

GUÍA DIDÁCTICA

QUE É ENDE?

XUSTIFICACIÓN

Este proxecto ven encher un baleiro nas necesidades dos e das docentes e do alumnado en canto propón crear unha ferramenta necesaria da materia de Arte, e das Humanidades en xeral, a partir das definicións e explicacións dos principais termos artísticos. Caracterízase porque:

- É unha ferramenta instrumental; un **recurso en formato dixital e en galego**; e con **aplicacións interactivas**, tanto na aula física como na aula virtual; para docentes e alumnado; con material descargable, *on line* e *off line* e para traballar en grupo ou individualmente.

- As **ilustracións** son de produción propia, para libre uso e coa cesión de tódolos dereitos sobre elas (carácter REA, Recursos Educativos Abertos); e realizadas expresamente para o proxecto. As **fotografías** tamén son propias e postas ó servizo do profesorado e alumnado para o seu libre uso.

- A **diversidade** do seu acceso, uso e aplicación atende a distintos ritmos de aprendizaxe, niveis e características do alumnado. A **consulta activa** con diferentes criterios tamén implica a súa mellor **adaptabilidade e accesibilidade**. Adaptable, coma calquera diccionario, ó traballo dende diferentes niveis e áreas educativas; e **portable** a diferentes plataformas, dispositivos móbiles e navegadores. **Participativo** en canto que interactúen docentes e estudantes para solucionar dúbidas; ademais de ser un recurso de aula e de uso grupal ou individual. **Accesible** con lectura facilitada en formato audio *Mp3* e un apoio visual con iconas e pictogramas, aparte das ilustracións, fotografías e *Gif* con cadansua descrición.

- O punto de partida é o **glosario proposto pola CIUG para o exame de ABAU de Historia da Arte** composto de 74 termos. Trátase dun diccionario de termos artísticos que se axusta ás necesidades desta materia de modalidade do Bacharelato de Humanidades (e optativa para outras modalidades) pero tamén para materias con contidos artísticos, de primeiro e segundo curso de bacharelato: **Fundamentos da Arte, Deseño, Debuxo Artístico** e Debuxo **Técnico; Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas, Volume...**etc. Tamén é unha ferramenta útil e necesaria na etapa da **ESO** nas asignaturas de Humanidades como **Xeografía e Historia,**

Cultura Clásica ou Educación Plástica, Visual e Audiovisual; Expresión Artística; e outras posibles optativas; todas con contidos específicos da arte: **Patrimonio, Paisaxe e Sustentabilidade, Historia e Xeografía de Galicia...** Tamén para os **módulos de FP** dos CIFP e EASD de familias relacionadas coa arte. E tamén en vinculado ós contidos artísticos do **ámbito Socio-Lingüístico da FP Básica**. E por suposto, en relación cós contidos da **Lingua Galega e Literatura**.

- É unha **proposta diversificada** porque vai dirixida ós/ás **docentes e ó alumnado** que necesite unha ferramenta que facilite o achegamento ós contidos artísticos, dende **calquera nivel, ciclo, área ou asignatura**. E tamén como a posibilidade de **aprendizaxe da metodoloxía** propia de calquera dicionario, con ordenamento alfabético, o que supón unha competencia propia tanto da primaria como da secundaria. As **actividades** poden ser guiadas ou resoltas de xeito autónomo, retroalimentadas, e constan dunha oferta variada para atender á diversidade.

- É unha aportación cara a normalización e promoción da nosa **lingua galega** como vehículo dunha materia específica. Tamén do **patrimonio galego** a partir da escolleita sistematizada de obras da nosa arte e da dignificación e difusión das mesmas así como dos artistas e das artistas. Tratamos de equiparar as aportacións das catro provincias, resultándonos inevitable evitar ca Coruña superase en exemplos. Tratándose da provincia onde se sitúa Compostela, amais doutras grandes urbes patrimoniais, é esta a que supera ás outras tres. Tamén visibilizamos a arte das mulleres galegas, a súa presenza e importancia, así como de autores e obras nas marxes da popularidade, aceptación social, ou cultura de masas.

- Non se trata dunha Unidade Didáctica, nin dun bloque de contidos de varias Unidades Didácticas (secuencia); é un **obxecto dixital educativo (ODE) de NIVEL 1 ou OBXECTO BÁSICO (OB)¹**, é dicir, un **recurso dixital e audiovisual, interactivo e portable ás aulas virtuais do profesorado**,

¹O Obxecto Básico, Nivel 1 de ODE, sería o nivel de agregación mais baixo no que se inclúe como subtipo de ODE ós Dicionario Dixitais dentro do subgrupo: Sistema de representación de información e/ou coñecemento; tal e como se recolle no Anexo I da *Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación*; editado polo Ministerio de Educación (2009). Ver ANEXO I. Esta información tamén se recolle nas indicacións sobre CONTIDOS DIXITAIS elaborado polo Centro Autonómico de Formación e Innovación (CAFI), Consellería de Cultura, Educación e Formación Profesional e Universidades, Xunta de Galicia.

EDIXGAL e Plan Dixital, imprescindible no traballo dos contidos da Historia da Arte e inexistente.

MAIS COMPETENTE CON ENDE? NIVEL DE COMPETENCIAS

Tanto na ESO como no Bacharelato o recurso favorece a adquisición e perfeccionamento das seguintes competencias:

- **Competencia de Comunicación Lingüística (CCL) e Plurilingüe (CP):** que consiste en expresarse de forma oral, escrita, signada ou multimodal con coherencia, corrección e adecuación. Empregar o vocabulario específico con eficacia e rigor, neste caso o vocabulario artístico. Ampliar as posibilidades de comunicación, tanto oral como escrita, e de comprensión en varias línguas propias, valorando e respectando esta variedade lingüística, integrandoa como garante da cohesión social.
- **Competencia dixital (CD):** consistente en utilizar con autonomía un recurso dixital, multimedia e portable. Xestionar e utilizar o seu entorno persoal dixital de aprendizaxe para construír coñecemento e crear contidos dixitais, mediante estratexias de pescuda da información e o uso de ferramentas dixitais, en función da tarefa e das súas necesidades de aprendizaxe. Comunicarse, participar, colaborar e interactuar compartindo estes contidos, datos e información mediante esta plataforma.
- **Competencia Persoal, Social, e de Aprender a Aprender (CPSAA):** que se basa en utilizar con autonomía e liberdade un recurso que se adapta ó seu ritmo, tempo, intereses e aptitudes diversas. Realizar avaliacións sobre o seu proceso de aprendizaxe, buscando fontes fiables para validar, sustentar e contrastar a información e para obter conclusións relevantes. Planear obxectivos a medio prazo e desenrolar procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender dos seus erros no proceso de construción do coñecemento.
- **Competencia Cidadá (CC):** consistente en coñecer a importancia das manifestacións culturais e artísticas en canto o desenvolvemento humano, e do patrimonio como parte da propia cultura; sendo unha testemuña de valores, e de conviccións persoais e sociais que mudan no espazo e no tempo. Coñecer, empregar, valorar o vocabulario específico da materia en lingua galega como xeito de perpetuar, agrandar e protexer o patrimonio lingüístico inmaterial. Comprender a importancia da conservación deste patrimonio como elemento clave de comprensión

das diferentes culturas e de convivencia entre elas. Valora o intercambio de experiencias artísticas e culturais como forma de cohesión social e de enriquecemento persoal.

- **Competencia Emprendedora (CE):** A partires deste vocabulario específico e do banco de imaxes, aplícalo en construcións propias e manifestacións orais e escritas. Recorrer a este recurso dixital de xeito autónomo en función dos propios tempos e necesidades.

- **Competencia de Conciencia e Expresións Culturais (CCEC):** que trata de coñecer, apreciar críticamente e respectar o patrimonio cultural e artístico, implicándose na súa conservación e valorando o enriquecemento inherente á diversidade cultural e artística. Disfrutar, recoñecer e analizar con autonomía as especificidades e intencionalidades das manifestacións artísticas e culturais máis destacadas do patrimonio, distinguindo os medios e soportes, así como as linguaxes e elementos técnicos que as caracterizan.

PARA QUE ENDE?

OBXECTIVOS

Tal como se recolle na *Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación*², este tipo de ODE, Obxecto Básico (Nivel 1) **non ten asociado un nivel de cobertura curricular** xa que se pode abordar dende múltiples materias, áreas, currículos, momentos e situacións de aprendizaxe, etc. Así pois pódese relacionar con elementos curriculares de diferentes áreas da Primaria (Ciencias Sociais, Educación Plástica e Visual, Lingua Galega,...); en materias da Secundaria (Xeografía e Historia; Lingua Galega, Educación Plástica e Visual, Cultura Clásica; Expresión Artística, etc.); dende as materias de Bacharelato (Fundamentos Artísticos, Historia da Arte, Debuxo Artístico, Debuxo técnico aplicado ás Artes Plásticas e Deseño, Debuxo Técnico; Lingua Galega, etc...), o ámbito Socio-Lingüístico na FP Básica ou en módulos de FP Específica vinculados coas artes e humanidades.

Os **obxectivos fundamentais** deste **OBXECTO BÁSICO de Nivel 1** son:

- **Dotar** a alumnado e profesorado dunha **ferramenta inexistente, dixital multimedia, interactiva, accesible, adaptable, interoperativa, portable e en galego**, fundamental no estudo da Arte.

²ANEXO I: Objeto Digital Educativo (ODE) Definición, Arquitectura, niveles de agregación y tipología.

- **Colaborar na adquisición de competencias clave, saberes básicos e das situacións de aprendizaxe** durante a etapa de **Primaria** (D. 155/2022), da etapa de **Secundaria** (Decreto 156/2022), **FP Básica** (RD 217/2022) e **FP Específica**; e da etapa de **Bacharelato** (Decreto 157/2022)
- **Servir** como **material propio** de uso docente, como **recurso de aula**, para pizarra dixital, como soporte das explicacións ou na aula virtual, EDIXGAL e Plan Dixital.
- **Dispor dun recurso propio de consulta** do alumnado de diferentes niveis e etapas.
- **Dotar dun banco de imaxes** de calidade (ilustracións, fotografías estáticas e en movemento) , explicativas, libres, portables, e descargables (REA) sobre os conceptos artísticos, para facilitar o acceso ó currículo.
- **Familiarizar** ó alumnado coa **metodoloxía** propia da utilización dun **dicionario, interactivo e dixital**, e promover o emprego desta ferramenta dun xeito autónomo.
- **Propoñer actividades de avaliación** tanto dos contidos como do propio recurso.
- **Ampliar o vocabulario en lingua galega**, e potenciar o coñecemento, a utilización, e a normalización do uso do galego no contexto específico da arte.
- **Ofrecer a alumnado con necesidades educativas especiais e específicas** dun **recurso de metodoloxía diversa**, intuitiva e portable, que permite a **acesibilidade** dende diferentes capacidades, idades, competencias e coñecementos previos; diversificando o seu uso e finalidade en función das necesidades e intereses diversos.
- **Fomentar o carácter interdisciplinar, internivelar e interfuncional** do coñecemento do vocabulario artístico dende un proceso de aprendizaxe significativo, personalizado e colaborativo.
- **Coñecer, valorar e difundir** o legado patrimonial e artístico propio dende a necesidade da súa conservación e mellora. Valorar o vocabulario específico como parte do nosos **patrimonio inmaterial**.

Este mesmo ODE pode considerarse, ademais, como **Obxecto de Aprendizaxe (O.A.)³**, en relación á materia de **2º de Bacharelato de Historia da Arte**.

Deste xeito os obxectivos relacionados serían:

- **Completar o material de Historia da Arte de 2º de Bacharelato** e o modelo de exame proposto pola **CIUG na ABAU**; e como parte dos contidos específicos da materia segundo os decretos vixentes (Decreto 157/2022 de 15 de setembro). No seguinte apartado se recollen estes obxectivos, criterios de avaliación e contidos da materia de Historia da Arte.

No **decreto de 157/2022, do 15 de setembro**, que establece o currículo de **Historia da Arte**, materia do Bacharelato da modalidade de Humanidades (optativa para outras modalidades) recóllense os contidos e estándares a traballar.

No Bloque 1: *Aproximación á Historia da Arte*; é un **contido** a traballar:

- *Terminoloxía e vocabulario específico da arte na arquitectura e nas artes plásticas.*

O **criterio de avaliación** en relación a este contido:

- *Elaborar e expresar con coherencia e fluidez xuízos e emocións propios sobre as obras de arte e mostrar respecto e empatía polos xuízos e expresións dos demais, utilizando a terminoloxía e o vocabulario específico da materia e demostrando un coñecemento básico de diversas linguaxes artísticas aprendidas.*

Obxectivos, criterios de avaliación e contidos similares se recollen noutras materias, xa mencionadas, de ensinanzas artísticas do Bacharelato.

Na **ESO polo Decreto 156/2022 de 15 de setembro** no que se establecen os currículos das diferentes materias recóllese como **obxectivos de etapa**:

h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, mensaxes e textos complexos, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.

j) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das demais persoas, así como o patrimonio artístico e cultural.

³ *Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación* Ed. Ministerio de Educación (2009). Esta información tamén se recolle nas indicacións sobre CONTIDOS DIXITAIS elaborado polo Centro Autonómico de Formación e Innovación (CAFI), Consellería de Cultura, Educación e Formación Profesional e Universidades, Xunta de Galicia.

l) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

m) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

n) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersonal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

Estes obxectivos de etapa son traballados dende **os contidos de diferentes materias**; especialmente dende a Xeografía e Historia ou Lingua Galega e Literatura (en tódolos cursos da etapa) ou Educación Plástica e Visual (1º e 3º); Expresión Artística (4º), Cultura Clásica (4º), etc...

Na **Primaria, polo Decreto 155/2022 de 15 de setembro**, no que se establecen os currículos das diferentes materias recóllese como **obxectivos de etapa**:

e) Coñecer e utilizar de maneira apropiada a lingua galega e a lingua castelá e desenvolver hábitos de lectura.

h) Coñecer os aspectos fundamentais das ciencias da natureza, as ciencias sociais, a xeografía, a historia e a cultura.

i) Desenvolver as competencias tecnolóxicas básicas e iniciarse na súa utilización para a aprendizaxe, utilizando un espírito crítico ante o seu funcionamento e as mensaxes que reciben e elaboran.

j) Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.

ñ) Coñecer, apreciar e valorar as singularidades culturais, lingüísticas, físicas e sociais de Galicia, poñendo de relevancia as mulleres e os homes que realizaron achegas importantes á cultura e á sociedade galegas.

Dende as distintas áreas da Primaria traballaránse estes contidos, especialmente: Xeografía e Historia, Lingua Galega e Literatura ou Educación Plástica e Visual.

COMO FUNCIONA ENDE?

METODOLOXÍA

É un dicionario elaborado cunha ferramenta de código aberto: *exe learning*. É **dixital e audiovisual, interactivo e portable ás aulas virtuais do profesorado, EDIXGAL e Plan Dixital. Accesible** dende unha plataforma dixital que permite a consulta *online* e *offline* dende diversos dispositivos e navegadores. Podese editar, quitando ou non contidos, para que cada quen o adapte ás súas necesidades.

No **Manual de Uso**, explícase toda a súa potencial empregabilidade e transversalidade con detalle.

As **características do propio recurso** fanlo adaptable e diversificable. Estas características son:

- **Interdisciplinar:** Tal e como queda recollido existe unha ampla base legal nos decretos e reais decretos vixentes en materia de educación, que xustifican a necesidade deste tipo de recurso, en tanto ó seu contido como en canto á súa metodoloxía e natureza – ODE de Nivel 1 ou de Nivel 2-4: Obxecto Básico ou Obxecto de Aprendizaxe-.

Dende moitas áreas, materias e ámbitos pode ser empregado xa cos obxectivos a definir son tamén diversos: como ampliación para a ABAU, como explicación e soporte de contidos curriculares de diferentes materias, como dicionario en galego dun vocabulario específico de arte, como recurso de uso para a aprendizaxe da mecánica dun dicionario lingüístico, etc...

- **Internivelar:** explícase a adaptabilidade a diferentes cursos e niveis do sistema educativo. Pode ser empregado como recurso para o achegamento ó estudo e avaliación de contidos de arte para o alumnado da Primaria (segundo e terceiro ciclo) e como instrumento de familiarización co entorno dixital, interactivo ou á metodoloxía propia dun dicionario lingüístico. E tamén en canto os obxectivos expostos da etapa da ESO, da FP Básica e do Bacharelato.

- **Interfuncional:** Queda patente que é un recurso libre e aberto que pode ser empregado polos e polas docentes e estudantes. Creado para ser ligado nas aulas virtuais dos cursos, e utilizado na aula física nas pizarras dixitais, e dende diferentes dispositivos.

As e os docentes poden servirse do material descargable, do banco de imaxes e do glosario, das actividades de avaliación, da portabilidade a aulas virtuais e incluído

nos Plans Dixitais dos centros, e do propio dicionario como apoio na aula, virtual e física.

O estudantado do bacharelato , especialmente o que se prepara para a ABAU en Historia da Arte , pode empregar este recurso para avaliación, creación de materiais propios, guía de aprendizaxe, para pescudas, explicacións, e para ter acceso a material descargable e portable.

ORIENTACIÓNS DIDÁCTICAS

A **abordaxe e secuenciación destes contidos** será programado polo profesorado en función das súas necesidades e da natureza do recurso: **transversal, internivelar, interdisciplinar e interfuncional**. Como ODE de Nivel 1, ou OBXECTO BÁSICO, ás súas propias características dótano da flexibilidade, e adaptabilidade ás necesidades das áreas ou materias.

En canto a súa **metodoloxía** tamén se describe esa **adaptabilidade e a atención ás diversidades**:

- **Búscas activa:** alfabéticamente e no buscador. Propón favorecer a autonomía do alumnado e achegarse ó uso destas plataformas dixitais.
- **Participación:** Traballo co material das ANGUEIRAS e do ESTOXO. Participativo tanto na aprendizaxe, busca e avaliación de contidos como pola dispoñibilidade das imaxes para uso libre e persoal.
- **Avaliación:** tanto por parte do alumnado como suxerida ou proposta polo profesorado, dende a súa aula física ou virtual, a partires do ODE aportado. Tamén avaliación do propio ODE e participación na mellora do mesmo dende as ANGUEIRAS e do ESTOXO.
- **Recurso e material de apoio:** xa que se achega un banco de material descargable, editable e imprimible libremente. En si mesmo é **banco de recursos**: ilustracións, fotografías, Gifs, audios, pictogramas...

A **presentación do recurso**, por seren audiovisual e non só lingüística aporta accesibilidade ó mesmo. As explicacións baseadas e apoiadas en imaxes de produción propia favorecen o achegamento ós conceptos artísticos dende puntos de partida diversos.

O recurso cumpre ós **estándares internacionais de accesibilidade web⁴**: textos alternativos ás imaxes, adaptación de tempos, contidos presentados

⁴Resume dos estándares de accesibilidade de W3C. Desenvolvidos por World Wide Web (W3C).

de diferentes formas (narrativa, visual, interactiva...), xerarquización dos mesmos, síntese da información, manual de uso do recurso, estrutura con alternativas ó emprego do teclado, comprensible e lexible, asistencia á entrada de datos, estética clara e ordenada, definicións en iconas e pictogramas, etc.

En canto a ODE de Nivel 2-4, ou OBXECTO DE APRENDIZAXE vinculado ó currículo específico da materia de bacharelato de Historia da Arte (da que parte, por seren este o vocabulario esixido na ABAU) propónse unha secuenciación do traballo co vocabulario en función dos contidos recollidos no Decreto de mínimos **por trimestres**.

Primeiro Trimestre: 26 termos vinculados a contidos dende a Antigüidade ata a arte medieval.

Ábsida, Altorrelevo, Arco de medio punto, Arquivolta, Baixorelevo, Base, Bóveda de canón, Canon, Capitel composto, Capitel corintio, Cap. dórico, Cap. xónico, Clave dun arco, Contraposto, Cornixa, Curva praxiteliana, Entaboamento, Éntase, Friso, Fuste, Métopa, Nártice, Piar, Planta basilical, Técnica de panos mollados, Tríglofo.

Segundo Trimestre: 26 termos vinculados a contidos dende a arte medieval ata a arte contemporánea.

Arcobotante, Arco apuntado, Arco de faixa, Arco de ferradura, Arco formeiro, Arco peraltado, Arco rebaixado, Arquivolta, Bóveda de aresta, Bóveda de cruzaría, Ciborio, Contraforte, Cúpula, Deambulatorio, Doela, Estatua-columna, Imposta, Parteluz, Perspectiva xerárquica, Pilastra, Plan central, Planta cruz grega, Plantamcruz, latina, Rosetón, Tímpano, Tribuna.

Terceiro Trimestre: 22 termos vinculados aos contidos finais e globais da asignatura.

Aparello almofadado, Bodegón, Cadro de historia, Cadro de xénero, Claroscuro, Columna salomónica, Cor complementaria, Escultura de vulto redondo, Escultura exenta, Esfumado, Estatua ecuestre, Estilo, Iconografía, Liña serpentinata, Ménsula, Natureza morta, Perspectiva aérea, Perspectiva lineal, Presbiterio, Retrato, Triforio, Trompa.

COMO VALORAR ENDE?

RECURSOS DE AVALIACIÓN

A **avaliación do alumnado** farase dende a proposta de material diverso (aplicado ós obxectivos plantexados na materia de Historia da Arte de 2º de Bacharelato).

No MENÚ propóñense unha serie de actividades de diferente tipoloxía, contidos e nivel. Estas actividades están clasificadas en: ANGUEIRAS e ESTOXO.

As ANGUEIRAS inclúen: probas, xogos, desafíos e enquisa.

- **Probas:** son un conxunto de actividades clasificadas de comprobación parciais/global tipo Test SCORM. Plantexan un conxunto de preguntas sobre o total dos 74 termos artísticos e sobre a proposta parcial por trimestre (ver apartado anterior sobre as orientacións didácticas) En total son catro Comprobacións (3 parciais de 30 cuestións e 1 global de 40) elaboradas con *exe learning (idevice)*. As características destas comprobacións son: interactivas, dixitais, con retroalimentación, avaliable e portable á aula virtual do profesorado. O Test SCORM, é un test multiescollo que permite a recollida de datos por parte do profesorado no seu caderno de calificacións nas plataformas *moodle*.

- **Xogo de Adeviñas** son un *idevice* de *exe-learning* que permite, a partires pistas, descubrir o termo oculto de 20 conceptos . Tamén ten retroalimentación, calificación e avaliación do progreso.

- **Desafíos** son propostas de actividades con dous enfoques: Oito Situacións de aprendizaxe e Preparación ABAU segundo o esquema da CIUG e recollen modelos de exames de Historia da Arte (CIUG) en relación ó apartado de definición de termos artísticos.

- **Enquisa** é o instrumento de avaliación externa do proxecto. É unha enquisa de satisfacción elaborada con ABALAR BOX para obter *feedback* dos usuarios e das usuarias.

A **avaliación da proposta educativa e do seu desenvolvemento na aula** valorarase en función do criterio da súa empregabilidade. É dicir, polas características do mesmo propónse un recurso especialmente funcional polo que a avaliación do mesmo céntrase se está sendo utilizado e se está servindo como apoio ós docentes e alumnos. Dende o puntos de vista cualitativo e cuantitativo a avaliación será:

- A **nivel cuantitativo** avaliaráse o número de pescudas e descargas (análise de metadatos).



- A nivel cualitativo: **test** para valorar o nivel de satisfacción dos/das usuarios/as.
- No ESTOXO custódiase outro tipo de material de uso que non se clasifica estrictamente no apartado anterior: **Glosario** e **CadrosMudos**.
- O **Glosario** é un documento no que se sintetiza a listaxe das definicións dos termos tratados, para facilitala accesibilidade, portabilidades, e traballo sobre eles.
 - Os **CadrosMudos**, son un conxunto de ilustracións explicativas mudas dos termos artísticos. Poden empregarse en actividades, probas, avaliacións...para ser completados.