

sandra.dorado.gomez@gmail.com

almudena.alonso.ferreiro@gmail.com

Grupo de Investigación Stellae (USC)

REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932

Páx. 92-93



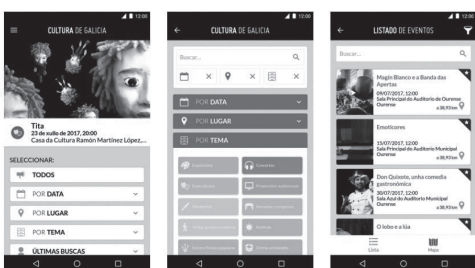
(<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceiplaredo/?q=node/333>): posta en marcha polo CEIP Laredo (Pontevedra), esta experiencia ten como obxectivo a creación dunha cooperativa educativa focalizada na produción, análise, manipulación e venda de produtos manufacturados, colonias e xabóns. Para tal fin, os/as nenos/as de 5º e 6º de Educación Primaria xeraron unha ruta botánica polo centro con códigos QR, elaboraron diversos podcast ("esencia laredo en las ondas"), crearon curtas de televisión e xestionaron as redes sociais do proxecto. Todas estas accións estarían encamiñadas a favorecer a difusión desta iniciativa na rede.

EDUEMPRENDE
MICROEMPRESA EDUCATIVA



(<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceiprubians/?q=node/713>): este proxecto posto en marcha polo CEIP de Rubiáns (Pontevedra) foi galardoado co 1º Premio Proxecta de Innovación Educativa pola Consellería de Educación da Xunta de Galicia. Esta iniciativa tentou promover a concienciación do alumnado acerca da riqueza e variedade do patrimonio natural, favorecendo así, a súa conservación. Para isto, os/as alumnos/as de educación infantil e primaria gravaron un vídeo musical, organizaron unha exposición fotográfica ("Un mar de fotos: baixo la cota 0"), elaboraron un conto interactivo mediante a técnica *stop motion* e crearon unha maqueta interactiva 3D, usando o Makey Makey para as locucións.

(<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipantoniopalacios/node/523>): dende o 16 ao 22 de outubro, o CEIP Antonio Palacios (O Porriño) participou na Code Europe Week (xunto con outros países) co obxectivo de levar a codificación e a alfabetización dixital a todos/as dunha forma divertida. Para iso, o alumnado de Educación Infantil e Primaria traballou coa linguaxe de programación Scratch. Ademais, os/as nenos/as puideron interactuar coas tecnoloxías máis innovadoras relacionadas coa utilización de robots (robots colaborativos), programación, fabricación aditiva ou robots asistencias.



(<https://www.cultura.gal/axenda>): aplicación oficial da Xunta de Galicia para a consulta dos eventos culturais que teñen lugar en Galicia. Por medio desta aplicación móbil pódese ter acceso a todas as actividades promovidas por diferentes organismos. A tipoloxía de eventos que se atopan na axenda é variada: concertos, espectáculos escénicos, proxeccións audiovisuais, exposicións, obradoiros, xornadas e congresos, roteiros e outras actividades.

(<http://www.tokapp.com/users/Login/School>): aplicación galega especializada en comunicación entre colexios e pais/nais co fin de garantir unha comunicación rápida e sinxela cos alumnos/as, titores/as ou co persoal docente do centro. Esta ferramenta estase a usar en máis de 2.000 centros escolares e 43 cidades arredor de todo o mundo. É preciso destacar a importancia concedida á privacidade, posto que non se precisa o número de teléfono móbil para rexistrarse.



(<https://www.goconqr.com/>): esta aplicación funciona como unha plataforma de aprendizaxe social apoiada nunha comunidade activa de mestras, mestres e estudantes. Existe contido dispoñible para diferentes axentes da comunidade educativa (profesorado e alumnado de diferentes niveis, institucións educativas...). Este espazo permite adaptar os contidos ao propio estilo e ritmo de aprendizaxe, explorar diversos recursos xerados por outros/as usuarios/as ou participar en "Grupos de Estudo" para retroalimentar o propio proceso educativo e o de outros/as.

(<http://laeduteca.blogspot.com.au/>): neste espazo terás á túa disposición unha gran variedade de recursos para Educación Infantil e Primaria. A páxina é moi completa e está organizada en diversos apartados que favorecen a navegación intuitiva, dispoñendo ademais, dun buscador de contidos. No blogue pódense atopar recursos de diferentes materias, recomendacións de libros en función da idade dos/as nenos/as, ferramentas e consellos para o día a día nas aulas, información de repaso para o alumnado...



(<https://www.instagram.com/desdemiaula/>): neste espazo, Cintia -mestra de educación primaria- comparte imaxes de proxectos, libros infantís, experimentos e recursos pedagóxicos. Ademais, a través do hashtag #otraprimariaesposible, esta profesora ten a intención de xerar un diálogo que axude a construír novas oportunidades educativas.

(<http://stellae.usc.es/incluyet/>): esta xornada tivo lugar en Santiago de Compostela os días 13 e 14 de Setembro de 2017 co obxectivo de afondar na competencia dixital e a súa relación cos procesos de inclusión, creando para iso unha contorna de diálogo e colaboración entre os distintos axentes participantes.

Jordi Adell e Inés Dussel foron os responsables da apertura e peche de ditas xornadas, achegando a súa visión acerca do panorama actual da tecnoloxía respecto ao ámbito educativo. Se queres botarlles unha ollada a ditas conferencias, aquí tes as ligazóns:

- Conferencia Inés Dussel: "A inclusión dixital dende a escola: significados, experiencias e perspectivas"

<https://videocenter.cesga.es/videos/video/3749/>

- Conferencia Jordi Adell: "Cara a un docente dixital crítico"

<https://videocenter.cesga.es/videos/video/3755/>

