

PROXECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA

O PRADO FALA GALEGO



Resolución da Secretaría Xeral de Política Lingüística da Consellería de Cultura e Turismo e da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, pola que se convoca a participación en proxectos de innovación educativa en dinamización lingüística para os centros docentes de titularidade pública da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, durante o curso académico 2018/2019 e se establecen as bases reguladoras para realizalos

CURSO 2018/2019

Contido

1 Título do proxecto	3
2 Introducción. Contextualización e xustificación do proxecto.....	3
2.1 Identificación da situación sociolingüística do centro.....	3
3 Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos .	4
3.1 Presentación dos obxectivos.....	5
3.2 Propostas estratéxicas da actuación a curto prazo	7
3.3 Propostas estratéxicas da actuación a longo prazo	7
4 Organización, desenvolvemento e metodoloxía.....	8
4.1 Actividades de desenvolvemento dos procesos de innovación: título e descrición, obxectivos e proposta metodolóxica	8
4.2 Xestión e temporización	16
5 Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais da comunidade educativa	17
5.1 Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto.....	17
5.2 Recursos materiais que se van mobilizar.....	17
6 Colaboracións institucionais	17
7 Medidas de difusión do proxecto	17
7.1 Entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa.....	18
8 Orzamento	18
8.1 Xustificación e desagregación.....	18
9 Plan de avaliación.....	18
9.1 Criterios e indicadores para a avaliación.....	18
9.2 Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa.....	19
10 Profesorado participante. Funcións e tarefas do profesorado implicado	19
11 Alumnado participante (curso, ciclo, número).....	22

1 Título do proxecto

O Prado fala galego.

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, réxense 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 das novas tecnoloxías e do audiovisual.

A creatividade é un xeito de aprendizaxe que lle permite experimentar con novas formas de comunicación e de expresión artística: por exemplo, creando un álbum ilustrado e xogos lúdicos para interactuar cos rapaces e rapazas 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 é a base do noso proxecto.

2.1 Identificación da situación sociolingüística do centro

O IES Carlos Casares e o IES Santa Irene levan anos traballando dun xeito interdisciplinario a través de proxectos que se desenvolven durante o curso escolar. Traballar utilizando esta metodoloxía aumenta a presenza da lingua galega entre o alumnado. 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 maioritaria entre o alumnado de ambos os centros e de aí a necesidade de realizarmos este proxecto en conxunto: queremos que o galego sexa a lingua de referencia para o alumnado destes dous institutos da cidade de Vigo.

As familias dos dous centros pertencen, maioritariamente, á clase media e practicamente son monolingües en castelán. A relación cos avós, que ata hai ben pouco se establecía en lingua galega, agora é maioritariamente en castelán; esta mesma lingua é a utilizada entre pais e fillos e entre irmáns. Estase a perder a transmisión interxeracional da lingua galega.

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

O alumnado do IES Santa Irene provén do segundo núcleo máis poboado de Vigo: As Travesas. A maior parte do alumnado do centro participa en actividades culturais e deportivas que dependen do Concello de Vigo ou de institucións e academias privadas que existen na zona. A lingua galega non é a maioritaria nas actividades que desenvolve o alumnado fóra do horario lectivo.

O IES Santa Irene e o IES Carlos Casares contan cun grupo de teatro estable, dirixido por persoas tituladas pola ESAD de Vigo e que utilizan o galego como canle de comunicación, tanto nos ensaios e preparacións semanais como nas representacións.

O profesorado de ambos os centros mantén en xeral unha actitude positiva cara á lingua galega no contexto educativo. Destacamos o labor do que procede de fóra de Galicia, interesado en aprender e mellorar a súa competencia en lingua galega. O alumnado non dá o paso definitivo no uso do galego, 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 e da industria pesqueira, conserveira e relacionada co naval. Con todo, a lingua galega apenas ten presenza na vida diaria 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 cotiá da cidade.

Continuarmos a traballar seguindo esta liña que tan bos resultados está a dar é o que desexamos. Temos un obxectivo claro: que a lingua galega saia dos recintos educativos. Para o conseguirmos necesitamos que todas e todos vexan a lingua galega como unha lingua útil, moderna e que nos define como galegos.

3 Obxectivos deseñados como resposta ás necesidades detectadas nos diferentes ámbitos

A lingua galega, a creatividade e as novas tecnoloxías son os tres cabos que imos entrelazar para acadarmos a difusión do noso proxecto. Utilizando a lingua galega demostraremos a súa valía para a investigación, o deseño e a elaboración de todo tipo de recursos, á vez que eliminamos os prexuízos que aínda pesan sobre ela. Promovendo a creatividade axudamos a fomentar un espírito crítico e reflexivo, á vez que favorecemos a versatilidade no seu traballo. Aproveitando os recursos que nos ofrecen as novas tecnoloxías, favorecemos a curiosidade entre o alumnado e a responsabilidade cando se conecta ao mundo virtual.

A tecnoloxía apoia a creatividade, xa que o seu uso require interacción. Se é usada correctamente, permite que as rapazas e os rapaces 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.

Servíndonos da celebración do bicentenario da creación do Museo do Prado, realizaremos todo un labor de investigación e favoreceremos novas formas de aprendizaxe onde o alumnado é o protagonista principal e o destinatario último de todo este proceso.

O proxecto será coordinado polo EDLG do IES Santa Irene, o EDLG do IES Carlos Casares e a biblioteca Xosé Luís Mendez Ferrín.

O obxectivo xeral deste proxecto de innovación é incentivar o alumnado para que utilice a lingua galega en contornas alleas ao ámbito educativo. Para conseguilo partiremos das obras pictóricas do Museo do Prado, 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.

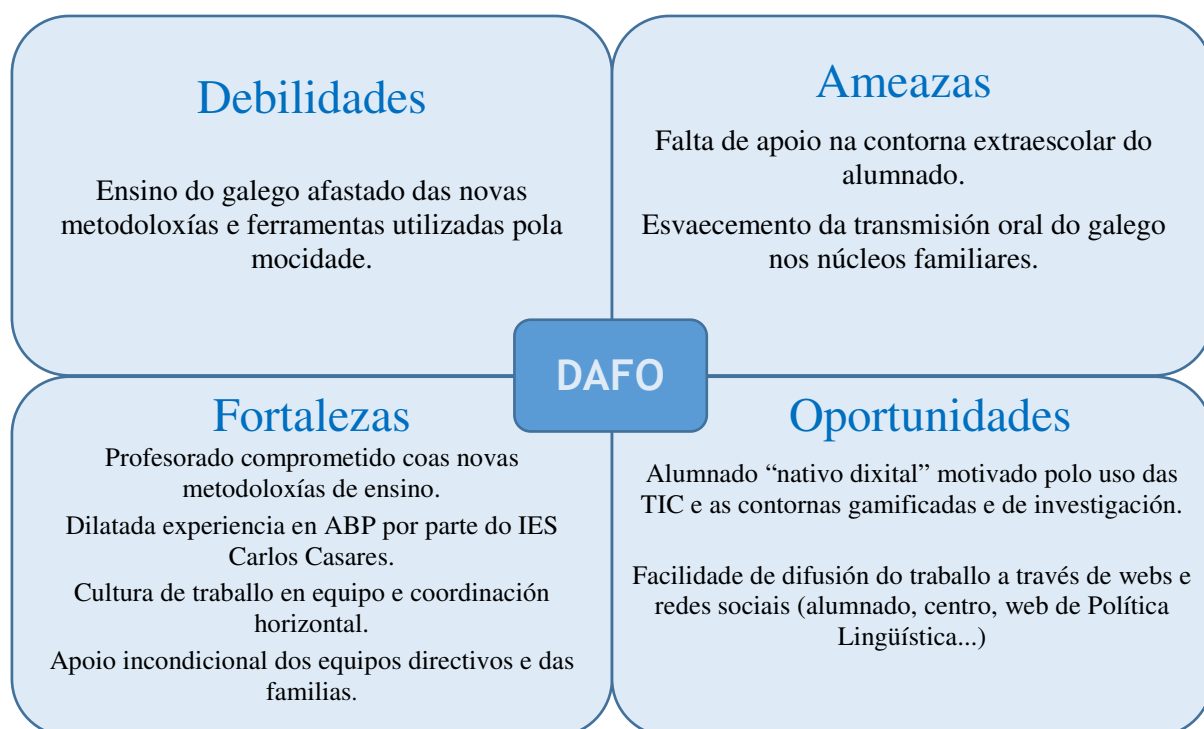
3.1 Presentación dos obxectivos

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

- Favorecer o uso da lingua galega entre o alumnado.
- Mellorar a competencia oral e escrita en lingua galega.
- Xerar actitudes positivas cara á nosa lingua e eliminar prexuízos que impiden que a mocidade faga uso dela.
- Modernizar a lingua galega ao utilizala en recursos propios das novas tecnoloxías.
- Favorecer o uso da biblioteca escolar Xosé Luís Méndez Ferrín como espazo para a investigación, estudo e procura de información.
- Coñecer e apreciar o noso patrimonio cultural e literario a través da arte e, sobre todo, a través das obras que forman parte do Museo do Prado.
- Mellorar a competencia dixital utilizando recursos que favorezan a formación do alumnado.
- Concienciar o alumnado no uso responsable e útil das novas tecnoloxías facendo uso delas con finalidade educativa e formativa.
- Espertar a curiosidade no noso alumnado sobre o contido dun dos museos máis visitados de Europa, o Museo do Prado.
- Dar a posibilidade de escoitar a análise das obras en galego.
- Relacionar as redes sociais, símbolo de modernidade para a rapazada, coa divulgación dalgunhas pezas do museo.

- Potenciar a investigación de xénero con audioguías dalgúns itinerarios xa existentes no museo, como “Os traballos das mulleres”, que pretenden dar a coñecer o papel da muller no traballo e os roles que desempeñaron en cada época.
- Crear e compartir na páxina do Prado, e en galego, os percorridos elaborados polo noso alumnado, segundo os niveis.
- Relacionar a pinacoteca coa música e o cine, artes máis achegadas á nosa mocidade.
- Servirnos das novas tecnoloxías para achegar o Prado a colectivos que, pola súa complexidade, non se senten atraídos, no noso caso ás persoas invidentes.

Para establecer as estratexias de mellora do proceso de ensino e da aprendizaxe, estudamos



mediante unha análise DAFO a situación no noso centro co obxecto de 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 fronteas:

- 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 formaremos así unha comunidade onde traballemos todos con todos, achegando cadaquén 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 chegarmos a acadar 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 disciplinadas e disciplinados no traballo e cumprir 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 nosos deberes e coñecer e exercer os nosos 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 nun 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 mensaxes e textos complexos en lingua galega, tanto orais como escritos.
- Coñecer e valorar o patrimonio cultural, lingüístico, histórico e artístico que nos ofrece o Museo do Prado.
- Respectar a diversidade 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 a historia dun dos museos máis importantes do mundo: o Museo do Prado. O alumnado terá unha visión moi completa da súa pinacoteca, á vez que coñecerá as diferentes épocas da nosa historia 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 nun mesmo para utilizar a lingua galega en contextos non académicos.

- Coñecer en profundidade diferentes acontecementos históricos.

4 Organización, desenvolvemento e metodoloxía

O alumnado resolverá con métodos propios os problemas que o profesorado lle vai propor. Buscaremos que, ante as obras de arte, produza respostas diferentes. Procuraremos respostas inusitadas, relacións entre cousas, obxectos, persoas, conceptos e significados (e para isto xogar coa lingua é imprescindible) e valoraremos a súa frescura e inventiva.

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

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

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

Romper co rol profesor-estudante para favorecer a comunidade e o cambio de roles e converter a clase en reunión, reforzar a pedagogía do simulacro e pasar 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:

1.º da ESO		
A c t i v i d	Título	Un cadro en viñetas (IES Santa Irene)
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oral e escrita dentro da aula e ante un público. Coñecer o contexto histórico e mitolóxico. Aprender a seleccionar a información relevante e favorecer a capacidade de análise.
	Descrición	Elaboración de banda deseñada baseada nas seguintes obras do Museo do Prado: <i>As fiandeiras</i> de Velázquez e <i>O rapto de Europa</i> de Pedro Pablo Rubens.

a d e 1	Metodoloxía	O alumnado investigará sobre o contexto histórico de cada un dos cadros referidos no punto anterior. Elaborará unha breve historia baseada na pintura seleccionada. Diseñará a banda deseñada: número de viñetas, enfoques, cadros, personaxes etc. Contará coa axuda dun profesional da ilustración a través da participación en talleres de deseño de personaxes.
	Título	Contacontos (IES Carlos Casares e IES Santa Irene)
A c t i v i d a d e 2	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oral e escrita dentro da aula e ante un público. Coñecer o contexto histórico e mitolóxico. Aprender a seleccionar a información relevante e favorecer a capacidade de análise.
	Descrición	Elaboración de contos e xogos lúdicos baseados nas seguintes obras do Museo do Prado: <i>As fiandeiras</i> e <i>As Meninas</i> de Velázquez; <i>O rapto de Europa</i> e <i>Prometeo</i> de Pedro Pablo Rubens; <i>O xardín das delicias</i> e <i>A mesa dos pecados capitais</i> de El Bosco; <i>Os fusilamentos do tres de maio</i> e <i>As Majas de Goya</i> ; <i>A morte de Viriato</i> de José Madrazo e <i>Saturno devorando a un fillo</i> de Rubens e Goya.
	Metodoloxía	O alumnado lerá previamente o libro <i>Mitos gregos</i> de María Anelidou para contextualizar cada un dos cadros cos que vai traballar. Tamén lerá na aula <i>Sete historias para a infanta Margarida</i> , de Miguel Fernández-Pacheco. Logo, investigará sobre o contexto histórico de cada un dos cadros referidos no punto anterior. Elaborará unha breve historia baseada na pintura seleccionada. Diseñará a posta en escena: vestuario, decorados, música, xogo etc.
A c t i v i d a d e 3	Título	O Prado e as emocións (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	Ser capaz de xestionar as emocións asociándoas a algunhas obras do museo. Investigar sobre os sentimentos que xera unha obra de arte. Integrar o coñecemento, desde as emocións, dalgúns dos cadros do Museo do Prado.
	Descrición	Actividade que combina os dous proxectos nos que está a traballar o alumnado de 1.º de ESO: Educación responsable e O Prado fala galego. O alumnado elixe obras que lle transmitan emocións e falará delas ante os seus compañeiros e compañeiras.
	Metodoloxía	Clase-reunión onde as rapazas e rapaes irán falando por quendas das emocións sentidas ante os cadros. Gravaremos e editaremos un vídeo.

2.º da ESO

A c t i v i d a d e 1	Título	Un cadro, un escenario que cobra vida (IES Carlos Casares e IES Santa Irene)
	Obxectivos	<p>Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito.</p> <p>Mellorar a expresión e comprensión oral e escrita.</p> <p>Seleccionar información relevante.</p> <p>Coñecer en profundidade as pinturas seleccionadas.</p> <p>Coñecer e traballar as técnicas que teñen que ver co teatro: posta en escena, creación dun guión etc.</p> <p>Favorecer a creatividade.</p> <p>Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado.</p>
	Descrición	Como actividade que forma parte da materia de Lingua Galega, o alumnado creará unha peza teatral. Procurando información en diferentes fontes bibliográficas aprenderá a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar un texto adecuado.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e estes realizarán un labor de investigación. Seleccionarán a información máis relevante pensando sempre que o obxectivo é crear unha obra teatral.
A c t i v i d a d e 2	Título	Realización dun itinerario do Prado coa ferramenta Scracht (IES Carlos Casares e IES Santa Irene)
	Obxectivos	<p>Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito.</p> <p>Seleccionar información relevante.</p> <p>Coñecer en profundidade a historia de diferentes obras do Museo do Prado.</p> <p>Favorecer a creatividade.</p> <p>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.</p>
	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.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e os rapaces e as rapazas investigarán sobre a orixe do museo e as principais obras pictóricas que contén. Cada un dos grupos deberá desenvolver unha parte do xogo.

3.º da ESO		
A c t i v i d a d e 1	Título	Os cadros falan (IES Santa Irene)
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais e actividades. Fomentar a creatividade.
	Descrición	Lectura do libro <i>O misterio de Velázquez</i> de Eliacer Cansino para contextualizar o proxecto. Traballo de investigación baseado na orixe das pinturas e a súa relación coas diferentes etapas históricas.
	Metodoloxía	O alumnado lerá o libro <i>O misterio de Velázquez</i> de Eliacer Cansino para contextualizar o proxecto. Organizarémolo en grupos e estes investigarán sobre diferentes obras pictóricas e crearán, a partir de variadas aplicacións, vídeos creativos onde os personaxes dos cadros cobran vida.
A c t i v i d a d e 2	Título	A literatura na arte / as letras na pintura / un cadro de literatura (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	Ser capaz de investigar e encontrar un cadro e expresar as sensacións artísticas que transmite. Recoñecer o valor estético dunha obra artística: literaria ou pictórica. Interrelacionar o valor simbólico dun cadro e dunha obra da literatura galega ata o século XIX: cantigas medievais, vilancicos... Coñecer, a través de retratos, personaxes relevantes da época, como o Conde de Gondomar, e a influencia dos seus feitos nas nosas letras.
	Descrición	Achegarse á literatura a través da interpretación dun cadro do Museo do Prado. Coñecer as obras e analizar a simboloxía dos poemas á luz dos cadros. Indagar que personaxes hai retratados no museo para coñecer parte do seu traballo.

	Metodoloxía	De xeito cooperativo en grupos heteroxéneos nunha primeira fase, para facer despois unha posta en común, xuntar as conclusións dos grupos e tomar decisións. Exposición das conclusións.
--	-------------	---

4.º da ESO		
A c t i v i d a d e 1	Título	Meteoroloxía no Prado (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	Traballar os fenómenos meteorolóxicos a través das obras do Prado. Favorecer a investigación e selección de información entre o alumnado. Favorecer o uso das TIC noutros contextos.
	Descrición	O alumnado buscará fenómenos meteorolóxicos agochados nas obras do Museo do Prado.
	Metodoloxía	Traballo cooperativo en grupos, investigación, edición no programa Genially e posta en común do traballo final cos demais grupos.
A c t i v i d a d e 2	Títulos	Goya e os desastres da guerra. A improvisación poética: o rap (IES Santa Irene)
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Favorecer a investigación a través de diferentes fontes de información. Seleccionar a información. Favorecer o uso das TIC: edición de vídeo. Crear <i>raps</i> baseándose en obras pictóricas do século XVIII e XIX.
	Descrición	Exposición Goya e os desastres da guerra utilizando o Piktochart e telexornal decimonónico. Creación de textos musicais baseándose en ritmos modernos para facer falar obras de arte clásicas. <i>Trap Mix, stop motion.</i>
	Metodoloxía	Investigarán, en grupos de catro, sobre as características da pintura dos séculos XVIII e XIX, crearán vídeos explicativos e gravarán temas musicais inspirándose nesas obras.
A	Título	Música e Prado (IES Carlos Casares)

c t i v i d a d e 3	Obxectivos	<p>Favorecer o coñecemento do feito musical como manifestación cultural e histórica e poñelo en relación coa pintura.</p> <p>Contribuír ao desenvolvemento de valores como o esforzo, a toma de decisións, a autonomía, a asunción de responsabilidades e o espírito emprendedor, innovador e crítico.</p> <p>Aprender actitudes de cooperación e traballo en equipo.</p> <p>Dotar o alumnado de sensibilidade cara á expresión artística en xeral, de forma que entenda a arte como un fenómeno imbricado na historia e na sociedade.</p>
	Descrición	Mergullarse na páxina do Museo do Prado para buscar a relación entre imaxes e música; instrumentos musicais agochados nos cadros, referencias á música e mesmo paralelismos histórico-artísticos para poñerlles música ás obras.
	Metodoloxía	Traballo cooperativo en subgrupos dentro da aula, primeramente de investigación, de selección e organización da información e logo de comunicación oral e escrita do traballo.
A c t i v i d a d e 4	Título	Castelao e Goya, intérpretes de dores e desesperanzas (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	<p>Valorar a lingua galega como medio de relación interpersoal e de sinal de identidade dun pobo.</p> <p>Desenvolver actitudes positivas cara ao proceso de recuperación do galego e favorecer o xurdimento de vínculos positivos cara ao seu uso.</p> <p>Valorar as múltiples facetas de Castelao, imprescindible na historia de Galicia, relacionando o Castelao grafista coas pinturas negras de Goya.</p>
	Descrición	O alumnado achegarase á figura de Castelao a través das pinturas negras de Goya.
	Metodoloxía	O alumnado visitará o Museo de Pontevedra para apreciar <i>in situ</i> algunhas das obras de Castelao e realizará a través das TIC traballos de investigación en equipos nos que comparar os seus debuxos e estampas cos gravados de Goya.

Toda a ESO		
A c t i	Título	Os kahoots do Prado (IES Carlos Casares e IES Santa Irene)
	Obxectivos	<p>Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito.</p> <p>Seleccionar a información relevante que queremos amosar.</p> <p>Favorecer a creatividade.</p> <p>Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais</p>

v i d a d e		(<i>kahoots</i>) e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado.
	Descrición	Nas materias de Relixión e Lingua Galega, buscarán información en diferentes fontes bibliográficas e aprenderán a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar o material do que consta o xogo.
	Metodoloxía	Organizaremos a aula en grupos e estes investigarán as diferentes obras de arte que contén o museo: historia e época. Seleccionarán a información máis relevante pensando sempre que imos crear un xogo para coñecermos as obras relixiosas do Museo do Prado.

1º de bacharelato		
A c t i v i d a d e 1	Título	Creando a nosa pinacoteca. A banda sonora do Prado (IES Santa Irene)
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Seleccionar a información relevante que queremos amosar. Favorecer a creatividade. Utilizar as novas tecnoloxías para a elaboración de materiais (xogo de mesa) e actividades cuxo obxectivo é fomentar a creatividade do noso alumnado. Coñecer a música das diferentes épocas representadas no Museo do Prado. Relacionar música e pintura.
	Descrición	Procurando información en diferentes fontes bibliográficas, aprenderán a seleccionar a máis relevante para logo poder elaborar o material do que consta o xogo e poder relacionar cadro e música.
A c t i v i d e	Título	Estudando anatomía a través do Prado (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	Estudar anatomía de maneira diferente e significativa. Utilizar as novas tecnoloxías para elaborar presentacións que formen parte da materia cara a vindeiros cursos. Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito de maneira axeitada nunha materia científica.
	Descrición	Buscar obras a través das cales poidan explicar a anatomía infantil, as expresións faciais, os ósos, músculos en movemento etc.

a d e 2	Metodoloxía	O grupo, organizado en subgrupos, elixirá a temática segundo os seus intereses. A través da aplicación Genially fará una presentación, xogo, animación etc. por grupo.
----------------------------	-------------	--

2º de bacharelato		
A c t i v i d a d e 1	Título	Vigo e o Prado (IES Santa Irene)
	Obxectivos	Utilizar a lingua galega oralmente e por escrito. Seleccionar a información relevante que queremos amosar. Favorecer a creatividade. Analizar as figuras femininas que aparecen nos cadros do Prado. Relacionar as obras de arte (pintura e escultura) que existen na cidade de Vigo coas obras pictóricas do Prado.
	Descrición	Coñecemento das obras de arte que existen na Cidade Olívica e da súa relación co Prado.
	Metodoloxía	O alumnado, en grupos, investigará sobre diferentes obras de arte que alberga o museo e que forman parte dos contidos que se estudan no curso: historia, época, ambiente, literatura etc.
A c t i v i d a d e 2	Título	As vangardas e o Prado (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	Estudar a forma e a súa transformación a través de tres obras do Prado nas temáticas seguintes: bodegón, paisaxe e figura.
	Descrición	A luz e o claroscuro a través da obra <i>Bodegón con cacharros</i> de Zurbarán. O romanticismo en Galicia e en España na paisaxe, Genaro Pérez Villaamil. O corpo humano como modelo, a través da obra <i>Rapaces na praia</i> de Sorolla.
	Metodoloxía	O alumnado fará gravacións comentadas das tres obras elixidas por parellas e fará adaptacións vangardistas individuais de cada unha delas.

A c t i v i d a d e 3	Título	O Prado para invidentes (IES Carlos Casares)
	Obxectivos	<p>Conseguir achegarlle o Museo do Prado á nosa alumna invidente.</p> <p>Responder á diversidade das necesidades de todo o alumnado.</p> <p>Reflexionar sobre como transformar o sistema educativo co fin de que responda á diversidade dos e das estudantes.</p>
	Descrición	O alumnado realizará adaptacións con impresora 3D dos cadros mencionados na actividade 2.
	Metodoloxía	Traballo cooperativo con tableta Wacom e a impresora 3D entre o alumnado da materia de Debuxo Artístico II e Debuxo Técnico II.

4.2 Xestión e temporización

O proxecto desenvolverase desde o 1 de outubro de 2018 ata o 31 de maio de 2019, en dúas etapas:

1. ^a etapa Outubro, novembro, decembro, xaneiro e febreiro	2. ^a etapa Marzo, abril e maio
<ol style="list-style-type: none"> 1 Explicación do proxecto en cada curso por parte do profesorado encargado de desenvolvelo. 2 Investigación sobre o Museo do Prado. 3 Visitas virtuais ao Museo utilizando a páxina <i>web</i> da propia institución. 4 Deseño das actividades que se van realizar e da páxina <i>web</i>. 5 Visita do alumnado do IES Carlos Casares ao IES Santa Irene para amosar a súa experiencia nos contacontos. 6 Visita ao Museo do Prado do alumnado de 2.º de bacharelato de Debuxo artístico e Arte do IES Carlos Casares. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Selección da información. 2 Elaboración dos materiais para a realización dos contacontos. 3 Elaboración de exposicións a partir da información seleccionada: O Nadal no Museo do Prado, O Prado e os dereitos humanos, Goya e os desastres da guerra... 4 Ensaio de contacontos e obras de teatro. 5 Gravacións e montaxe de vídeos. 6 Representacións nos colexios adscritos.

5 Implicación do profesorado, responsables e demais recursos humanos e materiais da comunidade educativa

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

5.1 Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

- Obradoiros de banda deseñada a cargo da empresa Ilustración Vigo C. B.
- Profesorado especialista en teatro para organizar os grupos de teatro
- Profesorado do IES Carlos Casares e do IES Santa Irene

5.2 Recursos materiais que se van mobilizar

- Visita ao Museo Liste de Vigo para coñecer a música tradicional galega
- 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
- Impresora en cor

6 Colaboracións institucionais

Contamos coa colaboración das seguintes institucións:

- Museo do Prado
- Museo Liste
- Secretaría Xeral de Política Lingüística
- Escola Superior de Arte Dramática de Galicia

7 Medidas de difusión do proxecto

O proxecto O Prado fala galego está formado por unha serie de actividades que poderían ser utilizadas por calquera centro educativo de calquera nivel: as actividades, subidas á páxina *web* (<http://opradofalagalego.eu>) poderán ser visualizadas e descargadas por calquera persoa ou entidade interesada no coñecemento da historia e da pintura desde o século XII ao XIX.

7.1 Entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa

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

Os traballos difundiranse na pantalla do vestíbulo dos centros, e nos taboleiros, ventás, etc. dos institutos. Así mesmo, divulgaranse nas redes sociais [Facebook](#) e [Instagram](#) e na revista escolar [Manda Carallo](#).

8 Orzamento

8.1 Xustificación e desagregación

Obradoiros de banda deseñada	200 €
Material para a creación do <i>atrezzo</i> dos contacontos	800 €
Transporte para representación dos contacontos nos centros adscritos de cada un dos institutos e traslado do alumnado do IES Carlos Casares ao IES Santa Irene e viceversa	400 €
Material funxible para as exposicións nos centros educativos	300 €
Cámara de vídeo	300 €
TOTAL:	2.000 €

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 e o grao 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: alumnado e profesorado	Cuestionario de uso do galego	Avaliación final: Ao rematar o proxecto
	Adecuación das actividades para conseguir os obxectivos específicos	Autoavaliación: alumnado e profesorado	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: Profesorado de 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

PROFESORADO DO IES SANTA IRENE:

	Nome	Área	Tarefas
Coordinador	Damián Suárez Vázquez	Lingua Galega e Literatura	Coordinador do proxecto Contacontos, banda deseñada e obra teatral

	Nome	Área	Tarefas
Participantes	Ana Canzobre Rama	Ciencias Sociais, Xeografía e Historia	Coordinadora da Biblioteca Xosé Luís Méndez Ferrín Creación xogo lúdico-educativo en 1.º de bacharelato Colaboración no deseño das exposicións
	Ana Díaz Amigo	Ciencias Sociais, Xeografía e Historia	Elaboración de vídeos e pósters sobre as pinturas de Goya
	Aurora Ballesteros Fernández	Ciencias Sociais, Xeografía e Historia	Elaboración de vídeos e pósters sobre as pinturas de Goya Actividades en 2.º de bacharelato: relación entre a cidade de Vigo e o Prado
	Isabel Capelo Lago	Relixión	Creación de <i>kahoots</i> en todos os cursos da ESO
	Fátima Bodega Pérez	Música	Colaboración na creación dos contacontos (parte musical e coreografía) Banda sonora do Prado
	Mª Ángeles Núñez Corbal	Ciencias Sociais, Xeografía e Historia	Elaboración de banda deseñada
	Nuria Veiga Quicler	TIC	Colaboración na elaboración e deseño do material: montaxe de vídeos, xogos de tipo lúdico-educativo e mantemento da páxina <i>web</i>
	Xosé Cid Cabido	Lingua Galega	Creación de textos literarios baseados en cadros do Prado
	David Pérez	Literatura Universal	Colaboración na elaboración dun xogo lúdico-educativo baseado nas obras do

	Nome	Área	Tarefas
			Prado

PROFESORADO DO IES CARLOS CASARES:

	Nome	Área	Tarefas
Coordinadora	Almudena Lacomba Maruri	Artes Plásticas	Coordinadora do proxecto Contacontos, parte artística de “O Prado para invidentes”, traballo co alumnado de Debuxo artístico II e da Revista escolar Manda Carallo e revision artística/visual de todo o traballo
Participantes	Almudena Rouco Vilar	Tecnoloxía	Web do proxecto, programación Scratch con 2.º da ESO e parte técnica coa impresora 3D de “O Prado para invidentes”
	Teresa Pérez González	Bioloxía	Responsable dos traballos de estudo anatómico co alumnado de 1.º de bacharelato
	Xosé Pérez González	Bioloxía	Supervisión audiovisual do proxecto
	Almudena Ocejo Azcuénaga	Relixión	Comprensión de obras desde o punto de vista relixioso co alumnado de toda a ESO
	Cristina Salgado Lorenzo	Física e Química	Responsable de estudos meteorolóxicos nas obras do museo con 4.º de ESO
	Susana Gómez Pérez	Música	Responsable do traballo do alumnado de 4.º de ESO “Música e Prado”
	Irene Álvarez López	Lingua Galega	Combinación do proxecto co programa Educación responsable en 1.º da ESO e traballo de literatura galega ata o século XIX: cantigas medievais, vilancicos... co alumnado de 3.º da ESO

	Nome	Área	Tarefas
	Lucía Docampo Martínez	Lingua Galega	Responsable da realización de memes con 4.º da ESO e de relacionar o proxecto con Castelao
	Josefa Beloso Gómez	Lingua Castelá	Traballo con poemas en PMAR

11 Alumnado participante (curso, ciclo, número)

Ciclo	Curso	Número de alumnos e alumnas
1.º ciclo da ESO	1.º	140
	2.º	130
	3.º	104
2.º ciclo da ESO	4.º	104
Bacharelato	1.º	94
	2.º	46
Total		618