

2015-2016

Proxecto de
innovación en
dinamización
lingüística educativa

OLIMPÍADAS VIRTUAIS STAR GAL



IES A Cachada

BOIRO

Índice

1. Contextualización e xustificación do proxecto. Identificación da situación sociolingüística do centro	2
2. Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos	3
2.1. Formulación dos procesos de mellora do ensino e da aprendizaxe	3
2.2. Propostas estratéxicas de actuación a curto prazo	4
2.3. Propostas estratéxicas de actuación a longo prazo.....	4
3. Actividades de desenvolvemento dos procesos de innovación previstas	5
3.1. Olo STAR GAL.....	5
3.2. Raña STAR GAL	7
4. Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais	8
4.1. Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto	8
4.2. Recursos materiais que se van mobilizar	8
5. Colaboracións institucionais	9
6. Plan de avaliación.....	9
6.1. Criterios e indicadores para a avaliación	9
6.2. Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa	10
7. Medidas de difusión do proxecto.....	10
8. Orzamento	11
9. Funcións e tarefas do profesorado implicado	11

1. Contextualización e xustificación do proxecto. Identificación da situación sociolingüística do centro

O IES da Cachada está situado no centro da vila de Boiro. Este concello sobrepasa os 19.000 habitantes e a súa capitalidade experimentou nos últimos anos un forte crecemento. É significativo o feito de que se trata dun concello no que existe unha importante actividade mariñeira, conserveira e téxtil, feito que propicia a chegada de novos habitantes de zonas galegas e tamén do estranxeiro.

O IES da Cachada está situado no mesmo centro urbano de Boiro; nel só se imparte a etapa de ESO, ten 19 unidades, 432 alumnos e 40 profesores. Ó Instituto chega alumnado procedente, maioritariamente, dos CEIPs de Abanqueiro, Cespón, St^a M^a do Castro e St^a Baia. Os dous primeiros son centros do rural, St^a M^a do Castro atende os alumnos da vila mariñeira de Cabo de Cruz e St^a Baia é o colexio que acolle o alumnado do centro urbano de Boiro. Asemade, cada ano o alumnado estranxeiro vai incrementando a súa presenza no noso centro (7 na actualidade).

Partindo da enquisa sociolingüística elaborada polo EDL do noso centro no curso 2014-2015, aínda inédita pero xa analizada, podemos extraer a seguinte conclusión: aínda que o alumnado é maioritariamente galego falante, o da zona urbana do Concello de Boiro móstrase reticente a utilizar a lingua propia, actitude que se espalla gradualmente entre o resto do alumnado. **O noso obxectivo prioritario é, pois, potenciar a lingua galega entre o alumnado non rural.**

Por outra parte, o Decreto de plurilingüismo do 2010 **afastou ó galego, en plena Revolución Tecnolóxica, da Tecnoloxía e máis das Matemáticas**. Non cabe dúbida que comeza a surtir efecto, e as capas máis novas da sociedade parecen sentir que a nosa lingua é pouco apta para o manexo das novas tecnoloxías. Se a iso lle sumamos a escasísima presenza que ten o galego nas **ferramentas informáticas e da comunicación** que os rapaces e rapazas usan no día a día, a conclusión é fácil de extraer: o galego estase a quedar obsoleto. Esta reflexión subscríbea o **Consello de Europa**, que nestes últimos días insta ó goberno español para que tome medidas con respecto ó uso do galego no ensino e mais na xustiza, garantindo o seu uso.

Dito o anterior, presentamos o **STAR GAL (Seminario transversal de Audiovisual e Robótica en Lingua Galega)**, prolongación e simbiose doutros proxectos do centro; con el buscamos cubrir eses ocos e elevar o prestixio da lingua galega en toda a comunidade educativa con respecto a áreas tradicionalmente monopolizadas polo castelán; para isto plantexamos unhas **olimpíadas virtuais** con dúas categorías (**videoxogos sobre lingua e cultura galega e micropezas audiovisuais**), actividades que pola súa natureza se sitúan nun dos eixos vertebrais do ideario noso centro: **programación e audiovisual a través da metodoloxía de proxectos**. Trátase de coordinar actuacións que xa están tendo lugar desde diferentes plans (Proxecta, Contrato-Programa e Seminarios/Grupos de traballo) e orientalas cara á organización dunha competición na que participe a **comunidade educativa de toda Galicia**. Os protagonistas serán os rapaces e rapazas que creen as probas das olimpíadas, **organizados en grupos de acordo co seu interese, tempo e aptitudes**, pero tamén o profesorado que traballe desde cada Departamento, formándose continuamente nas respectivas áreas (**programación, audiovisual e lingua galega**).

2. Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos

Este proxecto está enmarcado nas **liñas propostas polo Equipo de Dinamización da Lingua Galega** do IES A Cachada, que á súa vez se fundamenta en dous piares:

- Buscamos crear un proxecto de continuidade e progresividade daquelas iniciativas que se realizaron en cursos anteriores e que constatamos que se están a cumprir de xeito moi satisfactorio: concursos audiovisuais e literarios, publicación e difusión de contidos dixitais...
- Por outra banda, queremos un proxecto que non se estanque no inmovilismo ou rutina senón que quere ser novo e ilusionante.

Para isto deseñamos estas actividades, que ademais enmárcanse de pleno, por coherencia, na filosofía do noso plan educativo: **traballo por proxectos centrado no eido das novas tecnoloxías** (fundamentalmente programación, robótica e audiovisual) e a **atención á diversidade**. Así pois, a nosa prioridade é **construír un proxecto de equipo, ilusionante, de carácter innovador (con emprego de ferramentas TIC), que dignifique o galego en ámbitos contemporáneos (redes sociais, videoxogos, comunicación), especialmente entre a xuventude urbana.**

2.1. Formulación dos procesos de mellora do ensino e da aprendizaxe

Desde o EDL do IES A Cachada entendemos que para que o proceso normalizador da nosa lingua se cumpra dunha forma efectiva, alén de actividades puntuais, hai que focalizar a atención no día a día: naquelas pequenas cousas e feitos que non se perciben de forma inmediata e consciente, pero que calan e fan que a lingua se introduza paseniñamente no espírito das persoas que forman a comunidade educativa (alumnos/as, pais/nais, profesorado, persoal non docente, etc). Por iso facemos especial fincapé en:

- Crear diferentes grupos de traballo para promover o contacto constante co alumnado: neste proxecto estará funcionando un grupo de creación de videoxogos, grupos de traballo audiovisual, grupo de organización das olimpíadas....
- Retroalimentar os diferentes proxectos formativos (Proxectas, Contratos Programa, Grupos de Traballo e Seminarios) e dos seus respectivos recursos (equipamentos informáticos, robóticos e de audiovisuais), para dotar de coherencia á proposta, contribuíndo a desenvolver os obxectivos do plan anual do centro
- Adecuar e concretar as actividades para que sexan realmente motivadoras para o alumnado (e é que a cotío as propostas que lles facemos os aburren mortalmente). Non se trata de impoñer que "chíen" (*Twitter*) contidos que nos interesan a nós, senón de conseguir que eles teñan o entusiasmo de "chiar" o que consiguen ou aprenden (neste caso, os seus resultados nas olimpíadas)
- Promover a interdisciplinabilidade, aunando as sinerxias e sensibilidades de diferentes docentes, e os puntos de vista que cada materia aporta sobre o tratamento da lingua. O permanente contacto co resto do profesorado favorece e anima o proceso galeguizador en todos os ámbitos

- Ferramentas e proceso de traballo: buscamos sempre que o traballo implique cooperación e creatividade, e para isto as TIC (tecnoloxías da información e a comunicación) e as TAC (tecnoloxías de aprendizaxe e coñecemento) son unha baza fundamental. Actualizarse no uso destas ferramentas por parte do profesorado é un dos obxectivos do proxecto e do centro
- Aumentar o contacto con outros estamentos e institucións para a elaboración conxunta de propostas e proxectos. A través do **STAR GAL** buscamos a colaboración co concello (sé dun obradoiro audiovisual que se propón ó final do proxecto) e coa asociación cultural local Olloboi, a través do festival audiovisual que estes organizan (toda a información en olloboi.com)

2.2. Propostas estratéxicas de actuación a curto prazo

A parte da proposta conceptual que facemos de forma xeral desde o EDL, entendemos que é necesario concretar actividades que visibilicen e motiven, polo que nos plantexamos como obxectivos concretos:

- Organizar unhas *olimpíadas virtuais STAR GAL*, do 25 ó 29 de abril.
- Formar a profesorado e alumnado para crear as actividades sobre as que versarán as probas. Buscamos que estas actividades sexan, ante todo, concretas, atractivas, visibilizables, compatibles: videoxogos baseados en conceptos lingüísticos e de cultura galega, e micropezas audiovisuais
- Retroalimentar o proceso a través da publicación das actividades e difusión/participación doutro alumnado nas mesmas (durante e despois das *olimpíadas*)
- Dar protagonismo ó papel do alumnado na xestión da actividade: eles e elas deseñan os xogos e as pezas audiovisuais

2.3. Propostas estratéxicas de actuación a longo prazo

- Dar continuidade temporal e espacial ás actividades: se a participación nas olimpíadas é alta, repetiremos o proxecto para o curso que vén
- Promover o compromiso co STAR GAL na nosa comunidade educativa, retroalimentándoo con propostas do Claustro e Consello Escolar, e aumentando a participación do profesorado ó longo do proxecto ou en eventuais edicións futuras
- Conseguir que o alumnado se sinta orgulloso do proxecto. A este respecto, temos comprobado a partir de anteriores propostas do EDL que o factor orgullo é moi importante na difusión e posterior implicación nas actividades
- Facilitarlle ó alumnado unha oferta educativa que, tendo o galego como lingua vehicular, lle permita percibir a utilidade do noso idioma como unha lingua moderna e de futuro para a promoción social de Galicia
- Vencellar a lingua galega a un imaxinario de modernidade e de prestixio social
- Promover o uso activo de ferramentas TIC por parte do alumnado, e das TAC por parte dos docentes, mellorando así a súa práctica profesional

- Promover a creación de materiais novos e atractivos, que estimulen o traballo de profesorado e alumnado en galego, e que sexan útiles para a comunidade educativa
- Impulsar a normalización lingüística e cultural do contorno, nun labor dinamizador que preste singular atención ó sector cultural
- Establecer canles fluídas de comunicación co Concello de Boiro e as asociacións culturais (Olloboi) co obxectivo de realizar campañas normalizadoras
- Fomentar e facilitar a integración socio-lingüística e escolar de alumnado doutras comunidades autónomas ou de países estranxeiros, con nulo ou insuficiente dominio da lingua galega.

3. Actividades de desenvolvemento dos procesos de innovación previstas

O proxecto STAR GAL consistirá na elaboración de materiais para a realización dunhas olimpíadas virtuais, así como na organización das mesmas, que terán 2 modalidades:

- **Ollo STAR GAL:** o audiovisual como ferramenta para o fomento do galego oral
- **Raña STAR GAL:** a gamificación como ferramenta para a integración do galego nas TIC entre a mocidade

A competición terá lugar do 25 ó 29 de abril, será publicada nunha web ex profeso (STAR GAL en blogger) e na páxina do centro a Cachada, e abrirase a toda a comunidade educativa galega. Establecerase un xurado que seleccionará os/as gañadores/as e publicará os resultados na web do proxecto. Os centros deberán inscribirse previamente mediante un formulario que será publicado na páxina do STAR GAL.

3.1. Ollo STAR GAL

A proba Ollo STAR GAL vai consistir na elaboración dun produto audiovisual de curta duración (formato Vine) a partir dunhas palabras que se elixirán por sorteo de entre unha escolma previamente publicada. Estas palabras terán que ver co universo poético de Manuel María, de xeito que a peza creada estará, en certo xeito, inspirada na obra do mesmo.

As micropezas gravaranse e editaranse ó longo de 3 horas, e serán penduradas a continuación na rede social Vine, co hashtag *#ollostargal*.

A organización do festival audiovisual [Olloboi](#)¹ comprométese a crear unha categoría específica de competición para estas pezas, e o seu xurado escollerá a gañadora, que recibirá un premio igual ó do resto das categorías do festival.

¹ Festival que celebra este ano en Boiro a súa 7ª edición e que vén de ser recoñecido por prensa e docentes como o referente do audiovisual escolar galego. Páxina web: olloboi.com

Asemade, os/as autores/as das pezas seleccionadas polo xurado terán dereito a asistir a un obradoiro de interpretación, guión e gravación que terá lugar a mañá do venres 27 de maio, dentro do Encontro Olloboi 2016.

Obxectivos

- aumentar a presenza do galego nas redes sociais que manexa o alumnado
- eliminar prexuízos lingüísticos tipicamente vencellados ó audiovisual
- coñecer e valorar as diferentes variantes do galego oral

Proposta metodolóxica

- lanzarase un vídeo nas redes no que se reivindicue un bo uso do galego oral e se dea coñecemento do STAR GAL
- o profesorado do IES A Cachada está a formarse en audiovisual a través dun seminario e grupo de traballo coordinado desde Dirección ("*Promoción do uso das TIC para atención á diversidade*")
- no noso centro promoverase o uso do audiovisual como ferramenta de traballo en diferentes materias, e para isto o alumnado organizarase en dúas modalidades diferentes:
 - ▶ en obradoiros extraescolares de edición audiovisual, fóra das horas lectivas (martes a mediodía)
 - ▶ nas aulas que se impliquen neste proxecto (Galego, Física, Tecnoloxía) e noutras interesadas unicamente no formato (Inglés, Educación Física, Bioloxía)
- dando lugar a produtos audiovisuais en galego como
 - ▶ Videopoemas (a través do concurso *Máis ca palabras*, promovido polo Departamento de Lingua Galega)
 - ▶ Microexperimentos científicos e tecnolóxicos en Vine
 - ▶ Microrelatos tecnolóxicos con Vine
 - ▶ Curtas de ciencia ficción
 - ▶ Variantes lingüísticas orais con Vine
 - ▶ Figuras retóricas con Vine

Xestión e temporización

- Ó longo dos martes a mediodía, nun obradoiro extraescolar vencellado a outro proxecto do centro (EpDLab), formaremos ó alumnado en edición audiovisual, particularmente en Vine
- Daremos comezo á difusión do proxecto en febreiro cun vídeo de lanzamento (dobraxa dun trailer de cine hollywoodiense)
- Desde o Dpto. de Lingua Galega organizarase un obradoiro de videopoemas (11 febreiro)
- Todo o material que se elabore pendurarase no sitio do proxecto e na páxina do noso centro. Nas redes sociais publicitarase tanto o material elaborado por nós como o que nos chegue doutros centros

3.2. Raña STAR GAL

A proba Raña STAR GAL consistirá en xogar en diferentes videoxogos que versen sobre aspectos da lingua e a cultura galega. Estes videoxogos terán sido elaborados polo alumnado do noso centro na plataforma educativa *Scratch* ("rañar" en galego), plataforma creada na universidade MIT e que dispón de software aberto e en galego. Os videoxogos penduraránse na páxina do proxecto na mañá ou mañás de celebracións das olimpíadas, e todo o alumnado de Galicia poderá xogar (por un tempo limitado). Ó remate do prazo cada xogador fará unha captura de pantalla onde se vexan os puntos obtidos e enviarásenos por correo. Tamén se difundirá no instagram, co hashtag #rañastargal.

Obxectivos

- comprensión das posibilidades educativas da gamificación
- valoración da necesidade de que exista software aberto en galego e plataformas de traballo colaborativo (*Scratch*)
- dar proxección de futuro ó galego a través de linguaxes historicamente vencelladas ó español ou ó inglés (mundo dos videoxogos)
- aumentar a presenza do galego nas redes sociais que manexa o alumnado
- mellorar o manexo do galego escrito
- coñecer e valorar elementos da historia da nosa cultura, particularmente ó alumnado inmigrante (a quen involucraremos especialmente para participar na creación dos videoxogos)

Proposta metodolóxica

- o alumnado do noso centro elaborará os videoxogos a partir dos coñecementos que está a adquirir a través do Proxecto "Aprendo programando" e do Contrato Programa "Star Cach". Trátase de obradoiros extraescolares que transcorren os luns a mediodía, e nos que rapaces e rapazas voluntarios de 2º a 4º están traballando en equipos mixtos (en xénero e idade). O profesorado responsable (de Tecnoloxía e Matemáticas) está formándose á súa vez en cursos online e presenciais
- o guión ou temática dos videoxogos traballarase nas aulas de Galego, a partir de conceptos lingüísticos (xogos tipo aforcado ou de escolla de opcións) e de historia da literatura galega (xogos tipo plataformas e scroll).

Xestión e temporización

- os videoxogos penduraránse no sitio do STAR GAL e na páxina do noso centro. Serán difundidos nas nosas redes sociais (*facebook* e *twitter*)
- organizarase un obradoiro sobre videoxogos educativos dirixido tanto a alumnado como a profesorado (convidarase ó dos centros da contorna)
- o alumnado de 3º traballará os posibles guións dos videoxogos durante os meses de febreiro e marzo

- o alumnado que está no Contrato Programa e no Proxecta elaborará os videoxogos en marzo e abril (asisten a obradoiros desde xaneiro)

4. Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais

4.1. Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

Dado que esta é unha proposta de traballo por proxectos, involucra a profesorado de moitos departamentos:

- Tecnoloxía: Ana F. Moreiras (tamén membro do EDL) e Flor Martínez
- Galego e EDL: Carme Robledo e Silvia García
- Matemáticas: Javier Bao e Lino García
- Física e Química: Pilar Hermo
- Lengua castelá: José Manuel Hermida
- Equipo directivo: Mariano Muñiz
- Daniel Pizarro, profesor convidado para impartir un obradoiro sobre gamificación
- Antía Otero, poetisa, quen impartirá un obradoiro de videopoesía

4.2. Recursos materiais que se van mobilizar

Como indicamos nos obxectivos, a intención é rendibilizar recursos e proxectos que xa están en vigor na actualidade, e a través dos cales formaremos ó alumnado para elaboraren as actividades da *olimpíada*:

- Equipamentos informáticos nos que se teña instalado *Scratch*
- Equipamentos informáticos vencellados a *Scratch* (*Makey makey* e *Leap Motion*)
- Tablets con conexión a wifi
- Videocámara
- Micrófono
- Trípode
- Cartelería

5. Colaboracións institucionais

A colaboración principal que vai ter lugar é coa A.C. Olloboi; esta asociación vén organizando nos últimos anos un festival audiovisual que pola súa natureza (dirixido ó sector educativo) e difusión (centos de participantes e milleiros de visitas na súa web e redes sociais), é considerada por moitos como a plataforma da canteira do audiovisual galego.

O festival Olloboi conta cada ano con máis patrocinadores e suscitou para a presente convocatoria o interese de administracións (concello e Secretaría xeral de cultura), personalidades da cultura ("rede cómplice" de directores e actores que os apoia) e mesmo empresas privadas (Anaya solicitou o seu permiso para difundir a experiencia nos libros de 4º de Lingua Galega).

Dado que este festival se organiza en Boiro, parece lóxico interactuar con el desde o noso centro, particularmente tendo en conta que o audiovisual é unha das liñas de traballo promovidas no IES A Cachada.

O que propoñemos nestas Olimpíadas é que as micropezas Vine seleccionadas concorran a concurso nunha categoría que Olloboi organice e cuxo premio sexa financiado polo noso STAR GAL. Asemade, ofrecemos coordinar un obradoiro de interpretación, guiión e edición que se celebraría nas dependencias do Concello de Boiro, polo que precisamos a súa colaboración.

6. Plan de avaliación

6.1. Criterios e indicadores para a avaliación

Tendo en conta o obxectivo prioritario do proxecto (construír un proxecto de equipo, ilusionante, de carácter innovador (con emprego de ferramentas TIC), que dignifique o galego en ámbitos contemporáneos (redes sociais, videoxogos, comunicación), especialmente entre a xuventude urbana) entendemos que isto é o que debemos conseguir:

- Lograr deseñar, difundir e realizar, con éxito, as *olimpíadas virtuais* STAR GAL. Este obxectivo darase por conseguido se a devandita competición se desenvolve nas datas previstas e temos participación de máis centros que o noso.
- Conseguir un ambiente de traballo creativo, responsable e produtivo: isto observarase de forma directa nos diferentes grupo de traballo (de elaboración dos videoxogos, de organización das olimpíadas, de edición audiovisual), así como na fructificación do labor dos mesmos nos diferentes produtos da competición
- Apreciar que os produtos elaborados suscitan interese: isto valorarase na participación da comunidade educativa nos mesmos (a nosa e a doutros centros), na redifusión da experiencia nas redes sociais e na publicidade que se dea da competición
- Adquisición de competencia manipulativa das ferramentas TIC: isto será observable no nivel de complexidade/creatividade das actividades propostas

- Superación do prexuízo lingüístico que vencella o galego á obsolescencia tecnolóxica: para medir isto elaboraremos unha enquisa que faga preguntas ó respecto

6.2. Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa

Evidentemente, o propósito concreto deste proxecto é mellorar o uso da lingua galega, tanto no oral como na escrita, pero máis polo miúdo, facelo entre a mocidade urbana e en ámbitos que soen considerarse innovadores (redes sociais, videoxogos, audiovisual). O punto débil da nosa proposta é que este obxectivo só é observable accedendo ás redes dos rapaces, o cal non é sempre factible. O punto forte é que a interacción entre rapaces e rapazas de toda Galicia pode supoñer superar a barreira localista que forza a diferenza diglósica cidade-rural. En todo caso, participar nas actividades (non só na súa creación senón na competición final) vai implicar, necesariamente, adquirir vocabulario e mellorar a competencia lingüística. E por suposto, facelo no eido das novas tecnoloxías, opción que non adoitan usar habitualmente e que agardamos conduza a actitudes máis positivas de cara ó emprego do galego.

Da información obtida mediante observación directa e a través das enquisas, así como de posibles comentarios no sitio web do proxecto, presentarase oportuna conclusión na memoria do proxecto.

7. Medidas de difusión do proxecto

A difusión do proxecto vén dada pola propia natureza da actividade final: unha competición virtual na que participe alumnado de toda Galicia.

Nun primeiro momento lanzaremos unha campaña o máis chamativa posible para captar a atención dos rapaces e rapazas (un vídeo dobrado incitando a falar ben en galego e a participar no STAR GAL). Difundiremos o vídeo nas redes sociais e agardamos que sexa o máis visitado posible.

Para chegar a todo o profesorado, elaboraremos un pequeno dossier e crearemos o sitio web do proxecto, enviando o resultado ó Boletín oficial da Consellería de Educación.

Na medida en que os medios de comunicación estean interesados, difundiremos por eles o proxecto, alcanzando así a familias e cidadáns en xeral.

Ó longo do proceso, desde o lanzamento da campaña ata a celebración das olimpíadas, iremos alimentando as redes sociais de información: avances dos videoxogos, pezas audiovisuais elaboradas, etc.

Na semana da competición STAR GAL estaremos moi pendentes das redes sociais, retroalimentando o proceso a través da participación dos centros. Agardamos que os equipos que compitan visibilicen o proxecto, non só polo interese que esperamos suscitará, senón porque os resultados obtidos deben ser chiados (*Twitter*) e difundidos en *Instagram*.

8. Orzamento

Como indicamos nos obxectivos, a intención é rendibilizar recursos e proxectos que xa están en vigor na actualidade, o que abarata significativamente os costes. Dado que xa tiñamos equipamentos adquiridos a través dos Proxecta e Contratos-Programa (hardware para o *Scratch*, cámara, trípode e micro), o noso principal desexo é premiar ós rapaces que participaron activamente na xestión das olimpíadas:

Concepto	Importe
Obradoiro de interpretación, guiión e edición audiovisual a realizar en Olloboi	300€
Premio categoría Ollo STAR GAL en Olloboi	150€ (en material escolar e trofeo)
Viaxe didáctica para observar: Empresa de creación de videoxogos en Galicia Produtora audiovisual galega	1550€

9. Funcións e tarefas do profesorado implicado

- **Ana F. Moreiras**, Tecnoloxía: coordinadora do proxecto.
 - ▶ canalizar información entre os diferentes Proxecta, Contratos-Programa e Grupos de traballo vencellados
 - ▶ representar o Departamento de Extraescolares
 - ▶ establecer comunicación coa A.C. Olloboi
 - ▶ coorganizar o obradoiro de interpretación, guiión e edición a realizar no Encontro Olloboi
 - ▶ supervisar os contidos elaborados
 - ▶ difundir o proxecto (no Boletín oficial da Consellería, nas redes sociais e páxinas web, con outros centros, na prensa)
- **Carne Robledo**, Galego: coordinadora lingüística do proxecto.
 - ▶ representar o EDL
 - ▶ guionizar os videoxogos
 - ▶ crear bancos de palabras para o Ollo STAR GAL
 - ▶ coordinar a actividade Vine “galego oral”
- **Silvia García**, Galego: coordinadora lingüística do proxecto.
 - ▶ crear bancos de palabras para os videoxogos
 - ▶ supervisar lingüisticamente as comunicacións

- ▶ coordinar a actividade Vine “figuras retóricas”
- ▶ coordinar obradoiro de videopoesía
- **Flor Martínez:** coordinar as actividades Vine “ensaios tecnolóxicos” e “microrrelatos tecnolóxicos”.
- **Javier Bao:** formar en Scratch e coordinar a elaboración de videoxogos.
- **Rosalino García:** elaborar videoxogos Scratch.
- **Pilar Hermo:** coordinar a actividade Vine “fai o teu experimento”.
- **José Manuel Hermida:** xestionar a instalación e mantemento do software preciso.
- **Mariano Muñiz:** director do centro, representa o centro e supervisa que os produtos elaborados son coherentes co noso PEC e o Seminario e Grupo de Traballo que está a traballar na liña da actualización TIC e atención á diversidade.

Boiro, 11 de febreiro de 2016

Convocatoria