

Ao longo destes xa case 4 meses continuamos coas iniciativas previstas na nosa proposta didáctica planificada no noso proxecto #Fervedoiro. Deste xeito as propostas máis destacables foron as seguintes:

- Participación en Mares da Fin do Mundo
- Prototipos de estación de medición de temperatura e Ph do mar de Arousa en Rianxo con materiais de reciclaxe.
- Acuario de lámpadas de vidro reciclado
- “Gifeando”. Realización de gifs ProBleu como paso previo á realización de gif para a xornada do 25N (25 novembro Día Internacional contra a Violencia contra as Mulleres). 25N Probleu
- 20D no IES Félix Muriel, xornada de convivencia e obradoiros didácticos de Decembro dentro das actividades de fin de trimestre.

VII Mostra Internacional de cine documental Mares da fin do Mundo

Un equipo de alumnado de 3º ESO do IES Félix Muriel participou activamente nesta mostra internacional de cine documental. Coordinados pola profesora de Lingua e Literatura Galega e do equipo de Normalización Lingüística, Pilar Ponte; e acompañados tamén polo director do centro, Ramón Veiga e outros compoñentes do claustro como o profesor de Filosofía Rafael Saco, coordinador do proxecto de Biocultura ou da profesora de Bioloxía Ana Villaverde integrante do equipo de Polos Creativos e o proxecto ProBleu.

Durante a xornada do Xoves 31 de outubro a nosa rapazada entrevistou na mostra realizando entrevistas aos participantes e explicando a traxectoria do centro no eido da biocultura e xa máis recentemente da alfabetización oceánica.



Xornada na VII MdFdM en X (Twitter), [ligazón](#)

Entrevistas VII MdFdM en youtube: [ligazóns](#)

Vídeos



Mares da fin do mundo - [Entrevista a Jesús Silva](#)

Mares da Fin do Mundo, entrevista a [Ángel Sánchez](#)

Mares da Fin do Mundo, [entrevista a Alicia Padín](#)

Mares da fin do mundo, [entrevista a Juana](#)

Mares da Fin do Mundo, [entrevista a Ángel Calvo Santos](#)

Mares da Fin do Mundo, entrevista a [Gonzalo Rodríguez Rodríguez](#)

Repercusión na prensa local: [Diario Nós](#)

Prototipos de estación de medición de temperatura e Ph do mar de Arousa en Rianxo con materiais de reciclaxe.

A través das materias de Matemática e Físicas e Química o alumnado de 3º ESO iniciou a elaboración de prototipos como deseño previo ás futuras estacións de medicións de temperatura e Ph da auga atlántica no mar de Arousa en Rianxo.

A través do emprego de materiais de reciclaxe o alumnado deseñou os seus propios prototipos de estacións de medición co fin de conseguir a flotabilidade e estanqueidade das mesmas para poderen colocar os aparatos de medición correspondentes.



Infografía da actividade



Exemplos de prototipos de estacións de medición realizados con material reciclado

Neste sentido, sinalar que a segunda expedición para medicións de temperatura e ph da auga previstas para decembro foron pospostas a xaneiro por mor das malas condicións meteorolóxicas.

Lámpadas de vidro reciclado para Acuario

Dende o departamento de Tecnoloxía o alumnado está a deseñar lámpadas de fauna mariña con vidro reciclado que posteriormente pasarán a formar parte dun Acuario tal e como estaba previamente planificado no noso proxecto.

O alumnado está na fase creativa co modelado das lámpadas. Mediante o emprego de vidro reciclado, algúns deles recollidos na xornada do [23SET Fervedoiro na Praia](#), imaxinan e deseñan lámpadas con formas de peixes mariños

Velaquí algúns exemplos creados:

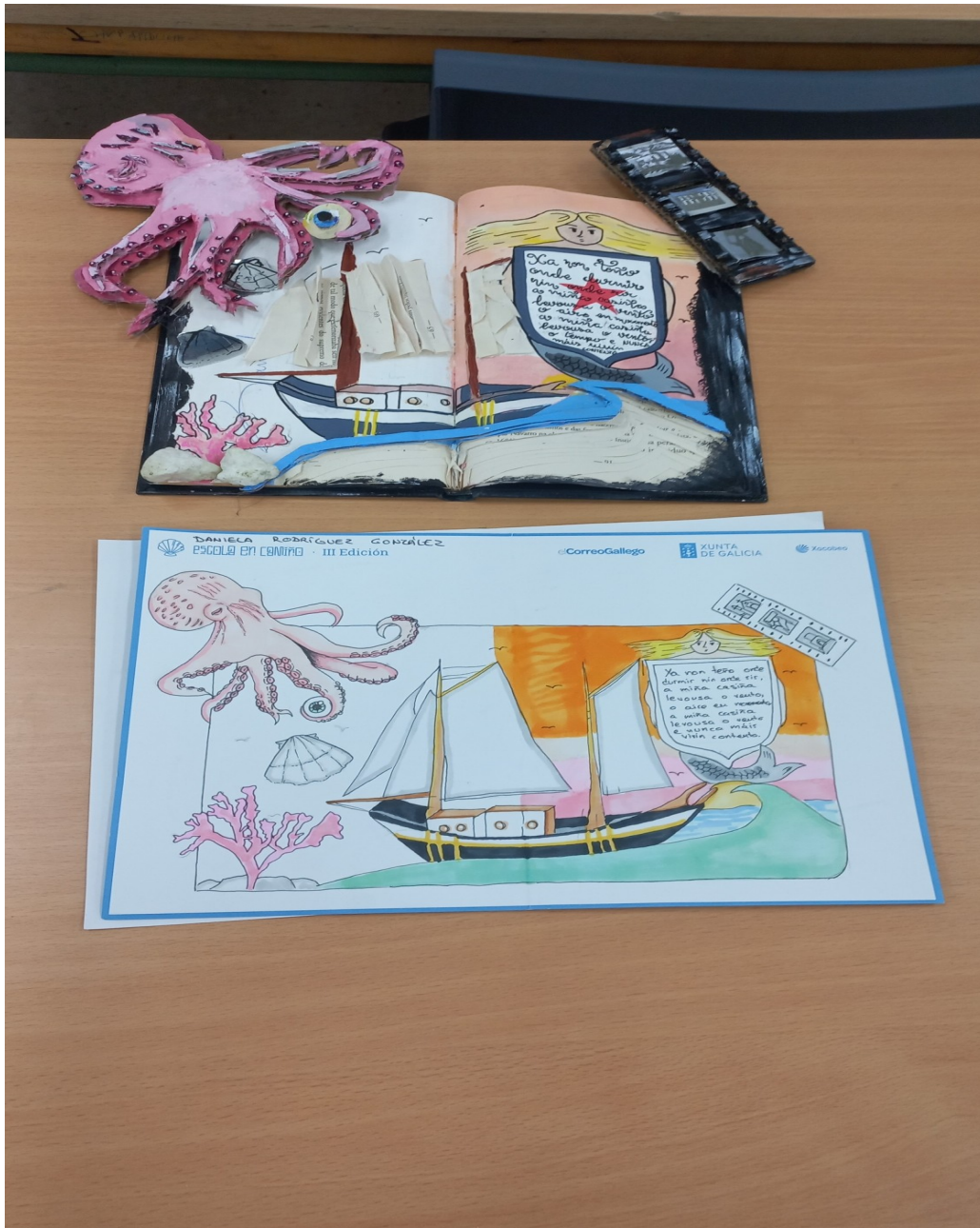




Exemplos de deseño de lámpadas led de vidro reciclado

Na seguinte fase engadirá o sistema de funcionamento eléctrico a través de luces Led, para finalmente na 3ª fase acometer a instalación do Acuario no centro.

Como acompañamento se realizará unha instalación artística realizada polo alumnado de 3º ESO a partir dunha acción interdisciplinar entre as materias de Educación plástica e visual, Lingua e Literatura Galega e Xeografía e Historia. Nela o alumnado creará obras nas que compaxinen material de refugallo (libros vellos que servirán de marco das obras), obras de arte (estilos Rococó, Neoclásico, Romanticismo ou Realismo) e literatura a través de microrrelatos , todo elo con temática relativa ao proxecto ProBleu e a alfabetización oceánica. No seguinte [Genially](#) compartimos a idea desta intervención.



Proposta Rococó de Daniela R. 3º ESO B

Outras accións didácticas

“Gifeando”. Realización de gifs ProBleu como paso previo á realización de gif para a xornada do 25N (25 novembro Día Internacional contra a Violencia contra as Mulleres). Marcando os obxectivos de favorecer a creatividade e comunicación a través de entornas dixitais e de desenvolver o espírito crítico e a concienciación social e cidadá

afondamos en contidos primeiro de alfabetización oceánica dentro do Proxecto ProBleu. E a continuación de contexto histórico artístico do Antigo Réxime e da Revolución Francesa como canle para facer denuncia da violencia contra as mulleres en coincidencia co plan de actividades do centro para o 25N (novembro). Na proposta 1 procedemos á creación de gif con temas relativos ao mar e á conservación do medio mariño: paisaxe, fauna, actividades económicas, actividades de lecer, coidado do medio, riscos de contaminación, sobreexplotación dos recursos mariños, cambio climático etc.

Velaquí a ligazón á [proposta didáctica](#)

Exemplos do alumnado:

Exemplo 1

Exemplo 2

Exemplo 3

Ligazón ao [Padlet Muro 25N Probleu](#)

20D no IES Félix Muriel, xornada de convivencia e obradoiros didácticos de Decembro dentro das actividades de fin de trimestre.

O 20 de decembro o equipo de coordinación de proxectos en colaboración co profesorado e o alumnado do centro levou a cabo unha actividade de convivencia como peche do primeiro terzo do curso. Para iso realizouse unha proposta de diferentes obradoiros, un deles dende o equipo de traballo do Proxecto ProBleu para desenvolver no espazo de Polos Creativos co nome de Polos Mariñeiros.

Durante 60' os equipos participantes (4 quendas de 3 equipos conformado por 4 ou 5 alumnas e alumnos) participaron en 3 retos impulsando a súa creatividade a partir do

emprego dos recursos do espazo Aula Polos Creativos. Para iso fixeron emprego de pezas de construción xeométricas de core e de madeira, impresora láser e lentes de VR Meta Quest 2.

En que barco me metín, xogo de coñecemento de embarcacións típicas da historia da navegación en Galicia ca Cortadora láser MrBean

AQUARIUS VIRTUALUS, creación dun acuario en realidade virtual ca app Gravity Sketch

Artitectura mariña. Con pezas madeira e pezas xeométricas de cores terán 20' para imaxinar, pensar e construír unhas “*artitecturas*” mariñas: É dicir unha arquitectura mariña (*balnearios, portos, lonxas, faros, pontes, pasarelas, pantaláns, espigóns, plataformas, estaleiros etc*) e unha arte de pesca (para pesca, marisqueo etc).

Ligazón a resultados da experiencia didáctica: [ProBleu - Agueiro](#)