apoio ás explicacións do mestre. · Realización de exercicios. · Presentación e exposición de actividades múltiples.
Materiais didácticos	<ul style="list-style-type: none"> · Capturar imaxes e pantallas para pegalas mofidicándoas. · Amosar e inserir arquivos e actividades gardadas no computador 	<ul style="list-style-type: none"> · Tratamento interdisciplinar da información (web, blogger, prensa dixital,...) · Tratamento multimedia da diversidade, multiculturalidade e integración.
Medios de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> · Reproducir gravacións dixitais (videos, imaxes e sons) · Executar programas informáticos. · Acceder á internet. 	<ul style="list-style-type: none"> · Corrección e avaliación colectiva. · Instrucción no manexo informático. · Comunicación on-line (correo electrónico, foros, chat, videoconferencia...)
Ciberespacio	<ul style="list-style-type: none"> · Procesar, sintetizar e publicar a información (hipertextos, ligazóns,...) 	<ul style="list-style-type: none"> · Acceso á posíbel intranet do centro e a todas as funcións e informacións contidas nela.



NO COLEXIO TAMÉN INVESTIGAMOS E COLABORAMOS NA MELLORA DAS TIC

PANTALLAS DE BAIXO CUSTO GALEGAS

O Instituto Tecnolóxico da Universidade de Santiago de Compostela conxuntamente co CEIP de Arzúa e Edugaliza.org deseñarán o primeiro prototipo de pantalla de baixo custo integramente galega para os centros de ensino. O interese dos participantes no proxecto é a de procurar un estándar (hardware e software) para todos, polo que primeiramente amosarase aos centros interesados a primeira versión para que participen e aporten suxestións sobre a mesma. Parte de tres características propias que a diferencian claramente doutras experiencias:

SOFTWARE	HARDWARE	SOPORTE DIDÁCTICO
Deseño do Software propio de interacción entre o ordenador e a pantalla. Nesta ocasión xa non dependemos do software doutros senón que será específico para o noso modelo de PBC.	Aparte do imprescindible PC e proxector, apórtanse dúas posibilidades ou modalidades de interacción cun só mando ou periférico: a) a distancia. b) sobre a mesma pantalla.	Plataforma galega Hiparcos tanto para o alumnado como o profesorado do centro. Trátase dunha Intranet para os centros no que cada mestre poderá contar co seu propio escritorio persoal.



Instituto de Investigacións Tecnolóxicas



Hiparcos



Laboratorio de Sistemas

edugaliza.org
O ensino galego na rede

NECESIDADES QUE NOS OCUPAN:

1.- Contar cun primeiro prototipo de PDI que poida converterse nun estándar para todas e cada unha das aulas dos centros públicos que as requiran, sen todas as limitacións técnicas que recorta o seu potencial didáctico.

2.- Facilitar a produción en serie do modelo por parte da industria do sector para o mercado.

DOCUMENTACIÓN:

<http://www.cs.cmu.edu/~johnny/projects/wii/> (o autor)

http://centros.edu.xunta.es/ceipdepalmeira/rato_pizarra.htm (aplicación práctica galega)

http://www.theinquirer.es/2007/03/27/pantallas_tactiles_a_golpe_de.html (experiencia universitaria)

http://vision.eng.shu.ac.uk/mediawiki/index.php/Interactive_Camera-Projector_System#External_Links (experiencia)

<http://ediga.net/blog/un-gadget-para-a-edi/> (punteiro)

<http://pizarradixital.nireblog.com/post/2008/01/11/para-trabajar-en-la-pdi-con-wiimote> (outro pulsador),

TIPOS DE PANTALLAS:

<http://pizarradixital.nireblog.com/post/2007/12/06/pizarra-digital-ebeam-explicacion-por-video-conferencia>

<http://www.itecsi.com/empresas/soditec/index.asp>

<http://www.mundosmart.com/>

<http://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.prometheanworld.com/>

uk/&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3Dpromethean%26hl%3Des

catálogos: http://www.eruditio.net/PP_catalogo_de_pizarras_digitales_interactivas.php

