

PROXECTO
DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
EN DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA

Ler é só o principio

Club de lectura dixital en galego e portugués a través da plataforma Moodle, aplicando técnicas de gamificación



XUNTA
DE GALICIA

ÍNDICE

1. TÍTULO E OBXECTIVO DO PROXECTO.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
4. LER É SÓ O PRINCIPIO.....	6
4. OBXECTIVOS.....	7
5. COMO SE XOGA?.....	9
1. Lectura.....	9
2. Participación.....	11
3. Actividades.....	12
4. A dinamización.....	14
6. RECURSOS HUMANOS.....	14
1. Profesorado.....	14
2. Alumnado.....	15
a) Ás cabaliñas dos sonhos.....	15
b) Sonhos de papel.....	15
7. MEDIDAS DE DIFUSIÓN DO PROXECTO.....	16
8. PLAN DE AVALIACIÓN DO PROXECTO.....	17

1. TÍTULO E OBXECTIVO DO PROXECTO

Lér o só o principio é unha actividade que forma parte do Proxecto de innovación educativa en dinamización Lingüística do IES David Buján e persegue xerar actitudes favorables sobre a lingua galega e crear novos espazos de uso que axuden a reforzar a súa dimensión comunicativa.

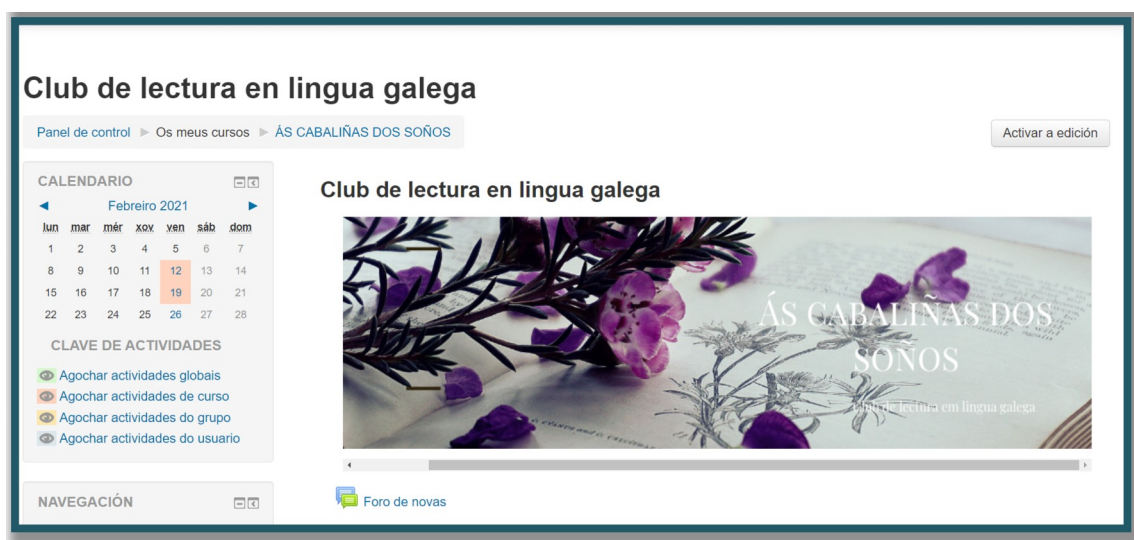


Os rapaces e rapazas son o futuro da nosa lingua; polo tanto, é preciso desenvolver actividades que a poñan en valor e, ao mesmo tempo, que lles axuden a incrementar a súa competencia comunicativa, para conseguir melloras permanentes no uso do galego. Nestas idades, as actividades de animación á lectura en lingua galega son moi precisas, xa que os estudos indican que a lectura por lecer en lingua galega é significativamente inferior á feita en castelán.

2. INTRODUCCIÓN

Neste contexto de pandemia, é necesario adaptar o club de lectura tradicional. Na actualidade existen ferramentas suficientes que nos permiten reinventalos e adaptalos ao novo escenario de ensino (substituír encontros presenciais por outros na rede –foros, chats...–, buscar títulos que teñan versións dixitais ante posibles dificultades para acceder á versión impresa, adaptar as actividades de dinamización a un contexto dixital fronte ao presencial ou en papel,).

Ler é só o principio é unha alternativa ao club de lectura tradicional, que aproveita o potencial das novas tecnoloxías (ferramentas dixitais, aula virtual, páxina web...) e aplica a gamificación, é dicir, traslada elementos propios do xogo (niveis, recompensas, puntos, clasificacións, insignias, dinámicas,...) a contextos educativos para xerar unha maior motivación pola actividade.



Co desenvolvemento e a formulación do proxecto buscamos:

- Fomentar a lectura en lingua galega e portuguesa como fonte de gozo e aprendizaxe.

- Crear un proxecto de lectura dixital que puidese ser aplicado en diversas aulas e en distintos anos, reutilizando os materiais creados.
- Aplicar recursos de gamificación innovadores que, polas súas dinámicas, contribúen a xerar compromiso e motivación pola lectura en lingua galega e portuguesa e incentivan o ánimo de competición e superación.
- Fomentar a utilización de recursos multimedia, apoiados nas novas tecnoloxías co obxectivo de mellorar a competencia dixital do alumnado.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

O IES David Buján é un dos dous centros de ensino secundario do concello de Cambre. A el acoden fundamentalmente rapazas e rapaces da parte sur deste concello, así como alumnado do concello de Carral.

O centro resulta interesante para observar os cambios lingüísticos que se están a producir naqueles institutos onde este carácter rural vai desaparecendo. No concello de Cambre e Carral hai parroquias (Andeiro, Brexo-Lema, Meixigo, Brives, Pravio, Cañás...) que aínda conservan en boa medida o carácter rural e onde a presenza do galego como lingua vehicular é moi alta. O alumnado procedente destas parroquias, tradicionalmente de familias galegofalantes, aínda mantén contacto directo coa lingua propia, aínda que no centro poucos sexan galegofalantes. No centro prevalece o alumnado castelánfalante (mais cunha competencia media-alta en lingua galega) que procede destas familias que coñecen e usan o noso idioma mais non sempre o empregan na relación cotiá cos seus fillos e fillas. Percíbese un proceso de progresivo abandono da nosa lingua, que nalgúns caso xa incide sobre o nivel de competencia real no uso da lingua propia.

En síntese, constátase que unha parte do alumnado que declara ter o galego como lingua inicial xa non a mantén como lingua vehicular, que a transmisión

familiar da lingua segue minguando e non asegura a transmisión ás xeracións máis novas, e que os prexuízos negativos sobre a nosa lingua seguen condicionando o uso que fan dela o noso alumnado e as súas familias.

En conclusión, estes datos confirman que moito do noso alumnado non emprega a lingua galega porque non ten motivación positiva para facelo, e porque é vítima de prexuízos dos que moitas veces non é consciente. Esta vai ser a premisa sociolingüística que está na base desta actividade de dinamización.

4. LER É SÓ O PRINCIPIO

Esta é un actividade voluntaria e colaborativa que xorde por primeira vez no IES David Buján no curso académico 2020-2021 para investigar as posibilidades educativas do uso da gamificación na dinamización lectora en dous clubs de lectura dixitais, Ás cabaliñas dos sonhos e Sonhos de papel, aloxados na aula virtual do centro.



Decidimos crear **Ler é o principio** para fomentar o hábito da lectura en lingua galega (e portuguesa), transformando o proceso nun xogo para conseguir que esta sexa unha actividade prazenteira. O obxectivo non é crear

un xogo en si, senón valernos das súas dinámicas (xogos, escalas, puntuacións, clasificacións, retos...). O xogo convértese nun estímulo motivador, pero o fin real é fomentar unha actitude positiva cara á lingua galega, a través das actividades relacionadas coa lectura nun contexto lúdico e dixital.



O proxecto estase desenvolvendo co alumnado do primeiro e segundo curso da ESO, debido á selección de lecturas que se fixeron, pero poderíase aplicar noutras etapas. Ata o momento participaron 30 alumnos, algúns deles participan nos dous clubs de lectura, e aínda se poden incorporar máis.

Páxinas do sitio

- Os meus cursos
 - 1 ESO LGal
 - 1 ESO Port
 - 2 BAC A LGal
 - Saúde para todos
 - CFR - ACTUALIZACIÓN TICs
 - AS CABALIÑAS DOS SONOS
 - SONHOS DE PAPEL
 - Participantes
 - Blogs de curso
 - Notas
 - Irene de Concepción Fernández
 - Insignias
 - Competencias
 - Cualificacións
 - Clube de lectura en lingua portuguesa
 - LIVRO 1: A viúva e o papagaio. Virginia Wolf
 - LIVRO 2: O gigante egoísta. Oscar Wilde
 - Livro 3. História de uma gaivota e do gato que a e...
 - LIVRO 2. O cavaleiro da Dinamarca. Sophia de Mello...
 - Livro 4. O gato malhado e a andurinha sinhá
 - EDLG
 - ORVOC

Rol actual: Todos os participantes

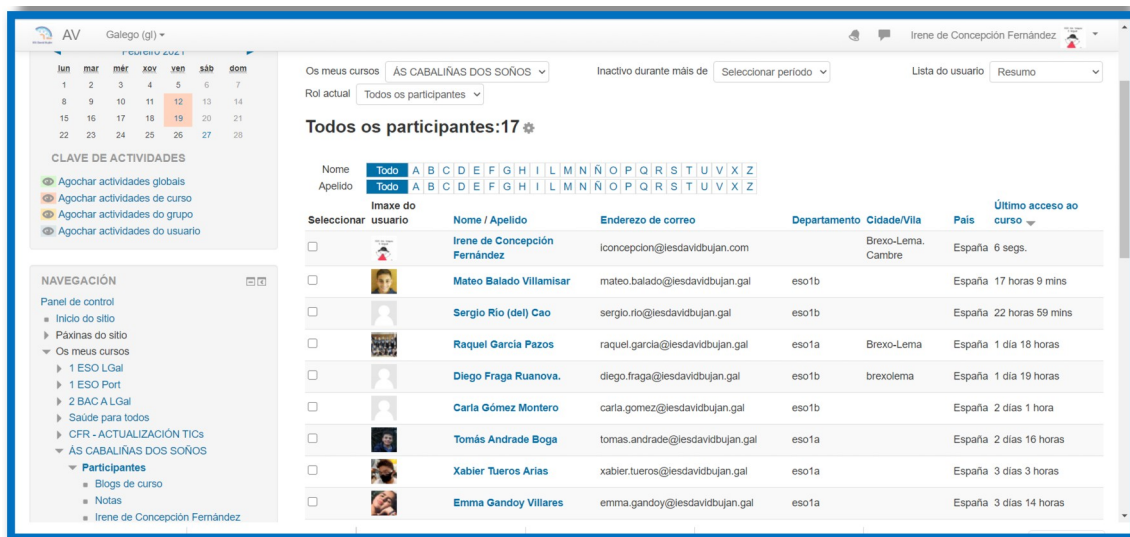
Todos os participantes: 19

Selecc...	Imaxe do usuario	Nome / Apellido	Enderezo de correo	Departamento	Cidade/Vila	País	Último acceso ao curso
☐		Irene de Concepción Fernández	iconcepcion@iesdavidbujan.com		Brexo-Lema, Cambre	España	1 seg.
☐		Mateo Balado Villamizar	mateo.balado@iesdavidbujan.gal	eso1b		España	16 horas 57 mins
☐		Ainhoa Pose Zamora	ainhoa.pose@iesdavidbujan.gal	eso1c	A Coruña	España	23 horas 26 mins
☐		Inés Martínez Tenreiro	ines.martinez@iesdavidbujan.gal	eso2b		España	1 día 15 horas
☐		Raúl García Suárez	raul.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1b		España	1 día 16 horas
☐		Manuel Mantinán Barreiro	manuel.mantinan@iesdavidbujan.gal	eso1a		España	1 día 18 horas
☐		Emma Gandoy Villares	emma.gandoy@iesdavidbujan.gal	eso1a		España	2 días
☐		Yago Viñas Beade	yago.vinas@iesdavidbujan.gal	eso1b		España	2 días 15 horas
☐		María Quintero Contreras	maria.quintero@iesdavidbujan.gal	eso2b		España	3 días 20 horas
☐		Malena Reino Goti	malena.reino@iesdavidbujan.gal	eso2b		España	5 días

4. OBXECTIVOS

O obxectivo marco deste plan é valorizar, dinamizar e fomentar o uso da lingua galega entre o alumnado para conseguir melloras permanentes no uso

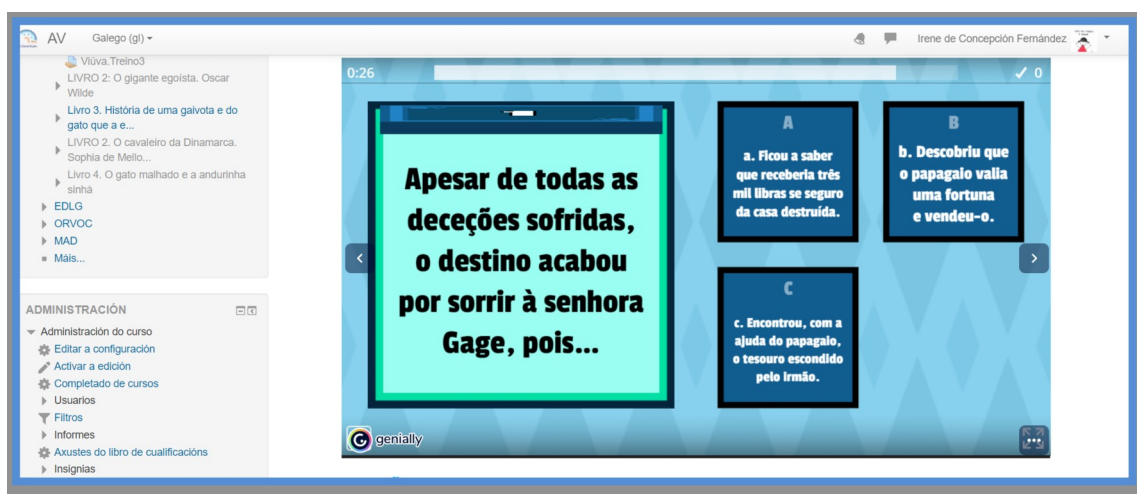
da lingua en todos os ámbitos. Tendo en conta a situación lingüística de partida, pensamos que é prioritario acadar a mellora das actitudes lingüísticas para desactivar os prexuízos lingüísticos que frean o presente e futuro da nosa lingua. Este obxectivo xeral pode concretarse nos seguintes obxectivos específicos:



- Fomentar o uso e a valoración da lingua galega da través das TIC (formato de actividades e produtos, materiais e recursos, canles de difusión...))
- Impulsar unha actitude positiva cara á utilización da lingua galega tanto en contextos formais como informais.
- Promover o uso da lingua en espazos que favorezan asociacións positivas que posibiliten melloras permanentes na práctica lingüística máis aló do centro educativo.
- Asociar a lingua galega con ámbitos modernos (novas tecnoloxías, informática, música, cinema...) que poden resultar moi atractivos para o alumnado e que lle axuden a derrubar prexuízos lingüísticos.
- Impulsar o fortalecemento dos vínculos coa lusofonía e con outras realidades lingüísticas como posibilidade de internacionalización da lingua galega.

- Fomentar a dimensión comunicativa da lingua galega, potenciando as competencias activas coa creación de novos ámbitos de uso que favorezan a utilización da lingua dentro e fóra das aulas.

Evidentemente, tamén están conectados outros obxectivos como poden ser os seguintes: fomentar a lectura voluntaria dentro e fóra da aula, mellorar a competencia comunicativa, mellorar a competencia dixital do alumnado, incentivar o pensamento intuitivo a través de actividades lúdicas etc.



5. COMO SE XOGA?

O funcionamento é simple:

1. Lectura

O alumnado debe realizar unha serie de lecturas, que poderán ser de libros impresos, prestados pola biblioteca do centro, ou de libros dixitais, a través de plataformas de préstamo de libros electrónicos como é o caso de Galicia.Le. O alumnado accede a estes recursos a través da plataforma do club. Cada club está deseñado como un curso que se aloxa na aula virtual do centro, coa posibilidade de empregar todas as ferramentas que a plataforma Moodle ofrece (foros, chats, actividades H5P, incrustar contido externo, probas ETC.). A aula virtual permítenos crear, compartir e avaliar a progresión dos xogos e actividades, empregando distintas ferramentas

(Genial.ly, Canva, Wordwall, Kahoot...), de xeito que o club funciona completamente en liña.

Cada un dos clubs organízase en diferentes libros de lectura con diferentes actividades, retos, xogos... Ata o momento no club **Ás cabaliñas dos sonhos** léronse dous libros (*O principiño* e *A revolta dos animais*), e proximamente comezaremos un terceiro. En **Sonhos de papel** xa foron tres os libros lidos (*A viúva e o papagaio*, *O gigante egoísta* e *A historia de uma gaivota e do gato que a ensinou a voar*).

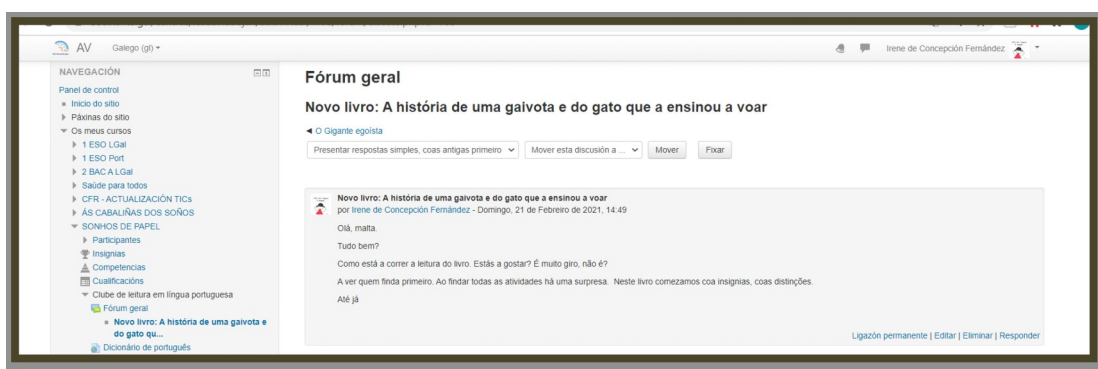
Cada libro conforma un tema dentro curso virtual (e organízase a partir dunha imaxe interactiva, que dá acceso aos distintos recursos (libro da rede, información sobre o autor, presentacións, *podcasts*, música, filme, formulario de control, fichas, retos, xogos variados...). O alumnado, premendo en cada un dos números, pode acceder a variados contidos deseñados para ese libro de lectura.





2. Participación

Un club de lectura caracterízase pola lectura dun libro e a posta en común, comentario etc. entre as persoas que forman parte del. No noso proxecto, esta segunda parte tamén se traslada á rede. Os participantes de cada club achegan as súas opinións, valoracións e comentarios a través do foro ou do chat.



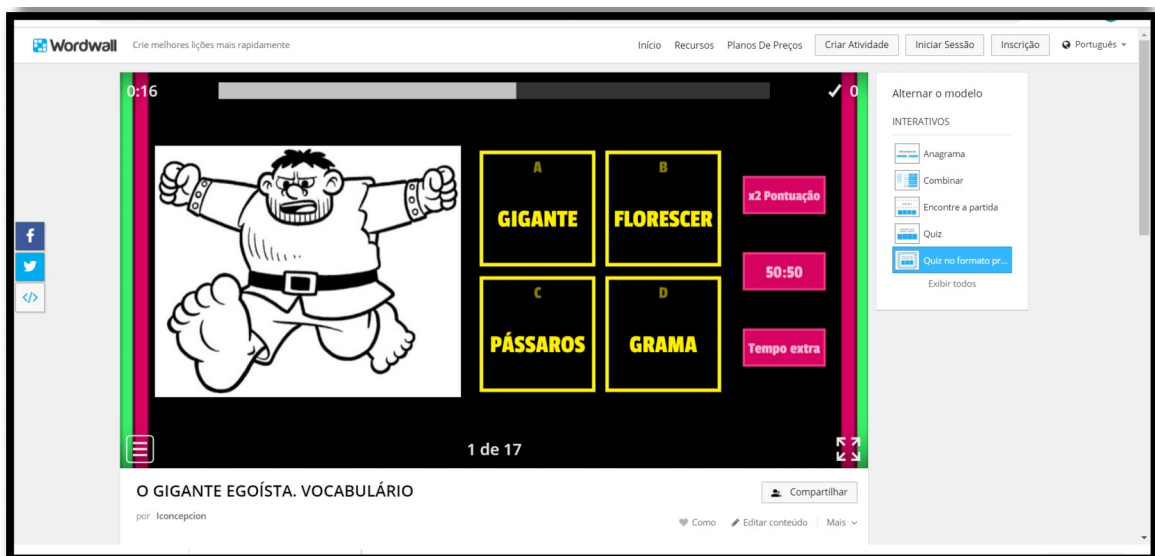
Neste momento a figura da coordinadora, como no club tradicional, vólvese fundamental pois é quen inicia as discusións, estimula a participación, modera as controversias, no caso de habelas, favorece o clima de confianza, fomenta o debate a participación etc.

3. Actividades

Durante a lectura ou ao acabar esta, o alumnado-xogador deberá realizar unha serie activades e xogos relacionadas co libro. As actividades son variadas (combate amigable de preguntas e respostas, ordenación dos acontecementos, traballo de vocabulario, exercicios de comprensión etc.).



O formato das actividades tamén é variado (participación nun chat, nun foro, cuestionarios, xogos, concursos, test, concursos...).



Todos estes retos teñen unha puntuación que o alumnado consegue ao realizar satisfactoriamente a actividade. Algunhas das tarefas máis lúdicas (Kahoot, Wordwall...) contan cunha clasificación individual, onde figuran todos os participantes segundo o nivel de desempeño.

Rank	Nickname	Correct answers	Unanswered	Final score
1	laguete_CS 1ª	100%	—	12 600
2	Raul Garcia	100%	—	12 573
3	Candela Castro	100%	—	12 492
4	Andrés	100%	—	12 483
5	Mateo Balado 1B	100%	—	12 355
6	Raul Garcia 1B	77%	—	9 340
7	Gael Boquete	77%	1	8 514
8	Pablo benedet	69%	—	8 187
9	Samuel	69%	—	7 792
10	Andrés Fdez	69%	2	7 308

☒ Pontos
☒ Fortalecer
☒ Exibir respostas

FIM DO JOGO

Aplicar a esta atividade Definir como padrão para o modelo

Tabela de classificação

Posição	Nome	Pontuação
1o	Pablo benedet	1058
2o	Aron	992
3o	ivan yorreiro 1b	980
4o	alvaro	953
5o	Daniela Rio	857
6o	Andd	803
7o	ivantorre1 b	765
8o	Pablo benedet	738
9o	Diego Pena	692
10o	Iriss	590

Ao rematar o tempo establecido para facer a lectura, os alumnos e as alumnas que consigan facer ben todos os retos reciben unha insignia a través da plataforma Moodle, ben visible no seu espazo persoal na plataforma educativa. Os emisores das insignias son os correspondentes clubs de lectura. A finalidade destas é recoñecer o traballo do alumnado, e puntúan para unha posible saída extraescolar ao final do curso se é posible (Museu Nacional da Imprensa do Porto).

Clube de lectura em portugués: Insignias				
Número de insignias dispoñíbeis: 3				
Imaxe	Nome	Descrición	Criterios	Emitida para min
	Gigante	Conséguese esta insignia por realizar todas as actividades do libro do club de lectura "O gigante egoísta"	Os alumnos reciben esta insignia cando completan o seguinte requirimento: • TODOS das actividades seguintes están completadas: - o "Foro - Gigante.Fórum1" - o "Tarefa - Gigante.Texto1" - o "Tarefa - Gigante.Ativ.3" - o "Glosario - Gigante.Glossário1" - o "Foro - Gigante.Fórum2" - o "Tarefa - gigante.Ativ.6" - o "Tarefa - O gigante. Leitura"	
	Gaivota	Conséguese esta insignia por relizar as actividades do libro "A historia de uma gaivota e do gato que a ensinou a voar"	Os alumnos reciben esta insignia cando completan o seguinte requirimento: • TODOS das actividades seguintes están completadas: - o "Proba - Ficha1. Música (Os Azeitonas)" - o "Foro - Partilha no fórum (História de uma gaivota...)" - o "Proba - Ficha 2 (História de uma gaivota)"	

4. A dinamización

As tres profesoras que formamos parte do proxecto somos as que escollemos as lecturas, dinamizámolas e elaboramos as actividades.

Para a dinamización dos clubs de lectura dixital, cremos, hai que apoiarse na experiencia dos clubs de lectura presenciais, pero é imprescindible deseñar unha dinamización propia e singular, esixida polo medio no que se desenvolven. A plataforma permítenos, en todo momento, coñecer o grao de desempeño e participación do alumnado (informes de actividade, participación no curso, informes de completado de actividade...) nas nosas propostas. Procuramos facer un seguimento moi puntual e manternos sempre en contacto cos lectores e as lectoras a través de mensaxes, facéndolles ver que estamos ao tanto dos seus progresos para animalos e incentivalos. O outro punto forte da nosa dinamización é o desenvolvemento de actividades atractivas, mediante a aplicación da gamificación, que estimulan a motivación e a participación.

6. RECURSOS HUMANOS

1. Profesorado

María Isabel parada Pereira	iparadap@iesdavidbujan.gal	eso1a
Gema Patiño Vázquez	gema.patino.vazquez@iesdavidbujan.gal	eso1b
Irene de Concepción Fernández	iconcepcion@iesdavidbujan.gal	eso1c

Ademais este é un proxecto colaborativo e hai máis profesorado do centro que colabora coa actividade: profesorado que se encarga da biblioteca, profesorado titor, coordinador de TIC etc.

2. Alumnado

a) Ás cabaliñas dos sonhos

Polo o momento participaron neste club, en lingua galega e orientado a alumnas e alumnos de 1º da ESO, os seguintes:

Tomás Andrade Boga	tomas.andrade@iesdavidbujan.gal	eso1a
Mateo Balado Villamisar	mateo.balado@iesdavidbujan.gal	eso1b
Xiana Botana Varela	xiana.botana@iesdavidbujan.gal	eso1c
Diego Fraga Ruanova.	diego.fraga@iesdavidbujan.gal	eso1b
Emma Gandoy Villares	emma.gandoy@iesdavidbujan.gal	eso1a
Raquel García Pazos	raquel.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1a
Noa García Rodríguez	noa.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1a
Raúl García Suárez	raul.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1b
Ángel García Vieites	angel.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1a
Candela Gende Caamaño	candela.gende@iesdavidbujan.gal	eso1c
Carla Gómez Montero	carla.gomez@iesdavidbujan.gal	eso1b
Sergio Río (del) Cao	sergio.rio@iesdavidbujan.gal	eso1b
Hugo Rivas García	hugo.rivas@iesdavidbujan.gal	eso1a
Alejandra Sanz Otero	alejandra.sanz@iesdavidbujan.gal	eso1a
Xabier Tueros Arias	xabier.tueros@iesdavidbujan.gal	eso1a

b) Sonhos de papel

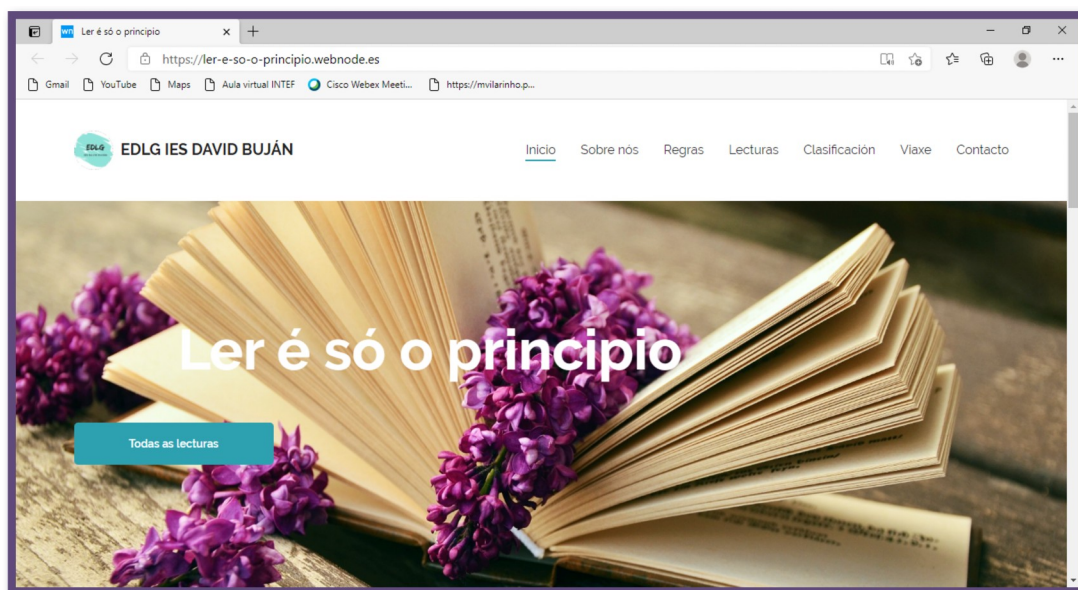
Este club de lectura, en lingua portuguesa, está orientado a alumnos e alumnas de 1º e 2º da ESO. Polo momento participaron os seguintes:

Malena Reino Goti	malena.reino@iesdavidbujan.gal	eso2b
Raquel García Pazos	raquel.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1a
Ainhoa Pose Zamora	ainhoa.pose@iesdavidbujan.gal	eso1c
Mateo Balado Villamisar	mateo.balado@iesdavidbujan.gal	eso1b

Inés Martínez Tenreiro	ines.martinez@iesdavidbujan.gal	eso2b
Raúl García Suárez	raul.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1b
Manuel Mantiñán Barreiro	manuel.mantinan@iesdavidbujan.gal	eso1a
Emma Gandoy Villares	emma.gandoy@iesdavidbujan.gal	eso1a
Yago Viñas Beade	yago.vinas@iesdavidbujan.gal	eso1b
María Quintero Contreras	maria.quintero@iesdavidbujan.gal	eso2b
Tomás Andrade Boga	tomas.andrade@iesdavidbujan.gal	eso1a
Aldán Longueira Arrugaeta	aldan.longueira@iesdavidbujan.gal	eso1c
Ángel García Vieites	angel.garcia@iesdavidbujan.gal	eso1a
Alejandra Sanz Otero	alejandra.sanz@iesdavidbujan.gal	eso1a
Carmen María Preda Bravo	carmen.preda@iesdavidbujan.gal	eso1a
Hugo Rivas García	hugo.rivas@iesdavidbujan.gal	eso1a
Roque Garea Ramos	roque.garea@iesdavidbujan.gal	eso1a

7. MEDIDAS DE DIFUSIÓN DO PROXECTO

Na nosa [web](https://ler-e-so-o-principio.webnode.es/) (<https://ler-e-so-o-principio.webnode.es/>) atópase toda a información do proxecto, as lecturas coas que estamos traballando, o acceso á clasificación das nosas lectoras e lectores... Mais para participar nos clubs de lectura e acceder a todas as actividades, é preciso ser alumno ou alumna do centro e ter acceso á aula virtual deste a través da súa conta corporativa. Porén, esta actividade poderíase replicar noutras aulas virtuais ou plataformas de xeito doado.



Na Aula virtual do IES David Buján atópase todo o material creado, ligazóns, actividades, xogos, participacións, retos, probas etc., que pensamos seguir empregando en anos posteriores.

8. PLAN DE AVALIACIÓN DO PROXECTO

A avaliación de calquera proxecto é unha das claves para a súa posterior adaptación e desenvolvemento con éxito. Como non aprender dos erros que sen dúbida se cometerán? Por iso neste proxecto estamos moi interesadas e involucradas na formulación dunha serie de indicadores (cualitativos e cuantitativos) que nos permitan facer un seguimento e unha avaliación final dos resultados.

Neste tipo de proxectos non só hai unha avaliación final, senón que tamén hai unha inicial, cando se comezan a tomar as primeiras decisións a partir dos datos dos que se dispón, que se intúen ou coñecen (situación sociolingüística de partida, selección de lecturas, plataforma, temporalidade etc.), e unha avaliación continua, de seguimento, cando se toman decisións a partir dos datos que se van recibindo. Así, en lecturas posteriores prescínlese de elementos que non deron os resultados esperados.

Finalmente a opinión do noso alumnado tamén é moi importante e, daquela, antes de rematar o curso, realizaremos un cuestionario en liña entre todo o alumnado participante co fin de recadar os comentarios e suxestións que nos fagan de acordo coa súa experiencia.

