



XUNTA  
DE GALICIA

# E-DIXGAL

EDUCACIÓN DIXITAL  
EN PRIMARIA E SECUNDARIA



Integrando  
recursos  
E-DIXGAL  
nas aulas

Xaneiro, 2024



materiais dixitais  
recursos editoriais  
contidos educativos

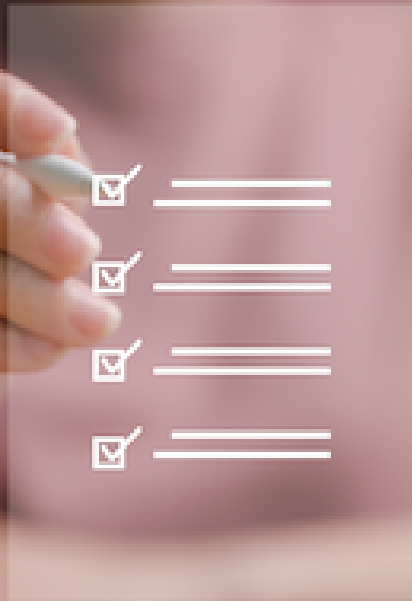


equipamento  
dispositivos  
ordenadores



plataformas dixitais  
infraestrutura tecnolóxica  
asesoramento e formación





## Algúns aspectos relevantes

- Elementos presentes nas aulas E-DIXGAL.
- Materiais dixitais, recursos editoriais, contidos educativos.
- Dispoñibilidade de recursos tecnolóxicos.
- A competencia dixital nas aulas E-Dixgal e aspectos metodolóxicos
- Agrupamentos e planificación das tarefas.
- Beneficios ao traballar con recursos propios de E-DIXGAL.

## Algunhas propostas de traballo

### PROPOSTA 1



Descubriendo e describindo a vida das persoas

### PROPOSTA 2



Integrando programas do Plan Proxecta nunha aula

### PROPOSTA 3

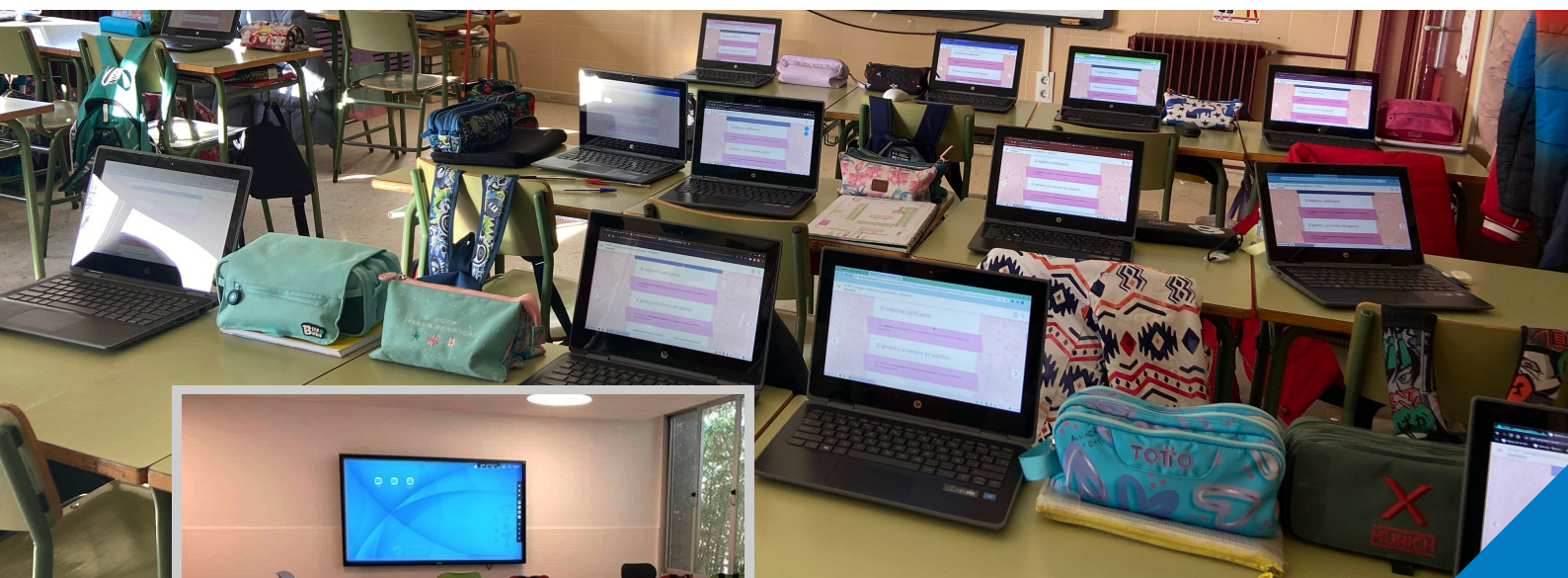


Deseñando unha SmartCity

### PROPOSTA 4



Creando un videoxogo



- Infraestrutura tecnolóxica, conectividade WiFi, conexión cableada, pantalla dixital.
- Equipamento de aula, equipo do profesorado, equipo do alumnado.
- Flexibilidade de organización: traballo individual, organización en grupos.

**As aulas E-DIXGAL, ademais de contar con numerosos recursos tecnolóxicos, tamén contan con todos os demais recursos e materiais das aulas tradicionais.**

## LIBRETAS

Libretas  
Papel  
Cartolinas  
Lápis  
Bolígrafo  
Notas



## RECURSOS DE AULA

Encerado  
Biblioteca  
Posters  
Arquivador  
Taboleiro  
Cartelería



## BIBLIOGRAFÍA

Coleccións  
Atlas  
Guías  
Solucionarios  
Exercicios  
Proxectos



## MATERIAL PROPIO

Libros  
Diccionarios  
Mochilas  
Cadernos  
Rotuladores  
Marcadores





**MATERIAIS DIXITAIS  
RECURSOS EDITORIAIS  
CONTIDOS EDUCATIVOS**

**edebé** 

**aulaPlaneta** 

**netex**  
Innovative Learning Technologies

 **Pearson**

 **DIXIT**

**PLATAFORMAS**



<https://eva.edu.xunta.gal>

<https://recursos.edu.xunta.gal>

**RECURSOS**



Recursos dispoñibles para o profesorado dos centros que participan no proxecto.

Adaptados á lexislación vixente e ás necesidades dos diferentes elementos do currículo.

Con guías didácticas e programacións.

En constante revisión e adaptación.

Con propostas didácticas xa elaboradas e listas para utilizar na aula.

Material didáctico de apoio, reforzo e avaliación.

Integrados no EVA online e EVA offline.

Formación e información para o profesorado.

# DISPOÑIBILIDADE DE RECURSOS TECNOLÓXICOS

Recursos dispoñibles para o profesorado e para o alumnado.

5

Aplicacións de navegación segura que limita o acceso a contidos non axeitados para o alumnado.

Ferramentas para a xestión e mais o seguimento da actividade do alumnado.

Entorno Virtual de Aprendizaxe flexible e adaptable ás necesidades.

Soporte técnico 24/7.

Sen coste para as familias.



## RECURSOS TECNOLÓXICOS

Equipamento, conectividade, plataformas dixitais, software, hardware, accesorios.

## EQUIPAMENTO E CONECTIVIDADE

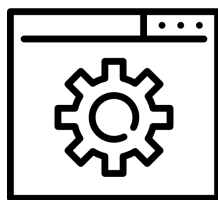


Equipos de aula, equipo persoal para o profesorado, equipo persoal para o alumnado.



Conectividade WiFi, conectividade cableada, equipamento dixital para cada aula E-DIXGAL.

## SOFTWARE DE SEGURIDADE , APLICATIVOS

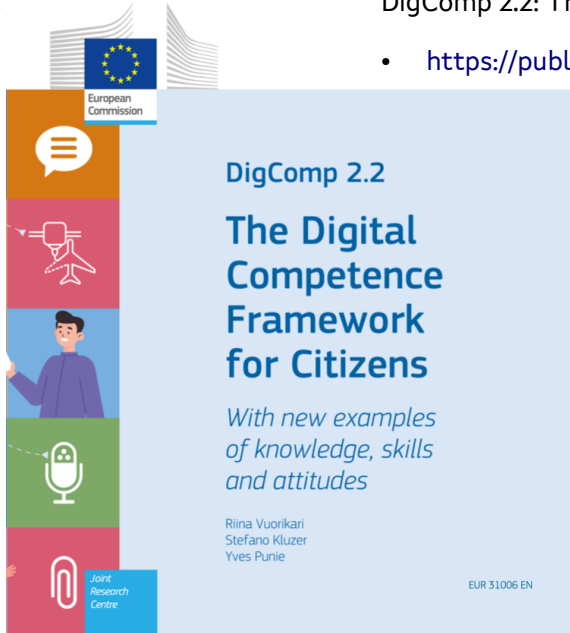


# A COMPETENCIA DIXITAL NAS AULAS E-DIXGAL

## Organizacións educativas dixitalmente competentes (I)

DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens:

- <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

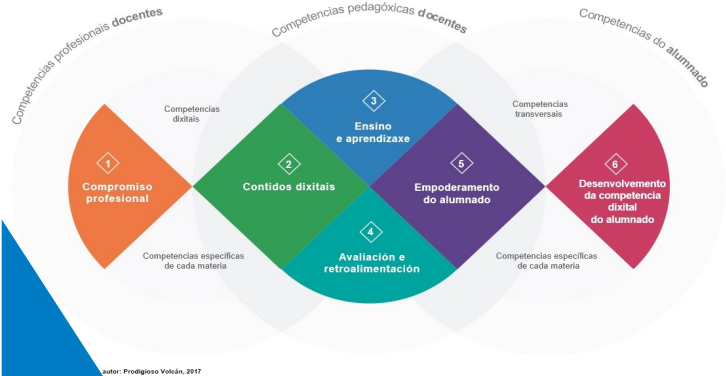


A competencia dixital implica o uso seguro, crítico e responsable das tecnoloxías dixitais para a aprendizaxe, no traballo e para a participación na sociedade, así coma a interacción con estas. Inclúe a busca e xestión de información e datos, a comunicación e a colaboración, a creación de contidos dixitais (incluída a programación), a seguridade (incluído o benestar dixital e as competencias relacionadas coa ciberseguridade) e a resolución de problemas.

*(Recomendación do Consello sobre as competencias clave para a aprendizaxe permanente, 22 maio de 2018, ST 9009 2018 INIT)*

## Marco europeo para a Competencia Dixital Docente (DigCompEdu)

O marco está dirixido ás e aos docentes de todos os niveis educativos, desde a educación infantil ata a educación superior e de adultos, pasando pola formación xeral e profesional, a educación para necesidades especiais e os contextos de aprendizaxe non formal.



## COMPETENCIA DIXITAL DO PROFESORADO

6 áreas – 22 competencias



© Unión Europea

Os recursos que o proxecto E-Dixgal pon á disposición dos centros educativos, do profesorado, do alumnado e as súas familias, facilita a mellora da súa competencia dixital.

As características destes recursos (flexibles, personalizables e adaptables) facilitan a progresión e mellora no desenvolvemento da competencia dixital docente.

O feito de formar parte activa do proxecto garante ao profesorado o recoñecemento dun nivel da súa competencia dixital.

### Competencia dixital da cidadanía



Ao igual que sucede coas competencias dixitais docentes, existen áreas que definen e perfilan o que implica a competencia dixital da cidadanía.

Os recursos que o proxecto E-Dixgal pon á disposición do alumnado e das súas familias, xunto coa guía de traballo destas áreas, facilitará que o alumnado ao rematar a súa etapa educativa dispoña da competencia dixital que lle permitirá a súa participación activa unha sociedade cada vez máis dixitalizada e con novos retos.



#### Busca e xestión de información e datos

Articular necesidades de información, buscar datos, información e contidos en contornos dixitais, acceder e navegar por eles. Xulgar a relevancia da fonte e do seu contido. Almacenar, xestionar e organizar datos dixitais, información e contidos.



#### Comunicación e colaboración

Participar na sociedade a través do uso de servizos dixitais públicos e privados. Buscar oportunidades de auto empoderamento e para unha cidadanía participativas a través de tecnoloxías dixitais apropiadas.



#### Creación de contidos dixitais

Crear e editar contidos dixitais. Mellorar e integrar información e contidos nun corpo de coñecementos existente, ao tempo que se comprende como deben aplicarse os dereitos de autor e as licenzas. Saber como elaborar instrucións comprensibles para un sistema informático.



#### Seguridade

Protexer os dispositivos, os contidos, os datos persoais e a privacidade en contornos dixitais. Protexer a saúde física, saúde psicolóxica, e ser conscientes das tecnoloxías, o benestar social e a inclusión social. Ser conscientes do impacto medioambiental das tecnoloxías dixitais e o seu uso.



#### Resolución de problemas

Identificar necesidades e problemas, resolver problemas conceptuais e situacións problemáticas na contorna dixital. Empregar ferramentas dixitais para innovar procesos e produtos. Para manterse ao día coa evolución dixital-

# ASPECTOS METODOLÓXICOS

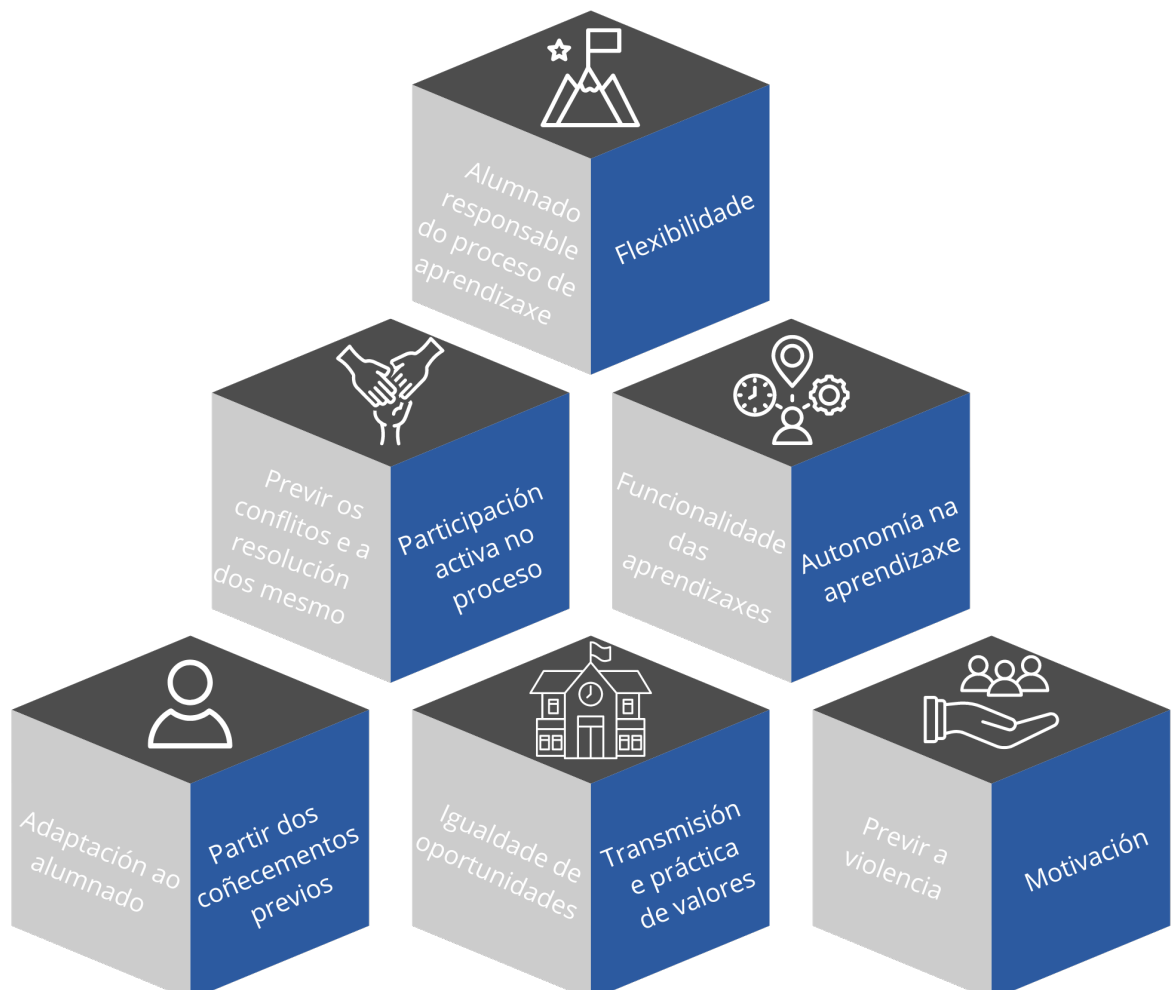
Bases sobre as que desenvolver a competencia dixital

A Estratexia Educación Dixital 2030 da Xunta identifica unha serie de plans, actuacións e accións de impacto que están interrelacionadas e inciden en diferentes prioridades e obxectivos estratéxicos.



Dentro destas actuacións e accións están as referencias aos recursos (contidos, equipamento, servizos) incluídos no proxecto E-Dixgal

Á hora de integrar os diferentes recursos para acadar o desenvolvemento da competencia dixital haberá que ter en contas unha serie de principios metodolóxicos e de actuación que guíen o proceso de ensino-aprendizaxe.



Adaptación da infografía dos Principios pedagóxicos da Metodoloxía. Metodoloxía innovadora para o desenvolvemento de Competencias Dixitais  
Departamento de Didáctica, Organización e Métodos de investigación da Universidade de Salamanca (USAL).

# A FORMACIÓN DO PROFESORADO E AS COMPETENCIAS PROFESIONAIS DOCENTES

A formación permanente coma un proceso estratéxico

## COMPETENCIA PROFESIONAL DOCENTE

### ÁREA PEDAGÓXICA

- » **Competencia didáctica**
- » **Competencia comunicativa**
- » **Competencia dixital**

### ÁREA PROFESIONAL

- » **Competencia en desenvolvemento profesional**
- » **Competencia en organización escolar e colaboración**

### ÁREA SOCIAL

- » **Competencia en saúde, seguridade e benestar**
- » **Competencia inclusiva, social e cidadá**

## COMPETENCIA PROFESIONAL DOCENTE

Constitúe o conxunto integrado de coñecementos, destrezas e actitudes que o persoal docente debe pór simultaneamente en xogo para desenvolver as funcións propias da súa profesión acadando un nivel de desempeño de calidade, demostrable e comprobable.

Para o desenvolvemento das sete competencias do modelo actual, a oferta formativa está organizada en cinco liñas prioritarias que traballan dúas ou tres competencias de xeito troncal.

Con todo, as demais competencias profesionais docentes tamén se abordan de xeito complementario. A modo de exemplo, en todas as actividades que se levan a cabo na Rede, independentemente da súa temática, desenvólvese un indicador da competencia dixital docente pola súa propia natureza, ao ter lugar nun espazo virtual como é Platega.



DIDÁCTICA



DIXITAL



INNOVACIÓN  
E INVESTIGACIÓN

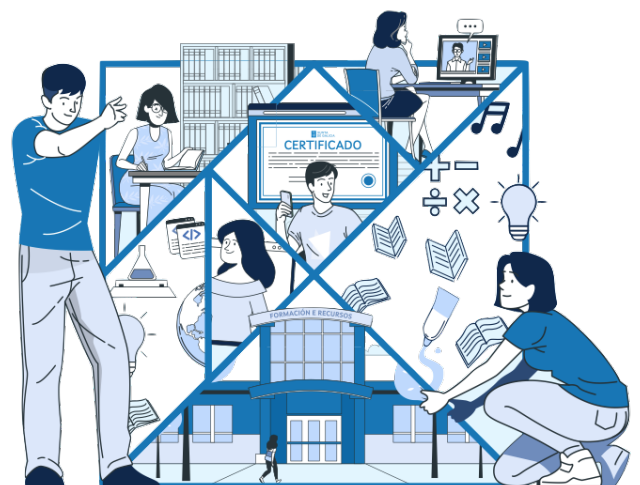


CONVIVENCIA  
E INCLUSIÓN



COMUNICACIÓN  
E PLURLINGÜISMO

As diferentes propostas e actividades que se promoven desde o Plan de Formación do Profesorado facilitarán a integración dos diferentes recursos do proxecto E-Dixgal nas aulas e no día a día do profesorado.



Ademais dos elementos do currículo, dos recursos dispoñibles, e das competencias dixitais existen outros aspectos que se deben ter en conta.

## AGRUPAMENTOS / ORGANIZACIÓN

- Teremos en conta aspectos como a ratio,, competencias do alumnado, habilidades e distribución do espazo
- Favorecer e facilitar o traballo cooperativo, tendo en conta aspectos coma a interacción entre as persoas do grupo, a responsabilidade individual, habilidades sociais, interdependencia e avaliación do traballo realizado.
- En función da actividade e da proposta coa que se traballe valorarase o traballo individual ou en grupo.
- No caso de traballo en grupo resulta de utilidade a asignación de roles e responsabilidades nos grupos:



Portavoz



Secretario/a



Moderador/a



Xestor/a dos tempos



Supervisor/a de lingua



Xestor/a dos recursos

## FASES / TAREFAS

- Establecer o plan de traballo. Temporalizar
- Definir agrupamentos. Establecer roles e responsabilidades..
- Fontes de información. Acceso seguro. Xestión documental
- Xerar contido. Aspectos curriculares. Traballo interdisciplinar.
- Produto final. Recompilación dos recursos. Empaquetado final.
- Difusión. Exposición.



- Cada alumno/a e cada docente dispón do seu propio equipo con conectividade, soporte técnico e garantía.
- Dispoñibilidade de múltiples fontes de recursos, personalizables nun mesmo entorno de traballo.
- Posibilidade de integrar recursos propios creados con diferentes ferramentas.
- Facilitade á hora de colaborar co profesorado do propio centro na elaboración de contidos.
- Adaptación a diferentes metodoloxías de traballo na aula.
- Integración con outros proxectos do centro e traballo interdisciplinar.
- Mellora da competencia dixital do alumnado e profesorado.
- Seguimento da actividade diaria e resultados académicos.
- Integra sistemas de comunicación entre iguais e alumnado-docente que poden ser controlados polo centro en calquera momento.
- Incorpora aplicacións e sistemas de seguridade para a navegación e o acceso aos recursos, facilitando a monitorización e seguimento da actividade do alumnado.