

Experiencias de aula E-Dixgal

Experiencias de aulas
E-Dixgal propostas para centros.

Integración de recursos e
ferramentas dixitais en E-Dixgal

Óscar Rodríguez García

Xeografía e historia
IES Illa de Ons



Aprendendo a comunicarcos coa radio

Javier Prado Espiñeira

Linguas Primaria
CEIP San Benito de Lérez



Xogando coas matemáticas

Enma Janeiro Torres

María Paz Bermúdez

IES Rosais 2

Matemáticas

IES Castro Aobre



Integrando Genially con E-Dixgal

Ana Cruz Castro Mouriño

Inglés
IES Faro das Lúas



Historia Local

Humberto Martínez Gargamala

Xeografía e historia
IES Sanchez Cantón



Agueiro, titoría dixital en Primaria

David Paz Novoa

Inglés
CEIP de Sestelo - Baión



Humberto mostra a súa experiencia de traballo marcado pola materia de "Paisaxe e sustentabilidade" ofertada no IES Sánchez Cantón, que os levou a ser premiados na participación do Proxecto Terra. Partiron dun traballo por proxectos interdisciplinar no que colaboraron varios departamentos, empregando a aprendizaxe cooperativa na aula e sobre todo a pescuda na historia local a través das imaxes. O obxectivo non é só entender e valorar a evolución constructiva e a pegada humana na paisaxe; senón tamén promover alumnado activo que formule e propoña propostas de actuación ás autoridades.

David Paz Novoa

Inglés - CEIP Sestelo-Baión

Agueiro, titoría dixital en Primaria

David emprega nas aulas a ferramenta Agueiro (Mahara) para traballar as competencias en comunicación lingüística, promovendo a creación de contidos dixitais: Blogs individuais, de grupo, curación de contidos, etc. Mostraranos esa ferramenta tan descoñecida por moitos e con tanto potencial ao mesmo tempo que nos comparte as experiencias de aula.

Javier Prado Espiñeira

Lingüas primaria - CEIP San Benito de Lérez

Aprendendo a comunicarcos coa radio

Javier mostrará na charla, dende o punto de vista do alumnado, o interesante e divertido que é traballar nun documento de xeito cooperativo, gracias aos equipos E-Dixgal. Crearemos un guión no que trataremos de ordear as nosas ideas para despois convertilas nun programa de radio, comprendendo o tránsito da palabra escrita á palabra falada. Ademais, veremos como traballar cos ordenadores e a radio non só mellora a competencia oral do noso alumnado, senón tamén as súas competencias ALFIN/AMI.

Ana Cruz Castro Mourinho

Inglés - IES Faro das Lúas

Integrando Genially con E-Dixgal

Ana mostraranos como Genially se pode integrar perfectamente na plataforma EVA-E-Dixgal. Podemos utilizalo como actividade de warm-up ou de presentación de contidos; permítenos deseñar paisaxes de aprendizaxe e na súa vertente de gamificación, ofrece moitas máis posibilidades pedagóxicas como por exemplo: xogos de mesa, scape room, actividades de repaso, etc. En definitiva un complemento indispensable e perfecto para a aula.

Óscar Rodríguez García

Xeografía e Historia - IES Illa de Ons

Integración de recursos e ferramentas dixitais en E-Dixgal

Oscar manexa unha gran cantidade de fontes de información e recursos WEB ao servizo da didáctica nas súas clases, que sen dúbida están marcadas pola innovación e por un principio básico de crear as condicións para impulsar a creación dixital por parte do alumnado facendo que adopte un papel activo á hora de crear contidos dixitais.

Enma Janeiro Torres

María Paz Bermúdez

Matemáticas

IES Rosais 2

IES Castro Alobre

Xogando coas matemáticas

"A aprendizaxe prodúcese cando alguén quere aprender, non cando alguén quere ensinar" (Roger Shank, 2013)

Seguro que moitos docentes notan a desmotivación do alumnado a medida que van pasando os cursos na ESO, por iso, deseñamos o proxecto "El escuadrón de la muerte: Misión salvar el mundo". Nel transformamos a aula de 4º de ESO nun espazo motivador onde aprender matemáticas a través da gamificación e o xogo. En "Xogando coas matemáticas" falaremos de como fomos capaces de integrar a gamificación nas matemáticas de 4º de ESO a través deste proxecto e cales son os fundamentos desta metodoloxía para aplicalo noutros cursos.