

Antía Cores Torres

antia.cores.torres@usc.es

Nerea Rodríguez Regueira

nerea.rodriguez.regueira@gmail.com

Grupo de Investigación Stellae (USC)

REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

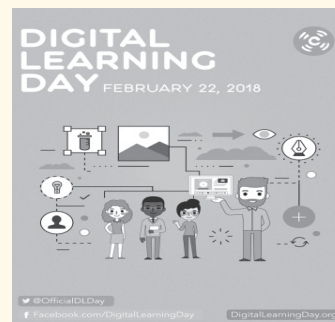
ISSN: 1132-8932

Páx. 82-83



EXPERIENCIAS

Digital Learning Day (<http://www.digitallearningday.org/about-dlday/>). No “Día da aprendizaxe dixital”, celebrado o 22 de febreiro, preténdese difundir prácticas innovadoras do profesorado a través de diferentes eventos tales como actividades nas aulas, celebracións escolares, conferencias... En definitiva, trátase de colaborar con compañeiros e compañeiras de todo o mundo para compartir ideas e coñecer novas ferramentas dixitais. Aínda que esta celebración se iniciou nos EEUU calquera docente do mundo pode unirse e participar. No contexto español o único participante é galego. Trátase dun workshop que leva por título “Teachers-shakers & students-makers” e contextualizado en Monforte de Lemos.



Longa Ollada pola Ruta Translatio (<http://longaolladapolarutatranslatio.blogspot.com.es/>). Este proxecto de innovación interdisciplinaria que nace no IES Plurilingüe A Cachada de Boiro pretende, mediante a utilización das TIC, poñer en valor o Camiño de Santiago ao seu paso pola comarca do Barbanza. Nas distintas materias da ESO traballan con ferramentas como MIT, Atavist ou Scratch coas que programan videoxogos, deseñan guías de lecturas dixitais con booktrailers e videoanálises ou crean pezas audiovisuais.

Cinema en curso (<http://www.cinemaencurs.org/gl/o-programa>). Proxecto que se iniciou en Cataluña hai doce anos e que chegou a Galicia no curso 2013-2014. Os obxectivos desta iniciativa son achegar a arte do cine aos nenos e nenas e desenvolver as potencialidades pedagóxicas da creación cinematográfica no contexto educativo. Na actualidade participan nesta experiencia o CEIP A Rúa (Cangas), o CEIP de Tenorio (Cotobade), o CPI Uxío Novoneira (Pedrafita do Cebreiro) e o IES de Fene (Fene). Nestes centros artéllase un proxecto cinematográfico no que está moi presente a experimentación e a reflexión, e no que o alumnado é o protagonista de todo o proceso (dende o guiión ata a montaxe). Ao longo do curso escolar organízanse obradoiros impartidos por cineastas e o equipo de docentes e, despois de realizar prácticas con móbiles, cámaras e equipos profesionais, o alumnado realiza as súas curtametraxes cun equipo de rodaxe profesional.



FERRAMENTAS

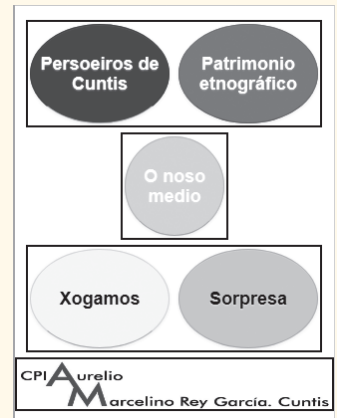


SocialWire (<https://www.socialwire.es/>). Trátase dun entorno colaborativo de ensino-aprendizaxe creado e desenvolvido de forma conxunta polo Laboratorio de Redes da Universidade de Vigo e a spin-off asociada SocialWire Labs. Esta plataforma gratuita permite aos/ás docentes crear grupos e avaliar o traballo do alumnado de xeito tradicional, a través por exemplo de test, ou empregando as bases da gamificación usando para elo un sistema de puntos de xogo. Cabe sinalar ademais que un dos seus promotores achega pau-

tas de como empregar esta plataforma nas aulas nas que se traballa coa metodoloxía de aula invertida (<https://www.theflippedclassroom.es/mi-aventura-en-socialwire-la-gamificacion-y-ahora-el-aula-invertida/>).

CuntiStar (https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_javieresco-la.cuntistar). Aplicación para dispositivos Android creada polo EDLG e alumnado do CPI Aurelio Marcelino Rey García de Cuntis durante o curso 2016-2017. Trátase dun xogo que, mediante a vinculación entre a lingua galega e as novas tecnoloxías, pon en valor a etnografía, o patrimonio, o deporte e o medio natural de Cuntis. Esta aplicación foi galardoada co primeiro premio Educa Compostela 2017.

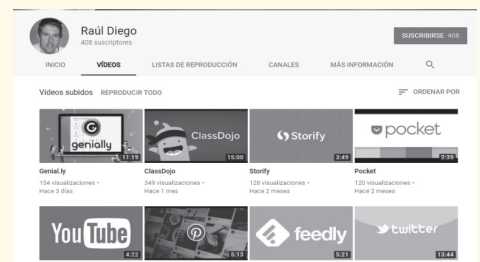
Kit dixital docente (<http://formacion.educalab.es/course/view.php?id=483>). Banco de recursos e ferramentas dixitais categorizadas segundo as áreas do Marco Común de Competencia Dixital Docente; a saber: (1) información e alfabetización informacional, (2) creación de contidos dixitais, (3) resolución de problemas, (4) comunicación e colaboración e (5) seguridade.



NON DEIXES DE CONSULTAR..

- **Instagram: Outra_escola** (https://www.instagram.com/outra_escola/). A través das imaxes acercámonos á práctica diaria dunha aula mixta de 3, 4 e 5 anos da Escola de Educación Infantil de Donramiro, na que destacan as actividades de experimentación, manipulación e observación.

- **Youtube: Raúl Diego** (<https://www.youtube.com/user/rauldiegoobregon/videos>). Recopilación de vídeos tutoriais sobre diferentes aplicacións educativas tales como: Classdojo, Pocket, Padlet, Aurasma, Kahoot! ou Symbaloo. Trátase de aplicacións que teñen unha fácil aplicabilidade no día a día das aulas e poden ser empregadas en distintos niveis educativos. En canto ao seu creador, Raúl Diego é un mestre e coordinador TIC de Salamanca, fundador de Innovaula, forma parte de titores en rede do INTEF e acadou no ano 2015 o Premio Nacional de Educación pola integración das TIC nos seus proxectos de aula.



- **O mundo ao revés** (<http://www.omundoaoreves.com/>). Xestionada por Sonia Hermida, xornalista e comunicadora, esta páxina web ofrece servizos e novidades pensados para os cativos e cativas. Conta con diversas seccións, entre as que destacamos: o "catálogo de recursos" onde se pode seleccionar un barrio da Coruña e atopar propostas para criar, estudar, xogar, formarnos, movernos ou reinventarnos e a sección de "ideas e noticias", na que se inclúen entrevistas, reportaxes ou colaboracións sobre temas como a música, as viaxes, a estimulación ou a crianza.



- **A fiestra da mestra** (<http://www.afiestradamestra.gal/>). Páxina web dunha mestra na que se recollen experiencias, actividades, ideas, reflexións e recursos educativos en galego para empregar en Educación Infantil e Primaria. Pódese seguir tamén o seu traballo en Facebook (@afiestradamestra) ou en Instagram (@a_fiestra_da_mestra).

