

Proxecto de innovación educativa en dinamización lingüística
Centro: IES Fernando Wirtz Suárez

Xogo en liña colectivo para a aprendizaxe
e práctica do vocabulario galego



<https://argaquest.fernandowirtz.com>

Wirtz

 Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



**XUNTA
DE GALICIA**

Índice

1 Título do proxecto.....	3
2 Introducción.....	3
2.1 Contexto. Análise da situación sociolingüística do centro.....	3
2.2 Xustificación do proxecto.....	3
3 Obxectivos deseñados en función das necesidades detectadas nos diferentes ámbitos de actuación.....	4
3.1 Obxectivos a curto prazo.....	4
3.2 Obxectivos a longo prazo.....	5
4 Actividades de diamización da lingua galega propostas para acadar os obxectivos.....	5
4.1 Propostas estratéxicas de actuacións a curto prazo.....	5
4.2 Propostas estratéxicas de actuacións a longo prazo.....	6
5 Organización, desenvolvemento e metodoloxía.....	7
6 Xestión e calendario.....	7
7 Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto.....	9
7.1 Profesorado participante, funcións e tarefas de cada unha das persoas implicadas.....	9
7.2 Alumnado participantes (curso, nivel, número).....	10
7.3 Outros membros da comunidade educativa.....	10
8 Recursos materiais para o desenvolvemento do proxecto.....	11
9 Orzamento, xustificación e desagregación.....	11
10 Colaboracións con institucións, entidades, asociación e empresas.....	12
11 Medidas de difusión do proxecto.....	12
11.1 Accións, canles ou vías, medios e formatos.....	12
11.2 Alcance (no centro: entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa; na contorna e/ou noutros espazos).....	13
12 Plan de avaliación.....	14
12.1 Criterios e indicadores para a avaliación.....	14
12.2 Impacto do proxecto na mellora do uso da lingua galega na comunidade educativa.....	15

1. Título do proxecto

O título do proxecto é ArgaQuest, que é tamén o nome do xogo. O título que ten orixinalmente no Plan Proxecta é: "Xogo en liña colectivo para a aprendizaxe e práctica do vocabulario galego".

2. Introducción

2.1. Contexto. Análise da situación sociolingüística do centro

O noso centro educativo atópase situado na cidade da Coruña, nun contexto urbano no que o uso social da lingua galega ten unha presenza menor que noutras áreas do territorio galego. Diversos estudos mostran como nas grandes cidades o galego perde terreo como lingua habitual de comunicación, especialmente entre a poboación máis nova e nos espazos informais.

Esta realidade reflíctese tamén no ámbito escolar. Aínda que o alumnado recibe formación en lingua galega e desenvolve as competencias lingüísticas correspondentes ao seu nivel educativo, o seu uso espontáneo nas interaccións cotiás dentro do centro é limitado. Se ben é frecuente a asistencia de alumnado de concellos limítrofes, sobre todo na Formación Profesional, que teñen como primeira lingua o galego, o castelán é o idioma principal de comunicación entre o alumnado. Acontece o mesmo entre o profesorado, con algún sector que si o usa habitualmente para se comunicar entre si. Con todo, o idioma galego é o empregado por defecto nos escritos oficiais. Por isto, en moitos casos o galego percíbese como unha lingua vinculada principalmente ao ámbito académico, mentres que noutras situacións comunicativas o alumnado tende a empregar maioritariamente o castelán.

Cómpre ter en conta tamén que o centro conta cunha presenza significativa de alumnado procedente doutros países, o que configura unha comunidade educativa diversa desde o punto de vista lingüístico e cultural. Esta realidade constitúe unha riqueza para o centro, mais ao mesmo tempo supón o reto de facilitar procesos de integración lingüística que lle permitan ao alumnado achegarse á lingua galega e empregala na vida escolar.

Por outra banda, o alumnado desenvolve unha parte importante da súa actividade comunicativa e de ocio en contornas dixitais, como videoxogos, plataformas en liña ou aplicacións móbiles. Nestes espazos, a presenza do galego continúa sendo relativamente reducida, o que limita as oportunidades de uso da lingua en contextos motivadores e próximos aos intereses da mocidade.

Ante esta realidade sociolingüística, resulta necesario promover iniciativas que incorporen o galego a novos espazos de uso e que favorezan unha relación máis natural e positiva coa lingua.

2.2. Xustificación do proxecto

Co obxectivo de contribuír á dinamización do galego, este proxecto propón o desenvolvemento dunha ferramenta dixital de carácter lúdico orientada á práctica e ampliación do vocabulario en lingua galega. A proposta baséase nunha dinámica de xogo interactiva que promove a participación do alumnado e favorece o uso da lingua nun contexto motivador e próximo aos seus intereses. A través dunha estrutura baseada en retos lingüísticos e nun sistema de participación entre xogadores,

preténdese crear un espazo de interacción no que o galego se empregue de maneira natural, asociándoo a experiencias positivas vinculadas ao lecer, á aprendizaxe e á colaboración entre iguais.

O proxecto pretende aproveitar o potencial educativo das tecnoloxías dixitais para crear novos ámbitos de uso da nosa lingua dentro e fóra do centro educativo. A incorporación do galego a contornas tecnolóxicas atractivas para o alumnado contribúe a reforzar a súa presenza en espazos de socialización habituais para a mocidade e favorece unha percepción máis próxima, útil e actual da lingua.

Así mesmo, ArgaQuest promove o enriquecemento do vocabulario do alumnado ao incorporar ferramentas de consulta que permiten validar e descubrir novas palabras. Deste xeito, o proxecto non só fomenta o uso activo do galego, senón tamén o desenvolvemento da competencia léxica e a curiosidade polo idioma.

Outro dos elementos relevantes do proxecto é o seu carácter cooperativo e interdisciplinario, xa que implica alumnado de diferentes etapas educativas na creación e desenvolvemento da ferramenta, como detallaremos posteriormente.

En definitiva, ArgaQuest pretende contribuír á dinamización da lingua galega a través dunha proposta innovadora que combina tecnoloxía, aprendizaxe e participación activa do alumnado, favorece a presenza do galego en novos espazos de interacción e promove unha relación máis próxima e positiva coa lingua dentro da comunidade educativa.

A creación dun recurso tecnolóxico propio desenvolvido polo alumnado converte o proxecto nun exemplo de innovación educativa que integra dinamización lingüística, competencia dixital e aprendizaxe baseada en proxectos.

3. Obxectivos deseñados en función das necesidades detectadas

O proxecto formula unha serie de obxectivos orientados a fomentar o uso activo da lingua galega dentro da comunidade educativa, especialmente entre o alumnado. Estes obxectivos pretenden responder ás necesidades detectadas no contexto sociolingüístico do centro e promover novas oportunidades de uso do galego en espazos atractivos para a mocidade.

3.1. Obxectivos a curto prazo

- Promover o uso da lingua galega en contextos lúdicos e interactivos que resulten atractivos para o alumnado.
- Favorecer a ampliación e o enriquecemento do vocabulario en lingua galega mediante actividades baseadas en retos lingüísticos.
- Integrar o galego en contornas dixitais e tecnolóxicas empregadas habitualmente polo alumnado.
- Fomentar a participación activa do alumnado no desenvolvemento de iniciativas relacionadas coa dinamización lingüística.
- Implicar o alumnado de diferentes etapas educativas nun proxecto común que combine aprendizaxe, creatividade e tecnoloxía.

- Promover o coñecemento e uso de recursos lingüísticos de referencia, como ferramentas de consulta léxica e dicionarios.
- Crear un recurso educativo dixital propio do centro que poida ser utilizado como ferramenta de dinamización lingüística nas aulas.

3.2. Obxectivos a longo prazo

- Incrementar progresivamente o uso espontáneo da lingua galega nas interaccións entre o alumnado dentro do centro educativo.
- Consolidar a presenza do galego en actividades vinculadas ás tecnoloxías da información e da comunicación.
- Favorecer unha percepción positiva da lingua galega como vehículo de comunicación útil, actual e adaptado aos intereses da mocidade.
- Promover a continuidade e evolución do proxecto como recurso educativo estable dentro da dinámica do centro.
- Estender o uso da ferramenta desenvolvida a diferentes materias, niveis educativos e actividades complementarias.
- Contribuír á creación dunha cultura de centro que valore e fomente o uso da lingua galega en diferentes ámbitos da vida escolar.
- Facilitar a integración lingüística do alumnado procedente doutros contextos culturais mediante actividades participativas en lingua galega.

4. Actividades de dinamización da lingua galega propostas

O proxecto estrutúrase arredor dunha serie de actuacións orientadas a promover o uso activo da lingua galega a través de dinámicas lúdicas, colaborativas e tecnolóxicas. As actividades previstas combinan o proceso de creación da ferramenta dixital co seu uso como recurso educativo e coa implicación directa do alumnado na súa definición, desenvolvemento e difusión.

Este enfoque permite que o alumnado participe activamente no proceso de creación dun recurso propio do centro, ao tempo que se fomenta o uso do galego en contextos de interacción real e en contornas dixitais.

4.1. Propostas estratéxicas de actuacións a curto prazo

Ao longo do curso académico desenvólvense as seguintes accións orientadas á posta en marcha do proxecto:

- **Deseño e desenvolvemento da aplicación ArgaQuest:** O alumnado do ciclo formativo de Desenvolvemento de Aplicacións Web (DAW) encargouse do deseño e desenvolvemento da aplicación ArgaQuest, así como do seu despregamento nun aloxamento público que permite o acceso a través de internet.

ArgaQuest é un xogo multixogador en liña orientado á práctica e ampliación do vocabulario en lingua galega. En cada partida os xogadores reciben un conxunto de letras (vogais, consoantes e comodíns) e deben formar palabras en galego nun tempo limitado, co que obteñen puntos en función da súa lonxitude. As palabras introducidas son validadas automaticamente contra o dicionario da Real Academia Galega. O xogo permite a participación de varios xogadores, tanto nunha aula

como a distancia, e incorpora un módulo de intelixencia artificial que pode actuar como xogador adicional. Esta dinámica competitiva, lúdica e cunha interface atractiva, contribúe a reforzar o uso do galego nun contexto actual.

- **Creación da identidade visual do proxecto:** O alumnado de 3.º da ESO creou o deseño da identidade gráfica do proxecto e elaborou propostas de logotipo e outros elementos visuais.
- **Definición das normas do xogo e das características da aplicación:** Na fase inicial do proxecto organizáronse sesións de reflexión e recollida de propostas entre o alumnado co obxectivo de definir as características da aplicación e as normas básicas do xogo. Para este fin elaboráronse enquisas que permitiron coñecer as preferencias do alumnado respecto das dinámicas de xogo, das funcionalidades da aplicación e dos elementos que poden facer a experiencia máis atractiva. Esta información serviu como base para orientar o deseño da ferramenta. O alumnado de 4.º da ESO elaborou tamén as normas finais do xogo e as instrucións para os usuarios.
- **Proceso participativo para a elección do nome e do logotipo:** O alumnado de 1.º de FP Básica de Informática e Comunicacions seleccionou o logotipo final entre as propostas creadas polo alumnado de 3.º da ESO e estableceu o nome do xogo.
- **Fase de probas e avaliación da aplicación:** Unha vez dispoñible unha primeira versión funcional da ferramenta, estanse a realizar sesións de probas nas que o alumnado de FP básica experimenta co funcionamento da aplicación para detectar posibles erros e propoñer melloras.
- **Sesións de uso do xogo nas aulas:** A aplicación empregárase en diferentes sesións de aula como actividade de dinamización lingüística, e promove o uso do galego a través dunha dinámica participativa e lúdica.
- **Actividades de difusión dentro do centro:** O alumnado de FP básica colaborará na elaboración de materiais de difusión do proxecto (publicacións na web do centro, redes sociais ou noutras canles dixitais) para dar a coñecer a iniciativa entre o resto da comunidade educativa. O alumnado do ciclo de DAW realizou unha presentación a outros grupos da familia de informática para explicar os detalles técnicos do produto desenvolvido.
- **Conmemoración do Día das Letras Galegas.** Con motivo da celebración do Día das Letras Galegas organizárase no centro unha xornada especial de dinamización lingüística na que, entre outras actividades, se realizará a presentación oficial da aplicación ArgaQuest á comunidade educativa. Durante esta xornada levarase a cabo unha partida colectiva na que participará todo o alumnado do centro, co que se promove o uso do galego nun contexto lúdico e participativo.

4.2. Propostas estratéxicas de actuacións a longo prazo

Ademais das accións previstas para o curso de implementación, o proxecto contempla unha serie de liñas de continuidade orientadas a consolidar e ampliar o seu impacto:

- **Mellora e evolución da aplicación en cursos posteriores.** O proxecto contempla a posibilidade de continuar e ampliar o desenvolvemento da aplicación en cursos académicos posteriores, e integralo como unha liña de traballo en futuros proxectos educativos do centro. O alumnado dos vindeiros cursos poderá participar na incorporación de novas funcionalidades, co que se garante a súa evolución e adaptación ás necesidades da comunidade educativa.

- **Integración progresiva nas actividades do centro:** O recurso poderá empregarse en diferentes materias, proxectos ou actividades relacionadas coa dinamización da lingua galega.
- **Difusión da experiencia educativa:** Os resultados do proxecto e os recursos elaborados poderán difundirse a través da web do centro, redes educativas ou encontros de innovación educativa, co obxectivo de compartir a experiencia con outros centros.
- **Consolidación do recurso como ferramenta de dinamización lingüística:** A longo prazo, ArgaQuest poderá consolidarse como un recurso educativo estable dentro das iniciativas de promoción da lingua galega en calquera centro de Galicia, co que se contribúe á creación de novos espazos de uso da lingua dentro da comunidade educativa.

5. Organización, desenvolvemento e metodoloxía

O desenvolvemento do proxecto baséase nunha metodoloxía de traballo colaborativa e participativa que combina o uso de ferramentas tecnolóxicas co traballo en equipo entre alumnado de diferentes etapas educativas.

Para a organización do proxecto empregouse a metodoloxía *Scrum*, un modelo de traballo áxil amplamente utilizado no ámbito do desenvolvemento de software. Esta metodoloxía permite estruturar o traballo en fases de sucesivas chamadas *sprints*. En cada *sprint* defínense un conxunto de tarefas concretas que deben ser completadas por cada membro do equipo dentro do prazo establecido, entregando os produtos finais ou prototipos correspondentes a esas tarefas.

A aplicación desta metodoloxía áxil no contexto educativo facilita tamén que o alumnado adquira competencias relacionadas coa planificación e organización do traballo, a colaboración e a responsabilidade compartida no desenvolvemento dun proxecto común. No marco desta metodoloxía definíronse diferentes roles dentro dos equipos de traballo. Esta organización permitiu avanzar de maneira progresiva no desenvolvemento da aplicación, revisar periodicamente os resultados obtidos e introducir melloras de forma continua.

Paralelamente ao desenvolvemento técnico da aplicación, o alumnado doutras etapas educativas participou en tarefas complementarias relacionadas co deseño da identidade visual do proxecto, a definición das características da aplicación, a realización de probas de funcionamento e a difusión da iniciativa dentro do centro etc., como xa se comentou no punto 4.1.

6. Xestión e calendario

Para a organización e seguimento das tarefas empregouse a ferramenta de xestión de proxectos *ClickUp*, na que se rexistraron as diferentes tarefas que compoñían cada *sprint*. En cada tarefa especificábase a súa descrición, a data prevista de comezo e finalización, así como o alumno ou grupo de alumnado responsable da súa realización. Esta ferramenta permitiu visualizar o estado do proxecto en todo momento, coordinar o traballo entre os diferentes membros do equipo e fomentar a responsabilidade individual no cumprimento dos obxectivos establecidos.

O proxecto iniciouse no mes de novembro e a fase principal de desenvolvemento da aplicación prolongouse ata o 1 de marzo, momento no que o alumnado de DAW finaliza a súa actividade lectiva no centro para continuar a súa formación na empresa. A partir dese momento, o proxecto continúa cunha fase centrada nas probas de funcionamento da aplicación, na difusión e na organización das actividades finais de dinamización lingüística.

A planificación do proxecto distribúese ao longo do curso académico segundo a seguinte organización temporal (achéganse ligazóns ao detalle de cada tarefa xa desenvolvida):

Trimestre	Actividades principais
1.º trimestre	• Estudo inicial e viabilidade: Identificación do problema e usuario, análise de oportunidades, ideación, validación, sostibilidade do proxecto, creación do modelo de negocio, recursos e viabilidade e comunicación e posta en funcionamento. • Organización de equipos de traballo, roles e planificación das tarefas en <i>sprints</i>. • Definición do nome do xogo, reglas do xogo, identidade visual e logotipo. • Deseño da interface da aplicación, modelo de datos e definición da API. • Formación ao alumnado por parte do profesorado, nas tecnoloxías necesarias para o desenvolvemento da aplicación. • Inicio do desenvolvemento dos primeiros prototipos.
2.º trimestre	• Desenvolvemento das funcionalidades principais no frontend e backend. • Análise e programación da conexión co dicionario da Real Academia Galega para a validación das palabras. • Desenvolvemento do módulo de intelixencia artificial para ampliar as posibilidades de interacción dentro da aplicación.
3.º trimestre	• Realización de probas de uso con outros grupos do centro. • Publicación da aplicación nun aloxamento web público. • Difusión do proxecto dentro da comunidade educativa: presentacións, videotitoriais, redes sociais, prensa etc. • Organización dunha xornada de dinamización lingüística con motivo do Día das Letras Galegas, na que se presentará oficialmente o xogo e se realizará unha partida colectiva entre todas as aulas do centro. • Avaliación final do proxecto e análise do seu impacto na comunidade educativa.

7. Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

7.1. Profesorado participante. Funcións e tarefas

O desenvolvemento do proxecto conta coa participación de profesorado de diferentes departamentos do centro, o que permite integrar coñecementos de ámbitos diversos como a informática, a expresión gráfica, a lingua galega ou a orientación laboral. Esta colaboración interdisciplinaria favorece unha visión global do proxecto e facilita a implicación do alumnado de distintas etapas educativas.

As funcións do profesorado participante distribúense do seguinte xeito:

Profesorado	Departamento	Funcións
Fernando Rodríguez Diéguez	Informática	• Coordinar o proxecto e asesoramento ao profesorado. • Coordinar o desenvolvemento técnico da aplicación. • Contratar e xestionar o aloxamento web da aplicación e da API de intelixencia artificial empregada no proxecto. • Establecer canles de difusión do proxecto.
Laura Ramos Cuba	Lingua e Literatura Galega (e EDLG)	• Coordinar o aspecto lingüístico do proxecto. • Supervisar o uso correcto da lingua galega nos materiais e na aplicación. • Coordinar as actividades co alumnado de secundaria relacionadas coa definición de funcionalidades da aplicación e coa redacción das instrucións do xogo.
Marta Lucía Iglesias Gómez	Formación e Orientación Laboral	• Coordinar o proxecto. • Realizar o estudo de mercado. • Analizar a viabilidade do produto e apoiar a definición das características da aplicación que se vai desenvolver.
Francisco Jaureguizar Ortiz de Zárate	Artes Plásticas	• Coordinar as actividades relacionadas coa identidade visual co alumnado de 3.º da ESO, incluíndo o deseño do logotipo.
Verónica Bravo Alonso	Sistemas e Aplicacións Informáticas	• Coordinar as actividades co alumnado de FP básica de Informática e Comunicións, incluíndo a elección do logotipo, a definición do nome do xogo, as tarefas de proba da aplicación e as accións de difusión do proxecto no centro.

A colaboración entre os diferentes departamentos permite integrar competencias técnicas, lingüísticas e creativas no desenvolvemento do proxecto,

garantindo así unha proposta educativa interdisciplinaria orientada á dinamización da lingua galega mediante o uso de ferramentas dixitais innovadoras.

7.2. Alumnado participante

O proxecto conta coa participación de alumnado de diferentes niveis educativos do centro, que colabora nas distintas fases de deseño, desenvolvemento, probas e difusión da aplicación.

A distribución do alumnado participante é a seguinte:

Curso	Alumnado	Aulas
3º ESO	62 alumnos/as	3 aulas
4º ESO	54 alumnos/as	2 aulas
2º CF GS DAW (Dual Intensiva)	16 alumnos/as	1 aula
1º CF GB IC	15 alumnos/as	1 aula

En total, o proxecto implica directamente a 147 alumnos e alumnas distribuídos en 7 aulas.

7.3. Outros membros da comunidade educativa

Ademais do profesorado e do alumnado participante directamente nas diferentes fases do proxecto, ArgaQuest conta coa colaboración doutros membros da comunidade educativa que contribúen ao seu desenvolvemento e difusión:

- **O equipo directivo** do centro participa no apoio institucional e na xestión administrativa necesaria para o desenvolvemento do proxecto. Entre as súas funcións inclúense a tramitación de aspectos burocráticos, a xestión da contratación de servizos necesarios para o funcionamento da aplicación –como o aloxamento web ou o acceso á API de intelixencia artificial– e a supervisión doutras configuracións técnicas relacionadas coa infraestrutura dixital do proxecto, como a xestión de dominios, configuracións DNS e outros recursos tecnolóxicos.
- **O conxunto do alumnado** do centro participa como usuario da aplicación nas diferentes actividades de dinamización lingüística desenvolvidas nas aulas. Así mesmo, todo o alumnado poderá participar nas actividades organizadas con motivo da celebración do Día das Letras Galegas, nas que se realizará a presentación oficial do xogo e se desenvolverán dinámicas de participación colectiva empregando a aplicación ArgaQuest.

A implicación destes membros da comunidade educativa contribúe a reforzar o carácter colaborativo do proxecto e a ampliar o seu impacto dentro da vida escolar do centro.

8. Recursos materiais

Para o desenvolvemento do proxecto utilízanse principalmente os recursos materiais e tecnolóxicos dispoñibles no propio centro educativo, especialmente aqueles vinculados ás aulas de informática. Estes recursos permiten tanto o desenvolvemento técnico da aplicación como a realización das actividades de deseño, probas e utilización do xogo nas aulas. Tamén se empregan outros equipamentos habituais do centro, como proxectores e acceso a internet, necesarios para o desenvolvemento do proxecto e para as actividades de presentación e difusión.

Para o desenvolvemento técnico da aplicación e para a organización do traballo utilizáronse diferentes ferramentas dixitais e tecnoloxías, priorizando sempre que foi posible o uso de software libre ou ferramentas de acceso aberto.

Un recurso fundamental que usamos con frecuencia e ao que tamén accede o xogo constantemente é o dicionario da Real Academia Galega.

Entre as ferramentas técnicas empregadas destacamos as seguintes:

Ámbito	Software / Ferramentas
Xestión do proxecto e coordinación	ClickUp, Ferramentas de Google, Discord
Deseño e identidade visual	Canva, Figma
Desenvolvemento Frontend	HTML, CSS, JavaScript, React, Git
Desenvolvemento Backend	Java, Spring Framework, Postman, Git
Xestor de bases de datos	Hibernate, MySQL, H2
API de intelixencia artificial	OpenRouter
Despregamento e infraestrutura	Sliplane.io, Docker, GitHub

9. Orzamento

Como xa comentamos, o desenvolvemento do proxecto baséase na utilización de recursos xa dispoñibles no centro educativo e no emprego de ferramentas dixitais gratuítas ou de acceso libre. Por este motivo, o custo económico do proxecto é reducido e límitase fundamentalmente aos servizos necesarios para o funcionamento da aplicación nun contorno accesible a través de internet. Os gastos para o funcionamento da aplicación son os seguintes:

Concepto	Descrición	Custo aproximado
Aloxamento web	Contratación dun servizo de aloxamento para a aplicación e a base de datos.	56,45 €
Material informático	Material necesario para o desenvolvemento do proxecto	1592 €
API de intelixencia artificial	Servizo de acceso a modelos de intelixencia artificial	10 € / mes (dependendo do uso)
TOTAL		2000,45 €

En conxunto, o custo económico do proxecto é moi reducido. Esta circunstancia facilita a sustentabilidade do proxecto e a súa continuidade en cursos posteriores.

10. Colaboracións con institucións, asociacións ou empresas

O proxecto desenvólvese cos recursos humanos e materiais propios do centro educativo, polo que non conta inicialmente con colaboracións con entidades externas.

Non obstante, a iniciativa mantén unha relación indirecta con institucións de referencia no ámbito lingüístico galego, especialmente a Real Academia Galega, a través da utilización do seu dicionario como recurso para a validación das palabras. Este uso contribúe a difundir entre o alumnado ferramentas lingüísticas de referencia e a fomentar o seu coñecemento e utilización.

Así mesmo, no futuro non se descarta a posibilidade de establecer colaboracións con outras institucións educativas, entidades culturais ou centros docentes interesados en coñecer ou empregar a aplicación como recurso de dinamización da lingua galega. Deste xeito, o proxecto mantén unha vocación aberta que podería facilitar a súa ampliación e difusión en colaboración con outras iniciativas relacionadas coa promoción da lingua galega.

11. Medidas de difusión do proxecto

11.1. Accións, canles ou vías, medios e formatos

A difusión do proxecto ten como obxectivo dar a coñecer a iniciativa dentro da comunidade educativa e promover o uso da aplicación como ferramenta de dinamización da lingua galega primeiro na comunidade educativa, pero tamén con calquera usuario en xeral. Entre as principais accións de difusión previstas destacan as seguintes:

- **Acceso público á aplicación:** A publicación da aplicación nun aloxamento web público e a optimización en buscas de Google (SEO) facilita a súa difusión e uso por parte de calquera usuario interesado.

- **Presentación do proxecto no centro educativo:** Organización dunha xornada de presentación da aplicación coincidindo coa celebración do Día das Letras Galegas, na que se dará a coñecer o xogo e se realizará unha partida colectiva entre as diferentes aulas do centro para lle dar visibilidade ao traballo realizado.
- **Uso da aplicación nas aulas:** O xogo empregarase como actividade de dinamización lingüística en diferentes grupos, o que permitirá que o alumnado coñeza e utilice a ferramenta de forma directa.
- **Difusión a través dos espazos dixitais do centro:** Publicación de información sobre o proxecto na páxina web do centro, así como noutros espazos dixitais ou plataformas educativas utilizadas habitualmente pola comunidade educativa.
- **Materiais de difusión elaborados polo alumnado:** O alumnado de FP básica participará na elaboración de materiais de difusión, como carteis ou contidos dixitais, para dar a coñecer o proxecto dentro do centro.
- **Contacto con medios de comunicación locais:** Prevese contactar con medios de comunicación da contorna para valorar a posibilidade de que cubran a presentación do proxecto ou as actividades do Día das Letras Galegas, co obxectivo de lles dar visibilidade á iniciativa e ao proxecto.
- **Presentación do proxecto en convocatorias e premios de dinamización lingüística:**
O proxecto presentarase aos Premios Rosalía de Castro de dinamización lingüística da Deputación da Coruña, o que permitirá dar a coñecer a iniciativa máis alá do ámbito do centro educativo e favorecer a súa difusión fóra do marco educativo regrado.

Estas accións combinan diferentes canles de comunicación e formatos (presencial, dixital e audiovisual) co obxectivo de garantir unha ampla visibilidade do proxecto dentro da comunidade educativa e fomentar o uso da lingua galega a través dunha ferramenta dixital innovadora.

11.2. Alcance

O proxecto ten como obxectivo alcanzar un impacto significativo tanto dentro do centro educativo como na súa contorna, e favorecer o uso da lingua galega en diferentes ámbitos de interacción. No ámbito interno do centro, o proxecto implica alumnado de distintas etapas educativas, que participa activamente no deseño, desenvolvemento, probas e difusión da aplicación.

A utilización do xogo nas aulas e a organización de actividades colectivas, como a xornada de presentación no Día das Letras Galegas, permitirán que a ferramenta sexa coñecida e utilizada por unha parte importante do alumnado do centro.

No que respecta ao resto da comunidade educativa, o proxecto tamén terá visibilidade entre o profesorado e outros membros do centro a través das actividades de difusión, da presentación pública da aplicación e da publicación de información nos espazos dixitais do centro.

Por outra banda, o proxecto ten tamén un alcance máis alá do propio centro educativo. A publicación da aplicación nun aloxamento web público e a optimización para Google facilita que poida ser coñecida e utilizada por persoas doutros centros educativos ou por usuarios interesados na práctica do vocabulario en lingua galega. Así mesmo, as accións de difusión previstas, como o contacto con medios de comunicación

loais ou a presentación do proxecto en convocatorias e premios de dinamización lingüística, contribúen a ampliar a visibilidade da iniciativa fóra do ámbito estritamente escolar.

12. Plan de avaliación

A avaliación do proxecto ten como finalidade analizar o grao de consecución dos obxectivos propostos, valorar o funcionamento das actividades desenvolvidas e identificar posibles melloras para futuras edicións do proxecto. Este proceso permitirá coñecer o impacto e avaliar a utilidade da aplicación como ferramenta educativa e lúdica.

A avaliación realizarase ao longo de todo o desenvolvemento do proxecto mediante diferentes procedementos: consecución das actividades planificadas, recollida de valoracións do alumnado e do profesorado participante, así como a análise de datos obtidos a partir do uso da propia aplicación. Este último é moi relevante para a avaliación xa que todas as partidas xogadas quedan rexistradas, o que permite dispoñer de información detallada sobre o seu uso, permitindo elaborar estatísticas sobre o uso da aplicación.

12.1. Criterios e indicadores para a avaliación

A avaliación do proxecto basearase nos seguintes criterios e indicadores:

Criterio de avaliación	Indicadores
Grao de participación do alumnado nas actividades do proxecto	Número de grupos implicados nas actividades, participación nas sesións de xogo nas aulas e número total de xogadores rexistrados nas partidas.
Uso da aplicación ao longo do tempo	Estatísticas de uso obtidas a partir da aplicación: número de partidas realizadas, frecuencia de uso por días ou semanas e número medio de xogadores por partida.
Funcionamento técnico da aplicación	Estabilidade da aplicación durante as partidas, ausencia de erros graves e correcto funcionamento das diferentes funcionalidades.
Utilización da aplicación como recurso educativo	Número de sesións nas que se emprega o xogo nas aulas e valoración do profesorado sobre a súa utilidade como ferramenta de dinamización lingüística.
Nivel de satisfacción do alumnado participante	Valoracións e opinións recollidas mediante enquisas ou comentarios do alumnado sobre a experiencia de uso da aplicación.
Difusión e visibilidade do proxecto	Número de accións de difusión realizadas, participación nas actividades de presentación do proxecto e repercusión en espazos dixitais ou medios de comunicación.

A análise conxunta destes indicadores permitirá obter unha visión global do funcionamento do proxecto e do seu impacto na comunidade educativa, facilitar a introdución de melloras e a posible continuidade da iniciativa en cursos posteriores.

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

O proxecto pretende contribuír á mellora do uso da lingua galega dentro da comunidade educativa mediante a creación dun recurso dixital atractivo que incorpora o idioma a un ámbito especialmente próximo aos intereses da mocidade: o xogo en liña. A través desta ferramenta, o galego convértese no vehículo principal dunha actividade lúdica e participativa, e favorécese a súa utilización nun contexto diferente ao estritamente académico.

A participación do alumnado no propio proceso de creación da aplicación, así como nas tarefas de deseño, probas e difusión do proxecto, contribúe a reforzar a súa implicación coa lingua galega e a percíbila como un instrumento útil e actual para desenvolver proxectos tecnolóxicos e creativos. Este enfoque permite que o galego estea presente non só como contido de aprendizaxe, senón tamén como lingua de traballo e comunicación dentro do proxecto.

Por outra banda, o uso da aplicación nas aulas e nas actividades colectivas organizadas no centro, especialmente na xornada de presentación que cadre co Día das Letras Galegas, crea novos espazos de interacción en galego entre o alumnado. A dinámica do xogo favorece a práctica do vocabulario e estimula a curiosidade pola lingua, ao tempo que promove unha participación activa e compartida.

O feito de que a aplicación estea dispoñible en liña e poida ser utilizada desde diferentes dispositivos facilita que o galego estea presente en contornas dixitais, ampliando así os ámbitos de uso da lingua máis alá do contexto tradicional da aula. Ao mesmo tempo, esta accesibilidade permite que a ferramenta poida ser empregada por alumnado doutros centros educativos interesados en utilizala como recurso de dinamización lingüística.

En conxunto, ArgaQuest contribúe a reforzar a presenza da lingua galega máis alá do centro educativo, promove unha relación máis próxima, participativa e positiva coa lingua e favorece a súa utilización en contextos innovadores vinculados á tecnoloxía, ao lecer e á aprendizaxe colaborativa.