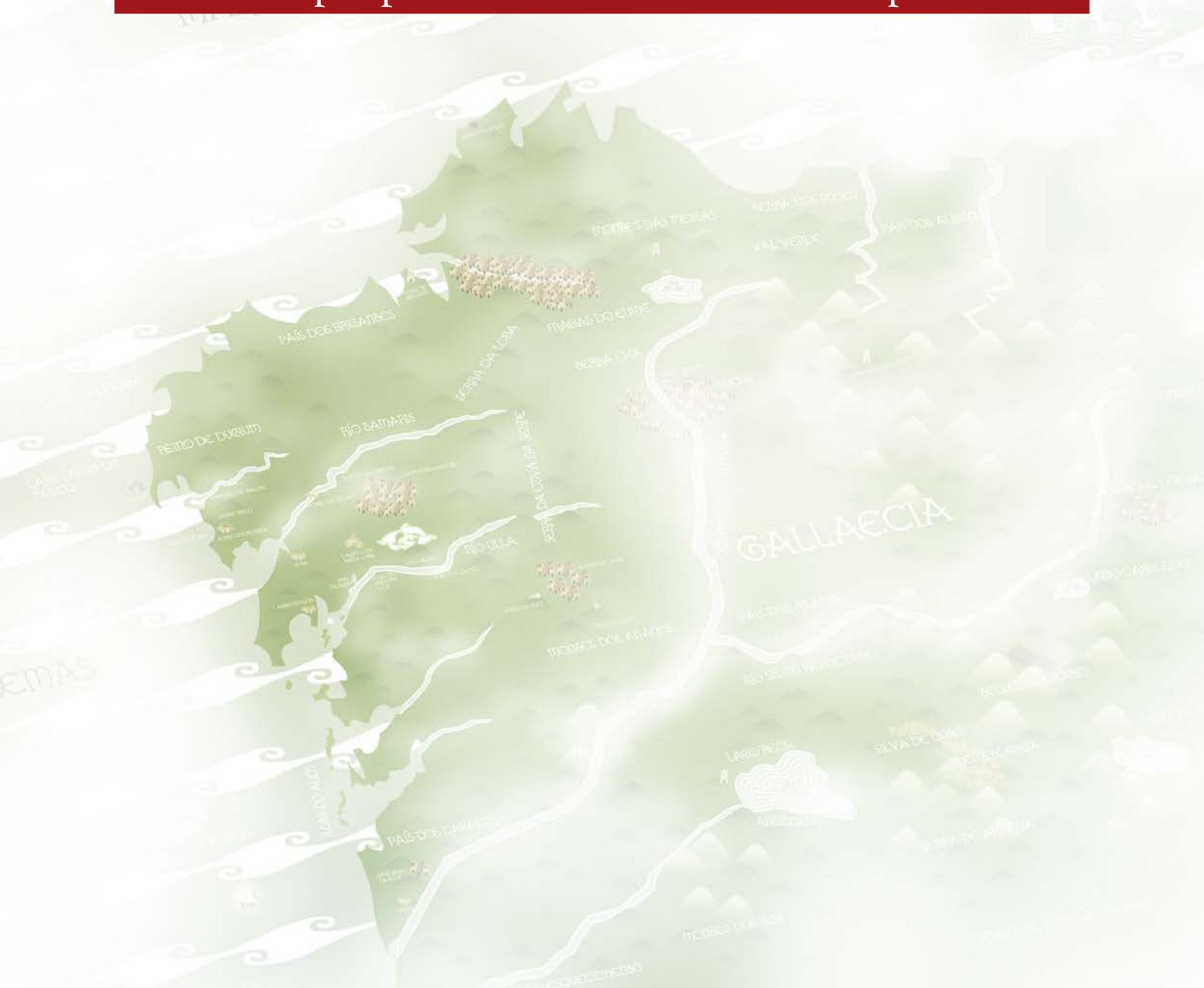


CodeX21

Unha proposta educativa interdisciplinar



Pablo Culebras



XUNTA
DE GALICIA



Xacobeo 2021

Índice

INTRODUCCIÓN

3

Actividades, libro e web

3

Gratuidade / custes

4

Obxectivos do proxecto

4

CodeX21: un códice Calixtino do s. XXI para o Xacobeo 2021

4

Terraloba: o país da Raíña Lupa

5

Centros de ensino participantes

6

Materias e cursos nas que se pode integrar o proxecto

7

ACTIVIDADES DOS CENTROS

7

O Teu Camiño / Polyphones

7

Xeñas do Camiño

9

Sendas e lendas, guía dos imaxinarios peregrinos

10

Charlas e obradoiros


11

Breve ficha persoal e contacto


12

Introdución

Codex21 é un proxecto persoal, nado da miña afección á **historia**, a **natureza** e as **lendas** de Galicia. Desenvólvoos como parte da miña actividade profesional dedicada á **xestión cultural e promoción** dese **patrimonio**, centrada na súa **divulgación** da través de propostas de turismo sustentable e en proxectos educativos.

 O proxecto está nun 50% financiado polo programa **O Teu Xacobeo** da **Consellería de Cultura e Turismo** para impulsar actividades relacionadas co **Xacobeo do ano 2021**, despois de ser seleccionada como unha das propostas presentadas ao devandito programa. O resto dos custes esperan ser cubertos coa venda do libro que forma parte do proxecto.

Actividades, libro e web

 O proxecto consta de **dúas partes**:

1. Unha serie de **actividades** relacionadas co patrimonio natural, histórico, lendario, toponímico, etc. **realizadas por varios centros de ensino da área definida como "Terraloba"** (as terras da Raíña Lupa). Estas actividades estarían **integradas na programación do centro**, e poden seguir as pautas suxeridas neste documento ou ben basearse en iniciativas dos propios centros. Para poderen ser incluídas na web do proxecto, estas actividades **deberían realizarse antes do 30 de abril de 2020**.
2. **Un libro e unha web realizadas por min**. O libro sería un relato inspirado nos libros III e IV do Códice Calixtino (**lenda da traslatio** do corpo do Apóstolo e a descuberta do seu sepulcro), resaltando os aspectos que estes relatos teñen en común coa **literatura fantástica**. Será **publicado en abril de 2020**, e **entregarase de balde unha copia a cada docente participante** no proxecto **e outra copia para a biblioteca do centro**. O trasfondo da trama está **baseado en parte nun relato que publiquei** na serie Contos Estraños da Editorial Urco no 2016, titulado **A Caída de Oestrym**.

O **universo narrativo** despregado no libro servirá **para dar cohesión a todos os materiais** publicados na que será a **web oficial do proxecto, codex21.gal**, a través dunha **wiki** e un **mapa interactivo** dese mundo imaxinario. Na web incluírase ademais unha **mostra dos traballos realizados polos centros** e un **enlace aos seus blogs ou páxinas web**. Deste xeito, a web codex21.gal que funcionará como edición en liña desta particular versión do Códice Calixtino.

Gratuidade / custes

A participación dos centros no proxecto **non comporta ningún custe por parte dos mesmos**, coa **excepción das charlas e obradoiros** que puidera impartir pola miña parte (v. páxina 11). Todas **as actividades poden ser libremente adaptadas** polos docentes para adecualas o mellor posible á súa programación didáctica.

Obxectivos do proxecto

1. Contribuír á **recuperación, conservación, posta en valor e difusión** do noso rico **patrimonio** material e inmaterial.
2. A través da adaptación de actividades á programación dos **centros de ensino**, favorecer a **participación** destes **na xestión do patrimonio material e inmaterial da súa contorna, poñendo en contacto directo ao alumnado cos bens naturais e culturais** que están no celme da “ruta das estrelas”. Neste sentido, **contribuír a crear conciencia do valor destes bens** e o xeito en que estes poden interrelacionarse nun **conxunto integrado**, un país que ten un plareal e outro imaxinado, **unha historia e moitas lendas**, todas elas **enraizadas na súa paisaxe e xeografía**.
3. **Crear un mundo narrativo coherente inspirado nas distintas lendas e tradicións fragmentarias**, de xeito análogo a como fixera hai novecentos anos o Códice Calixtino con respecto á tradición en torno ao Apóstolo Santiago, **centrándose neste caso na Raíña Lupa e o patrimonio histórico, natural e lendario das terras situadas á fin do Camiño** (Terras ao oeste de Santiago) **ou ben relacionadas coa “pre-cuela” do mesmo que foi a Traslatio**.



CodeX21: un códice Calixtino do s. XXI para o Xacobeo 2021

O proxecto **CodeX21 está inspirado nos cinco libros do Códice Calixtino**, e consiste nunha **actualización do Códice ao século XXI** coa fin de contribuír á recuperación, conservación, posta en valor e difusión do noso rico patrimonio material e inmaterial e, ao mesmo tempo, vehicular varios contidos educativos. Dáse a circunstancia que a obra atribuída aos *scriptoria* de Xelmírez comezou a compoñerse aos inicios da década de 1120, polo que **os vindeiros anos cumprírase o noveno centenario** do inicio dos traballos. **O Códice Calixtino tivo un papel fundamental na declaración, no 1122** do primeiro Ano Santo, que consagrou o **santuario compostelán como un dos principais**

destinos de peregrinaxe do mundo cristián, por canto abordou a **tarefa de sistematización, selección, ensamblaxe e creación dun corpus coherente de materiais** en torno á tradición Xacobeá, da que existían múltiples versións. Ademais, **a obra inclúe, no seu libro V, unha guía para os peregrinos**, todo un traballo de descrición xeográfica e cultural dos lugares que atravesa O Camiño, que foi **considerada polos historiadores como "A primeira Guía de Viaxes de Europa"**.



CodeX21 muda os *scriptoria* medievais polos centros educativos, as composicións polifónicas, os salmos e os poemas por **creacións laicas de alumnos empregando as vellas e as novas tecnoloxías** e as follas de vitela polos blogs e as páxinas web. Mais **aspira a conectar con esa mesma sustancia, en gran medida popular e pre-cristiá, que inspirou as tradicións recollidas no Códice**, dándolles un sentido (unha codificación) contemporánea, é dicir, **aglutinándoas nunha unidade coherente**, un "canon" de lendas que actualice o significado de todas elas para as novas xeracións e as faga partícipes do patrimonio xacobeo **alén do feito relixioso, centrándose nas raíces lendarias do Camiño**.

Terraloba: o país da Raíña Lupa

As actividades aquí descritas desenvólvese nun **espazo real e á vez ficticio denominado Terraloba, que se correspondería cos dominios da mítica Raíña Lupa**.

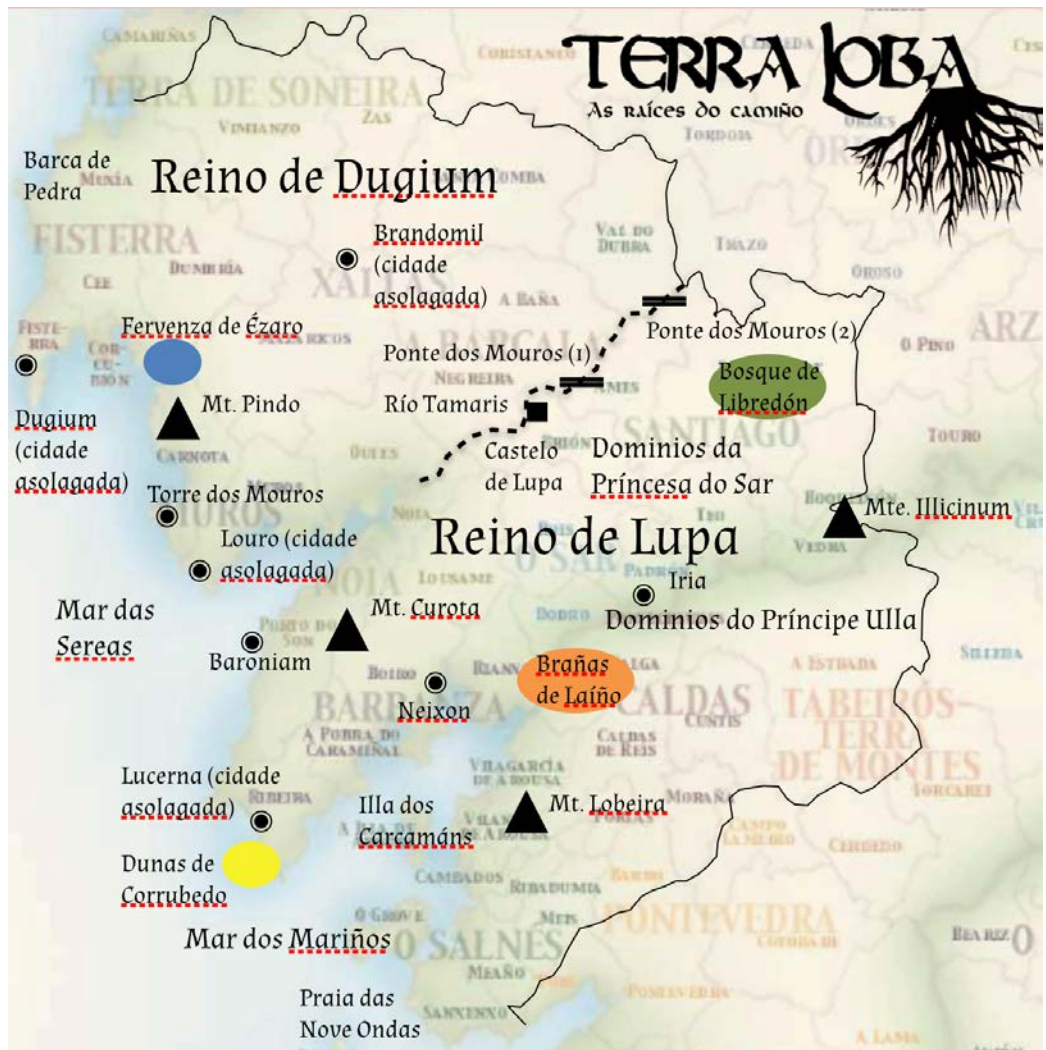
Este nome creouse para aglutinar unha serie de concellos asociados á lenda da *traslatio* do corpo do Apóstolo e a varios relatos populares sobre esta misteriosa soberana. Neste sentido, Terraloba é un espazo físico, pero, ante todo, é un mundo imaxinario: seguindo o ronsel de lugares como as **Terras de Miranda de Cunqueiro ou Tagen Ata, de Ferrín**, equivale a unha **proxección simbólica dunha parte de Galicia**.

En todo o proxecto xógase con estes dous planos de **realidade e ficción, mundo real e universo mítico, patrimonio material e patrimonio inmaterial, pasado e presente...** esta duali-



dade impregna tamén o Códice Calixtino, que no fondo non deixa de ser un compendio de lendas e misticacións dun pasado afastado (ata mil anos anterior) feito coa fin de crear un relato coherente ao redor de Santiago de Compostela e os seus camiños. Así, **Terraloba é unha expansión da idea de Santiago, declinada neste caso en**

feminino e substituíndo a relixión pola maxia, a penitencia polo xogo e a fe polo imaxinario. Dalgún xeito, pois, é a “cara B” do vello códice, o seu reverso.



Centros de ensino participantes

proxecto desenvolveríase de xeito paralelo en **sete centros de Concellos da área definida como “Terraloba”** (as terras da Raíña Lupa). Trátase dos seguintes:

1. CEIP Agro do Muíño, de Ames
2. CPI Plurilingüe Antonio Orza Couto de Boqueixón.
3. CPI O Progreso, de Catoira.
4. CEIP Plurilingüe San Clemente de César, de Caldas de Reis
5. CPI Plurilingüe Eusebio Lorenzo Baleirón, de Dodro
6. CEP Ramón de Artaza e Malvárez, de Muros
7. CEIP Os Muíños, de Muxía (por confirmar)

Materias e cursos nas que se pode integrar o proxecto

Poden participar docentes e grupos de calquera curso de Educación Primaria ou Secundaria, aínda que está especialmente pensado para os **cursos de 4º, 5º e 6º de Primaria e de 1º, 2º e 3º da ESO**. Entre as materias que poderían estar máis directamente atinxidas están as de **Ciencias Sociais / Xeografía e Historia, Lingua Galega e Literatura, Ciencias da Natureza / Bioloxía e Xeoloxía, Educación Artística / Educación Plástica Visual e Audiovisual, Música, Tecnoloxía, Educación Física, Inglés, Francés, Portugués e Tutoría**. Na seguinte sección danse detalles sobre posibles actividades e as materias ás que poderían resultar máis axeitadas.

Actividades dos centros

O proxecto prevé, por parte dos colexios e institutos participantes no proxecto a posta en práctica dunha **Unidade Didáctica interdisciplinar** durante o curso 2019-20, na que se desenvolverían **actividades inspiradas nos libros I, II e V do Códice Calixtino** a realizar polo alumnado de Primaria e/ou da ESO, individualmente ou en grupo. Como xa se sinalou, a implementación da Unidade Didáctica en todos os seus aspectos, **podería ser libremente adaptada á programación de centro e/ou de aula**. Con esta fin, **facilitaríase ao profesorado un conxunto de materiais** relacionados coas lendas, lugares de interese histórico ou natural, explicación de topónimos, posibles relacións co temario das distintas materias - **para que seleccionasen os elementos do seu interese, e posteriormente, enviaríase unha Unidade Didáctica** con suxestións para as distintas actividades, exercicios, etc. **Tamén se daría asistencia para a creación dun blog e unha canle de Youtube** para subir o material de aula, e instrucións sobre como enviar os traballos seleccionados por eles para publicar na web do proxecto codex21.gal.

As **actividades** que se describen a continuación están concibidas para seren empregadas **tanto de xeito transversal, por un equipo de docentes, ou de xeito illado nunha determinada materia**.

O Teu Camiño / Polyphones

Esta actividade está especialmente pensada para as materias de **Lingua Galega e Literatura, Lingua Castelá e Literatura, Inglés, Francés, Portugués, Educación Artística / Educación Plástica Visual e Audiovisual, Música, Tecnoloxía** (creación e publicación do material por medios dixitais) e **Tutoría** (reflexión sobre “o camiño vital” que queren seguir os alumnos/as). Pola versatilidade dos contidos das creacións do alumnado, pódese axustar tamén a materias como **Ciencias Sociais / Historia e Xeografía**, etc.

A actividade **O Teu Camiño inspírase no Libro I do Códice Calixtino**, que comprende unha colección de pezas musicais, salmos e composicións poéticas en honor ao Apóstolo, creadas por monxes de Cluny de distintas procedencias que traballaban baixo a supervisión de Xelmírez. Entre as obras musicais destacan as **obras polifónicas, consideradas as máis antigas na música medieval europea**.

Equivalente a ese material en CodeX21 sería un **conxunto de creacións poéticas, musicais, plásticas e audiovisuais creadas polos alumnos/as** dos centros educativos, substituindo a figura do Apóstolo **como tema central** polo **concepto máis amplo do "camiño"**, que pode entenderse **tanto como unha referencia directa ao Camiño de Santiago como ao seu valor metafórico**: por exemplo, poderíase interpretar como un exercicio de **reflexión por parte do alumnado sobre as súas aspiracións persoais, profesionais...** é dicir, aquilo ao que queren chegar.

En base ao tema elixido, invitaríase ao alumnado a crear **pequenas pezas artísticas a través de medios escritos, cantados ou recitados**; que poderían rexistrarse **en formato de audio ou vídeo ou representarse como ilustracións, pinturas ou pequenas creacións escultóricas**. Cada centro educativo determinaría os medios a empregar en función das materias que se sumasen á actividade.

Polyphones sería un subtipo da actividade de *O Teu Camiño*: trataríase de **breves vídeos gravados co móbil baixo a supervisión dun profesor/a, onde os alumnos e alumnas, sós ou en grupo, recollerían o recital dun poema, un breve discurso ou unha interpretación musical** (incluídas formas de expresión contemporánea como rap, lip dub, flash mob, etc.), **inspirada na temática sinalada**. O nome da actividade alude ás polifonías típicas do Códice Calixtino, entendidas aquí como unha multiplicidade de formas de expresión e de "vozes" artísticas (é dicir, suxeitos creativos que achegan a súa propia perspectiva sobre o tema tratado), e á vez xoga coa alusión aos *smartphones* cos que os alumnos adoitan gravar as súas propias creacións espontáneas. Así, trataríase de canalizar o impulso creativo do alumnado nun proxecto colectivo e orientado polos docentes, de xeito que se traballasen áreas como a **Competencia Dixital** ou a **Exposición Oral, Escrita e Artística**.



Unha vez realizada a actividade, **os alumnos/as poderían publicar as súas creacións no blog ou canle de Youtube do centro ou aula** (ofreceríanse guías sobre como crealos, no caso de non existiren), **e os/as docentes seleccionarían dúas composicións por cada grupo para a súa publicación na web codex21.gal**.

Xestas do camiño

Esta actividade podería encaixar no temario das materias de **Lingua Galega e Literatura, Inglés, Francés e Portugués** (redacción de textos ou expresión oral), **Tecnoloxía** (creación e publicación do material por medios dixitais) e **Titoría** (reflexión sobre valores e modelos de conduta, quen consideramos que sexan heroes e por que), **Ciencias Sociais / Historia e Xeografía** (personalidades / colectivos históricos que se consideren autores de “xestas” e por que).

Xestas do Camiño baséase no Libro II do Códice Calixtino, que recolle unha colección de milagres atribuídos ao Apóstolo cos que este salvou a xente necesitada das situacións máis penosas, ou lles axudou a obter logros máis aló das súas capacidades. **En CodeX21 cambiaríase a idea relixiosa da milagre polo concepto de “logro” persoal ou colectivo, para concienciar sobre os valores do esforzo, a responsabilidade, a constancia e a superación dunha persoa ou grupo.** Non se trata neste caso de feitos sobrenaturais, senón das **pequenas ou grandes vitorias de xente común**, entendendo como vitoria a superación persoal constante, a propia capacidade de perseverar, resistir as dificultades ou simplemente chegar a aceptarse. Trataríase de recompilar historias onde os/as protagonistas conseguen chegar máis aló das súas expectativas ou aprenden das súas derrotas e continúan adiante, coa mensaxe de que o que conta **non son tanto as calidades que se posúen ou as dificultades que se afrontan, senón o que se fai con/de fronte a elas.** Neste sentido, esta actividade incardínase cos obxectivos educativos máis directamente relacionados coa **Educación en Valores**, así como o cultivo da **motivación** persoal.



Esta actividade consistiría na **creación de composicións escritas por parte dos alumnos e alumnas acerca de experiencias propias ou alleas** (de persoas da súa contorna ou xente coñecida) que poidan exemplificar o tema exposto. Os docentes guiarían a actividade e orientarían ao alumnado na elección dos feitos que consideren significativos, axudándolles a reflexionar sobre eles. Poñeríase especial atención aos relatos protagonizados por persoas de colectivos vulnerables (inmigrantes, mulleres, xente marxinada socialmente ou en situación de precariedade...) ou afectados por unha discapacidade, enfermidade, etc. Deste xeito, levaríanse á práctica técnicas educativas como a **“aprendizaxe vicaria”**, por modelos, etc, amplamente estudadas na pedagogía contemporánea.

O nome “Xestas do camiño” xoga co dobre sentido da palabra galega “xesta”: tanto no seu valor de fazaña como no seu significado de matogueira que crece de forma brava nos montes e dificulta ás veces o avance polos carreiros forestais.

Como no caso da actividade anterior, **subiríanse as creacións do alumnado ao blog do centro/aula e seleccionaríanse dúas composicións en cada grupo para ser incluídas na web codex21.gal.**

Sendas e lendas, guía dos imaxinarios peregrinos

Sendas e Lendas podería desenvolverse nas clases de **Ciencias Sociais / Historia e Xeografía** (estudo do patrimonio arqueolóxico ou histórico das rutas), **Ciencias da Natureza / Bioloxía e Xeoloxía** (aspectos naturais das rutas de sendeirismo), Educación Física (percorrido de rutas), **Lingua Galega e Literatura, Lingua Castelá e Literatura, Inglés, Francés, Portugués** (todo o referido á redacción de lendas e/ou descrición das rutas), **Educación Artística / Educación Plástica Visual e Audiovisual** (elaboración de mapas, gravación de vídeos ou toma de fotografías para ilustrar as rutas), **Tecnoloxía** (creación de mapa interactivo en plataformas como Google Maps)...

En CodeX21, **Sendas e Lendas é o equivalente ao Libro V do Códice Calixtino, titulado Guía do peregrino**, que narra a viaxe de Francia a Compostela incluíndo descricións dos lugares e as xentes que se vai atopando e recomendacións aos viaxeiros. En Sendas e Lendas, **os colexios e institutos desenvolverían a tarefa de definir rutas pola zona na que se inscriben, percorrelas e identificar elementos de interese arqueolóxico, arquitectónico, artístico, natural** (fauna, flora, espazos de interese paisaxístico), contos, etc. que nelas puidese haber. Como punto de partida, **ofreceráse aos centros un mapa cos puntos relacionados coa Raíña Lupa ou o Camiño de Santiago, lugares de interese toponímico, histórico ou natural**. Para atopar outros elementos ou lugares de interese poderíase recorrer aos coñecidos polos propios docentes, estudantes ou as súas familias, ou ben acudir a bases de datos como patrimoniogalego.net, das que se ofrecerían ligazóns na unidade didáctica. O obxectivo desta actividade sería **que os alumnos aprendesen a recoñecer bens patrimoniais e comprendesen o seu valor; e tamén que manexasen as ferramentas TIC para localizaren os lugares e definisen as rutas nun mapa**. Entre as posibilidades de desenvolvemento desta actividade estaría a **interacción cos turistas estranxeiros** que puidesen atoparse nos tramos dos Camiños de Santiago, para informarlles sobre o patrimonio alí existente e escoitar as súas impresións ou experiencias.

Como parte desta actividade, ofrecería a miña asistencia para **buscar a colaboración da Concellería de Cultura** correspondente **para a limpeza, mantemento e sinalización** dos carreiros e os bens patrimoniais, etc.

Dado o carácter eminentemente rural dos concellos da zona de Terraloba, estas rutas serían sobre todo polo monte ou por zonas rústicas, aínda que poderían ter tramos en contornas urbanas ou semi-urbanas.

Unha vez identificada e explorada a ruta (en unha ou en varias saídas cos profesores/as de Educación Física, Bioloxía e Xeoloxía, Xeografía e Historia, etc), **os centros poderían facela accesible en internet a través dun mapa de google ou wikiloc integrado no blog propio** (ofreceríase asistencia neste proceso). Ademais da ruta navegable, **os grupos participantes poderían facilitar a súa descrición** (perfil de terreo), grao de dificultade, elementos patrimoniais materiais e inmateriais, naturais e culturais presentes, etc. Xunto ao mapa da ruta incorporaríase unha guía escrita en galego / castelán / inglés (que poderían ampliarse a francés e portugués nos institutos que ofertasen esas materias).

Pola miña parte, **trataría de facilitar a colaboración entre Concello e centro de ensino para que esa ruta puidese estar presente tamén na web municipal.**

Ademais, **a ruta tamén se incorporaría á web codex21.gal**, onde aparecería xunto ás organizadas cos demais colexios e institutos, **nun mapa interactivo de Terraloba** coa información organizada por capas.

Deste xeito, Sendas e Lendas constituiría a translación de elementos patrimoniais do mundo físico ao mundo dixital, do acervo local ao universo cibernético global. Trátase pois de que sexan os alumnos e alumnas de Educación Primaria e Secundaria os que conten a súa viaxe de descubrimento pola súa propia terra e a comuniquen a posibles visitantes.

Ra descrición desta actividade na Unidade Didáctica xogaríase ademais con **outro concepto: o paralelismo entre os conceptos de "viaxe" e de "relato"**. Neste sentido, **Sendas e Lendas parte da concepción do mapa de Galicia como unha gran narración non lineal**, callada de lendas e historias, contos e fragmentos de memoria de distintas épocas, **entre os que se poden establecer múltiples relacións. Estas narracións, implícitas no territorio, poderíanse "ler camiñando"**, de xeito que cada ruta de sendeirismo constituiría un modo de contar a paisaxe e, sobre todo, de vivila en primeira persoa.

Charlas e obradoiros

Ademais das actividades sinaladas e a colaboración para o desenvolvemento da Unidade Didáctica, **ofrécese a posibilidade aos centros de acoller unha charla sobre o Códice Calixtino ou distintos aspectos da historia, xeografía, toponimia e folclore da área definida como Terraloba**, material investigado a fondo na fase da pre-produción da novela. Estas charlas, que **cubrirían unha sesión lectiva**, incorporarían unha **presentación en Power Point** e un tempo de **coloquio cos alumnos e alumnas**. Podería estudarse cos centros a posibilidade de impartir **obradoiros relacionados con este material**, no caso de preferiren un enfoque máis interactivo. A diferenza das actividades da Unidade Didáctica referida anteriormente, desenvolvidas en colaboración cos centros a distancia, estas charlas e obradoiros terían un custe de **100€ + IVA** por parte do centro, en concepto de desprazamento e preparación do material.

Breve ficha persoal e contacto

Son licenciado en **Comunicación Audiovisual** pola Universidade Complutense de Madrid, e durante catro anos traballei en Milán como autor e deseñador de **proxectos de series animación e outros contidos, no ámbito do entretemento e a educación**. De volta a Galicia, comecei a traballar como **deseñador gráfico e xestor cultural** en eventos como o **Ourense ICCWeek** e varios festivais de música, coma o **Vive Nigrán**. Ademais, son un **apaixonado das lendas, da xeografía e a historia**, que levo investigando pola miña conta dende o ano 2005. No ano 2013 crei unha **guía dixital interactiva da fauna e a flora das Illas Atlánticas de Galicia**. Ao ano seguinte, obtiven un **premio polo proxecto Contactúa**, dirixido precisamente a centros educativos, e entre os anos 2016 e 2017 crei, de xeito totalmente persoal, o proxecto **Xaque a Jakobusland**, do que pode atoparse información en www.galike.net/iagosland. No curso 2018-19 completei o **Mestrado de Formación do Profesorado na Universidade de Vigo**, con vistas a presentarme a oposicións de Xeografía e Historia.

Pablo Culebras Sánchez-Biezma

Avda. Frago, 31 8ºA - 36210 - VIGO (Pontevedra)

pablo.culebras@gmail.com

681 161 624

