

**U-la chave do tesouro?  
XOGO INTERACTIVO PARA A APRENDIZAXE DE LÉXICO GALEGO**

Guia didáctica

**Xullo 2022**  
**[Beatriz Real & Ángel Cañas]**

**LICENCIAS POR ESTUDOS 2021/22**



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADE  
E FORMACIÓN PROFESIONAL

<b>Introdución .....</b>	<b>3</b>
<b>Obxectivos3</b>	
<b>Competencias clave .....</b>	<b>4</b>
<b>(CCL) Competencia en comunicación lingüística.....</b>	<b>4</b>
<b>(CD) Competencia dixital .....</b>	<b>4</b>
<b>(CEC) Conciencia e expresións culturais .....</b>	<b>5</b>
<b>(CSC) Competencia social e cívica.....</b>	<b>5</b>
<b>(CAA) Aprender a aprender .....</b>	<b>5</b>
<b>Sentido da iniciativa e espírito emprendedor (SIE).....</b>	<b>6</b>
<b>Competencias específicas da área de Lingua e Literatura: .....</b>	<b>6</b>
<b>Recursos empregados .....</b>	<b>6</b>
<b>Características técnicas .....</b>	<b>7</b>
<b>Descrición da actividade .....</b>	<b>7</b>
<b>Contidos .....</b>	<b>8</b>
<b>Secuenciación de contidos.....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

**Metodoloxía ..... ¡Error! Marcador no definido.**

**Avaliación ..... 11**

**Referencias bibliográficas..... 13**

### Introdución

Este proxecto foi concibido para favorecer a aprendizaxe de léxico de lingua galega, parte da materia de Lingua Galega e Literatura en Educación Secundaria e no Bacharelato.

O presente **Obxecto Dixital Educativo** (ODE) é unha ferramenta interactiva e multimedia multiplataforma, baseada en soporte web, independente do sistema operativo e do navegador web, coa que o alumnado pode mellorar e afianzar o seu coñecemento do léxico. Isto redundará na mellora da competencia da lingua, tanto oral como escrita, no coñecemento da propia identidade e no goce da literatura.

Na páxina de inicio, o ODE ofrece catro niveis de xogo.

Suxírense diversas interaccións comunicativas e promóvese o uso de diversos recursos, tanto orais coma escritos, audios e vídeos, dispoñibles nas bibliotecas (incluídas as virtuais), nos medios audiovisuais e na propia rede.

Dende o noso punto de vista, favorece a visión da Lingua como un todo interrelacionado, o que predispón favorablemente para a aprendizaxe,

### Obxectivos

Entre os obxectivos xerais básicos que pretendemos que o noso alumnado adquira están:

- Recoñecer e usar léxico suficientemente amplo e preciso, con incorporación de fraseoloxía e de vocabulario temático a partir de campos léxicos.
- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.
- Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. – Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.
- Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e

## U-la chave do tesouro?

homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

Os obxectivos propios deste ODE son os seguintes:

1. Valorar o léxico como produto histórico e cultural.
2. Achegar o alumnado ao coñecemento do léxico de xeito lúdico.
3. Ofrecer modelos lúdicos para a creación literaria individual e colectiva.
4. Crear oportunidades para que os alumnos sintan e valoren o patrimonio léxico como a riqueza que é.
5. Analizar a composición e a estrutura interna das palabras.
6. Incentivar a expresión oral e afianzar un uso normalizado nas interaccións sociais.
7. Afianzar a confianza na propia capacidade de aprendizaxe para mellorar a competencia comunicativa.

### Competencias clave

Ser competente é ser capaz de empregar o aprendido en escenarios reais e esixe: saber, facer e querer.

As actividades están deseñadas para posibilitar contextos reais, situacións concretas e específicas nas que se demostre a adquisición das competencias traballadas. Son as seguintes:

#### (CCL) Competencia en comunicación lingüística.

É a habilidade para expresar e interpretar conceptos, pensamentos, feitos e opinións de xeito oral e escrito e de interactuar lingüísticamente en diferentes contextos. A competencia en comunicación lingüística vén asociada ao traballo específico de comprensión e creación de textos literarios e non literarios. Este ODE ofrece posibilidades comunicativas para que o alumnado expanda esta competencia, así como a capacidade de interacción con outros individuos. Os formatos en que se produce son: oralidade, escritura e comunicación mediada pola tecnoloxía. Ademais, anima a empregar a lingua oral en contextos formais e informais.

Nesta competencia destaca a interacción de diversos compoñentes: lingüístico, pragmático discursivo (adecuada produción e recepción de mensaxes en contextos sociais), socio-cultural, estratéxico (superar dificultades e resolver problemas que surxen no acto comunicativo) e persoal.

#### (CD) Competencia dixital

Adquírese co uso seguro e crítico das TIC. Forma parte do currículo oculto que o alumno adquire co manexo do ODE (ler, escribir, crear textos e transmitir información); por outra, hai actividades que lle exixen:

## U-la chave do tesouro?

- Facer procuras en webs a través de internet supón o acceso ás fonte e ao tratamento da información. Requiren dun nivel de interactividade medio.
- Promove o coñecemento de aplicacións informáticas ao manexar ferramentas doadas, coa axuda do profesor/a. Levar a cabo esas actividades incrementará a súa formación dixital.

### (CEC) Conciencia e expresións culturais

Apreciar a importancia da expresión creativa de ideas, experiencias e emocións a través de diferentes medios (música, literatura). A adquisición desta competencia vén da man da valoración do patrimonio cultural que se analiza nos diferentes campos léxicos. Traballa o coñecemento básico de diferentes linguaxes literarias, as relacións entre esas manifestacións artísticas e a sociedade e a importancia comunicativa desas manifestacións na vida cotiá.

En definitiva, esta competencia implica coñecer, comprender, apreciar e valorar as diferentes manifestacións culturais e empregalas como fonte de enriquecemento e disfrute persoal. O ODE incorpora propostas neste senso favorecendo a propia creación estética como medio de participación na vida social do alumnado.

O desenvolvemento desta competencia supón actitudes e valores persoais de interese e respecto pola conservación do patrimonio.

### (CSC) Competencia social e cívica

Consiste en preparar as persoas para participar dunha maneira eficaz na vida social, profesional e cívica.

É importante que coñezan conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, igualdade, non discriminación... e que aprendan a comunicarse de maneira construtiva, comprendendo puntos de vista diferentes e mostrando empatía.

### (CAA) Aprender a aprender

Esta competencia supón a habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe. O tipo de recursos que o ODE integra fomenta o coñecemento e o control dos procesos de aprendizaxe para axustalos aos tempos e demandas das tarefas e actividades que conducen á aprendizaxe. Poden ser traballados de maneira autónoma polo alumno/a e poden ser empregados por alumnado con diferentes niveis de capacidade, con intereses e necesidades diferentes, propiciando tarefas como compartir e deducir. Isto favorece a reflexión sobre a aprendizaxe e a aprendizaxe entre iguais co obxectivo de que cada vez sexa máis eficaz e autónoma.

Ofrece actividades con varias opcións, para respectar a diversidade. Procuran ser motivadoras; entre elas figuran, especialmente, as autoavaliativas, que non cualifican, senón que ofrecen un seguimento da aprendizaxe. Permítelles

## U-la chave do tesouro?

desenvolver esta competencia en tres dimensións: o coñecemento que ten acerca do que sabe e descoñece, da disciplina na que se localiza a tarefa de aprendizaxe e o coñecemento do contido concreto e o coñecemento sobre as estratexias posibles para afrontar as actividades.

- A retroalimentación das actividades avaliativas permítelle ao alumno sentirse responsable da propia aprendizaxe. Entende que o receptor non é pasivo, senón un interlocutor intelixente.

- A secuencia narrativa do xogo axuda a aprender a agardar e planificarse para lograr a meta proposta.

- Cando se lle pide ao alumno acceder á rede para buscar determinada información, non se trata só de que aprenda a navegar, senón de que discrimine a información relevante, que a analice e interprete; en definitiva, que pense criticamente o pensamento construído.

- O feito de propoñer actividades en grupo ofrece a oportunidade de planificar o traballo cos compañeiros e participar no desenvolvemento e nos resultados. Por outra banda, anima a crear e a aportar ideas propias.

## Sentido da iniciativa e espírito emprendedor (SIE)

É a habilidade para transformar as ideas en actos, poñendo en práctica a súa creatividade, a capacidade de innovar e aptitudes necesarias para a xestión de proxectos. As actividades de ampliación propostas requiren destrezas e habilidades esenciais: capacidade de análise, planificación, organización, xestión e toma de decisión; capacidade de adaptación ao cambio e resolución de problemas; comunicación, presentación, representación e negociación efectivas; habilidade para traballar, tanto individualmente como dentro dun equipo. Tamén está relacionada coa motivación e a determinación á hora de cumprir os obxectivos, xa sexan persoais ou de equipo.

## Competencias específicas da área de Lingua e Literatura:

Identifica os rasgos e elementos característicos de textos literarios e non literarios.

Mostra interese pola lectura e creación literaria.

Valora creacións culturais propias e alleas.

## Recursos empregados

Banco de imaxes con Licencia Libre o Creative Commons (pixabay)

Recursos EspazoAbalar.

Programas e aplicacións:  
Sitios web empregados:  
Buscador Google.  
Wikipedia.  
YouTube.

### Características técnicas

O soporte do proxecto é un **sitio web de Interfaces RWD (*Responsive Web Design*), Web Adaptables ou Adaptativas ó dispositivo, empregando HTML5, CSS3 e JavaScript**, no que se ofrecen, a través dunha interface gráfica común adaptable a calquera dispositivo con acceso a internet, todos os contidos unificados e accesibles cun só clic de rato.

A maiores, tamén se implementa en forma de APP, en formato APK de Android, e en formato IOS de Apple, para poder usalo off-line dende calquera tablet, ou teléfono mobil de última xeración.

O obxectivo secundario do presente proxecto é presentar ao alumnado en profundidade as modernas técnicas e ferramentas coas que se implementan interfaces de usuarios web e traballar con elementos semánticos para a estrutura de navegación web, que se adapten a calquera dispositivo con acceso a Internet, ordenador, táblet, móbil, smartTV, etc, para deste xeito ter os ODE de aprendizaxe sempre accesibles.

Os contidos intégranse a traveso de diversos programas de autoría e desenvolvemento web con HTML5, CSS3, Javascript, PHP e diversos Frameworks como **Jquery, Bootstrap 3** entre outros. Empregaranse principalmente **Exe\_Learning, Dreamweaver, Captivate e Photoshop** para o desenvolvemento do Front-End e comprenderán tanto **imaxes fixas e animadas, textos estáticos e dinámicos, clip de audio e gravacións sonoras, capturas de secuencias de vídeos, animacións,... etc.**

### Descrición da actividade

Este ODE pretende ser unha ferramenta didáctica para conseguir unha dobre finalidade:

- Que o alumnado adquira doadamente léxico galego.
- Que o alumnado se convirta en “axente lingüístico”; en definitiva, que o incorpore na súa interacción lingüística e social.

## U-la chave do tesouro?

Como fío condutor empregamos un xogo, co propósito de que non se conforme co papel pasivo de “receptor”, senón que se sinta motivado a participar no mantemento da nosa lingua a través das xeracións de falantes. O fío narrativo condutor é o seguinte:

Despois da morte do avó Estevo, a familia descobre que el mantiña unha bitácora na rede chamada “No faiado da casa”, pero non saben o contrasinal de acceso. Amelia, a neta, será quen, a través das súas investigacións, conseguirá acceder á bitácora. Así descubrirá (nos diferentes niveis de xogo) o tesouro que o avó escondeu para ela.

### Contidos

Como dixemos, o ODE está organizado en catro niveis de xogo. As secuencias didácticas que desenvolvemos son as seguintes:

#### Nivel 1: “No faiado da casa”

- As árbores
- Os animais
- Oficios
- Roupas e calzado

#### Nivel 2: “A bitácora de Estevo”

- A casa
- As dependencias da casa
- O hórreo

#### Nivel 3: “Os misterios do pasado”

- A paisaxe do interior
- A paisaxe do litoral
- Os sistemas de transporte

#### Nivel 4: “O xogo das palabras”

- Formación interna das palabras.
- A idade das palabras (substrato, superestrato, etc.)
- Como evolucionan as palabras (cultismos, palabras patrimoniais, etc.)
- Campos semánticos.

Os diferentes niveis inclúen:



## U-la chave do tesouro?

- Textos DUA (Deseño Universal para a Aprendizaxe), de apoio á lectura e á comprensión do fío narrativo. Son de dous tipos:
  - Os especificados como tal (DUA, sobre todo no nivel 1 e 2).
  - A fase de xogo denominada “Reto/Desafío” que hai que superar antes de seguir avanzando no contido (as “portas” que deben abrir).
- Exercicios autoavaliativos con retroalimentación positiva.
- Autoavaliación dos coñecementos adquiridos.
- Propostas de repaso (Recuncas?).
- Suxerencias de ampliación e de creación, (algunhas tendo en conta o tipo de intelixencia).
- Cancións e/ou vídeos.
- Apoio literario e/ou artístico.

Ademais, o material propicia usos alternativos para que as actividades se poidan adaptar ás preferencias do grupo-aula e ao contexto no que están inmersos os alumnos/as.

## Suxerencias metodolóxicas de aplicación na aula

- Como ferramenta educativa a empregar nunha clase de Lingua e Literatura Galegas propónse pasar un nivel por curso. Deste xeito, axudamos ao alumno a entender que a aprendizaxe é un proceso persoal continuo no tempo e constante ó longo da súa vida.
- Suxerimos adicar un período de tempo de dúas ou tres semanas (seis/ oito horas lectivas) que poderían ser seguidas (por exemplo, antes de Nadal, o mes de xuño...) ou un día á semana durante unha avaliación.
- En cada nivel súxírense actividades de ampliación para levar a cabo de xeito individual ou en pequeno grupo. O docente debe decidir o enfoque que quere darlle ao ODE (xogo ou xogo + actividades) polo tanto, pode optar por que non se realicen estas actividades relacionadas. Non obstante, nós consideramos enriquecedor que se leven a cabo como actividade de aula -fóra do xogo-, algunhas de xeito participativo e colaborativo. Velaquí un exemplo de actividade de ampliación do nivel 1 (dentro de “mulleres pioneiras”/profesión):

## U-la chave do tesouro?

*Aquí che deixo algunhas propostas que se me ocorreron, Amelia. Non son para que as fagas todas, senón para que penses cal delas che gustaría levar a cabo por ti mesma, ou, mellor aínda, con algún compañeiro ou compañeira.*

*-Escolle unha destas mulleres do listado. Infórmate sobre a súa vida e o motivo que xustifica que a poidamos incluír nesta relación de mulleres pioneiras.*

*-Confeciona outro listado de oito mulleres que merezan estar nesta selección.*

*-Escríbelle unha carta a unha das pioneiras da lista explicándolle que cambios se produciron na sociedade grazas á súa contribución.*

*-Organiza unha exposición que dea a coñecer no teu instituto a vida a obra de mulleres pioneiras.*

- Entre as actividades de ampliación tamén se lle ofrecen ao alumnado diversas posibilidades creativas. Velaquí un exemplo do nivel 2:

*Amelia, aquí che deixo algunhas ilustracións de hórreos para que te inspiren. Ti e os teus amigos/as e compañeiros podedes facer moitas cousas con elas. Ocorresme que alguén pode escribir a historia que está detrás do debuxo de Castelao, outro “axente dinamizador” pode localizar e investigar os máis próximos ao voso instituto, outros sacarles fotografías ou pintalos, montar unha exposición... Servirían todas estas posibilidades de recoñecemento a este elemento construtivo tan valioso na nosa cultura, mentres se mantén en uso o noso vocabulario. E se despois os poñedes en común, será un xeito de darlle nova vida tamén á nosa lingua.*

## Adecuación de niveis e cursos

O ODE ten catro niveis que van medrando en dificultade conforme o fai a súa protagonista, Amelia.

O nivel 1, cando Amelia ten aproximadamente doce anos, comeza con léxico de campos semánticos atractivos a esas idades (animais, plantas, roupa, oficios). As probas que se deben superar non impiden seguir avanzando; ao contrario, animan a seguir practicando e aprendendo. Só as portas (“reto”/“desafío”), catro por nivel, exixen resposta correcta para seguir avanzando. Pero lembremos que son DUO, polo que perseguen avaliar a comprensión narrativa e a aprendizaxe adquirida. Por este

## U-la chave do tesouro?

motivo recoméndase o nivel 1 para alumnado de 1º ou 2º de ESO ou alumnado con coñecemento básico de lingua galega (alumnado estranxeiro, FPB, ESA).

O nivel 2, cando Amelia ten uns trece anos, segue a ofrecer facilidades para avanzar, pois prevalece a finalidade da aprendizaxe, pero o xogador debe esforzarse máis que no nivel 1. Iníciase un fío narrativo que Amelia debe seguir, polo que as portas de “Reto/Desafío” serven de comprobación do avance. Os campos léxicos están centrados na casa e as súas dependencias. Os recursos incorporados e as actividades de ampliación suxeridas están pensadas para alumnado de 2º ou 3º de ESO de nivel medio de lingua galega (tamén alumnado estranxeiro, FPB ou ESA).

No nivel 3, Amelia ten uns 15 anos. O fío narrativo ten maior peso e avanzar require maior coñecemento e implicación. Os campos léxicos traballados son a paisaxe e os transportes. Os recursos incorporados e as actividades de ampliación suxeridas están pensadas para alumnado de 3º ou 4º de ESO de nivel medio de lingua galega (tamén alumnado estranxeiro, FPB ou ESA).

No nivel 4 prodúcese un salto narrativo temporal e está dirixido a alumnado de bacharelato, pois traballa competencias curriculares dese nivel educativo.

## Avaliación

O recurso procura ser autoavaliador para que o alumnado sexa consciente do seu progreso; con iso tentamos que o alumno/a entenda a autoaprendizaxe como unha ferramenta ao seu alcance, dentro dun contexto educativo que debe axudar o alumnado a responsabilizarse da súa aprendizaxe. Cos diferentes exercicios baseados na autoavaliación con reforzo positivo, o alumnado interioriza máis doadamente as súas metas de logro; isto, ademais de redundar nun aumento da súa motivación intrínseca, estimula a aprendizaxe individual, tendo en conta que consideramos os erros unha parte natural do proceso de aprendizaxe.

Os apartados de autoavaliación perseguen que o alumnado, de forma autónoma ou guiada polo profesorado, poida comprobar se adquiriu os coñecementos correctamente, xa que logo, as actividades interactivas de autoavaliación son individuais. As de creación escrita son individuais e/ou compartidas.

O ODE ofrece ao docente varias posibilidades avaliativas:

- 1- Rematar cada nivel conduce á obtención dun “Diploma”, que o profesor pode empregar como instrumento de control.
- 2- A observación individual da actitude do alumnado no avance do xogo.

- 3- O manexo das probas “Reto/Desafío”.
- 4- A valoración das actividades de ampliación suxeridas (individuais ou colaborativas).

A avaliación suxerida ten en conta os seguintes criterios:

- Se os alumnos efectúan con aproveitamento as actividades propostas.
- Se se implican nas actividades creativas e colaborativas.

Criterios de avaliación en relación aos obxectivos TIC:

- Navega por Internet empregando o sentido crítico, atendendo ao contido e controlando o tempo investido para a consecución do obxectivo.
- Extrae a información relevante dos recursos multimedia.
- Manexa adecuadamente as ferramentas TIC empregadas para o desenvolvemento das actividades.

Criterios de avaliación en relación aos obxectivos curriculares:

- Coñece máis léxico e emprégao de xeito adecuado.

Valoración das actitudes:

- Interese pola creación de mellores textos orais e escritos.
- Interese pola lingua como creación histórica colectiva.

## Referencias bibliográficas

*Historia de Galiza*, dirixida por Otero Pedrayo, Ed. Nós, B. Aires, 1962, T. II.

Fidalgo, Elvira e Muíña, Milagros: *Cantigas de Santa María, Proposta didáctica*, Xunta de Galicia, 2005.

Mónica Beatriz Suárez Groba, *Galicia 2000: A arquitectura popular galega*. Xunta de Galicia.

Pérez, Ramsés: *As extraordinarias aves comúns*", Nós Diario.

Transportes:

Diccionario Galego de Construción Naval. Colegio Oficial de Ingenieros Navales y Oceánicos. <http://dicionarionavalgalego.ingenierosnavales.com/>

Diccionario visual da construción. Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia. <https://portal.coag.es/es/asesoramento-es/diccionario-visual-da-construcion/>

Diccionario da Real Academia Galega. <https://academia.gal/diccionario>

Museo do Pobo Galego.

Museo do Mar de Rianxo.

Otero Pedrayo, Ramón: *Historia de Galiza*, Editorial Nós, vol. 2.