

Concurso de Traballos por Proxectos 2024/25

Código: 36019529	Centro: IES Ribeira do Louro
Provincia : Pontevedra	Localidade: O Porriño

1.- INTRODUCCIÓN

“Xogando é como mellor se aprende” e seguindo esta máxima tan efectiva tentamos dinamizar a Biblioteca e as nosas aulas cun ensino baseado na participación activa e dinámica do noso alumnado. E, como é habitual nos nosos proxectos, abordamos “O xogo e o xoguete” dende distintas ópticas/materias/departamentos para implicar a toda a comunidade educativa.

O proxecto “O xogo e o xoguete” foi exposto no claustro final do curso 2023/24 convidando a todos os departamentos que o desexasen a que se unisen a el para o curso 2024/25 e, deste xeito, poder realizar as programacións incluíndoo. A comunidade educativa do IES Ribeira do Louro é coñecedora de que na biblioteca se aborda un proxecto de traballo anual aberto a todo o centro. O presente proxecto dá cabida a moitas disciplinas, segundo o enfoque dende que o traballemos: economía, bioloxía, literatura, química, matemáticas... e, tamén, a distintos departamentos como os polos creativos ou o de pedagogía terapéutica.

A biblioteca vai ser o punto de onde xurdan os traballos colaborativos e facilite dende bibliografía ata os seus espazos e equipamentos para o desenvolvemento do proxecto. Asemade, dende a biblioteca coordínase un Seminario de traballo en FPROFE, que ten como eixe vertebrador o proxecto con xornadas formativas tanto para alumnado coma para profesorado.

No mes de xuño fixemos as distintas exposicións do traballo realizado durante o curso con visitas guiadas polo alumnado, e instalación de expositores no recibidor con QR que facilitan o acceso aos traballos. E completamos a nosa páxina web co traballo feito.

A seguir preséntase un esquema que recolle a materia e o nivel no que se traballou cada contido, cos obxectivos concretos, criterios de avaliación e as competencias clave.

MATERIA E NIVEL	CONTIDO	OBXECTIVO	CRITERIO AVALIACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
PROXECTO COMPETENCIAL (3º ESO C)	A Galiza de Antonio Palacios	Coñecer as obras do arquitecto porriñés na xeografía galega	Foron capaces de investigar a obra de Antonio Palacios e elaboran preguntas sobre elas.	CCL STEM CD CCC
LINGUA CASTELÁ E LITERATURA	Escape room de <i>El Lazarillo de Tormes</i>	Coñecer a vida do século XVI a través das páxinas desta obra picaresca.	Traballan en equipo para descifrar as distintas probas a través de citas da obra.	STEM CPSAA CCL CCEC
PROXECTO COMPETENCIAL (3ºA)	Coñecemento dos xogos tradicionais: buxaina, corda, ra, zancos, ...	Ensinar os xogos e a xogar ao alumnado de 5º de Primaria do CEIP Antonio Palacios	Traballan en equipo e poñen a proba os seus coñecementos e a súa capacidade de transmitilos.	STEM CPSAA CC
PROXECTO COMPETENCIAL (3º ESO B)	Os xogos de meus pais	Coñecer a que xogaban seus pais nos anos 70 e 80. Reinventar os xogos e renomealos.	Realizan os xogos e reproducenos segundo lles contan nas casas..	STEM CPSAA CC CCEC
EDUCACIÓN FÍSICA	Os xogos tradicionais	Xogar e convivir coas familias nunha xornada de portas abertas coas	Participan e comparten experiencias	STEM CPSAA

		familias do alumnado.	coas familias.	
INGLÉS (1º ESO)	Elaboración de cartas para xogar ao clásico TABOO en inglés	Escober vocabulario de uso común e pensar que palabras poderían ser empregadas para definilas, sendo estas as palabras prohibidas.	Traballan as relacións semánticas e a escritura.	STEM CPSAA CL CP
INGLÉS (1º Bach.)	Mapas conceptuais sobre a película <i>Jumanji</i> .	Realizar un traballo no que se observa a súa capacidade de síntese e coñecer léxico.	Realizan unha análise da película que se basea nun xogo de mesa.	STEM CPSAA CL CP
LINGUA GALEGA (2º ESO)	Constelación literaria sobre obras que mencionen o xogo ou xoguetes.	Investigar na busca de distintas obras sobre o xogo e o xoguete.	Compoñen unha constelación literaria co resultado.	CCL, CPSAA
LINGUA GALEGA (1º Bach.)	O sexismo no mundo do xoguete	Analizar a evolución de xoguetes para nenas e para nenos.	Elaboran exposicións orais e composicións escritas realizadas de forma documentada.	CCL, CD, CPSAA CP
LINGUA GALEGA (2º ESO)	As cantigas para xogar e botar a sortes	Investigar na lírica tradicional as cantigas escollidas para xogar.	Elaboran exposicións para os campañeiros/as.	CCL,CD, CPSAA, CP
HISTORIA (2º ESO)	A historia do xadrez	Buscar información sobre a orixe do xadrez, as súas regras e as pezas.	Elaboran códigos para ilustrar as regras do xadrez	CCL STEM CPSAA CC
ORATORIA	Ludopatías	Analizar as distintas adicións ao xogo	Preparan unha exposición para realizar un programa especial na radio.	CCL STEM CPSAA CC
EBI I e II	Os xogos internacionais	Analizar os distintos xogos típicos de cada país de procedencia do alumnado.	Traballan a expresión oral e escrita e elaboran unha exposición	CCL STEM CPSAA CC

			final.	
PORTUGUÉS	Os xogos de Mozambique	Investigar sobre os xogos deste país da Lusofonía.	Traballan a expresión oral e escrita	CCL STEM CPSAA CC
FP Básica de electrónica	A restauración de xoguetes	Traballar na reparación de xoguetes electrónicos doados polas familias.	Poñen a proba as súas habilidades como profesionais.	CCL, CD, CPSAA, CP
FÍSICA E QUÍMICA	Fabricación de avións e lanzadeiras. Slime antiestrés con fariña e deterxente	Traballar a reciclaxe e probar as leis da física. Elaborar un obxecto útil coa unión química axeitada de materias comúns.	Expoñer os seus experimentos nos recreos activos do mes da ciencia.	CPSAA CC STEM CCL
RADIO (Alumnado voluntario para toda a audiencia)	• <i>Dálle ao play</i>, día internacional do xogo - Os videoxogos - Xogos e xoguetes tradicionais - O xogo responsable.	Fomentar o coñecemento de xogos e xoguetes. Fomentar a reflexión sobre os beneficios e riscos asociados ao xogo. • Impulsar a participación activa do alumnado. Promover a inclusión e o respecto pola diversidade.	Capacidade de trabalo en equipo • Adquisición de novas habilidades comunicativas	CPSAA, CC, CE, STEM
ECONOMÍA (3º ESO)	Os legos e os monopolis.	O marketing na expansión do xogo.	Analizan o mundo da publicidade e expoñen os resultados aos seus compañeiros.	CPSAA, CC, CE, CCEC, STEM
BIBLIOTECA (VOLUNTARIADO)	Torneo de xadrez	Aprender as normas e traballar en equipo.	Elaboran as táboas e dinamizan os recreos da biblioteca.	CPSAA, CC, CE, CCEC
BIBLIOTECA (NOS RECREOS) ACTIVOS)	Os xogos de mesa	Dinamizar a biblioteca explicando aos compañeiros as regras dos xogos.	Traballan en equipo e aprenden a explicar contidos.	CPSAA, CC, CE, CCEC
LATÍN	Os xogos na antiga Roma	Investigar sobre os xogos e os xoguetes	Investigan e aprenden	CCL, CPSAA,

		que usaban os romanos.	cultura e tradición da antiga Roma.	CCEC
BIOLOXÍA (1º ESO de Proxecto competencial)	Os xogos tradicionais	Elaborar xogos tradicionais con compoñentes orgánicos (couselos, follas de castiñeiros, landras, bugallos, ...)	Elaboran xogos coas súas mans, logo de estudar a posibilidade da nosa flora para facelo.	STEM, CCEC, CC
BIOLOXÍA 1º de ESO	Elaboración de xoguets a través de material de refugallo.	Investigación, planificación e construción de xoguets empregando material de refugallo. Elaboración de xogos de mesa, tanto clásicos coma de nova creación. Planificación, montaxe e realización dunha actividade tipo <i>Scape Room</i> . (1º ESO C e D).	Son quen de planificar correctamente todos os pasos necesarios para a creación/manufactura de xoguets e xogos orixinais.	STEM CPSAA CD CCL CE CCEC
MÚSICA (3º ESO)	Plan proxecta Salvavidas	Crear "Stop-motion" para animar á doazón de órganos.	Foron capaces de elaborar vídeos en que a través do xogo animan á doazón	CCEC CE CC CPSAA CD
PEDAGOXÍA TERAPÉUTICA (4º ESO PDC)	Expresarnos coas mans	Crear obxectos a través de papel.	Son capaces de expresar as súas inquietudes coas mans, creando xoguets e outros obxectos, aprendendo a ser pacientes.	CPSAA CCEC

2.- OBXECTO

O obxecto de investigación proposto é “o xogo e o xoguete” , visto dende distintos enfoques:

1. **A historia:** a evolución dos xogos e xoguetes cronoloxicamente e segundo o estrato social, fíxose un proxecto concreto sobre a orixe do xadrez e, tamén, dos tipos de xogos segundo o xénero e a súa evolución e elaboráronse paneis explicativos sobre o xogo na antiga Roma.
2. **A bioloxía:** tecidos animais e vexetais para a elaboración de xoguetes.
3. **A Química:** *slime antiestrés* con materias comúns (auga, fariña e deterxente).
4. **A economía:** a publicidade nos xogos. Exposición de *legos*.
5. **A ecoloxía e a tecnoloxía:** reciclaxe de xoguetes electrónicos para posteriormente doalos ao CEIP Antonio Palacios.
6. **A literatura:** constelacións literarias sobre o xogo e o xoguete, estudo dunha determinada obra como *El Lazarillo de Tormes* (Escape room). As cantigas para botar a sortes na lírica popular (letras galegas 2025). Traballo específico “*A que xogaba Rosalía*” onde se investigou sobre xogos e xoguetes de mediados do século XIX en Galicia.
7. **A Sociedade:** o xogo na antiga Roma, o xogo en Mozambique., investigación sobre os xogos de pais e avós, xornada de portas abertas sobre o xogo tradicional para alumnado e as súas familias.
8. **A lingua:** expresións para xogar, botar a sortes, distintas denominacións dun mesmo xogo, dependendo da zona.
9. **Coñecemento da contorna:** os xogos propios de O Porriño en colaboración coas familias.
10. **A matemática do xogo:** club de Rubik nos recreos.
11. **Educación Física:** celebración da xornada de xogos no Parque Alba para todo o alumnado da ESO.

12. **Sociedade:** as ludopatías, espazos de xogo e reunión, o meu centro ideal (distribución dos espazos de lecer).

3.- PROCESO

Presentamos o proxecto no curso anterior, deste xeito, no mes de setembro xa cada departamento se foi sumando coas súas visións e campos de traballo que foron incluíndo nas programacións. (Xuntamos a programación de “Proxecto competencial de 3º da ESO como exemplo).

1º TRIMESTRE: O xogo e xoguete tradicional.

2º TRIMESTRE: Os xogos de mesa

3º TRIMESTRE: Os xogos de rol e os videoxogos.

4.- DOCUMENTACIÓN

- **Esquema inicial** dos posibles campos de traballo para que cada departamento escollese o máis acaído á súa disciplina (literatura, linguas, economía, ecoloxía, bioloxía, historia, Educación Física, Comercio, Física e Química, Matemáticas, ...)
- Dende a biblioteca ofertamos un **seminario de formación FPROFE** para que todos/as nos puidésemos formar no tema.
- **Bibliografía temática** a disposición de alumnado e profesorado na biblioteca.
- **Fichas con cadro de recollida** de información sobre os xogos tradicionais.
- **Cadro cronolóxico** de entrega e exposición de traballos.

5.- TAREFAS

1. **Lingua e literatura castelá e galega:** (constelacións literarias, refraneiro popular e cantigas relativas a xogos).
- “O xogo tradicional: como se xoga e eu xogo” (2º ESO)

- Adicións e ludopatías (programas de radio con alumnado de oratoria de 4º de ESO)
- “Como cambiou o xogo”, estudo comparativo de como foi cambiando o xogo segundo as xeracións (vídeo con 4º da ESO)
- Constelación literaria con obras relacionadas co mundo do xogo e o xoguete (3º ESO)
- Xogos de mesa con contidos sobre os libros de lectura (2º ESO)
- Escape room sobre *El Lazarillo de Tormes* (desenvolvido na Biblioteca no mes de abril)
- “Os xoguetes na publicidade” (2º ESO)
- As “cantigas populares” para sortear e xogar (3º ESO)

2. **As Linguas** (latín, inglés, portugués, galego e castelán) ...)

- Trivial en inglés con preguntas dos contidos gramaticais en inglés.
- Taboo para 1º ESO con contidos léxicos en inglés.
- Podcast: “Os xogos tradicionais nos países lusófonos” (portugués)
- Estudo dos xoguetes na antiga Roma (latín)
- Mapas conceptuais baseados no xogo de mesa “Jumanji” (inglés)

3. **A economía:**

- O negocio do xoguete.
- Onde se fan os xoguetes?

4. **Ecoloxía:**

- Reciclamos os xoguetes: alumnado de FP Básica de electrónica e arranxou xoguetes de

refugallo, que foron doados ao veciño Colexio de primaria.

5. **Historia:**

- Realización de códigos medievais onde se recrea a historia do xadrez.

6. **Educación Física :**

- Xornada de portas abertas (familias do alumnado) con xogos tradicionais.

7. **Comercio:**

- Realización da carteleira e paneis anunciadores do proxecto.

8. **Bioloxía:** estudo dos materiais dos xogos tradicionais feitos con elementos naturais (canas, bullo, fento, follas diversas, ...)

9. **Física** (As leis da física no mundo do xoguete)

10. **Química:** elaboración de xoguetes a través de composicións químicas nos recreos activos da biblioteca no mes da ciencia.

11. **Entroido temático:** “A Meca da Biblioteca ordena”, baixo este lema a Biblioteca co seu voluntariado viste a Meca durante unha semana e dá ordes, este ano todas relativas ao mundo do xoguete e dos xogos.

12. **Elaboración de xogos de mesa:**

- Xogo de mesa sobre “A Galiza de Antonio Palacios”
- Trivial

13. **Saída fin de curso para o alumnado voluntario ao Museo do xoguete e da marioneta de Lalín.**

14. **Elaboración e presentación da exposición final do proxecto no “espazo-bibio” do recibidor para que toda a comunidade educativa puidese ver o traballo feito.**

15. **Programas de radio temáticos.**
16. **Torneo de rápidas de xadrez** coordinado por alumnado voluntario de biblioteca.
17. **Concurso de microrrelato que levaba por título “O meu xoguete favorito era...”** (os textos gañadores saen publicados na revista do centro, Órbita).

6.- RECURSOS

- **Polos creativos:** para a creación de xoguetes (taboleiro de “A Galiza de Antonio Palacios”, por exemplo).
- **Taller de electrónica:** para a reparación de xoguetes de refugallo.
- **Laboratorio de ciencias:** para a creación de xoguetes con materiais orgánicos.
- **Biblioteca:** como taller de actividades e charlas. Nos recreos activos fixéronse obradoiros de xogos de mesa, onde uns alumnos ensinaban a outros, tamén o torneo de xadrez ou o “Pasapalabra”.

Asemade a biblioteca foi o espazo onde se impartiron talleres e charlas formativas como a de Xosé López González (Museo do Xoguete de Lourenzá) ou Remedios Forneiro sobre xogos de mesa educativos en lingua galega.. Tamén foi espazo expositivo para dar acollida aos distintos traballos dos proxectos que se ían rematando.

- **Seminario de formación do FPROFE** para profesorado e voluntariado da biblioteca cando había charlas formativas.
- **Bibliografía/Webgrafía:**
- <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/web/detalle/billarda-estornela>
- <http://xogostradicionais.gal/> (Patrimonio Lúdico galego)

- <https://www.museomelga.com/>
- https://turismo.lalin.gal/museos/-/asset_publisher/CbIOk6WtGWL1/content/id/96923
- <https://aulasgalegas.org/2023/03/02/xalundes-xogos-de-rol-en-galego/>
- *Eu, robot*, Isaac Asimov (deste libro hai versión en filme do ano 2004)
- *Tastarabás, Enciclopedia de brinquedos tradicionais*, Antón Cortizas (Xerais)
- *Os xoguetes esquecidos*, Xosé López González/ Xosé Manuel García (A NOSA TERRA)
- *Os xoguetes esquecidos II*, Xosé López González/ Xosé Manuel García (A NOSA TERRA)
- *Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida*, Observatorio do patrimonio lúdico galego.
- *Os xoguetes do lixo*, Victor Manuel López Román , Manuel Álvarez Alonso (A nosa terra)
- *Orgami*, Gardiner, Mattheu (Susaeta)
- *Papiroflexia creativa*, Kasahara, Kunihiro (EDAF)
- *Enigmas y juegos de lógica*, Capó Miguel (Montena)
- *Manual para el cubo Rubik*, García Serrano, Jaime (Ediciones García)
- *Acertijos y retos de ingenio*, Capó Miguel (Montena)
- *As Olimpíadas*, Balboa Salgado, Antonio (Lóstrego)
- *Enciclopedia de los deportes*, VVAA (Ediciones AURA)
- *Xoguetes naturais (outono, inverno)*, López González, Xosé; García Fernández, J.M. (Ouvirmos)
- *Xoguetes naturais (primavera, verán)*, López González, Xosé; García Fernández, J.M. (Ouvirmos)

- *As pedras e os xogos, as orixes dos taboleiros de xogo galegos*, Costas Goberna, F. Javier (Instituto de Estudos Vigueses)
- *Irmandiños: A revolta, xogo de rol em vivo*, (Xunta de Galicia)
- *El inventor de juegos*, De Santís, Pablo (Libroslibres)
- *Como facermos: títeres, sombras, carautas e cabezudos*, VVAA (Ir Indo)
- *Jumanji*, Van Allsburg, Chris (Fondo de cultura económica)

Algúns xogos empregados nos recreos activos:

- A baralla de pedra (Landra gráfica)
- Baralla “Feminismos no Tempo” (Atalaías)
- Juegos de Milfundes (Gaia)
- Verbolario (Brazolinda)
- Galiza no tempo (OZOCOGZ)
- Ti non es de aquí? (OZOCOGZ)
- Roteiro por Galicia (Xunta de Galicia)
- O Gatipetro (Brazolinda)

7.- IMPLICACIÓN

Toda a comunidade educativa participou do proxecto, por suposto os axentes máis implicados foron os alumnos e alumnas da ESO, FP e Adultos, mais tamén as familias coas xornadas de portas abertas sobre os xogos tradicionais onde participaron cos seus fillos e fillas ou no proceso de documentación á hora de ser informantes para achegarnos os xogos e xoguete da súa infancia.

Tamén houbo participación e colaboración cos centros educativos veciños como ACEESCA, AFAGA e o Colexio de primaria Antonio Palacios aos que se lle levaron os xoguetes arranxados polos alumnos de FP Básica de electrónica ou xogaron a xogos tradicionais co alumnado de proxecto competencial de 3º da ESO.

Os usuarios de AFAGA viñeron falar á radio sobre os xogos e xoguetes da súa infancia.

Asemade o persoal non docente do centro colaborou nas exposicións e na súa difusión.

8.- DIFUSIÓN

Medios que se utilizaron para a difusión dos traballos entre a comunidade educativa.

Páxina web: <https://www.edu.xunta.gal/centros/iesribeiralouro/node/2163>

Blog: <https://www.edu.xunta.gal/centros/iesribeiralouro/Xogoexoguete>

Rede social: <https://www.instagram.com/biblioribeiradolouro/>

Outro(s): <https://www.edu.xunta.gal/centros/iesribeiralouro/biblioteca>

Revista Órbita: https://www.edu.xunta.gal/centros/iesribeiralouro/Revista_Orbita

Observacións: en decembro de 2025, coa entrega de notas da 1ª avaliación, cada familia recibe un **calendario** de seguinte ano que recolle o traballo feito no proxecto do curso anterior con recomendacións lectoras relativas ao mundo do xogo e o xoguete.

9.- AVALIACIÓN

Os obxectivos do proxecto son :

- Coñecer e reflexionar sobre a evolución dos xogos e xoguetes ao longo da historia.
- En canto á axenda 2030 temos en conta, sobre todo, os obxectivos que se sustentan na erradicación da pobreza e o Traballo digno (sinalar e concienciar que moitos dos nosos xoguetes son produto da man de obra infantil noutros países), consumo sustentable (non ter

máis xoguetes dos que precisamos e reciclar).

- Reflexionar sobre a multitude de axentes implicados no mundo do xoguete e do xogo e as súas connotacións sociais.
- Analizar a diversidade persoal, social e cultural desde distintas perspectivas a partir do coñecemento que proporcionan as ciencias humanas e sociais, mostrando actitudes de respecto e empatía polo diferente, e valorando a equidade e a non discriminación.
- Reflexionar sobre as ludopatías.
- Achegarse á literatura a través de obras que introduzan o xogo nas súas páxinas.

Para avaliar o proxecto e ver que os obxectivos se conseguiron tívose en conta o grao de implicación da comunidade educativa no mesmo e a motivación do alumnado no seu desenvolvemento. E fundamentámonos nos seguintes criterios coas súas respectivas competencias clave:

Criterios de avaliación	Competencias clave
Recoñecer a importancia da temática tratada.	CCL, CPSAA, CD, CCEC
Saber identificar o material e os recursos que se precisan.	CE, CMCCT
Realizar a secuencia e temporalización.	CP, CMCCT
Empregar recursos materiais e dixitais.	CCL, CMCCT
Presentar o proxecto final e os contidos traballados.	CCL, CCEC
Valorar os resultados logrados dentro do nivel de autonomía do alumnado.	CE, CP, CCEC
Reforzar a autonomía e a reflexión sobre o traballado	CE, CPSAA, CCEC
Analizar a diversidade persoal, social e cultural desde distintas perspectivas a partir do coñecemento que proporcionan as ciencias humanas e sociais, mostrando actitudes de respecto e empatía polo diferente, e valorando a equidade e a non discriminación.	CPSAA, CC, CE, CCEC, STEM

Non houbo un procedemento de avaliación concreto, posto que ao tratarse dun proxecto non hai mellor marcador do seu logro que observar o resultado final: un panel completo e cheo de información elaborada polo alumnado cunha importante carga de traballo de familias. Porén, en cada materia na que se traballou o proxecto o resultado final era valorado ponderativamente, por exemplo, se en Lingua e literatura galega de 4º se pide un traballo de investigación sobre “*O sexismo no mundo do xoguete*” a investigación e presentación valorábase sobre un 10% da nota e a expresión oral na súa exposición outro 10%.

10.- BIBLIOTECA

A biblioteca escolar propón o proxecto e, a posteriori, outros departamentos súmanse. As actividades usan recursos da biblioteca (libros e outros materiais) e solicitan bibliografía específica. A biblioteca é, asemade, o espazo de elaboración de parte importante do proxecto e de exhibición. Por exemplo, a “Escape room de *El Lazarillo de Tormes*” desenvolveuse integramente na biblioteca que por dúas semanas se transformou na Salamanca do século XVI. O mesmo sucede cos recreos activos do mes da ciencia ou o Torneo de xadrez que se desenvolveu todos os xoves de outubro a maio ou o club de lectura de rol que queda cada último venres de mes.

A biblioteca coordinou, ademais, un Seminario a través do CFORE para formar a alumnado e profesorado sobre o mundo do xogo e o xoguete cos seguintes obxectivos:

- Dinamizar a Biblioteca a través de xogos educativos.
- Adaptar a Biblioteca ás novas esixencias dos/as usuarios/as adquirindo videoxogos e xogos en rede.

- Aprender novas metodoloxías relacionadas co mundo do xogo nas bibliotecas escolares.
- Traballar o proxecto nas distintas disciplinas para logo que sexa o alumnado que o expoña/xogue na biblioteca.
- Atraer o alumnado á Biblioteca a través do aspecto lúdico.

Este seminario permitiunos contar con relatores externos que foron de grande axuda:

1º TRIMESTRE: O xogo tradicional con Xosé López González (Museo do Xoguete de Lourenzá)

2º TRIMESTRE: con Remedios Forneiro Cruz (OZOCO, deseño de xogos de mesa en lingua galega)

Raquel Castro

(Coordinadora da Biblioteca)



O Porriño, 4 de xullo de 2024

