



Práctica de éxito
A Coruña, Almería,
Madrid y Mallorca se
unen en una clase de
filosofía muy especial

página 3

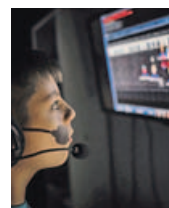
Aprende Arte
Visita guiada en línea
por la exposición
de Miró abierta a
preguntas de alumnos

página 4

**Orientación
educativa**

**Diez consejos para no
dejarse dominar por
los videojuegos**

página 6



Alumnos de tercero de primaria del colegio Dominicos de A Coruña preparando un vídeo para dar las gracias a los sanitarios. Foto: Marcos Miguez

NUESTROS PROFES

Los maestros pasarán pruebas igual de duras que los médicos

Hay pocas profesiones más importantes que la de maestro. Ellos nos preparan para ser personas independientes, capaces de hacer de nuestro país un sitio mejor. Sin embargo, hasta ahora no estaban suficientemente reconocidos. Tampoco se los animaba a mejorar su formación. Pero la reforma que viene incluirá recompensas para los que participen de manera activa en proyectos o decidan seguir aprendiendo. Además, se quiere hacer una selección mucho más dura de quién puede ser profesor y quién no: se piensa en pruebas de aptitud para entrar a la universidad o un examen al terminarla muy parecido al que hacen los médicos cuando acaban la carrera (el mir), que les sirve para escoger una especialidad como pediatría (cuidar a los niños) o cirugía (operar). Los maestros deberán aprender como ayudantes en las clases antes de trabajar solos. Lo que se busca es que solo lleguen los mejores y los que tienen vocación.

EL FUTURO EN SUS MANOS

La reconversión educativa española

El Gobierno destinará 4.500 millones de euros de la UE a modernizar la educación, cambiará los temas que hay que estudiar y potenciará la FP

CRISTINA PORTEIRO

¡Se avecina una revolución en las aulas! España inició la reforma de su sistema educativo con tres focos diferentes que, si salen bien, cambiarán la forma en que aprendemos, los contenidos y hasta nuestros trabajos del futuro.

¿Por qué llegan cambios?

España tiene problemas desde hace tiempo para encajar la formación de sus alumnos en las necesidades del mercado laboral (los jóvenes dejan de estudiar pronto o salen con títulos que las empresas no necesitan). Por eso hay mucha gente sin empleo. Esa brecha se hará más grande en los próximos años si no se pone remedio, porque con la crisis se aceleraron algunos cambios en las empresas, donde buscan desesperados estudiantes bien formados en materias que, hasta ahora, no despertaban mucho interés entre los jóvenes. Y los pocos que hay se marchan porque sus sueldos son muy bajos.

¿Qué profesiones son?

Sobre todo, las científico-técnicas. Y en este terreno España va muy por detrás del resto de sus vecinos. Solo 16 de cada 100 adolescentes españoles de 15 años tienen pensado dedicarse a las ciencias, la tecnología, la ingeniería o las matemáticas. Las causas son varias. Algunos dicen que son difíciles porque no les enseñan bien, otros creen que exigen mucho esfuerzo o no tienen me-

dios para cursar carreras universitarias largas. Por eso se dice que el sistema educativo se va a cambiar totalmente.

¿Cómo se va a hacer?

El Gobierno destinará 4.500 millones de euros (es lo que costaría comprar una empresa como la de videojuegos Epic Games) a crear plazas gratuitas de guardería, digitalizar las aulas, comprar dispositivos para los alum-

nos, contratar personal y reforzar las FP consideradas estratégicas, es decir, de gran interés económico. Este dinero llega de Europa para superar la crisis del covid y España quiere aprovechar para modernizar su escuela.

¿Qué es la FP?

La formación profesional (FP) son dos años de formación, la mitad que una carrera universitaria, y está pensada para trabajar al terminar. De hecho, el último trimestre del segundo curso se hace trabajando. En España no está muy extendida (12 de cada 100 jóvenes, frente a los 29 de media en la Unión Europea), y eso hace que muchas empresas tengan problemas para cubrir algunos puestos. El Gobierno quiere solucionar este problema.

¿De qué manera?

Renovando el 80 % de las titulaciones, ampliando las plazas y reduciendo horas de clase para aumentar las horas en empresas.

ABANDONO ESCOLAR

HASTA 16 DE CADA 100 ABANDONAN



Uno de los problemas que arrastra España es que muchos alumnos que terminan la educación secundaria obligatoria (ESO) abandonan los estudios, reduciendo sus posibilidades de encontrar empleo. Hoy son 16 de cada cien, pero hace diez años eran 26.

ESTUDIOS

Aprender menos contenidos, pero entenderlos mucho mejor

La reforma curricular de la Lomloe, que debería estar implantada el 2022-2023, prevé potenciar las competencias en lugar de la memorización mecánica de los contenidos. En otras palabras: aprender contenidos mucho más básicos, pero con garantías de que todos los alumnos los entenderán. Los estudiantes no pueden ni deberían ser enciclopedias, sino disponer de los conocimientos y herramientas necesarios para seguir aprendiendo. ¿Tiene sentido aprender de memoria fórmulas matemáticas o físicas? ¿O es mejor entender el problema, saber qué fórmula hay que aplicar y, si no se recuerda, consultarla? ¿Qué crees que es más útil? ¿Has aprendido alguna cosa muy bien sin necesidad de repetirla de memoria?

FORMACIÓN

El problema de qué ser de mayor

Los cambios en el modelo educativo empujan a los jóvenes a elegir carreras que demandan las empresas y no las que prefieren por vocación

¿Estudiamos para ser autónomos en la vida o se nos forma para trabajar en lo que se necesita? Lo ideal sería lograr un equilibrio entre ambos objetivos, pero no siempre es así. ¿Cuánta gente conocéis que no está a gusto con la carrera que estudia? E incluso se frustra cuando trabaja en aquello para lo que se formó y que no despierta su interés. La reconversión educativa que se avecina da prioridad al segundo objetivo. Y lo hace porque España tiene graves problemas de desempleo juvenil, de competitividad de su economía. Necesita que los estudiantes se formen en disciplinas tecnológicas y digitales: ciberseguridad, gestión de datos, inteligencia artificial, robótica... ¿Por qué? Porque todas las industrias, desde las fábricas de coches hasta las plantas de energía o incluso las más jóvenes, como la del ocio digital, necesitan mano de obra cualificada para desarrollar servicios y bienes de más valor añadido. Es la única forma de no quedarnos rezagados en el siglo XXI. Pero estos planes gubernamentales (diseñados por los diferentes Gobiernos) no siempre coinciden con nuestras preferencias.

En España un alumno tiene relativa libertad para elegir qué quiere estudiar: cursar bachillerato o FP de nivel medio, o una carrera universitaria fren-



Alumnos de la Facultad de Informática trabajando con sus ordenadores en el 2018. Foto: Marcos Miguez

te a una FP superior. Sin embargo, en otros países de nuestro entorno, como los Países Bajos, son mucho más restrictivos: a los alumnos que no pueden seguir el ritmo de las clases o a los que desarrollan capacidades vinculadas a actividades mecanizadas se los orienta hacia la FP desde niños para que entren pronto en el mercado laboral. Esta estrategia hace que la gente con menos recursos o con más proble-

mas de integración, como la población inmigrante, tenga difícil acceder a la formación superior, pero el país se asegura mano de obra adecuada a sus necesidades. ¿Te parece justa esta visión mercantilista de la educación? ¿Crees que toda formación debe tener una utilidad práctica? ¿Cómo sería un mundo sin artistas, sin cine o música?

ATRÉVETE A PENSAR REPASA, ENTIENDE Y ANALIZA



bit.ly/geleFSw

Lee este código QR o teclea la dirección en la barra de Internet e irás a actividades diseñadas específicamente para trabajar estas noticias en el aula a partir de tres niveles de dificultad.

Programación o videojuegos se abren paso en la enseñanza

¿Echas de menos alguna materia en el plan de estudios? Hace una década era impensable enseñar programación informática en los colegios. Aunque las escuelas se están renovando, todavía se debate sobre la necesidad de incorporar materias, y profundizar en ellas, como economía o nutrición, o enseñar cosas básicas y útiles como hacer la declaración de la renta. Prueba a leer una factura: ¿la entiendes? Pues es algo que manejarás cada día. Otro terreno que se abre paso es el de los videojuegos. Galicia tiene FP, carreras y hasta másteres sobre eso. ¿Te parece bien?

Profesionales bien formados, pero sin espíritu empresarial

Solemos oír que los jóvenes españoles están muy bien formados. Y de hecho son muy apreciados en otros países. Pero ¿por qué se marchan? Hay tres causas: en primer lugar, porque no hay empresas con sueldos atractivos en España. En segundo lugar, porque apenas se incentiva en los colegios el espíritu emprendedor: piensa cuántos de tus compañeros han dicho que quieren crear su propio negocio (la media es de tres de cada diez). En tercer lugar, porque se tarda mucho y se necesita dinero. ¿Qué tipo de empresa te gustaría crear a ti?

ENTENDER

Hemos cambiado mucho en los últimos cien años

■ Es probable que hayas oído que tenemos la generación mejor formada de la historia, pero también lo opuesto: «Los jóvenes hoy no tienen ni idea». Las diferencias educativas que nos separan de nuestros abuelos son grandes. Los contenidos (lo que se aprende), cómo se aplican y hasta la preparación del profesorado son muy diferentes.

■ La educación bajo gran parte de la dictadura de Franco era elitista (es decir, solo las familias acomodadas se la podían permitir a partir de los 11 años). Se premiaba la memorización, se educaba por separado a niñas y niños en sus roles (mujeres al hogar y los hombres a trabajar), se enseñaba solo en castellano y con gran peso de la religión católica.

■ En 1970 la Ley General de Educación, reconociendo «las deficiencias de un sistema educativo obsoleto y desfasado», fijó la educación básica y gratuita de los 6 a los 14 años. Antes de esa fecha, muchos alumnos abandonaban la escuela a los 10. Si lo deciden ahora unos padres, es un delito.

PROFUNDIZAR

El sistema educativo bebe de la tradición prusiana, pero hay métodos alternativos muy exitosos

■ Hay muchas formas distintas de aprender. En la antigua Grecia, por ejemplo, las escuelas filosóficas estaban abiertas a gente de todos los grupos sociales. Algunos de los más célebres filósofos y matemáticos de la época tenían orígenes humildes. Pero solo iban los hombres.

■ En la Edad Media, la única forma de aprender a leer, escribir y acceder al conocimiento médico y científico era ingresando en los monasterios. Un porcentaje altísimo de la población eran analfabetos, incluso los ricos.

■ La invención de la imprenta (reproducción industrial de los libros), la apuesta de Martín Lutero (ideólogo de los protestantes) por la educación para todos los ciudadanos y la Ilustración (ya en el siglo XVIII) sentaron unas nuevas bases.

■ En el siglo XVIII, Prusia fue de los primeros reinos en introducir la educación primaria obligatoria y gratuita. Se impartían clases de lectura, escritura y aritmética, y se promovían valores como la disciplina y la obediencia. La mayor parte de la población no tenía acceso a la educación secundaria, solo los ricos.

■ La revolución industrial del siglo XIX mantuvo esa visión de aprender memorizando. Hizo falta acercarse al siglo XX para que volvieran ideas alternativas, como las de María Montessori. La italiana creó un método para despertar la curiosidad de los niños e incentivarlos a aprender y experimentar por sí mismos. Fomentó la autonomía, la independencia, la iniciativa, la capacidad de elegir y la autodisciplina en los peques.



La doctora y educadora italiana María Montessori.

FILOSOFÍA PEDAGÓGICA

Jugando a pensar con Juanita

Cuatro centros de A Coruña, Almería, Madrid y Mallorca comparten un proyecto filosófico que presentan el Día Mundial de la Creatividad



■ Escanea el código QR o teclea lavozgal/vknjr en la barra de Internet para ver un vídeo del mismo programa en el 2019 con las reflexiones de los niños

OLGA SUÁREZ

¿Pueden niños de 4 años reflexionar filosóficamente sobre lo que sucede en un jardín y relacionarlo con lo que pasa en su propia vida? La respuesta es afirmativa y la prueba de ello está en el trabajo que desarrollan en paralelo cuatro profesoras de sendos centros educativos ubicados en A Coruña, Almería, Madrid y Mallorca. En los cuatro casos, el proyecto se llama El Jardín de Juanita y gira en torno a un espacio natural que sirve como recurso para jugar y pensar y, a partir de ahí, volver a conectar con la naturaleza.

El nexo común a todos ellos está en una propuesta educativa desarrollada en el año 2016 por Angélica Sátiro, pedagoga, filósofa y escritora que ahora muestra el resultado en una proyección con motivo del Día Mundial de la Creatividad, un evento internacional que este año organiza España, en el que participan proyectos de 126 ciudades y que se puede seguir a través de Internet.

«La idea nace en un espacio que los propios niños convierten en un jardín desde cero, pero, más allá del aspecto natural, lo que me interesa son los días



Un grupo de niños del colegio coruñés hablan alrededor de una de las plantas del jardín.

logos que surgen allí, a partir de los cambios de la naturaleza», explica Mar Santiago, profesora del CEIP Emilia Pardo Bazán, de A Coruña, que sigue adelante cada curso con el proyecto.

En su caso, son niños de 3 a 5 años, que están en la primera etapa educativa, por lo que ella les plantea temas que luego desarrollan por sí mismos con un gran nivel de reflexión a pesar de su corta edad. Hablan de la vida, de la muerte, de los cambios que se producen en el tiempo y utilizan casi todos sus sentidos: «Observan, tocan las plantas, las huelen, las cuidan, las riegan y mientras tanto también hablan de la

vida que ven en ellas», explica. A esta educadora le interesa especialmente el aspecto filosófico de la actividad, que permite jugar a pensar. Este espíritu es el que traslada a sus alumnos Sacramento López desde el colegio Bertomeu Ordines, de Mallorca, donde alumnos de primaria han recuperado su patio partiendo de la filosofía lúdica.

En el caso de Almería, Julia Montoya se propuso el reto de aprovechar la idea de El Jardín de Juanita para involucrar a toda la comunidad educativa del colegio Las Lomas, de Roquetas de Mar, incluidos los padres de los alumnos, e incluso una escuela

de artes plásticas y diseño. Y en Madrid, Fátima Guitart ayuda a sus alumnos del colegio Obispo Perelló a desarrollar capacidades para pensar por sí mismos de forma crítica, creativa y cuidadosa.

LOS CENTROS

■ CEIP Emilia Pardo Bazán, de A Coruña

■ CEIP Las Lomas, de Roquetas de Mar (Almería)

■ CEIP Bertomeu Ordines, de Consell (Mallorca)

■ Colegio Obispo Perelló, de Madrid

PRÁCTICAS DE ÉXITO

La radio, motivación en educación especial

Son muchos los centros educativos gallegos que han incorporado un taller de radio a su actividad, y eso permite a los alumnos poner a prueba sus conocimientos al tiempo que desarrollan nuevas habilidades. En el colegio de educación especial San Xerónimo Emiliani, de A Guarda, están experimentando los beneficios de esta actividad por primera vez este curso, después de conseguir una subvención de la Consellería de Educación para este fin y comprar el material necesario.

Docentes y alumnos reciben formación de otros centros en los que ya se llevaban a cabo proyectos similares, y los primeros programas ya se pueden escuchar en el blog del centro. Los participantes, que tienen entre 6



Los alumnos van al taller de radio Onda SanXe una vez a la semana.

y 21 años, acuden una vez por semana en pequeños grupos a esta actividad, que aporta muchos beneficios a su proceso de aprendizaje: «Partimos de los contenidos teóricos del currículo educa-

tivo, pero ellos son quienes eligen los temas que se tratarán en cada programa», explica Jesús Onrubia, director del centro.

La radio les enseña a trabajar en grupo, a respetar turnos, a sin-

tetizar la información y, por supuesto, los estimula auditivamente. «El simple hecho de ponerse los cascos ya es una sensación nueva para ellos».

Escuchar su propia voz

Como no podía ser de otra forma, lo que más les gusta suele ser el producto final. «Les resulta muy curioso escuchar su propia voz», destaca, aunque disfrutan con todo el proceso; salir del aula y trabajar con los micrófonos y ordenadores es un aliciente más para ir al colegio. Por eso, aunque la motivación que se consigue es muy positiva, una de las cosas que más cuesta a los profesores del centro es precisamente «controlar el extra de motivación» que se logra al hacer radio.

EXPRESIÓN CORPORAL

El «haka» maorí como materia de currículo en Educación Física



■ Escanea este código QR o teclea lavozgal/rtlv en la barra de Internet para ver la interpretación de los alumnos del «haka» maorí

Si alguien piensa que una clase de Educación Física es mera actividad física, debería pasarse por el CEIP Raíña Fabiola, de Santiago, y comprobar lo que los alumnos de quinto y sexto de primaria aprendieron durante seis semanas con su profesor Anxo Fernández, que es además director del centro. A través de un proyecto sobre las danzas y los bailes del mundo, la propuesta inicial consistía en aprender el haka, una danza guerrera maorí conocida principalmente porque la utilizan los All Blacks, los jugadores de rugby de la selección de Nueva Zelanda. «Para empezar, casi no sabían ubicar en el mapa el país, pero vieron fotos, buscaron documentación y terminamos haciendo un proyecto ilusionante», destaca el profesor.

Los 52 alumnos de los últimos cursos de primaria aprendieron la coreografía con mucha coordinación, pero también geografía e historia, y descubrieron la cultura y la tradición que hay detrás de esta danza: «Hacer este proyecto supuso un esfuerzo en un año como este, en el que poco se puede interactuar», destaca Anxo Fernández, para quien lo mejor fue que los niños se desinhibieran, se desfogaran y lograran un momento de catarsis. Explica que los niños captaron perfectamente el sentido de una coreografía que nació como danza de guerra, pero que «también es muy espiritual», y destaca la energía positiva y la conciencia de grupo que se creó entre los alumnos.

No es la primera vez que en clase acerca a los chavales a otras técnicas de expresión corporal, como taichi o yoga, pero es la primera vez que se centraron en la danza maorí: «Lo más importante es la energía positiva y la conciencia de equipo que lograron», recuerda. Cada grupo ensayaba en sus clases, pero después aprovecharon un espacio amplio detrás del colegio donde todos los participantes actuaron juntos. «Ver la cara de los niños fue muy importante», recuerda.

UN LUGAR SINGULAR EN GALICIA

Un recoñecemento á beleza da Ribeira Sacra

A Xunta anima aos 44 colexios do territorio que opta este ano a converterse en reserva da biosfera a sentirse parte da candidatura e seguir impulsando esta paisaxe única

Galicia atesoura un dos lugares máis especiais do mundo. Falamos do enclave onde se xuntan os ríos Miño, Sil e Cabe. Falamos dun lugar no que se tocan as provincias de Lugo e Ourense. Dun lugar dunha beleza tan espectacular que os miles de visitantes que se achegan até este recuncho de Galicia quedan completamente sorprendidos da solemnidade dos seus canóns e mosteiros.

Sabes de que estamos a falar? Damos outra pista. Desta zona tamén é famosa a súa viticultura heroica, que é como se coñecen ás pequenas fincas de viñedos que ocupan as pronunciadas ladeiras dos desfiladeiros dos ríos. Agora es capaz de situarte?

Falamos da Ribeira Sacra, un escenario sublime que garda un anaquiño de historia. Porque nos primeiros tempos do cristianismo centos de monxes e eremitas se achegaron ata este lugar extasiados polo que alí viron.

A suma da influencia destes relixiosos e a acción da natureza deixaron unha zona única no mundo. Unha singularidade que pode levar a Ribeira Sacra a converterse na sétima reserva da biosfera de Galicia nos próximos meses. Concedido pola Unesco, este é un dos recoñecementos de carácter internacional máis importantes en relación coa conservación e o uso sustentable do patrimonio. E este territorio galego está a un paso de logralo. Posto que a Ribeira Sacra será o único



A Xunta iniciou un plan estratéxico para mellorar a protección deste territorio a nivel paisaxístico e ambiental. Foto: Alberto López

espazo en toda España que opte a converterse en reserva da biosfera no 2021.

Non foi un camiño sinxelo. Atrás quedan meses de esforzo. Un traballo liderado pola Xunta de Galicia nos dous últimos anos co único obxectivo de sacar adiante a mellor candidatura posible. Pero pagou a pena. Porque o recoñecemento pode poñer o nome da Ribeira Sacra en boca de cidadáns de todo o mundo.

Cómpre seguir traballando e non deixarse levar polos últimos éxitos. De feito, a Consellería de

Medio Ambiente, Territorio e Venda ten posto en marcha un plan de acción estratéxico que permitirá mellorar a protección deste territorio a nivel paisaxístico, urbanístico e ambiental.

Iso si. Non vale só co traballo das autoridades. Tamén poden facer moito por este lugar tan máxico os máis pequenos. Un total de 44 colexios forman parte da comunidade da futura reserva da biosfera. E o seu traballo pode ser moi importante para manter a beleza do lugar. Os alumnos deben sentirse parte da Ribeira Sa-

cra para que este paraxe consiga seguir atraendo visitantes dos lugares máis recónditos do planeta.

Aumenta a concienciación

E o primeiro gran de area que poden poñer en marcha sen grandes esforzos e o de coidar a natureza a través da xestión sostible do lixo. Para iso, é importante que a poboación da Ribeira Sacra traballe en prol do principio europeo dos tres erres, isto é, reducir, reutilizar e reciclar. A compostaxe doméstica estase a estender por varios concellos como medida pa-

ra previr a xeración de refugallo e diminuír a súa produción. No eido da reciclaxe, van por bo camiño, porque tal e como explican dende Sogama, a achega dos cidadáns dos concellos que conforman este lugar á recollida selectiva da bolsa amarela (na que van os envases de plástico, as latas e os cartóns) viuse incrementada en dous anos nun 11 %, un dato que mostra que aumenta a concienciación para a reciclaxe do lixo e por extensión para o coidado dunha das xoias naturais galegas.

PRÁCTICA DE ÉXITO EN BACHILLERATO

Alimentando ratones para saber qué dieta es mejor



■ Lee este código QR o escribe [instagram.com/feedpad/](https://www.instagram.com/feedpad/) para seguir la cuenta de Instagram. Para ir a la página web del proyecto teclea bit.ly/3apJhKw

¿Quién dice que en bachillerato no se puede investigar? Que se puede preguntan al equipo de Lara Ruiz, Javier Nogueira, Álex Carrasco, Javier Bejerano y Javier Castro. Los cinco estudiantes primero de bachillerato en el CPR Esclavas, de A Coruña, y están desarrollando una investigación que aglutina todo lo que se busca en el nuevo currículo: trabajo por proyectos, combinación de asignaturas (Física y Química con TIC), aprendizaje servicio (hacer algo que sirva a los demás)

y, por supuesto, investigación con garantías. Lara Ruiz explica el objetivo: «Queremos saber cómo afecta la nutrición a nuestra salud y promocionar hábitos saludables». Para la primera parte, tienen seis ratones a los que alimentan con dos productos diferentes; ambos son comerciales y por tanto seguros, pero «uno tiene una composición más equilibrada y el otro menos». Cada día miden y pesan los ratones, y registran lo que comen y su actividad física. A finales de curso elaborarán un informe y, mientras, comparten la experiencia en una web y en las redes sociales, sobre todo Instagram, con consejos sobre alimentación sana.

APRENDE ARTE

La Barrié abre mañana su muestra de Miró a los estudiantes con una visita virtual en la que pueden preguntar



■ Lee este código QR o escribe bit.ly/3syVg9o para ir al YouTube de la Barrié y seguir la visita, guiada por el nieto de Joan Miró, mañana a las 12

La Fundación Barrié quiere que todos los estudiantes puedan disfrutar de la exposición de Joan Miró y que lo hagan, además, con un guía de excepción: su nieto Joan Punyet Miró. Punyet es un experto en la obra del catalán, y explicará su evolución.

Como este año no se pueden

hacer visitas presenciales, ha organizado una actividad telemática muy especial: un recorrido guiado mañana, jueves, a las 12 del mediodía, retransmitido en directo desde el canal de YouTube de la Barrié. Lo interesante es que los estudiantes (y no solo los estudiantes: cualquiera puede seguir la exposición) pueden hacerle preguntas a Joan Punyet Miró. Si las quieren enviar con antelación, deben mandarlas al correo electrónico de la Fundación Barrié (info@fbarrie.org); si las dudas surgen durante la visi-

ta, pueden plantearlas en directo en los comentarios de YouTube.

La muestra de Miró, que se puede ver en A Coruña hasta el 16 de mayo, está formada por 47 obras. Según explican en la Barrié, «lo que más caracteriza esta colección es que, si bien presenta las últimas décadas de su trayectoria, expone casi todos los temas que han interesado al artista desde sus inicios».

Las preguntas: Con antelación, a info@fbarrie.org o, en directo, en los comentarios de YouTube.

O XOGO DE ROI

Unha ruta sobre unha antiga vía romana

A medida que se ía desenvolvendo a Reconquista, os cristiáns das zonas que quedaban liberadas peregrinaban a Santiago para dar grazas ao Apóstolo a través deste camiño

CRISTÓBAL RAMÍREZ



España foi invadida polos musulmáns no ano 711. Os invasores chegaron ata a cidade de Poitiers (Francia), onde foron derrotados. E a partir de entón retrocederon aos Pireneos e controlaron toda a península ibérica menos as montañas de Asturias e o territorio galego, aínda que aquí chegaron varias veces e non precisamente en son de paz. Incluso arrasaron a catedral de Santiago. Iso si, respectaron o sepulcro do Apóstolo. Dende aproximadamente o ano 718, cando os árabes xa controlaban o que hoxe é España e Portugal, os cristiáns tomaron a iniciativa para botalos. É o que se chama a Reconquista. Durante case oito séculos, aos poucos os musulmáns foron retrocedendo, perdendo terreo, ata que a finais do século XV perderon a súa última posesión: Granada.

E a medida que avanzaban, os cristiáns das zonas que quedaban liberadas peregrinaban a Santiago para dar grazas ao Apóstolo. E facíanlo por unha antiga vía romana que dende Andalucía pasaba por Extremadura, Salamanca e Zamora, e ía parar a Astorga (na provincia de León). Era a chamada Vía da Prata. E, por certo, iso de prata non ten nada que ver co metal, senón que neste caso provén da evolución dunha expresión árabe, *al balat*, que significa 'camiño empedrado'. E así estaba aquela vía romana: empedrada.

Os peregrinos nin antes nin agora chegaban ata Astorga, senón que nun punto de Zamora desvíábanse cara ao oeste, a Galicia, buscando primeiro a localidade de Pobra de Seabra e logo subindo dúas altas montañas chamadas Padornelo e A Canda. Éntrase así en territorio de Ourense. E aí, na primeira poboación mediana que se atopa e que figura nos mapas como A Gudiña, hai dous ramales que obrigan ao peregrino a elixir. Un, máis histórico, discorre polo norte. É a denominada Verea Vella, por onde os galegos do século XIX ían a Castela a segar o trigo e que Rosalía de Castro recordou nuns versos:

*Castellanos de Castilla
tratade ben ós galegos;
cando van, van como rosas;
cando vén, vén como negros.
Cando foi, iba sorrindo
cando ven, viña morrendo;
a luciña dos meus ollos,
o amantiño do meu peito.*



Este itinerario tamén se coñece como Camiño de Oriente, do Sueste ou Sanabrés. Foto: M. Marras

O segundo ramal, moito menos utilizado, baixa ata Verín e ten como gran aliciente nestes tempos a vila de Allariz, que se mostra impecable cos seus museos e monumentos. Un e outro únense nos arredores de Ourense, cidade que logo se cruza —incluíndo o paso sobre o río Miño por unha magnífica ponte romana— para ir subindo aos poucos.

En San Cristovo de Cea hai que tomar unha nova decisión: ou ben segue recto ou ben o peregrino opta por desviarse por unha ruta ben sinalada aínda que secundaria. A vantaxe desta última é que pasa ante as portas dun dos máis impresionantes mosteiros de Galicia, o de Oseira, reconstruído grazas ao tesón da comunidade relixiosa que o habita. Unha rehabilitación que mereceu un gran premio europeo, o Europa Nostra.

A partir do alto de Dozón, ao que se chega por Oseira ou polo Camiño oficial, todo será en cos-

ta abaixo, con minúsculas subidas. E así deixa atrás Lalín (moi famoso agora polo seu prato estrela, o cocido), Silleda e Bandeira, para cruzar o río que une as provincias de Pontevedra e A Coruña, que non é outro que o Ulla.

Pouco despois, o peregrino vai ir camiñando polas ladeiras da montaña máis emblemática de Galicia: o Pico Sacro, ligado a lendas e tradicións tamén relacionadas co apóstolo Santiago. Compostela xa está moi preto e entrarase na cidade por outro lugar simbólico: o Sar.

Outros nomes

Dende aí queda unha corta subida para alcanzar a catedral. E unha aclaración final: este itinerario coñécese tamén como Camiño de Oriente (u Oriental), unha denominación xa en desuso. Pero tamén pódese atopar referido como Camiño do Sueste. E collendo cada día máis forza, atopáremos o nome de Camiño Sanabrés.

PEREGRINOS HISTÓRICOS

Afonso Eanes

Hoxe imos falar dun peregrino histórico. Concretamente do trobador e nobre de orixe coruñesa Afonso Eanes do Cotón, que viviu entre os séculos XII e XIII e pasará á historia por ser un peregrino moi peculiar.

Sen dúbida, a súa obra converteuse nun best-seller naqueles anos ao longo do Camiño Francés, unha ruta que el mesmo percorreu polo menos por Burgos, Palencia e León. Ade-

mais de, claro está, por Galicia. Home dunha vida moi axitada e pouco ordenada, estivo na Reconquista de varias cidades andaluzas, por entón en poder dos musulmáns. Era un asiduo das tabernas e o seu final poderíamos dicir que foi realmente trágico, porque nunha destas tabernas, concretamente nunha situada en Cidade Real, o seu discípulo e amigo Pero da Ponte matouno cun coitelo.

PARA DESCUBRIR

SEGUIR COÑECENDO O CAMIÑO

Unha guía moi sinxela



Hai moitísimas publicacións referidas aos camiños de Santiago. Algunhas para especialistas e outras para todo o mundo, incluíndo numerosas guías co fin

de que o peregrino saiba que é o que se atopará cando se poña a andar. Un deses libros, entretido e cheo de curiosidades, de sinxela lectura (e ademais con moitas fotos e debuxos), titúlase *La catedral de Santiago para los peregrinos*.

O seu autor, Manuel F. Rodríguez, naceu na localidade lucense de Sarria. Neste pequeno volume pode verse como era a catedral antiga, de hai case 1.200 anos, por exemplo. Tamén explica que a mediados do século pasado vivía no alto dos

tellados o campaneiro coa súa familia, as galiñas, algún outro animal doméstico e, ao parecer, durante unha tempada tivo tamén un porco ao que non lle

daban medo as alturas. Nessas páxinas cítese a Guillaume de Aquitania, que pasou aos libros de historia porque acabou a peregrinación e morreu xusto ante o altar maior. Moi interesante é a



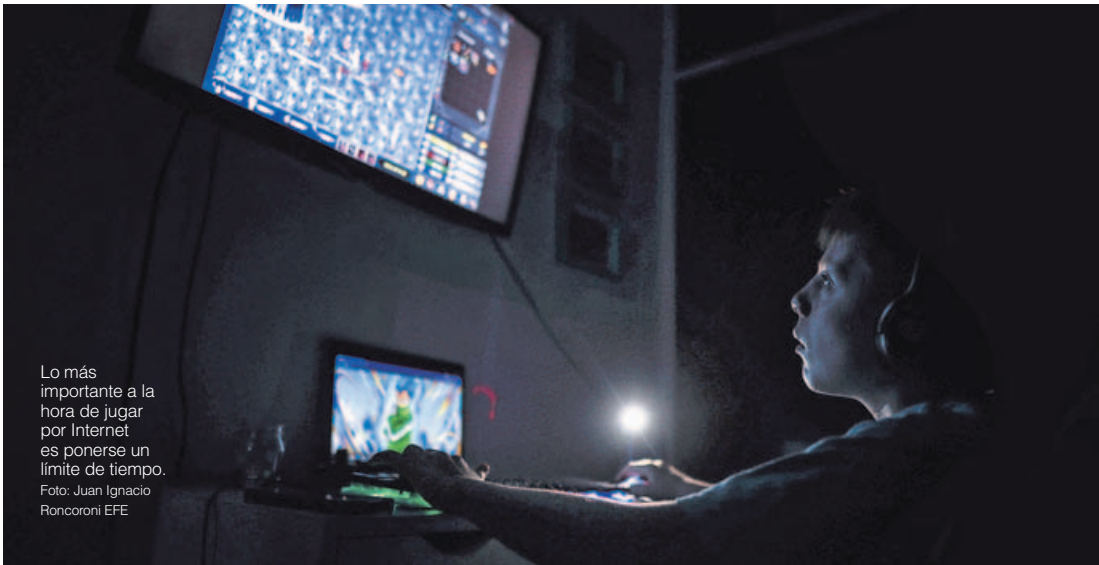
O libro de Manuel F. Rodríguez.

gran tesouro que se mostra a todo aquel que desexe velo. E, por certo, sabías que na catedral de Santiago de Compostela se gardan as reliquias doutro Santiago, chamado o Menor ou Alfeo? E de que reliquias se trata? Pois nada máis e nada menos que do seu cráneo.



Para poder ler as instrucións e as bases do xogo de Roi podes premer neste enlace coas condicións do concurso

Tamén podes teclear: bit.ly/3kBIT7C



ESCUELA DE FAMILIAS

Tema del mes

Las otras consecuencias del covid-19

Etapas

Infantil, primaria y secundaria

El dato

La adicción a los videojuegos hace años que ha sido catalogada como un trastorno de la conducta por la Organización Mundial de la Salud

Errores que evitar

Permitir el uso de videojuegos dirigidos a mayores de 18 pensando que solo son juegos aunque incluyan contenidos violentos, xenófobos, machistas o de carácter sexual

Algunas claves

Es importante conocer los contenidos de los videojuegos favoritos de tu hijo, de su trama, del rol que suele adoptar y de sus compañeros de juego. Para conseguirlo lo mejor es ponerse a jugar con ellos

Para saber más

www.pantallasamigas.net

Lo más importante a la hora de jugar por Internet es ponerse un límite de tiempo.
Foto: Juan Ignacio Roncoroni EFE

ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Evadirse ante una pantalla

La industria de los videojuegos marcó su récord de ingresos durante el confinamiento, y muchos jóvenes los usaron para desconectar

ANA T. JACK

Divertidos, estimulantes y muy adictivos. Y además, en tiempos de pandemia, una forma segura de socializar sin peligro de transmisión del covid-19 y una manera de entretener las largas horas de los días de confinamiento. Sin olvidar su potentísima capacidad para conseguir que nos evadamos de una realidad de la que en ocasiones quisiéramos escapar.

Así son los videojuegos, un fenómeno mundial y un gran negocio que engancha por igual a hombres y mujeres, a mayores

y, sobre todo, a pequeños. Estos últimos son especialmente vulnerables a su poder de seducción. De hecho, los efectos negativos en niños y adolescentes están asegurados si no existe una supervisión y un control por parte de la familia que les ayude a gestionar su uso.

Hagamos una simple prueba, ¿con cuál de los tres jugadores crees que se identificaría tu hijo?

■ **Jugador A.** «Reconozco que los videojuegos me absorben más tiempo del que quisiera. A veces se me pasan las horas sin darme

cuenta, pero para evitarlo les pido a mis padres que me avisen cuando ya haya pasado una hora y me obliguen a desconectar. A mí tampoco me gusta darme cuenta de que he perdido toda la tarde ante la pantalla».

■ **Jugador B.** «Soy un verdadero adicto a los videojuegos: he dejado hasta de salir con mis amigos. Ahora solo me siento bien si estoy jugando por Internet. Duermo menos, estoy más cansado en clase y mi rendimiento escolar ha empeorado. Mis padres son unos pesados que no paran de decir-

me que estoy siempre pegado a la consola. Pero si me castigan sin videojuegos me pongo muy agresivo, así que casi ni se atreven a hacerlo».

■ **Jugador C.** «A mí me gustan los videojuegos, pero también me lo paso muy bien con mis amigos de carne y hueso, practicando deporte y dedicándome a otras cosas que me interesan. Y, desde luego, no les quitan tiempo a mis obligaciones o estudios».

Si tu hijo es de este último tipo, ¡enhorabuena! Las pantallas

no invaden su vida ni la dominan. Sabe disfrutar de otras cosas y usar los videojuegos para lo que son: pasar un buen rato y desconectar un poco de sus obligaciones. Pero si más bien lo identificarías con el A o incluso con el B, formas parte de ese inmenso número de familias que dicen sentirse desbordadas por la invasión de los videojuegos en la vida de sus descendientes. Quizá sea el momento de ponerse manos a la obra y empezar por leerle el decálogo de la sensatez.

anatjack@edu.xunta.es

DECÁLOGO DE LA SENSATEZ

Consejos para no dejarse dominar por los videojuegos

Estas orientaciones están adaptadas de la psicóloga Alicia Banderas, autora de *Hijos felices*.

1 No permitas que tu día a día se reduzca a jugar a videojuegos el mayor número de horas posible. Si te dejas atrapar por ellos, te verás obligado a renunciar a tu propia vida. Es importante que disfrutes también de tus amigos, de tu familia, de jugar al aire libre, del deporte y otras aficiones.

2 No te dejes engañar. Los videojuegos están diseñados para que experimentes una sensación de subidón y sientas que eres el amo dándole sin parar a los botones, aunque en realidad estás haciendo casi todo el tiem-

po lo mismo. Eso es lo que buscan los desarrolladores de aplicaciones, que te enganchen. A veces, hasta bajan el nivel de dificultad para que no abandones (puedes comprobarlo si estás varios días sin jugar).

3 No confundas la realidad con la ficción. Sabemos que un videojuego no te convertirá en un asesino, aunque mates a otras personas en el juego, pero sí pueden aumentar tu comportamiento agresivo y, sobre todo, hacer que normalices la violencia y te vuelvas insensible hacia ella. Y eso sí que tiene su peligro. La violencia nunca debería ser algo excitante. El código PEGI (Pan European Game Information) está ahí para indicarte la edad recomendada.

4 Antes de sentarte a jugar, asegúrate de que tienes hechos tus deberes o las tareas domésticas. Verás que así jugarás con más libertad y disfrutarás más.

5 ¡Pon una alarma en tu vida! Márcale un tiempo de juego antes de conectarte. Por ejemplo, 45 minutos es un período razonable para disfrutar y que no te absorba el juego hasta el punto de que se te pase la tarde, o la noche, sin que te des cuenta. Si ese día puedes, te concedes otros 45 minutos. Pero así controlas tú.

6 Decide tu meta sin dejarte presionar por los demás jugadores. Por ejemplo, completar un nivel sin empezar el siguiente.

No te dejes presionar por comentarios del tipo «¡No me dejes tirado justo ahora!» para seguir y seguir jugando.

7 Aplica la ley Cenicienta: a partir de las 12 de la noche, incluso en fin de semana, totalmente prohibidos los videojuegos. Y al menos una hora antes de acostarte, desconéctate de las pantallas. Tu cerebro, tu estado anímico y la calidad de tu sueño te lo agradecerán.

8 Cuando juegues en línea, evita los insultos, las humillaciones o los comportamientos crueles con terceros. Y no participes en ningún tipo de maltrato o conducta poco respetuosa hacia otras personas.

9 Nunca renuncies a otros planes por quedarte jugando ante la pantalla. Es decir, siempre que tengas la posibilidad de salir a jugar a la calle con tus amigos, de ir al cine, de acompañar a tu madre a dar un paseo o de asistir a una fiesta de cumpleaños, adelante. Esta es una regla básica que te permitirá seguir conectado a la vida real.

10 ¿Te gustan tanto los videojuegos que en el futuro te gustaría dedicarte a su diseño o programación? Pues entonces aplícale con tus estudios, especialmente con las matemáticas y la física: las grandes empresas contratan a los más brillantes y responsables.

GUÍA DO PROFESOR

Tbilisi, Capital Mundial do Libro, apostará polas novas tecnoloxías

Este venres celébrase en todo o mundo o Día Internacional do Libro e dos Dereitos de Autor

JESÚS GARRIDO

O 23 de abril, é necesario festejar directamente o libro. Así como soa: todos os libros, que son algo así como unha criatura que leva firma e data de nacemento. E, se merecen o agrado dos seus lectores, teñen a sorte de volver nacer cada vez que logran unha nova edición.

LIBROS CLAVE

Hai tres libros claves do Programa Prensa-Escuela. Aí seguen desde que saíron do prelo. Telos no rexistro do sistema Prensa-Escuela: *Guía do profesor A. A noticia*, *Guía do profesor B. O xornal* e *Guía do profesor D. Orientación educativa* (pódolos baixar dende t.ly/SOpL, xunto co *Libro de estilo* de La Voz de Galicia, unha axuda para resolver dúbidas de redacción con axilidade).

Por suposto, é lóxico e obrigatorio lembrar neste Día do Libro que La Voz de la Escuela vai máis aló do seu contido concreto de cada semana. Uns días presenta unha noticia ou un tema que coincide coa programación concreta dese día ou semana na túa clase, pero outros días non. O sistema do Programa Prensa-Escuela, xa que logo, vai moito máis alá do que aparece concretamente ese día no suplemento dos mércores. E dos libros editados que serven de consulta.

Amplía, xa que logo, a túa in-

formación e conecta con outras actividades visitando:
■ www.prensaescuela.es

CAIXAS DE ZAPATOS

Presentamos unha nova e dinámica idea: a das seis caixas de zapatos. Sorpréndete, pero así o escriben desde un colexio: «Eliximos seis caixas de zapatos e en cada unha botamos papeletas con ideas sobre actividades para facer na nosa clase para mellorar a dinámica e estudo das noticias». Isto é só un exemplo.

■ Cantas materias temos?, seis, por exemplo? Pois seis caixas de zapatos, ou menos se vemos que non todas as materias se prestan para discutir noticias sobre os seus temas.

■ Sae unha noticia desa área no xornal? Pois a escribimos brevemente, ou a recortamos, que é máis rápido, e escribímola como posible actividade en clase. E así durante dúas semanas. Despois, cada semana.

■ Segundo avanzamos, lemos as papeletas e vemos como vai a cousa a primeira semana e tamén a segunda. Só discutimos e falamos un pouco sobre as actividades que escribimos, se valen ou non valen e por que. Pero cremos que é mellor así e non comprometernos en lanzarnos, por se logo non se pode ou non sabemos ben como facelo.

■ «A segunda semana escribi-



Celebración do Día do Libro no colexio Anxo da Guarda, da Coruña, no 2019. Foto: Marcos Miguez

mos menos actividades e o profe ameazaba: “Calquera día ides ter que facer o que ides escribindo...”». Coidado, pois!

Niso andamos. E, o vindeiro luns, eliximos tarefa: talvez, unha por materia... e xa vai ben! Pobre da noticia que caía nas miñas mans...! A por ela!

■ Nota: o texto elixido comunica unha noticia real.

TBILISI 2021

A directora xeral da Unesco, Audrey Azoulay, nomeou a Tbilisi (capital de Xeorxia) Capital

Mundial do Libro do ano 2021, seguindo a recomendación do Comité Consultivo para a Capital Mundial do Libro, que se reuniu en Suíza en xuño do 2019.

O programa proposto por Tbilisi, cuxo lema é «OK, entón o teu próximo libro é...?», céntrase no uso de tecnoloxías modernas como ferramentas poderosas para promover a lectura entre os mozos. O programa inclúe varias actividades importantes, a grande escala e sostibles. Entre os eventos e actividades haberá bibliotecas e un festival do libro infantil, un proxecto dixital de última xe-

ración para transformar libros en xogos e a reconstrución da primeira editorial xeorxiana.

Deseñado especificamente para nenos, novos e lectores que teñen acceso limitado aos libros, o programa de actividades centrarase na innovación. O obxectivo principal da cidade é popularizar a lectura e aumentar a accesibilidade aos libros para toda a sociedade.

O ano de celebracións comezará o 23 de abril de 2021, Día Mundial do Libro e dos Dereitos de Autor:

■ t.ly/OXel

Una educación de calidad empieza con una buena información.

Suscríbete ya a la newsletter de educación

www.lavoz.es/newsletter

► Reportajes exclusivos
Entrevistas
Informes nacionales e internacionais
Actualidad educativa
DOG, BOE y avisos

 Todo está cambiando



Cun pouco de imaxinación e a colaboración da dirección do centro non será moi difícil atopar formas creativas de aprender aos alumnos. Foto: Marcos Míguez

O XORNAL E A ESCOLA

Buscar tempo para facer algo novo

Unha proposta para meter os programas oficiais no caixón do pupitre e tirar partido do Día Mundial da Creatividade e a Innovación, que se celebra hoxe, 21 de abril

JESÚS GARRIDO

Se o próximo día 23 é o Día Mundial do Libro, hoxe, día 21 do mesmo mes de abril, e promovendo sorte e enxeño, celébrase o chamado Día Mundial da Creatividade e a Innovación. O cal axuda a esixir a mellor calidade dos libros que ocupan as nosas bibliotecas e sinxelos pupitres de clase.

Leonardo da Vinci e a súa xenialidade son a clave deste día mundial e a el e a súa obra haberá que acudir e ver en que sentido non só utilizamos os libros de texto que temos na aula, senón tamén o atrevido intento de ser creativos e engadirlos aos libros de texto esa noticia que lles dá vigor e actualidade en cada momento (t.ly/qx3c).

DESCULPAS INACEPTABLES

O non ser creativos busca as súas desculpas. Un grupo de profesores sinalaba por que os índices de creatividade se situaban, con relativa frecuencia, nunha zona baixa da acción escolar.

1. En clase adoitamos pedir respostas rápidas, e non tantas solucións abertas cuxa exposición e

análise levaría moito máis tempo.

2. O costume de emitir xuízos prematuros, ao ver que os alumnos se afanan en buscar pola súa conta o que talvez xa está escrito, e talvez lles dicimos: «Así non che sairá».

3. A permanente e socorrida frase, que aforra tempo, «Sempre se fixo así».

4. Enfoques curtos ante temas importantes e complicados: para iso faría falta..., non dispomos de...

5. Ás veces, os intentos creativos, por falta de adestramento previo en procesos dese tipo, convértese en diversión, talvez impropia dunha clase máis formal.

6. Utilizar basicamente principios lóxicos e dedutivos: primeiro, por exemplo, establecer que é poesía e, unha vez ben apresada a definición, non fai falta que cada un mostre xa o seu sentimento e opinión persoal sobre o tema.

7. Ter algún medo á espontaneidade, ao humor, á intuición...

8. Naturalmente, a creatividade esixe máis tempo, que non hai.

9. Perda de control no grupo creativo, se se aplica a todas as materias.

10. A existencia de modelos de

programación autocrática, que venen predefinidos desde arriba.

DISO NON HAI EXAME

A creatividade non entra no exame, e deste xeito todo se reduce a:

A) Fíarse só dos expertos que fixeron os programas e deixar pouca marxe aos profesores e alumnos para que pensen por si mesmos.

B) En moitos casos, abundancia do competitivo e dos resultados. Adoita dicirse que, ás veces, ofi-

ciais... e non tanto do que un pode facer ou aprender.

C) Pensar, talvez, que os alumnos deben aceptar as cousas sen crítica —porque non teñen idade para iso— e porque outros xa o pensaron.

D) Imañarse a vida e a educación, en xeral, como un feito pechado e non como un proceso máis libre e que necesita unha actitude creativa tamén por parte do que o recibe.

E) Ás veces dá a impresión de que os alumnos están principalmente para desenvolver o pro-

grama e non nos fixamos tanto en que o programa debería estar para desenvolver aos alumnos.

F) Aínda que soe un pouco esaxerado, parece que un bo alumno é aquel que repite ben o que vén nos libros.

G) O programa diario da educación xa está saturado e non hai por que complicarlo máis coa adaptación difícil ás singularidades de cada alumno.

H) Nos exames, xeralmente, case ningún pregunta pola creatividade, polo menos en varias materias.

I) Búscanse primeiro os chamados obxectivos básicos e inmediatos do programa de coñecementos que xera cada materia, pero con frecuencia esquece o desenvolvemento das actitudes científicas, do sentido histórico, do artístico, da interacción humana... que deben aplicarse no desenvolvemento humano de cada día.

J) Adoita dicirse que, ás veces, o clima de creatividade e modos de participación entre os mesmos profesores e a dirección do centro educativo facilita ou fai un pouco máis fácil, ou difícil, a súa aplicación en clase cos alumnos.

ACTIVIDADES

Nunha reunión de profesores, alguén inventou este acrónimo sobre a palabra *creatividad*. Puxo no chan, en vertical, unha debaixo doutra, cada unha das súas letras: C / R / E / A / T / I / V / I / D / A / D.

Á beira de cada letra escribíase unha palabra que tivese algún sentido creativo. Resultou premiada a seguinte versión: Carambola / Romper / Éxtasis / Admiración / Tic / Invento / Válido / Intranqui-

lidad / Don / Apuro / Distinto.

Lectura intelixente: «La Creatividad es una Carambola que Rompe mi tortura, y me produce un Éxtasis y un remanso de Admiración. Sentí un Tic y apareció el Invento. Fue lo más Válido que me pasó en mi vida para curar ni Intranquilidad ancestral. Fue como un Don que me sacó del Apuro. La creatividad, amigos, es algo Distinto».

Premio, aplausos...