

Antía Cores

antia.cores.torres@usc.es

Uxía Fernández Regueira

uxiafernandez.regueira@usc.es

Grupo de Investigación Stellae (USC)

REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 86-87

EXPERIENCIAS

#ApuntasTech? (<https://www.cpeig.gal/portal/node/3555>): concurso lanzado pola Secretaría de Igualdade da Xunta de Galicia, o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), no marco dunha serie de actividades que teñen por fin conmemorar o VII "Día das Rapazas nas TIC" (International Girls in ICT Day), celebrado o 25 de abril, reivindicando unha presenza igualitaria da muller no sector. O concurso fai un chamamento á recolleita de ideas para o uso educativo das TIC na aula de xeito creativo, transversal e inclusivo; para a posterior creación dun catálogo de iniciativas concretas que axuden a xerar entusiasmo nas nenas de entre 10 e 15 anos. O concurso contou con catro categorías: primaria (5º e 6º), secundaria, centro educativo e a categoría libre.

Surfistas: app móbil desenvolvida no IES Menéndez Pidal da Coruña, premiada no IV concurso Inventa en Galego (<http://www.igaciencia.eu/gl/node/291>). Proporciona información das condicións das praias da contorna para a práctica do surf: o clima, o estado do mar e a localización e acceso ás praias; e ademais integra a ligazón a blogs de interese e utilidade, vídeos e a oportunidade de compartir información na rede.

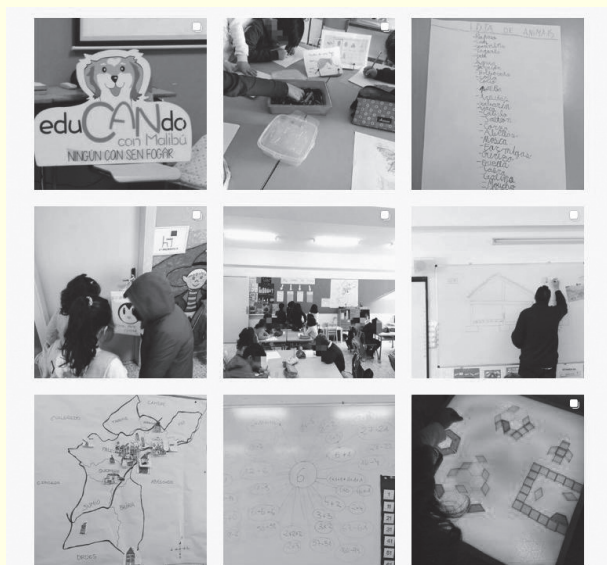
Instagram como canle para coñecer experiencias educativas en infantil e primaria: nas redes sociais atopamos a oportunidade para explorar experiencias que se están a levar a cabo en diferentes centros da nosa comunidade como "viaxandoxuntos" e "falando enténdese a xente". En ambos perfís se amosan as experiencias de traballo coa metodoloxía destinada ao cálculo aberto baseada en números (ABN) e o ensino e aprendizaxe da escritura dende unha perspectiva construtivista e creativa.

- Ligazón á conta @viaxandoxuntos

(<http://ht.ly/kMcs30odT52>). Mestra de Educación Infantil no CEIP Felipe de Castro (Noia).

- Ligazón á conta @falando_entendese_a_xente

(<http://ht.ly/UWlQ30odTgw>) 1º curso de Educación Primaria do CEIP Vicente Otero Valcárcel (A Coruña).



FERRAMENTAS

Robot EIRO - Open Source Robot Kit (<http://www.goteo.org/project/eiro-open-source-robot-kit>). EIRO é un kit de robótica galego de código aberto. Está formado por pezas de plástico fabricadas con impresión 3D e leva unha placa compatible con Arduino. Pode controlarse dende o teléfono móbil cunha aplicación para Android e bluetooth e inclúe unha guía na que explica os diferentes tipos de robots e actividades para alumnado de Educación Infantil e Educación Primaria.



Mathex (<https://mathex.games/>). Xogo de estratexia deseñado por un grupo de docentes do Departamento de Matemáticas da Universidade de Santiago de Compostela coa colaboración de profesorado de Educación Secundaria. Este videoxogo ten como obxectivo aproximar a ciencia a todo tipo de público, mesturando a estratexia e os coñecementos. Presenta cinco niveis de dificultade incluíndo un especial para nenos e nenas de 7 a 10 anos. Polo momento están activos os modos "persoa contra persoa" e "persoa contra máquina", e proximamente poñeráse en marcha o modo en liña para xogar cun adversario a distancia.



Primavera das letras (<http://primaveradasletras.gal/antonio-fraguas/>). Unha páxina web na que se recolle información e diferentes propostas de actividades para traballar o Día das Letras Galegas, podendo consultar a relativa ao home-naxeado este ano así como a de anos anteriores. Ademais, inclúe o certame "Contádenos o voso Día das Letras" para alumnado de Educación Infantil e Primaria. O obxectivo é presentar proxectos desenvolvidos nos centros educativos para conmemorar este día e amosalos na páxina web do centro ou en calquera outro espazo virtual. Todas as iniciativas recibidas serán publicadas, á súa vez, nesta páxina web.

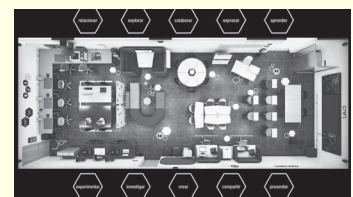


NON DEIXES DE CONSULTAR..

- **Recursos Educativos Abertos Aí o vai** (<https://recursos.edu.aiovai.org/>). Banco de recursos educativos dixitais que pon á disposición da comunidade educativa recursos e propostas didácticas completas para diferentes cursos escolares dende Educación Infantil ata Formación Profesional. Poden realizarse buscas destes recursos establecendo como filtros o nivel de ensinanza, o ámbito de contido, o nivel de agregación, a licenza, a lingua ou a autoría.



- **Aula Nova** (<https://eventos-edu.xunta.gal/aulanova>). Espazo de encontro, aprendizaxe e experimentación situado no Centro Autonómico de Formación e Innovación de Santiago de Compostela, que está dividido en espazos nos que diferentes profesionais do eido da educación teñen a posibilidade de probar, desenvolver e materializar proxectos que teñen en mente, repensar o papel da pedagogía, a tecnoloxía e o deseño das aulas, e compartir e intercambiar ideas con outros docentes. Está dotada de impresoras e escáneres 3D, kits de robótica, gravadoras-cortadoras láser, programas de última xeración de imaxe e son etc.



- **Actas Conectando Redes** (<http://conectandoredes.reunid.eu/index-ga.html#acta>). Actas coas publicacións do Simposio Internacional Conectando Redes. A relación entre a investigación e a práctica educativa. Neste evento, celebrado o 7 e o 8 de xuño de 2018 en Santiago de Compostela, participaron profesionais da educación que compartiron os seus traballos e estableceron conexións entre investigación, políticas e prácticas educativas. Na publicación editada por Almudena Alonso e Adriana Gewerc, membros do grupo de investigación Stellae, inclúese un eixo temático dedicado á tecnoloxía educativa.

