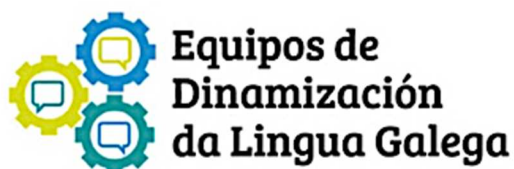


PROXECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN DINAMIZACIÓN LINGÜÍSTICA



IES VALLE-INCLÁN

Gran Vía de Montero Ríos s/n · 36001 Pontevedra
 886 159 950
 ies.valle.inclan@edu.xunta.gal



Índice

1. Título e descrición do proxecto

2. Introducción

2.1. Contextualización. Análise da situación sociolingüística do centro

2.2. Xustificación do proxecto

3. Obxectivos deseñados en función das necesidades detectadas

3.1. Obxectivos a curto prazo

3.2. Obxectivos a longo prazo

4. Actividades de dinamización da lingua galega propostas para acadar os obxectivos

4.1. Propostas estratéxicas de actuacións a curto prazo

4.2. Propostas estratéxicas de actuacións a longo prazo

5. Organización, desenvolvemento e metodoloxía

6. Xestión e calendario

7. Recursos humanos implicados no desenvolvemento do proxecto

7.1. Profesorado participante

7.2. Alumnado participante

7.3. Outros membros da comunidade educativa

8. Recursos materiais para o desenvolvemento do proxecto

9. Orzamento. Xustificación e desagregación

10. Colaboracións con institucións, entidades, asociacións ou empresas

11. Medidas de difusión

12. Plan de avaliación

12.1 Criterios e indicadores para a avaliación

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



1.- TÍTULO E DESCRICIÓN DO PROXECTO

Bingo #SoManolo

Trátase dun proxecto interdisciplinario que ten por obxecto traballar a investigación, a análise crítica e a creación audiovisual a partir de discursos reais en redes sociais. As actividades integradas buscan adestrar o alumnado no pensamento crítico e na análise ética da información examinando citas dun coñecido *influencer* (estudo da linguaxe, da intención comunicativa, dos recursos retóricos...), contrastando datos e interpretando estatísticas nas fontes oficiais (INE, IGE, ONU, Epdata) para xerar producións creativas (poemas, adaptacións musicais, vídeos, pódcast, artigos de divulgación, entrevistas...), que constrúen dende as aprendizaxes adquiridas, e mensaxes respectuosas coa igualdade e a diversidade.

O nome desta proposta xorde dun dos estereotipos xenófobos presentes no vídeo do *streamer* escollido, @rickyedit, no cal se defende que dende determinados sectores como o feminismo se cualifica os homes heterosexuais brancos españois de machistas, identificados de xeito xenérico como "Manolo", agochando –na súa opinión– a realidade dos datos: son os homes inmigrantes, sobre todo, aqueles que profesan a cultura islámica ou de procedencias como a marroquí os que encabezan as estatísticas de delitos e violacións no noso país. Tanto a sonoridade como a significación desta **etiqueta, #SoManolo**, abre para nós múltiples posibilidades: que din os datos sobre isto? É certo que falan "unicamente" [só] de Manolo? Que realidade hai "baixo" [so] este arquetipo de Manolo? Debemos frear estes discursos que, coma cabalos desbocados [sooo] debuxan prexuízos para singularizar de xeito negativo a determinados colectivos? Ten sentido analizar os debates sobre a delincuencia e a violencia de xénero dende a nacionalidade? Doutro lado, o proxecto presenta **un Bingo como folla de ruta**. Cada equipo traballou cun cartón de 15 números, cada un dos cales se corresponde cunha actividade, problema ou reto, coa que puideron escoller un itinerario propio: cantando liña(s) e bingo ao completaren as súas aprendizaxes.

Máis alá desta estrutura gamificada, o proxecto persegue unhas **metas pedagóxicas diversas onde a lingua galega se erixe como o eixe vertebrador** de todas as actuacións, en clara sintonía cos obxectivos e criterios de valoración do artigo 8.2 da convocatoria PIDL. Fronte ao predominio absoluto do castelán nos discursos virais dos *influencers* que consome a mocidade, "#SoManolo" racha con esa hexemonía e demostra que o galego é un idioma plenamente válido, útil e moderno para a verificación de datos (*fact-checking*), o debate ético e a creación de contido dixital. A diversidade de metas pedagóxicas cristaliza na **proxección fóra da aula** dos produtos finais xerados integramente en galego, propiciando a mellora da expresión oral e escrita e rachando cos prexuízos lingüísticos. O traballo do alumnado transcende o ámbito escolar para cobrar vida e impacto na contorna a través de formatos reais: a creación e gravación dun pódcast presentado á convocatoria dos Premios José Hermida de Radio Pontevedra; a redacción de artigos de divulgación e pensamento escéptico para a VIII Edición dos Premios Isabel Zendal; e diversas actuacións artísticas integradas na vida do centro e da contorna local, coa participación do alumnado no Salón do Libro organizado polo Concello de Pontevedra. Deste xeito, a dinamización lingüística asóciase directamente á innovación metodolóxica, ao uso crítico das TIC e ao fomento dos valores democráticos.

2.- INTRODUCCIÓN

2.1. Contextualización. Análise da situación sociolingüística do centro

O **IES Valle-Inclán** sitúase no centro urbano da cidade de Pontevedra, e caracterízase por recibir un alumnado con familias dun nivel socioeconómico e cultural medio-alto, cuxa principal actividade se centra no emprego público, nas profesións liberais e no sector servizos.

Para fundamentar a pertinencia deste proxecto, partimos da rigorosa diagnose sociolingüística realizada no curso 2024/2025 para a [actualización do Proxecto lingüístico de centro](#), de acceso aberto na aula virtual do instituto. As enquisas realizadas a todos os sectores da comunidade educativa debuxan unha realidade profundamente castelanizada, na cal se constata unha grave interrupción na transmisión interxeracional do idioma: o 80 % das familias do centro teñen como lingua inicial o castelán, fronte a unicamente un 14 % que ten o galego. Neste sentido, a inmensa maioría das familias ratifican que o idioma empregado na casa, de xeito exclusivo ou principal, é o castelán.

Esta contorna familiar e urbana trasládase de xeito aínda máis drástico á socialización do alumnado. Os datos da nosa diagnose son contundentes e revelan unha situación de emerxencia: unicamente o 4 % do alumnado emprega o galego para comunicarse cos seus compañeiros e compañeiras, e só o 15 % afirma empregalo co profesorado. O castelán eríxese, polo tanto, como a lingua practicamente exclusiva nas interaccións diarias e informais da nosa mocidade.

Porén, a diagnose tamén nos revela unha oportunidade pedagóxica inestimable sobre a que pivota o noso proxecto. Malia estas cifras de uso tan minoritarias, existe unha clara fenda entre a praxe e a competencia: o 55 % do alumnado cre que a súa capacitación para empregar o galego é alta ou moi alta. Ademais, as súas actitudes cara ao idioma son positivas, xa que a maioría considera que o galego é unha lingua tan válida coma calquera outra. É dicir, **o noso alumnado "sabe" galego e "respéctao", pero carece de espazos de socialización e de referentes de prestixio que o motiven a empregalo de forma espontánea.**

É precisamente neste contexto onde o proxecto **Bingo #SoManolo** cobra unha especial relevancia. Hoxe en día, a mocidade desenvolve gran parte da súa socialización a través de internet consumindo contidos de *influencers* e referentes dixitais que se expresan de xeito case absoluto en castelán, co que se consolida a idea de que as contornas tecnolóxicas ou as redes sociais son espazos alleos á nosa lingua. O noso proxecto toma esta realidade castelanizada como punto de partida: intervimos nese espazo dixital hexemónico para demostrarlles que o galego é unha ferramenta comunicativa potente, moderna e indispensable para adestrar o pensamento crítico fronte á información viral, xerando neles mesmos novos referentes galegofalantes.

2.2. Xustificación do proxecto

A necesidade de pór en marcha o proxecto Bingo #SoManolo xorde dunha análise rigorosa e multidimensional das eivas detectadas no alumnado protagonista (actualmente en 3º de ESO). Para garantir a obxectividade da nosa diagnose, a intervención xustifícase a partir da **triangulación de tres probas de avaliación** cuxos informes completos e resultados detallados fican a disposición do xurado e da comunidade educativa nun [repositorio de Google Drive de acceso público](#).

1. [Avaliación Diagnose de Xeografía e Historia \(2º de ESO, curso 24/25\)](#)

A análise da proba de avaliación diagnose realizada pola Xunta de Galicia no curso pasado

revela un perfil de alumnado cunha base sólida no manexo de fontes de información e na análise xeográfica, un punto de partida excelente para un proxecto baseado no *fact-checking*. Porén, o informe detecta eivas moi preocupantes en áreas fundamentais para a formación cidadá: as puntuacións máis baixas atópanse na comprensión dos problemas demográficos (479 puntos), o compromiso cívico e social (485 puntos) e a desigualdade histórica e social (485 puntos). Estes resultados esixen, tal e como marca o plan de mellora elaborado polo departamento, **reforzar a aprendizaxe competencial en eidos sociais e cívicos mediante a análise de datos.**

2. Avaliación Inicial en Conceptos Demográficos Básicos (ICB-Dem), Dereitos Humanos e Igualdade (IDH/Ig), Participación Democrática (IPD) e Autoidentificación (IA)

Para afondar nestas carencias, a comezos deste curso aplicouse co alumnado de 3º da ESO a rutina de pensamento "As catro esquinas" (*Four Corners*) co obxectivo de avaliar os coñecementos sobre demografía e identificar prexuízos sobre a igualdade e o racismo, entre outros. Os resultados confirmaron as alarmas da proba diagnose: o alumnado presenta un nivel global "mellorable" no Índice de Conceptos Demográficos Básicos (44,3 puntos nalgúns grupos). Pero o máis salientable para a xustificación deste proxecto foi a detección de ideas e prexuízos emitidos de forma explícita na aula, tales como a asociación directa da migración coa delincuencia, a afirmación de que "xa non hai racismo", a confusión sobre o concepto de feminismo ou a estigmatización da poboación estranxeira. O discurso analizado do *influencer* escollido, que asocia violencia con inmigración ou que desvaloriza o movemento feminista, conecta directamente con estes **prexuízos latentes na aula**, o que fai imprescindible unha intervención para **desmontalos con datos oficiais do IGE, INE, a ONU ou Epdata.**

3. Avaliación Inicial da Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) e a Competencia Cidadá (CC)

Finalmente, esta diagnose completouse cunha avaliación competencial a partir do traballo co libro **O perigo da historia única** de Chimamanda Ngozi Adichie. Os datos amosan que, se ben o alumnado ten facilidade para identificar estereotipos ou mensaxes principais nun nivel literal (con acertos superiores ao 90 % en preguntas tipo test), presenta un rendemento moi feble e emerxente á hora de argumentar de xeito crítico, explicar as consecuencias dos prexuízos (inferiores ao 50 % de logro) ou comprender a funcionalidade das mensaxes e discursos (acertos por baixo do 30 % nalgúns aulas). O noso alumnado carece da profundidade crítica necesaria para enfrontarse ás mensaxes complexas e nesgadas que consomen nas redes sociais.

Bingo #SoManolo nace, polo tanto, como a ferramenta pedagóxica e lingüística necesaria para dar resposta a esta tripla necesidade. A través da lingua galega, o alumnado vese na obriga de aplicar a súa capacidade de procura de fontes (o seu punto forte) para investigar e interpretar correctamente os datos demográficos (o seu punto feble), adestrando a súa competencia lingüística e cidadá a través da argumentación escrita e oral (a eiva detectada na proba de lectura). A esta abordaxe sumámoslle, de xeito transversal, a Competencia en Conciencia e Expresión Culturais (CCEC) como un vehículo atractivo e necesario para materializar as aprendizaxes e estendelas máis aló da aula. A creación artística en galego convértese no produto final da nosa investigación: o alumnado non só consome datos, senón que crea e difunde mensaxes a través da gravación de pódcasts, a escrita de poemas e a preparación de actuacións musicais que transcenden os muros do centro educativo para impactar na contorna. Deste xeito, o proxecto eríxese como un antídoto integral para fomentar o pensamento crítico e rachar cos prexuízos —machistas, racistas, sobre os propios contidos académicos e sobre a propia lingua galega— detectados nas probas iniciais, dotando á mocidade de ferramentas estéticas e intelectuais para **deconstruír a "historia única" das contornas dixitais.**

3.- OBXECTIVOS DESEÑADOS EN FUNCIÓN DAS NECESIDADES DETECTADAS

O deseño das prioridades de Bingo #SoManolo responde directamente á triangulación das necesidades identificadas na nosa diagnose integral (Proxecto Lingüístico de Centro, Avaliación Diagnose de 2º de ESO e Avaliacións Iniciais de 3º de ESO). Para dar unha resposta eficaz, as metas estrutúranse en dúas dimensións temporais, aliñadas cos criterios do anexo VII e os eixos prioritarios do artigo 8.2 da convocatoria dos PIDL.

3.1. Obxectivos a curto prazo

Estas metas céntranse na execución inmediata das actividades gamificadas e da análise de contidos dixitais durante o desenvolvemento na aula:

- **No ámbito sociolingüístico e dixital (art. 8.2 e TIC):** Converter o galego na lingua vehicular para a verificación de datos e a creación de contido audiovisual. O obxectivo é romper coa idea de que as redes sociais e a contorna dixital (territorio natural dos *influencers* visionados) son espazos alleos á nosa lingua, demostrando a súa total utilidade e modernidade.
- **No ámbito da competencia lingüística e artística (CCL e CCEC):** Paliar a eiva detectada na argumentación crítica (inferior ao 50 % de logro na proba inicial de lectura) e fomentar o activismo e a creación artística en galego. O alumnado deberá redactar artigos de opinión razoada e gravar un pódcast en galego, co que practica a estrutura argumentativa, o vocabulario disciplinario e a expresión oral e estética.
- **No ámbito académico-cívico (Análise demográfica):** Corrixir as baixas puntuacións (479 puntos) na comprensión de problemas demográficos detectadas na proba diagnose. O alumnado aprenderá a navegar, extraer e interpretar correctamente datos e gráficas de fontes oficiais (INE, IGE, Epdata, ONU) como estratexia para contrastar a información viral.
- **No ámbito da igualdade e valores democráticos (anexo VII):** Desmontar de xeito científico e obxectivo os prexuizos explícitos recollidos na aula (rutina das catro esquinas) referentes á asociación migración-delincuencia ou ao cuestionamento do feminismo. O proxecto busca erradicar a "historia única" e os estereotipos discriminatorios presentes nas citas virais do *influencer* analizado e promove a participación en diferentes iniciativas artísticas con perspectiva de xénero.

3.2. Obxectivos a longo prazo

Estas metas buscan xerar un impacto estrutural, sostible e que transcenda as paredes da aula, consolidando cambios de actitude no alumnado e na contorna:

- **Incremento do uso oral e do prestixio do galego (art. 8.2 e anexo VII):** Aumentar de xeito progresivo o alarmante 4 % de uso espontáneo do galego entre iguais detectado no PLC. Ao xerar produtos finais atractivos (pódcasts, actuacións musicais) e levalos a contextos de prestixio, búscase xerar novos referentes galegofalantes liderados polo propio alumnado, rachando cos prexuizos lingüísticos.
- **Consolidación do pensamento crítico e prevención da desinformación:** Asentar as

rutinas de pensamento (*Comproba-Contrasta-Conclúe; Creative Constraint*) como unha ferramenta intelectual permanente. O obxectivo é que o alumnado adopte un escepticismo saudable e automático fronte a calquera información falsa ou discurso de odio que atope no seu futuro consumo dixital.

- **Achegamento e inclusión da diversidade (art. 8.2):** Promover un espazo de convivencia real e respectuoso que mellore a integración do alumnado procedente do estranxeiro. Ao desmentir cientificamente o estigma que asocia nacionalidade con criminalidade, o proxecto fomenta unha visión positiva da migración, e achega o alumnado neofalante ou de orixe estranxeira á lingua galega dende un enfoque seguro e acolledor.
- **Impacto, difusión e proxección na comunidade (anexo VII):** Garantir a extensión do proxecto á sociedade. O obxectivo é que o traballo escolar teña un alcance social real mediante a colaboración con entidades externas, proxectando a lingua galega cara á cidadanía a través da radio local (premios José Hermida), do ámbito académico-divulgativo (premios Isabel Zendal) ou da colaboración co Concello de Pontevedra (Salón do Libro) e outros centros educativos (IES Luís Seoane).

4.- ACTIVIDADES DE DINAMIZACIÓN DA LINGUA PROPOSTAS PARA ACADAR OS OBXECTIVOS

4.1. Propostas estratéxicas de actuación a curto prazo

Estas actividades abranguen a fase de execución inmediata na aula, enfocadas en desmontar os prexuízos e dotar o alumnado de ferramentas críticas e dixitais a través da lingua galega. Todos os materiais que se amosan a continuación son de elaboración propia.

4.1.1 Portafolios dixitais de traballo

IDENTIFICA, REFLEXIONA E ESTRUTURA

BINGO
Aprendizaxe Baseada en Proxectos
Portafolio alumnado

Curso e grupo: _____

Nome e apelido-1: _____

Nome e apelido-2: _____

Nome e apelido-3: _____

Liña 1: _____

Liña 2: _____

Liña 3: _____

Ligazón ao portafolio: _____

Personas: @rickyedit

Vídeo de traballo: _____

Ligazón ao vídeo: _____

Portafolio: _____

Reto 10: _____

Reto 12: _____

PORTAFOLIO A

01 Lectura crítica de cita

CCL CC

Rutina "Claim-Support-Question" (Afirmación-Probando-Pregunta).

1. Identificar o tema central, emocións e prexuízos nun discurso.

2. Favorece o análise crítica e argumentación con base en evidencias. Ayuda a detectar o tema principal e cuestionar ideas previas.

3. Ler e cita. 4. Identificar a afirmación/tema principal (Claim). 5. Localizar probas no texto que a sustentan (Support). 6. Formular preguntas que axuden á reflexión a partir da idea central (Question).

«España antigamente, no actualmente, era sexista... el mundo laboral del trabajo y tenía que tener la misma puntada y el canal de televisión que quería porque si no host*** a la mujer... supermachista, retrógrada, sexista pero de hace unas cuantas decenas de años.» @rickyedit-A1

Claim-1: _____

Support: _____

Question: _____

Claim-2: _____

Support: _____

Question: _____

Nivel de logro: _____

Observación: _____

02 Análise lingüístico-discursivo

CCL CC CD

Mural dixital colaborativo (Board/padlet).

1. Distinguir marcadores de linguaxe prexuzosa, ironías ou manipulación.

2. Facilita o traballo dixital e colaborativo; fomenta observación precisa e xustificación.

3. Cada parvita subíste un fragmento da cita. 4. Engade no mural dixital exemplos de prexuízos, léxico valorativo ou ironía cunha breve análise. 5. Revisa achegas doutras parvitas e comenta con xustificación por que pensas así? Pódese engadir ligazón con material da rede que exemplifique o contido.

«...presto más ayuda a mujeres porque su complejidad a nivel biológico es más difícil que la del hombre... por ejemplo, el otro día había una chica maquillándose con un espejo pequeño y otro chico, para ligar con ella, le ofreció su móvil, más allá de la intención que tengas, eso es ser caballero... aunque está mal que grabara todo esto con el móvil sin su permiso...» @rickyedit-A2

O proxecto arrinca levando á aula a linguaxe das redes sociais. Diseñáronse 4 tipoloxías de **portafolios dixitais (A, B, C e D)** como ferramentas para guiar a aprendizaxe baseada en proxectos (ABP). A través deles, o alumnado resolve as 15 actividades do seu cartón de Bingo. O obxectivo é adestrar a **asimilación cognitiva e a reflexión** individual ou por parellas/equipos, aplicando rutinas de pensamento complexas para a lectura crítica das citas do *influencer* @rickyedit. Destacan, entre outras, **rutinas de síntese profunda e metacognición** como "Turn and Talk - Rewrite" (fala e reescribe) para comparar patróns comúns de prexuízo, ou as "4 C" para visibilizar o cambio de pensamento final e redactalo en galego.

[Criterios para a elaboración dos Portafolios](#)

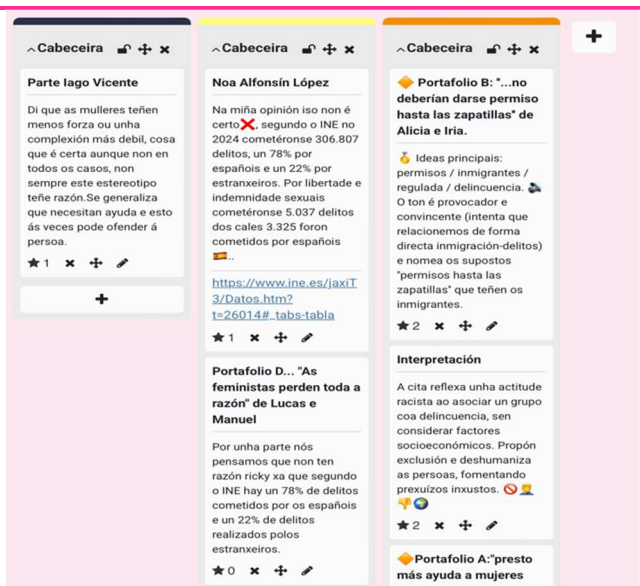
[Modelos de portafolios dixitais](#)

[Portafolios elaborados polo alumnado](#)

[Cartóns de bingo](#)

4.1.2 Taboleiro colaborativo en rede (Fase de interacción dixital)

SOCIALIZA E DEBATE



Para fomentar a socialización na nosa lingua dentro do ecosistema tecnolóxico, empregouse a ferramenta Board da aula virtual Eva-Edixgal. Neste mural dixital, o alumnado rompe co traballo illado: subliñan fragmentos virais, engaden exemplos de léxico valorativo ou manipulación, e revisan e debaten por escrito as achegas dos seus compañeiros e compañeiras. Neste caso, o alumnado aplica rutinas de pensamento para desarticular a **intención comunicativa e os prexuízos subxacentes** nas afirmacións virais do *influencer* sobre o feminismo ou a criminalización da poboación migrante. Este taboleiro demostra a plena operatividade do **galego para o debate en contornas virtuais compartidas**.

[Capturas do taboleiro colaborativo](#)

4.1.3 Retos de investigación "Dato mata Relato"

INVESTIGA E ANALIZA DATOS E FONTES

Para corrixir as eivas detectadas nas avaliacións iniciais e de diagnose, o alumnado interpela a desinformación con datos obxectivos a través de retos de investigación. Acoden ás **fontes oficiais (INE, IGE, EpData, ONU)** para extraer e **analizar estatísticas** reais sobre violencia, agresións sexuais e migración, avaliando a fiabilidade das fontes, aplicando a destreza de pensamento "Comproba-Contrasta-Conclúe". Ditas actividades oríentanse a traballar a **Competencia Dixital e Matemática**, demostrando o traballo de *fact-checking* e a loita **contra a desinformación cos datos na man**.

[Criterios para a elaboración dos retos](#)

[Modelos de retos](#)

[Retos elaborados polo alumnado \(selección\)](#)

4.1.4 Resolución de problemas (RdP) "Coa Constitución na man!"

CONTEXTUALIZA LEGAL E ETICAMENTE

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

3XEH1: COA CONSTITUCIÓN NA MAN!

FICHA 2: "PRÁCTICOS TEUS DEREITOS MEUS DEBERES".

MEUS DEREITOS, TEUS DEBERES; MEUS DEBERES, TEUS DEREITOS. Prácticos sobre a Constitución de 1978.

TÍTULO PRELIMINAR arts. 1 ao 9

01 1p Estás no exame de acceso a ciclos. Escribes o exame de Sociais en galego. Un profesor di che o escribas en castelán, senón non cho corrixián. Coa Constitución na man, que lle dirías?

TÍTULO I. DOS DEREITOS E DEBERES FUNDAMENTAIS art. 10

Capítulo I. Dos españois e dos estranxeiros arts. 11 ao 13

02 1p Tes un amigo marroquí que saiu do seu país fuxindo de persecucións políticas. Marrocos reclámao. O goberno español non sabe que facer. Coa Constitución na man, que lle dirías?

Capítulo II. Dereitos e liberdades art. 14

Cap. II Sección 1ª. Dos dereitos fundamentais e das liberdades públicas arts. 15 ao 29

03 1p Houbo eleccións, e o novo presidente da Xunta de Galicia é de relixión budista. Ordena que a que agora se imparta obrigatoriamente en todos os institutos unha hora á semana de relixión budista. Coa Constitución na man, que lle dirías?

04 1p Vas andando pola rúa, e a policía detente. Preguntas por que, pero non che contestan. Condúcenche a comisaría, e téñenche ali todo o día, sen dicirte nada. Ás 2 da madrugada, déixanche ir. Coa Constitución na man, que lle dirías?

Como contrapunto cívico á análise matemática, promóvese a **análise xurídico-ética** mediante rutinas como "Claim-Support-Question" (Afirmación-Proba-Pregunta). O alumnado **resolve dilemas da vida cotiá adaptados á realidade galega** e baseados no machismo ou racismo, apoiándose na **lectura e interpretación da Constitución Española** (por exemplo, aplicando o Artigo 14 de Igualdade ante a lei). Isto axuda a corrixi de xeito directo a eiva detectada nas probas iniciais sobre o **compromiso cívico**. Estas actividades prácticas adaptáronse á lingua e contextos galegos a partir dos recursos educativos abertos (REA) de Proxecto EDIA de Xeografía e Historia "**Súbditos no, ¡ciudadanos!**" dirixido ao alumnado de 3º da ESO e de acceso libre na web: cedec.intef.es.

[Modelo de Actividade cooperativa. Ficha2](#)

[Proba cooperativa. Alumnado](#)

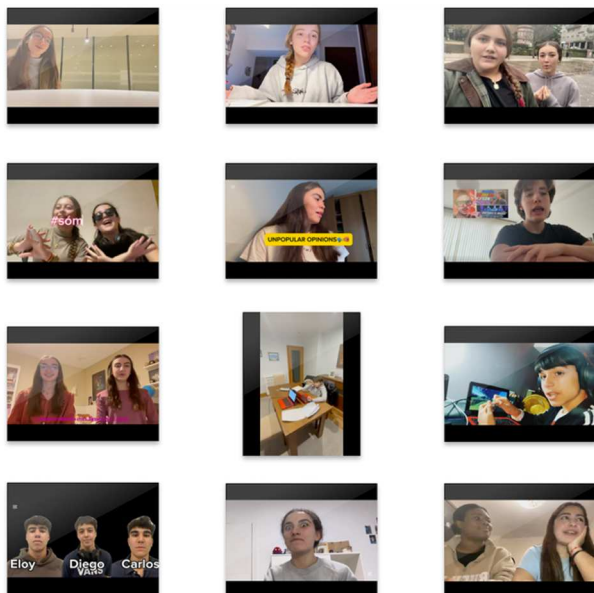
[Proba cooperativa. Profesorado](#)

[Constitución en galego e índice contidos](#)

[Instrucións na A.V. \(capturas\)](#)

4.1.5 Creación de contido audiovisual en galego

CONCLÚE E CREA



Na aula xerouse un espazo para que o alumnado transcenda o rol de simple consumidor e actúe como creador dixital e artístico, **ocupando o espazo virtual na nosa lingua**. Aproveitando os seus talentos sobre o manexo das redes (e a través de pautas para a reformulación ética das ideas), gravaron **vídeos** adoptando o rol de *influencers* en galego, compuxeron as súas conclusións en formato **audio** e crearon **poemas** como resposta á actividade 9 do portafolio, aplicando a rutina *Generate-Sort-Connect-Elaborate*. A través destas producións, o alumnado constrúe un pensamento propio co que **contrarresta os discursos de odio virais, apelando aos datos obxectivos e aos valores democráticos** traballados nas fases previas. Isto non só lles permite adestrar a expresión oral, senón que transforma o galego nunha ferramenta de comunicación persuasiva, ética e de prestixio para a mocidade. (Nota: A gran produción audiovisual do proxecto, o pódcast Bingo #SoManolo, sitúase no apartado 4.2 pola súa proxección sostida cara ao exterior).

[Vídeos do alumnado \(selección\)](#)

[Audios con conclusións do alumnado](#)

[Poemas creados polo alumnado](#)

4.2. Propostas estratéxicas de actuación a longo prazo

Estas actuacións están deseñadas para xerar redes de colaboración duradeiras, achegar o galego a novos espazos formais e xerar un impacto e unha proxección exterior que transcenda a aula, co que se leva o alumnado aos niveis cognitivos superiores e á mobilización activa das súas competencias:

🔗 4.2.1 Pódcast "Bingo #SoManolo"

CREA, AVALÍA E DIVULGA



Como culminación do traballo, realízase unha **producción interniveis** (alumnado de 1º e 3º da ESO) e grávase un programa dende a **radio escolar Radio A Torre**. Este pódcast presentouse aos [Premios José Hermida de Radio Pontevedra](#), e os seus obxectivos deseñáronse seguindo os criterios da devandita convocatoria: unha duración inferior aos 10 minutos esixidos, a defensa do uso do galego, e a constatación do traballo en equipo, a creatividade e o dinamismo na locución. A estrutura do guión reflicte paso a paso o **proceso de alfabetización mediática do proxecto**, e artéllase de xeito lóxico nas seguintes seccións: "**Citas baixo a lupa**" (identificación de prexuízos virais), "**Dato mata Relato**" (onde 1º da ESO lanza a dúbida e 3º da ESO achega os datos estatísticos), e "**O Fío da Historia**" (contextualización social). O contido aliméntase de forma directa das reflexións orixinais xeradas polo alumnado nos portafolios. No eido da competencia artística e dixital, destaca a creación da **sintonía "Superpesado"**, unha adaptación musical propia cantada en galego polo alumnado cuxa letra serve para darlles a volta ás citas analizadas nos cartóns do Bingo. A maiores, os **jingles** que separan cada sección foron elaborados coa ferramenta de creación musical de intelixencia artificial Gemini. Finalmente, o programa péchase coa sección "**O que levamos na mochila**", onde se aplica a **rutina das 4 C's** para que o alumnado exprese a súa metacognición ("Antes pensaba..., agora penso"), consolidando a **presenza do galego e da mocidade nos espazos de comunicación locais** cunha actitude plenamente crítica.

📁 [Pódcast Bingo #SoManolo](#)

📁 [Guión do pódcast](#)

📁 [Sintonía "Superpesado"](#)

📁 ["Jingles" das seccións do pódcast](#)

📁 [Fotos radio escolar](#)

4.2.2 Artigos de divulgación escéptica

ARGUMENTA, TRANSFIRE, CONVINCE

BINGO  Premios Isabel Zendal

Non é cuestión de etiquetas, é cuestión de respecto

Unha viaxe dende o "scroll" de Youtube aos datos do INE para entender como se constrúe ao "outro" nas redes sociais

[pseudónimo]

Cantas publicacións ou vídeos vemos ao día en Youtube, TikTok ou Instagram? A maioría pasámoslos sen pensar, pero algúns quedan gravados na nosa mente porque apelan ao que semella "sentido común". Durante este trimestre, detivémonos no vídeo dun coñecido creador de contido, RickyEdit, quen lanza unha mensaxe provocadora: acusa á "Esquerda" de censura por non querer chamar "marroquí a un mozo marroquí" nas noticias de sucesos, suxerindo que se oculta a nacionalidade para protexer aos inmigrantes aínda que cometan delitos.

A primeira vista, o argumento semella lóxico: **se é un dato, por que ocultalo?** Porén, ao aplicar as rutinas de pensamento crítico aprendidas na aula, preguntámonos: **é a nacionalidade un dato relevante para explicar un delito, ou é unha etiqueta utilizada para criminalizar a todo un colectivo?** Decidimos non quedar coa dúbida e investigar.

A trampa do "sentido común" viral.

(Aquí débense describir as citas ou mensaxes específicas a analizar...).

Para saír da burbulla das opinións, acudimos ás fontes oficiais. O noso obxectivo non era "cancelar" ao influencer, senón verificar a súa premisa. Seguindo a ruta de navegación na web do **Instituto Nacional de Estadística (INE)**, fomos á sección de *Sociedade > Seguridade e Xustiza* para consultar a **Estadística de Condenados**. Ali atopámonos coa realidade dos números. Aínda que o discurso viral suxire unha onda de criminalidade exclusivamente estranxeira, os datos absolutos demostrámonos que a delincuencia é un fenómeno complexo.

(Aquí débense inserir os datos concretos que se atoparon: por exemplo, "Observamos que en 2023, de X total de condenados, a maioría eran españois..." ou "Ao cruzar os datos coa Poboación total residente...").

Esta busca permitiunos desmentir a correlación directa e simplista que se fai nas redes: o crime non ten pasaporte, ten causas socioeconómicas. O dato illado da nacionalidade, sen contexto, convértese en desinformación.

Co obxectivo de xerar contido académico duradeiro, redactáronse artigos argumentativos sobre a desinformación e a igualdade que foron enviados á [VIII Edición dos Premios Isabel Zendal da Universidade da Coruña](#). Isto permítelle ao alumnado transferir a información dos retos demográficos a un formato de texto expositivo-argumentativo formal, e afianzar a Competencia Cidadá (CC) e a Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).

 [Pautas elaboradas para o alumnado](#)

 [Artigos do alumnado \(selección\)](#)

4.2.3 Entrevistas e interacción coa comunidade local

DIALOGA, INDAGA E COHESIONA

Encontro musical con Nadie González o 12 de marzo de 2026 no Paraninfo



Para afianzar o uso formal do galego e a interacción coa contorna, desenvóléronse no centro **relatorios e entrevistas** con perspectiva de xénero a figuras como a artista **Nadie González** e a **políticos municipais** dos distintos grupos da corporación (Iván Puentes, Manuel Fariña e Anabel Gulías).

 [Entrevista a Nadie González \(pódcast\)](#)

 [Entrevista a Iván Puentes e Manuel Fariña](#)

 [Entrevista a Anabel Gulías](#)

4.2.4 Activismo e Intervencións Artísticas

EXPRESA, SENSIBILIZA E REIVINDICA



As aprendizaxes materiais transfírense á contorna mobilizando de xeito pleno a **Competencia en Conciencia e Expresión Culturais (CCEC)**. Para estender as aprendizaxes na contorna e crear fitos culturais no centro, organizáronse producións escénicas que supuxeron ensaios en horario lectivo e de tarde, amosando a alta implicación da comunidade educativa.

Interpretación da canción **"Que mulher é essa?"** de A Garota Nao, durante a Semana Intercultural Feminista, que establece lazos estratéxicos e perdurables entre o galego e a lusofonía.

Creación dunha *performance* (peza musical e de recitado) coa **adaptación propia do poema "Doente" de Herminia Fariña (1922)**. Compúxose a percusión corporal e a melodía para cantar a dor universal das nenas e mulleres ante a morte dos seres queridos.

En paralelo, na materia de Valores Éticos traballáronse de xeito coordinado os **símbolos históricos de paz e antimilitarismo**; e na materia de Inglés realizouse unha actividade sobre o **feminismo e a literatura inglesa**.

A actuación representouse no **Salón do Libro** de Pontevedra e durante a emisión en directo de **Ponte nas Ondas** no IES Luís Seoane, tecendo redes con outras institucións educativas e culturais da eurrrexión.

[Doente. Actuacións](#)

[Doente \(materiais: letra orixinal, cover en galego, fotografías\)](#)

[Que mulher é essa? Actuación](#)

[Símbolos de paz e antimilitarismo. EVCE](#)

[Feminismo e literatura inglesa.](#)

5.- ORGANIZACIÓN, DESENVOLVEMENTO E METODOLOXÍA

O deseño de Bingo #SoManolo concíbese metodoloxicamente como unha unidade integral e secuenciada co obxectivo de garantir os resultados e a evolución cognitiva de todo o alumnado. Fuxindo de formulacións tradicionais, o proxecto artéllase sobre catro piares metodolóxicos clave —a **aprendizaxe baseada en proxectos (ABP)**, a **gamificación**, o **uso de portafolios dixitais** e o **adestramento explícito a través de rutinas e destrezas de pensamento**— que guían a mocidade desde a recepción pasiva das *fake news* ata o activismo cidadán en lingua galega.

5.1. Itinerario do proxecto como unidade estratéxica

A nosa folla de ruta organizouse de forma procesual e orgánica nos seguintes chanzos:



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

5.2. Atención á diversidade e coherencia cognitiva

Para garantir o éxito inclusivo da nosa metodoloxía aplicamos a **Taxonomía de Profundidade do Pensamento (DoK) de Norman Webb**. Ao non ser estritamente xerárquica, esta taxonomía permite que, a través da escolla libre dos retos do Bingo, os portafolios atendan aos distintos ritmos de aprendizaxe, garantindo unha atención á diversidade profunda e efectiva:



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

6.- XESTIÓN E CALENDARIO

A xestión temporal do proxecto concíbese de xeito secuencial para garantir a asimilación progresiva das aprendizaxes e o cumprimento dos obxectivos.

		L M Me X V Sa Do								
setembro	1	2	3	4	5	6	7			
	8	9	10	11	12	13	14	1		
	15	16	17	18	19	20	21	2		
	22	23	24	25	26	27	28	3		
outubro	29	30								
			1	2	3	4	5	4		
	6	7	8	9	10	11	12	5		
	13	14	15	16	17	18	19	6		
novembro	20	21	22	23	24	25	26	7		
	27	28	29	30	31			8		
						1	2			
	3	4	5	6	7	8	9	9		
decembro	10	11	12	13	14	15	16	10		
	17	18	19	20	21	22	23	11		
	24	25	26	27	28	29	30	12		
	1	2	3	4	5	6	7	13		
xaneiro	8	9	10	11	12	13	14	14		
	15	16	17	18	19	20	21	15		
	22	23	24	25	26	27	28	16		
	29	30	31					17		
febreiro				1	2	3	4	18		
	5	6	7	8	9	10	11	19		
	12	13	14	15	16	17	18	20		
	19	20	21	22	23	24	25	21		
marzo	26	27	28	29	30	31		22		
							1	23		
	2	3	4	5	6	7	8	24		
	9	10	11	12	13	14	15	25		
abril	16	17	18	19	20	21	22	26		
	23	24	25	26	27	28	29	27		
	30	31								
			1	2	3	4	5	28		
	6	7	8	9	10	11	12	29		
	13	14	15	16	17	18	19	30		
	20	21	22	23	24	25	26	31		
	27	28	29	30						

Fase 1: Diagnose e Investigación

1ª TR 72 días lect.

- 1 8/Comezo clases (17 días lectivos)
- 2 \ Avaluación inicial (As catro esquinas)
- 3 \ Avaluación inicial competencial
- 4 \ Avaluación de diagnose e análise sociolingüística (22 días lectivos)
- 5 🎧 Arranque do proxecto "Bingo #SoManolo"
- 6
- 7
- 8 31/10 Día do Ensino (20 días lectivos)
- 9 04/11 Festivo local
- 10 \ Prácticos "Coa Constitución na man!"
- 11
- 12
- 13 \ Metas pedagóxicas "Bingo #SoManolo" (13 días lectivos)
- 14 \ Avaluación(s) do proxecto
- 15 15-17 dc. 1ªaval V/Nadal

Fase 2: Creación, Artes e Activismo

2ª TR 53 días lect.

- 16 (17 días lectivos)
- 17 🎧 Inicio da elaboración e produción do pódcast
- 18 🎧 Preparación de Actuación "Doente": calendarios, grupos, música, etc.
- 19 \ Actividade "Simbología da guerra..." en EVCE (17 días lectivos)
- 20
- 21
- 22 V/Entroido
- 23
- 24 (19 días lectivos)
- 25 \ Pódcast "Bingo #SoManolo". Peché da convocatoria 16 marzo
- 26 \ Entrevista a Nadie González \ Actuación "Doente" \ Que muller é esa? 20/03 Fest. local
- 27 \ Actuación "Doente" no Salón do Libro 23-25 mz. 2ªaval V/Semana Santa

Fase 3: Transferencia e Avaluación(s)

3ª TR 53 días lect

- (18 días lectivos)
- 28 \ Artigos de divulgación. Isabel Zendal. Peché da convocatoria 23 abril
- 29 \ Presentación de Pódcast e Actuación "Doente" en Ponte nas Ondas
- 30 20/04 Peché da convocatoria dos PIDL \ Entrevista (1) a políticos municipais
- 31 \ Entrevista (2) a políticos municipais

(Nota: Detállanse as actividades realizadas até o peche da convocatoria. Os meses de maio e xuño resérvanse para a avaliación final do impacto sociolingüístico do proxecto sobre o alumnado, medición do incremento do uso oral, organización das medidas de difusión xerais e recompilación de datos para a redacción da memoria final de execución).

7.- RECURSOS HUMANOS IMPLICADOS NO DESENVOLVEMENTO DO PROXECTO

7.1 Profesorado participante. Funcións e tarefas das persoas implicadas

A rede docente artéllase en torno a 7 profesoras, e destaca a participación estrutural do **Equipo de Dinamización da Lingua Galega (EDLG)** e do **Equipo de Igualdade**:

Diana Vilas Meis



- Profesora Xeografía Historia
- Coordinadora do proxecto
- Equipo de Igualdade

- ☐ Avaliacións iniciais.
- ☐ Deseño e aplicación de actividades de dinamización:
 - Bingo #SoManolo
 - Coa Constitución na man!
 - Artigos de divulgación "Isabel Zendal"
- ☐ Dirección vocal e arranxo musical de "Doente".
- ☐ Co-coordinación do podcast. Premios José Hermida da Radio.

Alba Fuentes Sánchez



- Profesora de Tecnoloxía
- Equipo Igualdade

- ☐ Deseño e aplicación de actividades de dinamización:
 - Entrevistas a políticos municipais
 - Radio escolar "A Torre"
- ☐ Co-coordinación do podcast. Premios José Hermida da Radio.

Antía Pereira Carreiro



- Profesora de Inglés e Alemán
- Equipo Igualdade
- Equipo de Dinamización da Lingua Galega

- ☐ Análise sociolingüística do centro.
- ☐ Supervisión lingüística.
- ☐ Apoio na docencia compartida para a liberación de horas de ensaio escénico e no enfoque intercultural.

María de los Santos Gago



- Profesora de Música
- Equipo Igualdade

- ☐ Deseño e aplicación de actividades de dinamización:
 - Actuación musical "Que mulher é essa?"
 - Docencia compartida no adestramento en canto coral

Ana Quintas Ruiz



- Profesora de Bioloxía e Xeoloxía
- Equipo Igualdade

- ☐ Deseño e aplicación de actividades de dinamización:
 - Entrevista a Nadie González
- ☐ Apoio na docencia compartida para a liberación de horas de ensaio escénico.

Sara Eugenia Ferreiro Pérez



- Profesora de Filosofía e EVCE

- ☐ Deseño e aplicación de actividades de dinamización:
 - Símbolos da paz e antimilitarismo
- ☐ Apoio na docencia compartida para a liberación de horas de ensaio escénico.

María Isabel Calvo Blanco



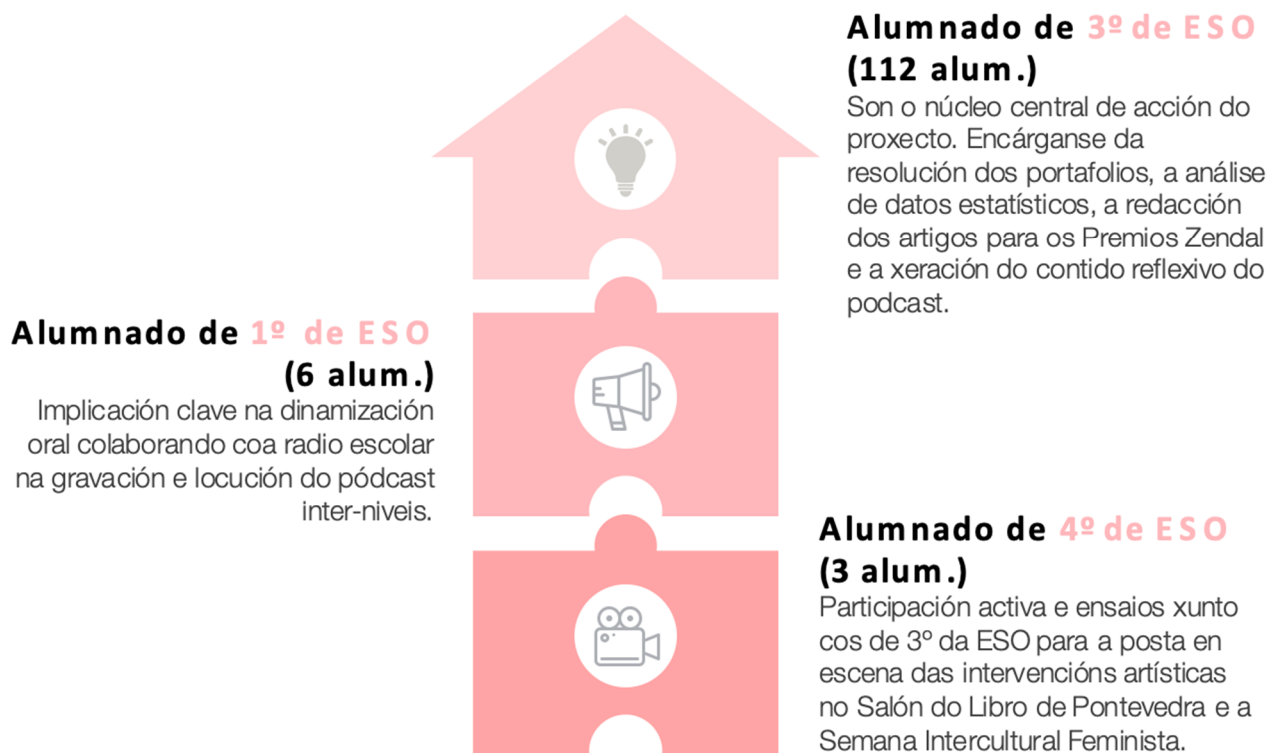
- Profesora de Relixión

- ☐ Apoio na docencia compartida para a liberación de horas de ensaio escénico.

Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

7.2 Alumnado participante (curso, nivel, número)

O proxecto ten un alcance directo sobre **121 alumnos/as**, e promove o traballo inter niveis:



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

7.3 Outros membros da comunidade educativa

A rede de recursos humanos esténdese máis aló da aula, co que se consolidan os **vencellos do instituto coa contorna**:



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

8.- RECURSOS MATERIAIS PARA O DESENVOLVEMENTO DO PROXECTO

O proxecto require dunha loxística material que fusiona contornas dixitais, equipos audiovisuais e espazos físicos de interacción. Mobilizáronse os seguintes recursos, categorizados segundo o seu fin pedagóxico:

Espazos físicos de creación e investigación

Alén da aula ordinaria, o proxecto aproveitou outros espazos como o estudo da **radio escolar, a aula de música, departamentos do centro** (con espazos de apoio para as gravacións) e o **Paraninfo** do instituto para os encontros musicais, entrevistas e ensaios das *performances*.

Materiais documentais e gamificados

O principal recurso de seguimento foron os **portafolios dixitais** do alumnado. Para as tarefas de análise xurídica utilizáronse exemplares físicos e dixitais da **Constitución Española de 1978 en galego** e as fichas de resolución de problemas deseñadas para as correccións na aula.

Equipo de gravación e edición de vídeo

Na fase na que o alumnado adoptou o rol de *influencers* para refutar as *fake news*, puxéronse á súa disposición **iPads e móbiles, trípodes, aros de luz/iluminación** de apoio e **programas de edición**.

Equipo de gravación e edición de audio

Para o traballo dende a **radio escolar** e a gravación da sintonía do podcast "Superpesado", empregáronse recursos como: **micrófonos inalámbricos de solapa, micrófonos de condensador USB, cascos, mesa de mesturas, iPads/ordenadores** con aplicacións de gravación e edición de son (**Audacity e GarageBand**).

Contorna dixital e ferramentas TIC

A plataforma central de traballo é a **aula virtual (Eva-Edixgal)**, na cal se aloxaron os portafolios dixitais e os taboleiros colaborativos. Amais, mobilizáronse ferramentas innovadoras baseadas na **intelixencia artificial (Gemini)** para a creación das bases musicais e jingles do noso pódcast.

9.- ORZAMENTO. XUSTIFICACIÓN E DESAGREGACIÓN

A) Gastos imputables a equipamentos e infraestrutura técnica
(apoio ás fases 1, 2 e 3)

3 Módulos absorbentes de son para micrófonos (the t.bone Micscreen XL)	237,00 €
1 Micrófono de condensador (Rode NT-USB) para gravación con dispositivo móbil ou ordenador	155,00 €
2 Sistemas inalámbricos dixitais con 2 micrófonos portátiles (the t.bone Sync 2 Pro)	278,00 €
2 Altosfalantes Bluetooth alimentados por batería con mesturador (LD Systems Roadjack 10)	550 €
2 Fundas para altosfalantes (LD Systems Roadjack 10 Cover)	84 €
2 Micrófonos dinámicos (Shure Beta 58 A)	370 €
Cablaxe diversa (2 pro snake Camera Cable 3m e 4 Sommer Cable Stage 22 SG0Q 5m/3m)	116,60 €
1 Kit de Toma de Vídeo/Vlog Profesional para Smartphone (trípode, luz LED, soporte)	53,89 €
1 Kit Vlogging avanzado NEEWER (Luz LED RGB, Micro Lavalier, soporte, para emisión e Youtube)	124,99 €

B) Gastos imputables a Fomento da interacción cultural e proxección exterior (fase 3)

Encontro e entrevista/obradoiro musical coa artista Nadie González (12/03/2026)	120,00 €
Total	2.089,48€

10.- COLABORACIÓN CON INSTITUCIÓN, ENTIDADES, ASOCIACIÓN OU EMPRESAS

Para garantir a extensión das aprendizaxes á sociedade e demostrarlle ao alumnado a utilidade do galego en todos os rexistros formais e públicos, o proxecto artellou unha sólida rede de colaboración coas seguintes institucións e entidades: a Universidade da Coruña (UDC), **Radio Pontevedra (Cadena SER)**, o **Concello de Pontevedra** (Salón do Libro e Corporación Municipal), Asociación **Ponte nas Ondas** e **IES Luís Seoane**, e o **sector cultural e artístico** co encontro con Nadie González.



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

11.- MEDIDAS DE DIFUSIÓN DO PROXECTO

11.1 Accións, canles ou vías, medios e formatos

Empregáronse plataformas institucionais (aulas virtuais do centro, de Radio A Torre e de Igualdade), redes sociais (Instagram do instituto) e formatos audiovisuais en aberto (pódcast, entrevista a Nadie González e vídeos do Salón do Libro).



11.2 Alcance (no centro: entre o alumnado e entre o resto da comunidade educativa; na contorna e/ou noutros espazos)

O proxecto tivo un impacto directo en todo o alumnado e profesorado grazas ao uso de Eva-Edixgal, ao que se sumou a chegada ás familias, á veciñanza e á eurorrexión grazas á emisión aberta en Radio Pontevedra e Ponte nas Ondas, e ás colaboracións na UDC e no Salón do Libro.



12.- PLAN DE AVALIACIÓN

O plan de avaliación concíbese como un proceso continuo, formativo e integral. Tal e como se describiu no apartado 2, a nosa avaliación comeza cunha **diagnose inicial** que xustificou o deseño do proxecto, e continuou cunha **avaliación procesual** rexistrada a través dos portafolios dixitais, da [guía de autoavaliación e coavaliación do "Bingo #SoManolo"](#), as pautas para a revisión dos artigos, rexistro de ensaios para as actuacións artísticas...

Neste apartado, o foco ponse na **avaliación sumativa e de impacto**, cuxo obxectivo é medir o grao de dinamización da lingua galega, entendendo que as actividades de carácter cultural ou artístico son o vehículo estratéxico a prol da mellora do uso e prestixio do galego na mocidade.

12.1 Criterios e indicadores para a avaliación

Para medir obxectivamente o impacto no uso do galego e o cumprimento dos obxectivos, establecemos indicadores cuantitativos e cualitativos que serán recollidos na memoria final de execución do proxecto.



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.

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

A interpretación dos resultados e o éxito do proxecto non se basean unicamente na entrega duns traballos, senón na promoción de **melloras substanciais e perdurables na mentalidade do alumnado**. O proxecto logra un impacto real ao romper coa idea de que o castelán é a lingua por defecto das redes sociais e do lecer dixital (un contexto onde o 80 % das familias inician a súa socialización en castelán).

Como exercicio de avaliación interna e previsión de continxencias, identificamos **puntos fortes e puntos febles**:



Fonte: Imaxe de elaboración propia coa ferramenta Infographics Prime – Templates.