

PROXECTO DE INNOVACIÓN EDUCATI- VA EN DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA

TÍTULO DO PROXECTO:

ONDAS DO MAR DE VIGO / TROUXESTES O PERGAMIÑO AMIGO



CURSO 2017/2018

RESOLUCIÓN do 19 de decembro de 2017, da Secretaría Xeral de Política Lingüística e da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, pola que se convoca a participación en proxectos de innovación educativa e dinamización lingüística para os centros docentes de titularidade pública da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria durante o curso académico 2017/18 e pola que se establecen as bases reguladoras para realizalo.

Contido

1.- Título do proxecto.....	1
2.- Introducción. Contextualización e xustificación do proxecto	1
2.1.- Identificación da situación sociolingüística do centro	1
3.- Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos	2
3.1.- Presentación dos procesos de mellora do ensino e da aprendizaxe.	3
3.2.- Propostas estratéxicas da actuación a curto prazo.	4
3.3.- Propostas estratéxicas da actuación a longo prazo.	4
4.- Organización, desenvolvemento e metodoloxía.	4
4.1.- Actividades de desenvolvemento dos procesos de innovación: título e descrición, obxectivos e proposta metodolóxica.	6
4.2.- Xestión e temporización.	12
5.- Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais da comunicación educativa.	13
5.1.- Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto.....	13
5.2.- Recursos materiais que se van mobilizar.	13
6.- Colaboracións institucionais.	13
7.- Medidas de difusión do proxecto.....	13
7.1.- Entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa.....	14
8.- Orzamento.....	14
8.1.- Xustificación.....	14
9.- Plan de avaliación.....	14
9.1.- Criterios e indicadores para a avaliación.	15
9.2.- Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa.....	15
10.- Profesorado participante. Funcións e tarefas do profesorado implicado.	16
11.- Alumnado participante (curso, ciclo, número).....	17

1.- Título do proxecto

Ondas do mar de Vigo / Trouxestes o pergamiño amigo.

2.- Introducción. Contextualización e xustificación do proxecto

A Lei orgánica 8/2013, do 9 de decembro, para a mellora da calidade educativa, e o Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia, réxese polo dereito a unha educación de calidade para a cidadanía; pola necesidade de esforzo e colaboración entre todos os axentes implicados no proceso educativo e polo establecemento dun compromiso cos obxectivos educativos determinados pola Unión Europea. Esta adecuación aos obxectivos establecidos pola Unión Europea e pola UNESCO para os próximos anos conforma unha mudanza no sistema educativo que debe abandonar vellas prácticas para se somerxer nun modelo de ensino dinámico e mellor adaptado ás realidades sociais en que vivimos.

O proxecto de innovación que presentamos vai na liña do marcado anteriormente: supón todo un reto para o noso labor docente: pretendemos traballar dunha maneira interdisciplinaria e transversal. Os contidos que traballaremos formarán parte de varias materias curriculares, de xeito que o traballo docente e o traballo do alumnado será conxunto e interdepartamental.

É un proxecto ambicioso a través do cal pretendemos fomentar a oralidade en lingua galega en contextos novos para o alumnado, principalmente no mundo audiovisual. O coñecemento e utilización de diferentes idiomas é fundamental na sociedade actual e globalizada na que vivimos: o noso alumnado aprenderá a organizar e guiar actividades utilizando diferentes idiomas. Ademais do galego e do castelán, utilizará o inglés.

A creatividade é un xeito de aprendizaxe que lles permite experimentar con novas formas de comunicación e de expresión artística: crearán un álbum ilustrado e xogos lúdicos para interactuar cos máis pequenos. Pretendemos deste xeito fomentar valores necesarios para a vida: a responsabilidade, a sociabilidade e o respecto.

As principais apostas da Unión Europea no ámbito educativo son o reforzo de programas que faciliten a aprendizaxe ao longo de toda a vida e o paso da adquisición de conceptos á adquisición de competencias. Esta aprendizaxe está relacionada coas competencias clave: a concreción práctica dos contidos de aprendizaxe. A funcionalidade e o sentido práctico dos contidos son a base do noso proxecto.

2.1.- Identificación da situación sociolingüística do centro

O curso 2015/16 foi para nós clave dende o punto de vista do cambio que experimentou o centro no plano lingüístico. Nese curso presentámonos por primeira vez aos premios de Innovación en Dinamización Lingüística co Proxecto: De leria no Casares. Este proxecto supuxo un antes e un despois: a lingua galega conseguiu unirnos e profesorado, estudantes, persoal de servizos e de administración, bailamos, escenificamos, actuamos en galego. Dende entón a lingua galega aumentou a súa presenza. Aínda queda moito por facer, mais cómpre insistir na necesidade do traballo por proxectos para poder involucrar case todo o profesorado e todo o alumnado. A lingua castelá segue a ser a maioritaría pero ao seu carón está a lingua galega reclamando un oco.

A maior parte das familias do noso centro pertencen á clase media-baixa e practicamente son monolingües en castelán. A relación cos avós, que ata hai ben pouco se establecía en lingua ga-

lega, agora é maioritariamente en castelán; a mesma lingua é a utilizada entre pais e fillos e entre irmáns. Estase a perder a transmisión interxeracional da lingua galega.

O noso alumnado procede dos barrios periféricos de Vigo onde a actividade cultural e deportiva segue, en moitos casos, a ser alentada polas asociacións, mais non así a lingua galega.

O profesorado mantén, en xeral unha actitude positiva cara á lingua galega no contexto educativo. Destacamos o labor do profesorado procedente de fóra de Galicia, interesado en aprender e mellorar a súa competencia en lingua galega. O alumnado non dá o paso definitivo no uso da lingua galega, pensamos que quizais pola falta de recursos, actividades, espazos e ámbitos de uso que lle resulten interesantes e atractivos e, sobre todo, que teñan sempre unha proxección e continuidade fóra do centro. Estas serán as nosas prioridades.

Vigo é unha das cidades máis poboadas de Galicia, a vida xira ao redor do comercio, a industria pesqueira, conserveira e a industria relacionada co naval. Con todo, a lingua galega apenas ten presenza na vida diaria viguesa e en moitas ocasións está vinculada aos usos institucionais relacionados co Concello de Vigo e coa Delegación Territorial do goberno da Xunta de Galicia. O galego desaparece pouco e pouco da vida diaria viguesa.

Continuar a traballar seguindo esta liña que tan bos resultados nos está a dar é o que desexamos. Temos un obxectivo claro: que a lingua galega saia do recinto educativo. Para conseguilo necesitamos que todas e todos vexan a lingua galega como unha lingua útil, moderna e que nos defina como galegos.

3.- Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos

O obxectivo xeral deste proxecto de innovación é incentivar o alumnado a utilizar a lingua galega en contornas alleas ao ámbito educativo. Para conseguilo partiremos das sete cantigas de Martín Códax e engadiremos as facilidades que nos achegan as novas tecnoloxías de información e comunicación para potenciar o uso da lingua galega en ámbitos tecnolóxicos, sociais e lúdicos fóra das aulas.

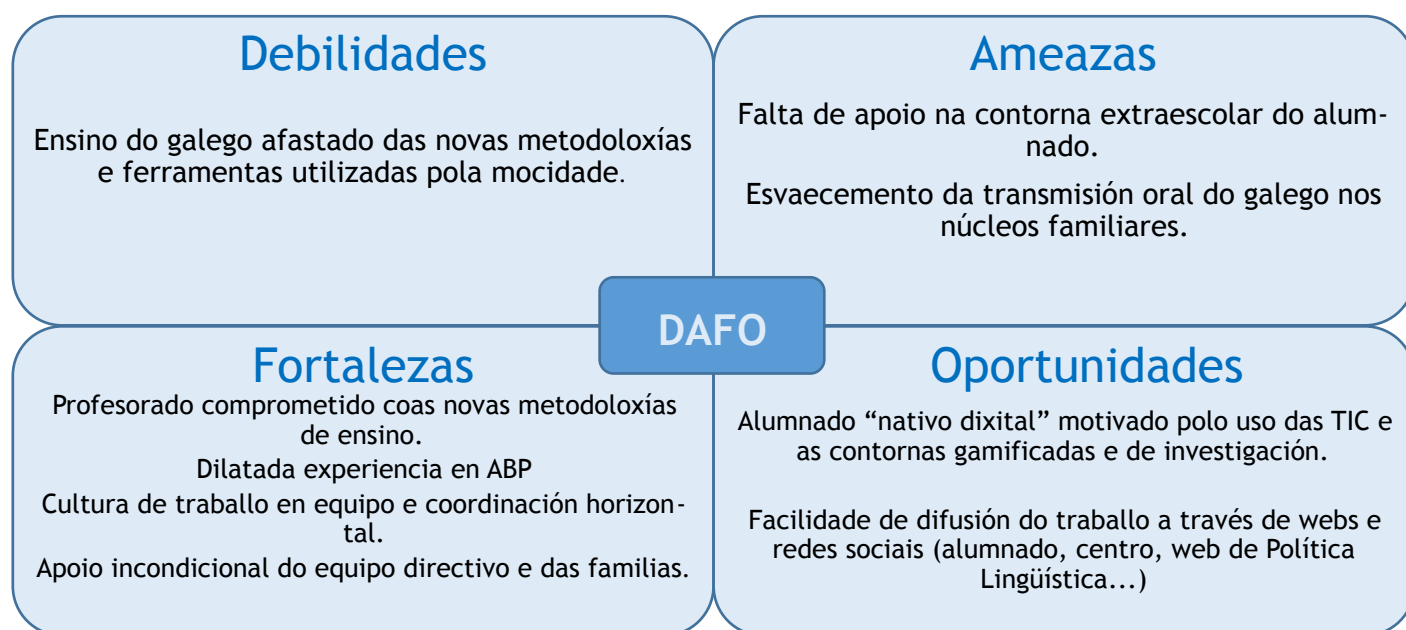
Para acadar o obxectivo xeral, contamos cos seguintes obxectivos particulares:

- Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado.
- Utilizar a lingua galega en contextos pouco transitados polo alumnado: o mundo audiovisual, as novas tecnoloxías, a música, etc.
- Desenvolver métodos de traballo que fomenten a cooperación e o traballo en equipo.
- Afianzar, entre o noso alumnado, un método de traballo baseado en proxectos a través dos cales se consegue unha aprendizaxe activa e significativa.
- Desenvolver destrezas básicas na utilización de diferentes fontes de información, para adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e da comunicación.
- Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- Comprender e expresarse con coherencia e corrección en lingua galega en diferentes contextos: oral, escrito, audiovisual, plástico, etc., e favorecer a creatividade.

- Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- Coñecer, interpretar e valorar a lírica profana culta e comprender a súa importancia para a promoción da lingua galega como lingua de cultura.
- Coñecer, valorar e respectar a lírica medieval e a figura de Martín Códax.
- Elaborar materiais reutilizables, que poidan ser utilizados por outros centros ou entidades sen ánimo de lucro, coa finalidade de dar a coñecer a lírica medieval, en concreto o Pergamiño Vindel.

3.1.- Presentación dos procesos de mellora do ensino e da aprendizaxe.

Para establecer as estratexias de mellora do proceso de ensino e da aprendizaxe, estudamos mediante unha análise DAFO a situación no noso centro para poder adecuar os procesos educativos ás necesidades do alumnado. Este proxecto de innovación pódese adaptar ás distintas circunstancias particulares doutras contornas educativas.



Aproveitando as fortalezas e oportunidades que nos ofrece a nosa situación, e intentando paliar as debilidades e as ameazas ás que nos vemos sometidos, presentamos un proceso de mellora do ensino e da aprendizaxe baseado en dúas fronte:

- O uso da tecnoloxía: como ferramenta integrada no ensino da lingua e da literatura galega e como medio para mergullar o alumnado nun proceso de aprendizaxe activa, proactiva, produtiva e permanente.
- O traballo colaborativo: aproveitando as destrezas de cada un dos nosos alumnos, alumnas, profesores e profesoras para formar así unha comunidade onde traballemos todos con todos, achegando cada un o que pode, aprendendo dos erros e comprometéndonos cun proxecto sinérxico onde o galego sexa a nosa lingua.

En proxectos desta envergadura, deberemos ir pouco a pouco, establecendo propostas a curto e a longo prazo para poder conseguir os obxectivos.

3.2.- Propostas estratéxicas da actuación a curto prazo.

As nosas propostas estratéxicas de actuación a curto prazo son as seguintes:

Traballar en equipo, resolvendo os problemas entre todos e todas, coñecéndonos pouco a pouco entre nós e a nós mesmos. Para isto necesitamos:

- Ser disciplinados e disciplinadas no traballo cumprindo coas tarefas encomendadas dentro do grupo.
- Valorar e respectar as diferenzas. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou de calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social.
- Asumir con responsabilidade os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas do grupo.
- Exercitar o diálogo como vía para chegar a acordos dentro do grupo.
- Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexos.
- Comprender e expresarse con corrección en dúas linguas estranxeiras.
- Coñecer e valorar o patrimonio cultural, lingüístico, histórico e artístico de Galicia.
- Respectar a diversidade lingüística e cultural como un dereito dos pobos e das persoas.
- Valorar a importancia da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia e como medio de relación interpersoal, especialmente entre a comunidade lusófona.

3.3.- Propostas estratéxicas da actuación a longo prazo.

A longo prazo, aprenderemos a convivir nunha contorna plurilingüe, respectando e valorando o galego como unha lingua de seu. Tamén coñeceremos as orixes da literatura en lingua galega a partir do Pergamiño Vindel. Achegarémonos á literatura en galego-portugués dun xeito moderno, lúdico e activo.

- Mellorar a expresión e a comprensión oral e escrita en lingua galega.
- Utilizar a lingua galega en contextos novos e atractivos para os nosos mozos e mozas, partindo das novas tecnoloxías.
- Ampliar o vocabulario técnico e científico en lingua galega.
- Adquirir seguridade e confianza en si mesmos/as para utilizar a lingua galega en contextos non académicos.
- Coñecer en profundidade as orixes da literatura galega, en concreto a literatura en galego-portugués, as cantigas.
- Mellorar a expresión e a comprensión oral e escrita en inglés.

4.- Organización, desenvolvemento e metodoloxía.

Para conseguir a difusión do noso proxecto utilizaremos dúas poderosas e valiosas vías: a creatividade e as novas tecnoloxías (o audiovisual). Promovendo a creatividade axudamos a fomentar un espírito crítico e reflexivo, á vez que favorecemos a versatilidade no seu traballo.

A tecnoloxía apoia a creatividade xa que o seu uso require interacción. Se é usada correctamente, a tecnoloxía permite que aprendan a través da curiosidade, da colaboración e do pensamento crítico. A atracción que exercen as novas tecnoloxías e o audiovisual en todas as súas facetas ábrelle as portas ao interese por expresarse en lingua galega.

A partir da lírica medieval, en concreto das cantigas de amigo de Martín Códax, exploraremos novas alternativas para a aprendizaxe e converteremos a incerteza que xeran as novas tecnoloxías en motor de aprendizaxe.

O alumnado resolverá por métodos propios problemas que o profesorado lle vai propor. Buscaremos que, ante manifestacións literarias tan distintas, produza respostas diferentes. Procuraremos respostas inusitadas, relación entre cousas, obxectos, persoas, conceptos e significados (para o que xogar coa lingua é imprescindible) e valoraremos a súa frescura e inventiva.

A posibilidade de levar a cabo unha ampla e diversa gama de actividades fomentará a participación e o traballo cooperativo, para conseguir transformar o coñecemento.

O traballo docente realizado a través de proxectos na aula supón un reto para todos nós. Queremos que o noso alumnado aprenda a traballar en equipo, aprenda a investigar e aprenda a seleccionar e filtrar toda a información que está ao seu alcance. Para iso, nós como docentes, debemos tamén traballar en equipo, coordinándonos e apoiando cada unha das actividades tanto para facilitar a organización do traballo como para acadar os resultados finais.

Organizaremos o alumnado en grupos pequenos e cada un dos grupos desenvolverá unha tarefa que logo deberá amosar e expoñer diante do grupo de compañeiros.

O desenvolvemento das tarefas farase do seguinte xeito:

1ª Etapa: outubro, novembro, decembro, xaneiro e febreiro:

- Investigación sobre a orixe do Pergamiño Vindel e a figura de Martín Códax.
- Procura de información sobre a época medieval en Galicia e, en concreto, na cidade de Vigo.
- Lectura das cantigas de amigo de Martín Códax nos catro cursos de ESO e no bacharelato.
- Análise de cada unha das cantigas, dependendo do nivel do alumnado co que esteamos a traballar.
- Elaboración dun conto baseado nas cantigas de amigo e adaptado ao nivel de 1º e 2º de educación primaria. Esta actividade forma parte dunha maior, “Os contacontos”. Ademais da lírica medieval, inspirarémonos nas obras infantís e xuvenís de María Victoria Moreno, autora homenaxeada nas Letras galegas do 2018.
- Adaptación, por parte do alumnado de 3º de ESO, das cantigas de amigo en banda deseñada.
- Intercambio epistolar co alumnado do IES de Rodeira de Cangas. Esta actividade rematará no mes de maio cun encontro na Illa de San Simón e unha visita guiada baseada en enigmas e probas que deben ir resolvendo. A visita á Illa de San Simón será unha maneira de coñecer a illa a través da lírica medieval e de toda a historia que xira ao redor do lugar.
- Investigar sobre os materiais necesarios para obter papel estilo pergamiño.

- Elaboración dun guión, por parte do alumnado de 2º de ESO, para realizar un musical baseado no Pergamiño Vindel e nas cantigas de amigo.
- Adaptación das cantigas de amigo para a realización dun álbum ilustrado utilizando a técnica da realidade aumentada, por parte do alumnado de 1º de bacharelato.
- Celebración de diferentes efemérides inspirándonos na Idade Media e nas Cantigas de Martín Códax:
 - Nadal: decoración medieval (oliveira con candeas e mazás) e vidreira.
 - Día da Paz e da Ilustración CAMIÑANDO POLA PAZ: tapiz feito con trapo, imitando o xeito tradicional da elaboración de alfombras con nós; zapatos pintados para amosar o desenvolvemento dos zapatos a partir da Idade Media.
 - Entroido temático: disfraces inspirados no mundo medieval e creación de cantigas de escarnio.
 - Día do Amor: creación de Cantigas de Amigo e de Amor.

2ª Etapa: Marzo, Abril e Maio:

- Creación dos escenarios e do atrezzo para a realización dos Contacontos.
- Ensaíos e posta en escena de cada un dos contos.
- Selección do atrezzo e dos espazos interiores e exteriores para a realización do musical.
- Gravación e montaxe do musical.
- Deseño e montaxe das viñetas da historia baseada nas Cantigas de amigo de Martín Códax.
- Gravacións e montaxe do álbum ilustrado utilizando a técnica da realidade aumentada.
- Encontro e visita guiada á Illa de San Simón.
- Actividade no laboratorio de química: elaboración do pergamiño.

4.1.- Actividades de desenvolvemento dos procesos de innovación: título e descrición, obxectivos e proposta metodolóxica.

Rachar co rol profesor-estudante para favorecer a comunidade e o cambio de roles e converter a clase en reunión, reforzando a pedagogía do simulacro pasando do descritivo ao narrativo, do predicible ao inesperado, do alleo ao persoal e do contemplativo ao vivencial. Consideramos a docencia como un proxecto no mundo real.

Resúmense a continuación as características das actividades que se realizarán nos distintos cursos:

1º ESO: Contacontos	
Título	Martín Códax e o Pergamiño Vindel

A c t i v i d a d e 3	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oral e escrita dentro da aula e ante un público. Coñecer o contexto histórico da Idade Media Coñecer a orixe da lírica medieval, a elaboración das cantigas. Aprender a seleccionar a información relevante e favorecer a capacidade de análise.
	Descrición	Elaboración dun conto baseado na vida e obra de Martín Códax.
	Metodoloxía	O alumnado investigará sobre o contexto histórico medieval, centrado na cidade de Vigo e sobre a orixe das cantigas medievais, Martín Códax e o Pergamiño Vindel. Elaborará unha breve historia baseada en aspectos relacionados coa historia medieval e as cantigas. Deseñará a posta en escena: vestiario, decorados, música etc.

1º ESO: As letras capitulares

A c t i v i d a d e 3	Título	A fada e o dragón
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oral e escrita dentro da aula e ante un público. Coñecer o contexto histórico da Idade Media Coñecer a orixe da lírica medieval e a elaboración das cantigas. Coñecer as técnicas de escritura e iluminación nos pergamiños da Idade Media. Aprender a manexarse na caligrafía medieval e cos obxectos de escritura propios da época. Aprender a seleccionar a información relevante e favorecer a capacidade de análise.
	Descrición	Elaboración de letras capitulares.
Metodoloxía	O alumnado investigará sobre o contexto histórico medieval, centrado na cidade de Vigo e sobre a orixe das cantigas medievais, Martín Códax e o Pergamiño Vindel. Aprenderá a manexarse na escritura creativa baseada nas letras capitulares e no manexo de obxectos de escritura da época: pluma, tinta, pergamiño.	

2º ESO: MUSICAL

A C t i v i d a d e 1	Título	MUSICAL: Martín Códax, trobador da ría de Vigo
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Mellorar a expresión e comprensión oral e escrita en inglés. Seleccionar información relevante. Coñecer en profundidade a figura de Martín Códax. Coñecer e traballar as técnicas que teñen que ver co musical: posta en escena, creación dun guión, música etc. Favorecer a creatividade. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado: creación dun tráiler para presentar o musical.
	Descrición	Como actividade que forma parte da materia de Proxecta, o alumnado creará un musical. Procurando información en diferentes fontes bibliográficas aprenderá a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar un texto adecuado que combine texto e música. O musical combinará dous idiomas: galego e inglés.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e investigarán sobre o mundo medieval e sobre o mundo literario naquela época. Seleccionarán a información máis relevante pensando sempre que o obxectivo é crear unha obra combinando texto e música.

2º ESO: XOGO EN LIÑA

A C t i v i d a d e 1	Título	O Pergamiño Vindel en Scrach
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Seleccionar información relevante. Coñecer en profundidade a historia medieval de Vigo, a literatura medieval, as cantigas medievais e a figura de Martín Códax. Favorecer a creatividade. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado: creación dun xogo en liña.
	Descrición	Como actividade que forma parte da materia de Programación, o alumnado creará un xogo en liña utilizando o programa Scrach. Procurando información en diferentes fontes bibliográficas aprenderá a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar os textos, os vídeos e as diferentes probas que van formar parte do xogo.

2º ESO: XOGO EN LIÑA

1	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e investigarán sobre o mundo medieval e sobre o mundo literario e musical naquela época. Cada un dos grupos deberá desenvolver unha parte do xogo.
----------	-------------	---

3º ESO: A banda deseñada

A c t i v i d a d e 1	Título	O pergamiño Vindel en banda deseñada As cantigas de amigo en banda deseñada
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades. Fomentar a creatividade. Introducirse no deseño e ilustración dunha banda deseñada.
	Descrición	Traballo de investigación baseado en: O percorrido do Pergamiño Vindel dende que foi creado por Martín Códax, ata que chegou ao museo de Nova York. Interpretación das cantigas de amigo seguindo unha liña temática.
	Metodoloxía	Dividirase o alumnado en grupos. Deberán investigar sobre a orixe do Pergamiño Vindel e os diferentes lugares que percorreu. Tamén deberán crear unha historia baseada nas sete cantigas de amigo, para iso terán en conta a historia medieval, o lirismo trobadoresco, as influencias da lírica provenzal etc.

4º ESO: A creación poética

A	Título	A lírica medieval, o neotrobadorismo e as novas correntes poéticas
----------	--------	---

c t i v i d a d e 1	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Favorecer a investigación a través de diferentes fontes de información. Seleccionar a información. Creación de textos actuais mesturando técnicas literarias de diferentes épocas. Modernizar a poesía medieval.
	Descrición	Creación de textos literarios actuais inspirándose no carácter universal das cantigas.
	Metodoloxía	Investigarán sobre as características das cantigas medievas, o neotrobadorismo e as novas correntes poéticas actuais. Creación de textos.

1º bacharelato: O álbum ilustrado		
	Título Álbum ilustrado en realidade aumentada	
A c t i v i d a d e 1	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Seleccionar a información relevante que queremos amosar. Coñecer en profundidade as técnicas de elaboración dun álbum ilustrado. Coñecer en profundidade as técnicas de creación da realidade aumentada. Favorecer a creatividade. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado.
	Descrición	Como vén sendo habitual dende o curso 2009, o alumnado elaborará un álbum ilustrado. Procurando información en diferentes fontes bibliográficas aprenderá a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar un texto adecuado e adaptado aos máis novos utilizando a técnica da realidade aumentada.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e investigarán sobre a Idade Media: historia, época, ambiente, literatura etc. Seleccionarán a información máis relevante pensando sempre que estamos ante un conto destinado aos máis pequenos.

1º bacharelato: As vidreiras

A c t i v i d a d e 1	Título	Sete cantigas nunha vidreira
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Seleccionar a información visual relevante que queremos amosar: orixe das vidreiras na Idade Media. Coñecer en profundidade as técnicas de elaboración dunha vidreira. Favorecer a creatividade. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado: elaboración dunha vidreira con cartolina e papel de seda e elaboración da vidreira a través dunha tableta de deseño gráfico.
	Descrición	O alumnado elaborará dúas vidreiras. Procurando información en diferentes fontes bibliográficas aprenderá a seleccionar información relevante que lle sirva de inspiración nas súas creacións.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e investigarán sobre a Idade Media: historia, época, ambiente, literatura etc. Seleccionarán a información máis relevante pensando sempre que estamos ante unha obra que procura chamar a atención polas súas características visuais, de deseño, de cor, de distribución de escenas e de luz.

4.2.- Xestión e temporización.

O proxecto desenvolverase dende o 1 de outubro de 2016 ata o 31 de maio de 2017 en dúas etapas:

1ª etapa outubro, novembro, decembro, xaneiro e febreiro	2ª etapa marzo, abril e maio
<ol style="list-style-type: none">1. Contacontos 1º de ESO: adaptación das cantigas de Martín Códax para crear un conto destinado ao alumnado de 1º e 2º de primaria.2. As letras capitulares dos cancioneros medievais. Exposición temática.3. Musical baseado nas cantigas de amigo de Martín Códax e no Pergamiño Vindel. Reinterpretación das cantigas en clave de rap, soul, rock and roll, etc.4. Creación dun xogo en liña utilizando o scratch5. Elaboración dunha banda deseñada a través da historia do Pergamiño Vindel e das cantigas de Martín Códax.6. Creación dun pergamiño inspirándose no Pergamiño Vindel. Esta actividade realizarase nas aulas de Física e Química.7. Obradoiros de ilustración, música medieval, de danza e de teatro.8. Intercambio epistolar co alumnado do IES de Rodeira e encontro na Illa de San Simón.9. Celebración do Entroido, do Día da Poesía e do Día do Amor interpretando poemas escarninos ou escribindo cantigas de amor e amigo ao xeito medieval.10. A lírica medieval nos Séculos XX e XXI. Nova reinterpretación das cantigas de amigo.11. Elaboración dun álbum ilustrado baseado nas Cantigas de amigo e no Pergamiño Vindel utilizando a técnica da realidade aumentada.12. Deseño e elaboración dunha vidreira inspirada na historia do Pergamiño.13. Deseño utilizando a tableta de debuxo dunha vidreira inspirada na historia do Pergamiño. Gravación de vídeo a partir da elaboración da vidreira.	<p>Creación dos escenarios e do atrezzo para a realización dos contacontos.</p> <p>Ensaio e posta en escena de cada un dos contos.</p> <p>Selección do atrezzo e dos espazos interiores e exteriores para a realización do musical.</p> <p>Gravación e montaxe do musical.</p> <p>Deseño e montaxe das viñetas da historia baseada nas cantigas de amigo de Martín Códax.</p> <p>Gravacións e montaxe do álbum ilustrado utilizando a técnica da realidade aumentada.</p> <p>Encontro e visita guiada á Illa de San Simón.</p> <p>Actividade no laboratorio de química: elaboración do pergamiño.</p>

5.- Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais da comunicación educativa.

Para desenvolver este proxecto necesitamos a axuda de varios departamentos do centro, así como persoas externas ao centro educativo que colabora de xeito transversal ou directo na consecución dos nosos obxectivos.

5.1.- Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

- Un obradoiro de música medieval e instrumentos musicais da Idade Media. Músicos: a arpista Alba Barreiro e o musicólogo Paulino Fontenla.
- Obradoiros de danza para as coreografías do musical.
- Obradoiro de comunicación a cargo de Carlos Tresandí, locutor da Radio Galega.
- Obradoiro de ilustración.
- Obradoiro de música a cargo de Almudena Janeiro.
- Profesorado do IES Carlos Casares.

5.2.- Recursos materiais que se van mobilizar.

- Visitas guiadas á exposición do Pergamiño Vindel.
- Visita guiada á Illa de San Simón
- Programas informáticos de edición de imaxes, textos, son e vídeo; Gimp, Audacity, Open shot, Genially, Realidade aumentada e Tableta gráfica Wacom
- Focos, gravadora e cámara de vídeo para os audiovisuais.
- Impresora en 3D.

6.- Colaboracións institucionais.

Contamos coa colaboración das seguintes institucións:

- Museo Mar de Vigo
- Universidade de Vigo
- Secretaría Xeral de Política Lingüística

7.- Medidas de difusión do proxecto.

O Proxecto Ondas do mar de Vigo / Trouxestes o pergamiño amigo está formado por unha serie de actividades que poderían ser utilizadas por calquera centro educativo de calquera nivel: as actividades, subidas á páxina web (pendente de crear) poderán ser visualizadas e descargadas

por calquera persoa ou entidade interesada no coñecemento da historia e da literatura na Idade Media.

7.1.- Entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa.

Cada grupo compartirá o seu traballo cos compañeiros e compañeras dos outros grupos do mesmo nivel.

Os traballos difundiránse na pantalla do vestíbulo do centro, e nos taboleiros, ventanais etc. do propio instituto.

Os traballos difundiránse nas redes sociais [Facebook](#), Instagram e revista escolar [Manda Carallo](#).

8.- Orzamento

8.1.- Xustificación

Obradoiro de danza	200 €
Obradoiro de teatro	60 €
Transporte para as visitas ao Museo Mar de Vigo e á Illa de San Simón	400 €
Material funxible (decoración musical)	300 €
Material para audio. Micrófonos.	100 €
Comidas (días en que o alumnado que participa no musical queda no centro a comer)	800 €
Obradoiros de música.	200 €.
TOTAL:	2060 €.

n e desagregación

9.- Plan de avaliación

Para avaliar de forma coherente e completa este proxecto de innovación, temos que ter en conta dúas vertentes:

- Avaliarase o proxecto en si: o obxectivo xeral e a conveniencia de cada unha das actividades para a consecución dos obxectivos específicos e o impacto que este proxecto tivo na dinamización da lingua galega.
- Avaliaranse os obxectivos de cada actividade, que producirán como resultado o grao de coñecemento que acadou o alumnado para cada un dos obxectivos específicos das actividades, segundo os criterios establecidos na lexislación vixente.

9.1.- Criterios e indicadores para a avaliación.

Unha vez establecido que se vai avaliar, é necesario definir quen vai avaliar e como se vai avaliar.

Resumimos no seguinte cadro o proceso a seguir:

Que se avalía?	Quen avalía? Tipo de avaliación	Como avalía? Instrumentos	Cando se avalía? Inicial, procesual, final	
Avaliación xeral do proxecto	Consecución do obxectivo xeral	Autoavaliación: Alumnos e profesores	Cuestionario de uso do galego	Avaliación final: Ao rematar o proxecto
	Adecuación das actividades para conseguir os obxectivos específicos	Autoavaliación: Alumnos e profesores	Cuestionario de idoneidade das actividades	Avaliación procesual: Ao remate de cada actividade
Avaliación da consecución dos obxectivos actividade	A consecución dos obxectivos específicos de cada actividade	Heteroavaliación: O profesor ou profesores correspondentes a cada materia	A través das propias producións do alumnado, cadros de observación, rúbricas de avaliación	Avaliación inicial: Ao principio Avaliación procesual: Ao remate de cada actividade

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

Unha vez rematado o proxecto, os resultados da súa avaliación serán analizados para coñecer o impacto que este tivo na nosa comunidade educativa.

10.- Profesorado participante. Funcións e tarefas do profesorado implicado.

	Nome	Área	Tarefas
Coordinadora	Beatriz Martínez Cordeiro	Lingua galega e literatura	Coordinadora do proxecto. Contacontos, banda deseñada e elaboración de cantigas medievais.
Participantes	Almudena Lacomba	Educación plástica e debuxo artístico	Organización páxina web da revista escolar: http://www.revistamandacarallo.com/ contacontos, coordinación da gravación dos audiovisuais, do musical e do álbum ilustrado con realidade aumentada.
	Ana Fontela Blanco	Inglés	Tradución de textos e a cantiga moderna.
	Cristina Salgado Lorenzo	Física e Química	Elaboración dun pergamiño.
	África Álvarez Outerelo	Música	Interpretación das cantigas no musical.
	Almudena Rouco Villar	Informática e tecnoloxía	Posta en marcha de páxina web para a difusión as actividades do pergamiño. Elaboración dun xogo en liña utilizando o Scratch.
	Ángel Manuel Rodríguez Romero	Educación Plástica	Deseño e creación das actividades relacionadas coa banda deseñada
	Pilar Carro Mariño	Informática e tecnoloxía	Posta en marcha de páxina web para a difusión das actividades do pergamiño.

	Nome	Área	Tarefas
	Óscar Pedrido López	Ciencias sociais, Latín e Grego	Organización páxina web da revista escolar: http://www.revistamandacarallo.com/ e elaboración de diferentes recursos didácticos relacionados co mundo clásico e a historia medieval (as letras capitulares).
	Irene Álvarez	Lingua Galega e Ciencias sociais	Colaboración na elaboración do texto escrito do musical. Elaboración de cantigas de escarnio.
	Xosé Pérez	Ciencias naturais	Encargado da gravación e edición de son nos audiovisuais.

11.- Alumnado participante (curso, ciclo, número)

Ciclo	Curso	Número de alumnos e alumnas
1º ciclo de ESO	1º	76
	2º	59
	3º	83
2º ciclo de ESO	4º	80
Bacharelato	1º	79
Total		377