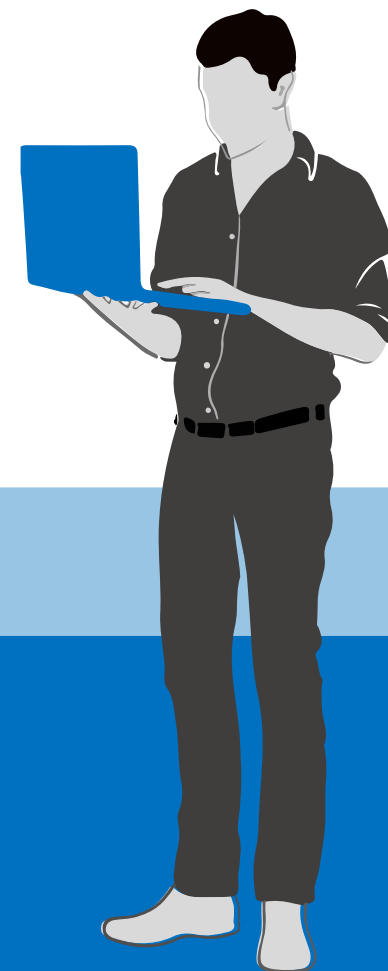




XUNTA
DE GALICIA

Estratexia
Galicia Dixital
2030



E-DIXGAL

Educación dixital en Primaria e Secundaria



Que é o proxecto E-Dixgal?

O proxecto E-Dixgal impulsa a **integración da educación dixital nos centros educativos**, proporcionando as ferramentas e recursos esenciais para a súa posta en marcha. Esta iniciativa **aposta por un modelo híbrido**, no que se combinan os métodos tradicionais coa utilización de contidos, recursos e ferramentas dixitais, fomentando unha aprendizaxe adaptada aos novos desafíos.

Principais vantaxes:

- Interacción e personalización.
- Flexibilidade pedagóxica.
- Recursos didácticos, tecnolóxicos e a rede de apoio ao proxecto.





Que melloras ofrece o proxecto na aula

- Cada alumno/a e cada docente dispón do seu propio **equipo informático con conectividade, soporte técnico e garantía.**
- Disponibilidade de **múltiples fontes de recursos, personalizables** nun mesmo espazo de traballo.
- Facilita **recursos e materiais** que favorecen a implantación dun **modelo híbrido.**
- Posibilidade de **integrar recursos propios** creados con diferentes ferramentas.
- Facilitade á hora de **colaborar co profesorado do propio centro** na elaboración de contidos.



E-DIXGAL
Vantaxes do proxecto



Que melloras ofrece o proxecto na aula

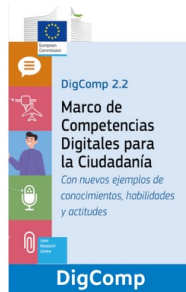
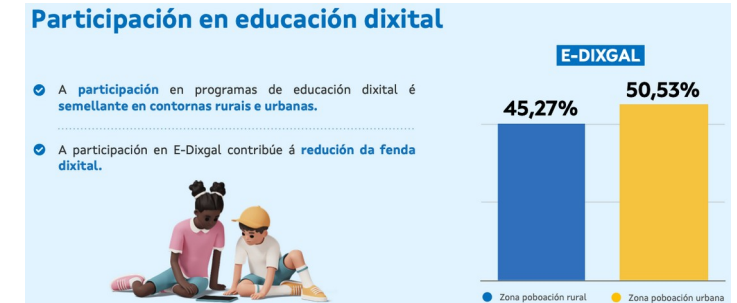
- **Adaptación a diferentes metodoloxías de traballo na aula.**
- **Mellora da competencia dixital** do alumnado e profesorado.
- **Seguimento** da actividade diaria e resultados académicos.
- **Integra sistemas de comunicación** entre iguais e alumnado-profesorado que poden ser **controlados polo centro.**
- **Sistemas de seguridade para a navegación e o acceso aos recursos,** facilitando a monitorización e seguimento da actividade.





Implicación nas familias e no alumnado

- Contribúe á redución da fenda dixital.
- A gratuidade de recursos facilita o acceso a toda a comunidade educativa dos centros.



Competencia dixital do profesorado e do alumnado

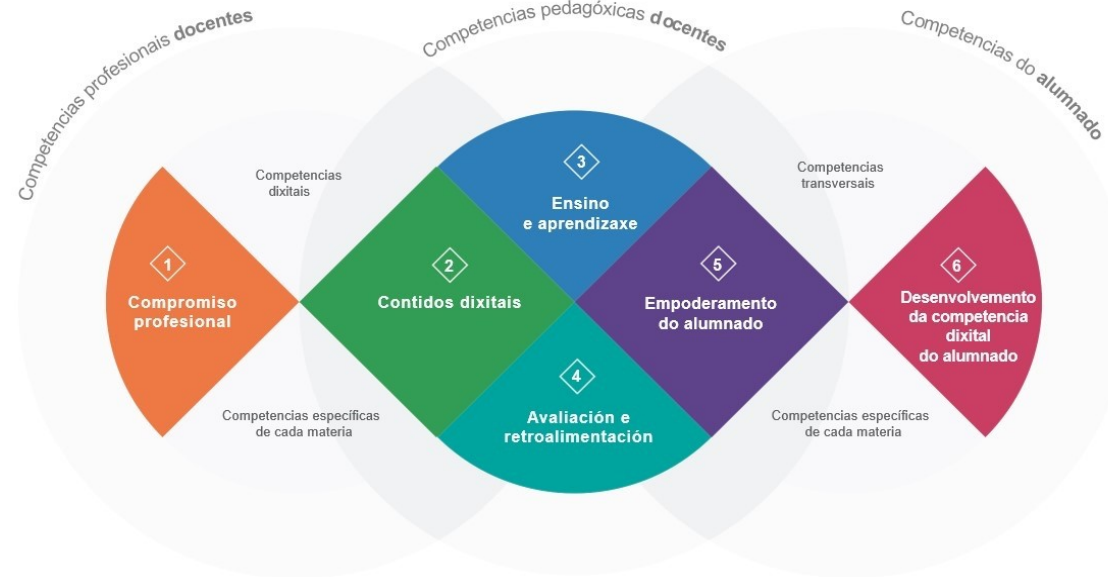
- Mellora da compentecia dixital nestes perfís.

REPERCUSIÓN NAS AULAS
Análise de datos





O proxecto E-Dixgal e a competencia dixital



©Unión Europea, autor: Prodigioso Volcán, 2017



- O Marco Europeo de Competencias dixitalis define as competencias dixitalis a nivel de centros, de docentes e de alumnado.
- A competencia dixital é unha das competencias claves que define a lexislación educativa actual.
- Todas as materias inclúen no seu currículo contidos e destrezas dixitalis.

COMPETENCIA DIXITAL
#DigCompOrg #DigCompEdu





Niveis educativos

Primaria: 5º- 6º

ESO: 1º, 2º, 3º e 4º

Participantes

613 centros

+ 64.000 estudantes

+ 7.300 docentes

+ 3.100 Aulas

Equipamento

Portátiles de alumnado

Equipos de profesorado

Portátiles de aula

Armarios de carga

Paneis dixitais interactivos

Elementos

Infraestrutura tecnolóxica

Espazos virtuais e plataformas dixitais

Contidos, materiais e recursos dixitais gratuítos

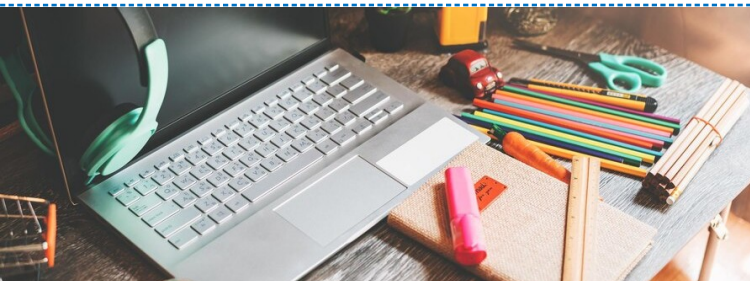
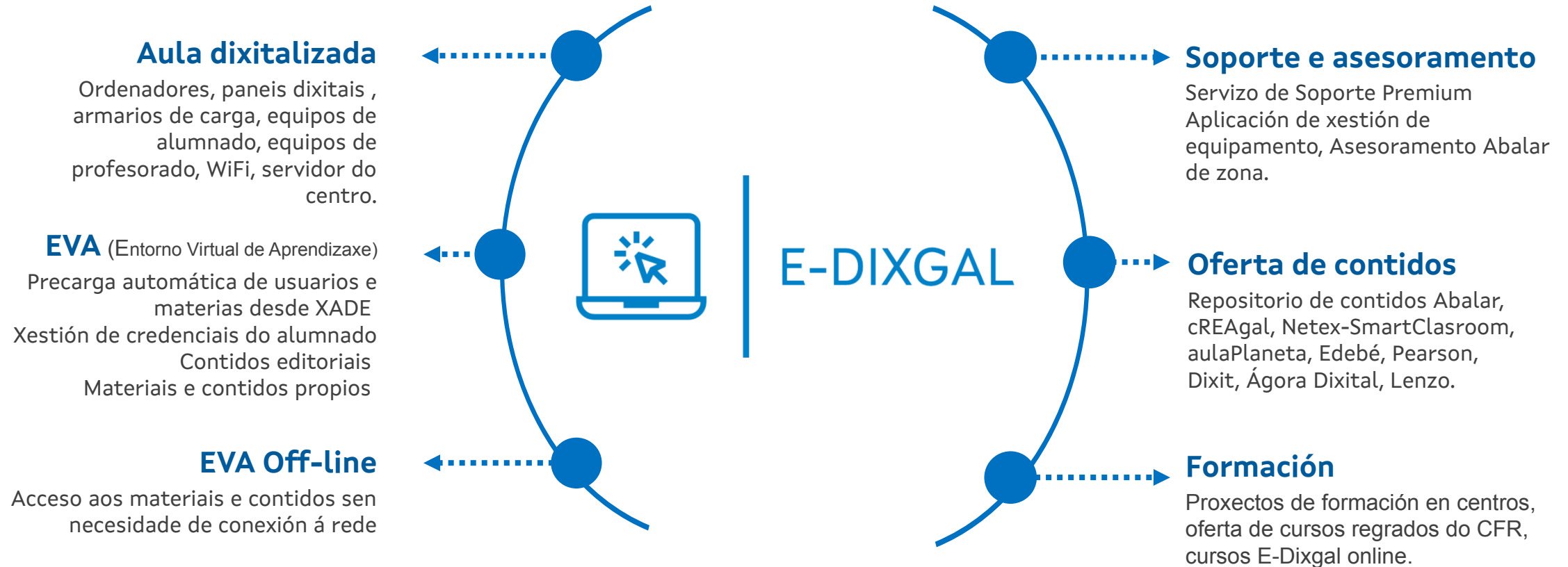
Ferramentas de avaliación e control

Formación continua do profesorado

Asistencia técnica 24/7



DATOS DO PROXECTO
Estatísticas



CARACTERÍSTICAS DO PROXECTO
Elementos E-DIXGAL



Panel dixital
interactivo



Portátil de aula,
alumnado e
profesorado



Carro de
carga



Conectividade



Servidor
Abalar



Navegación
segura



DOTACIÓN DUNHA AULA DIXITALIZADA
Dispositivos e conectividade





WiFi Abalar

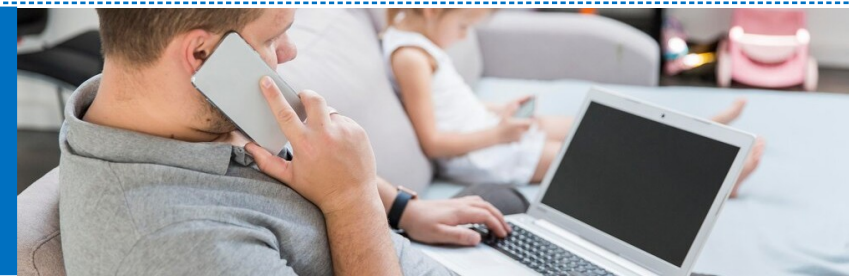
Permite a conexión WiFi automática de todo o equipamento E-Dixgal sen necesidade de intervención por parte dos usuarios.

Seguridade

O feito de non ter que configurar credencias nin acceso facilita a seguridade da mesma e do acceso controlado.

Beneficios

- Conexión automática dos dispositivos autorizados.
- Actualización automática do equipamento de alumnado e profesorado.
- Emprego de recursos coma o control de aula (Eoptes) e o intercambio de arquivos (Samba).
- Actualización da aplicación de navegación segura e actualización de sitios filtrados.





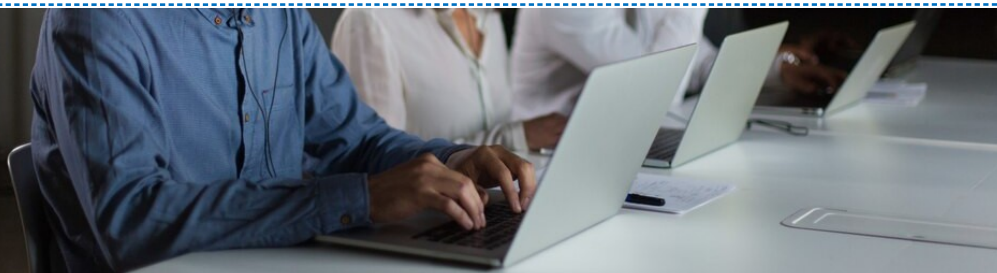
O software libre na educación

O uso do software libre na educación posibilita que tanto o profesorado como o alumnado poidan dispoñer libremente nos seus domicilios do mesmo software co que traballan no seu centro educativo, xa que o software libre permite copiarse e distribuírse libremente.

O software libre baséase en estándares internacionais abertos e libres, polo que ensinar con software libre implica ensinar e aprender a usar a tecnoloxía e non un produto concreto dunha determinada marca.

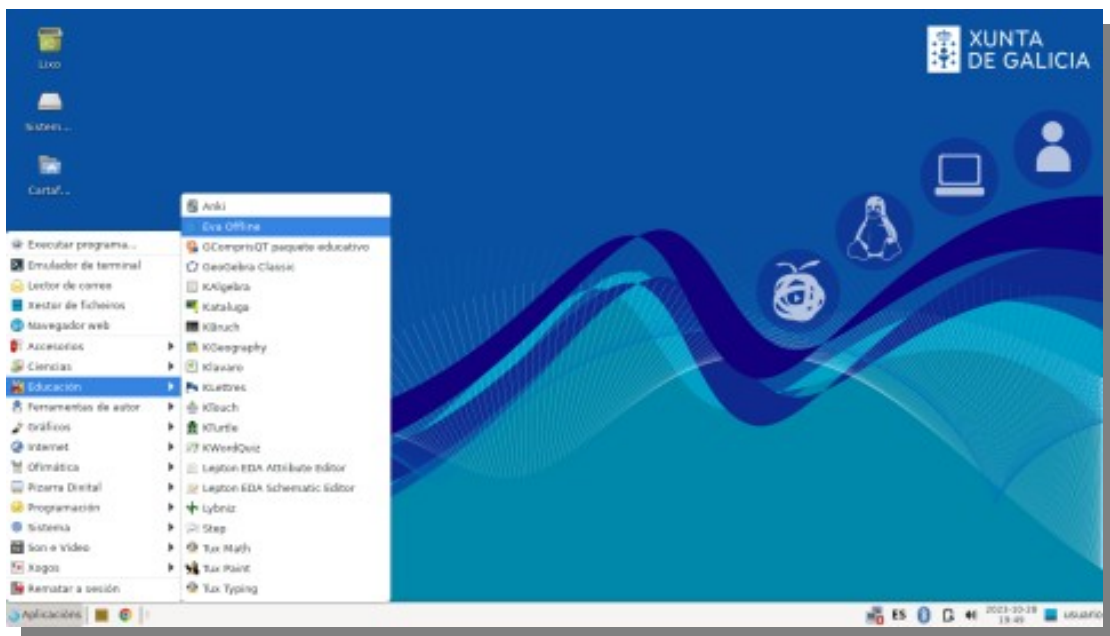
Maqueta Abalar

Sistema operativo, software e aplicacións instaladas en todos os equipos informáticos do **proxecto E-DIXGAL**.



MAQUETA ABALAR
Software libre

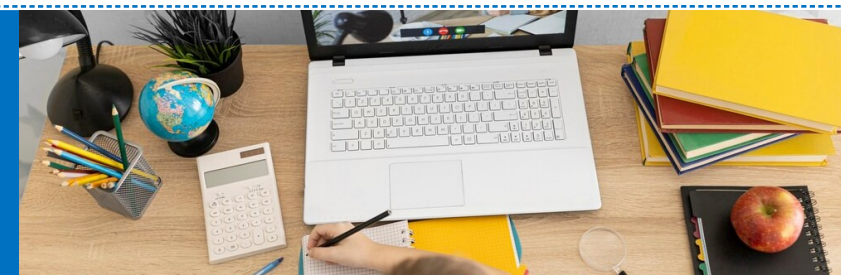
Sistema operativo, software e aplicacións instaladas en todos os equipos informáticos do **proxecto E-DIXGAL**.



- **m3dviewer** para modelado 3D
- **tracker** para a análise de vídeo na docencia em STEM
- Cliente de **nextcloud** para o uso de abalarbox
- Software **Thonny**, contorna de desenvolvimento integrado (IDE) diseñado especificamente para principiantes en Python
- **Soporte Latex para Xournal**, funcionalidade que permite inserir e renderizar fórmulas matemáticas e outros contidos científicos nas notas de Xournal.

MAQUETA ABALAR

Aplicaciones





Uso seguro do equipamento e filtros de seguranza

Funcionalidades básicas:

- Filtrado de contidos.
- Filtrado de contido inapropiado usando Blacklist e Whitelist.
- Filtrado por categorías.
- Configuracións precisas para filtrado de sitios web por categorías.
- Funciona indistintamente desde calquera conexión.
- Filtrado da actividade.
- Evita accesos non autorizados a sitios con información sensible.
- Bloqueo de acceso ás redes sociais.

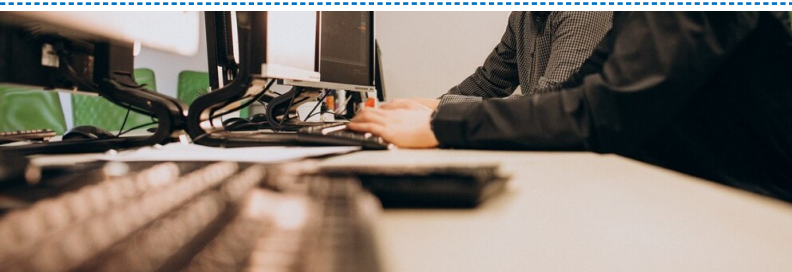


Xestión, mantemento e actualización das necesidades de bloqueos ou autorizacións de acceso a sitios específicos de forma periódica.

Protocolo centralizado que recibe as necesidades e analiza o impacto das mesmas.

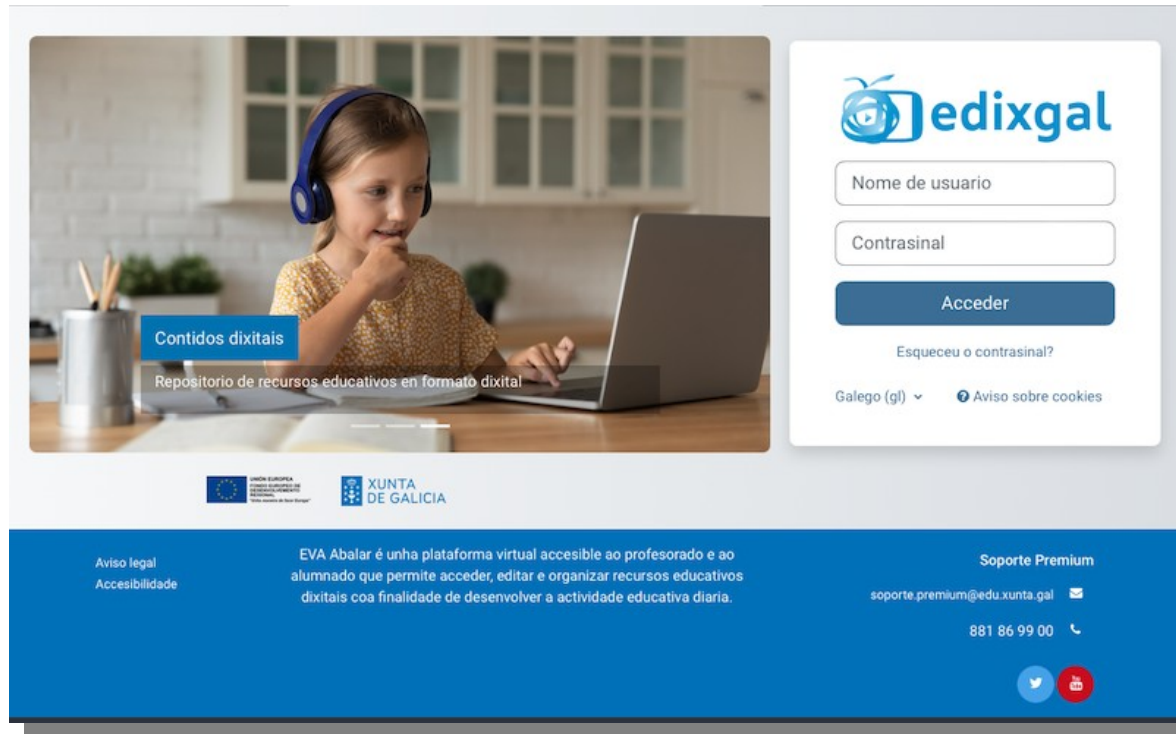
Unha **ferramenta de navegación segura** implementada sobre a nova maqueta Abalar 11 e instalada nos portátiles do alumnado E-Dixgal.

Proporciona aos equipos novas **funcionalidades de seguridade, protección e estabilidade**.



MAQUETA ABALAR
Navegación segura

A contorna de traballo

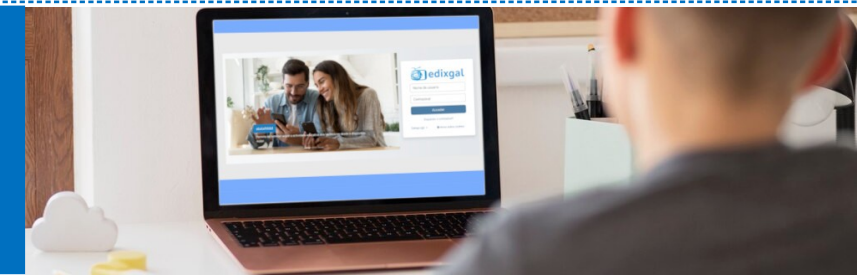


O entorno virtual de aprendizaxe (EVA) do proxecto E-Dixgal é unha **plataforma baseada en moodle** que permite a creación de aulas virtuais de forma similar ás aulas virtuais do proxecto WebsDinámicas.

A través desta contorna, o alumnado e profesorado ten acceso a contidos dixitais e recursos educativos que permiten un ensino e aprendizaxe interactivo e personalizado.

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

EVA
Entorno Virtual de Aprendizaxe





- **Acceso** por parte do profesorado coa **conta corporativa** @edu.xunta.gal.
- **Creación de aulas** para todas as materias do grupo de forma **automática** unha vez completados os datos en XADE.
- Matriculación e **xeración de credenciais do alumnado automática**.
- **Posibilidade de restaurar as credenciais do alumnado** en calquera momento por parte de calquera docente do grupo.
- Posibilidade de **incorporar recursos** do proxecto, do repositorio de contidos, cREAgal, ou creados polo profesorado.
- É posible **incorporar os materiais xerados na Aula Virtual do centro** a través das copias de seguranza e posterior restauración.
- Posibilidade de incorporar contidos cREAgal

Novidades

- **Novos formatos** para presentar os cursos.
- Maior flexibilidade á hora de **xerar cursos personalizados** e matrícula automática do alumnado.
- **Simplificación do sistema de cualificación** e integración das competencias. Posibilidade de imprimir cualificacións e novas funcionalidades na xestión.
- **Traballo colaborativo:** Board, MindMap
- **Gamificación:** LevelUp



E.V.A.
Entorno Virtual de Aprendizaxe



Mensaxería



- Ferramenta de mensaxería integrada na plataforma E.V.A.
- Xestionada íntegramente desde o propio centro educativo.
- **Activación e desactivación** independente para cada grupo.

F	Entre Alumnos		Alumnos e docentes	
	Habilitada	Deshabilitada	Habilitada	Deshabilitada
Centro				
Todo o centro	☒	☐	☒	☐
Grupo	Habilitada	Deshabilitada	Habilitada	Deshabilitada
5º B	☒	☐	☒	☐
5º D	☒	☐	☒	☐
5º A	☒	☐	☒	☐
5º C	☒	☐	☒	☐
5º E	☒	☐	☒	☐
6º D	☒	☐	☒	☐
6º E	☒	☐	☒	☐
6º C	☒	☐	☒	☐
6º B	☒	☐	☒	☐
6º F	☒	☐	☒	☐
6º A	☒	☐	☒	☐

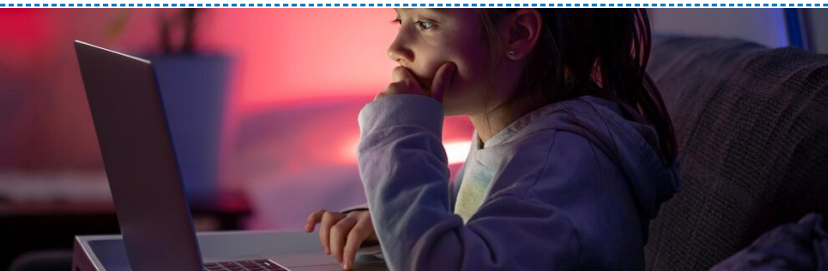




- **Repositorio de recursos educativos:** <https://recursos.edu.xunta.gal/>
- **cREAgal:** <https://recursos.edu.xunta.gal/creagal>
- **DIXIT:** <https://recursos.edu.xunta.gal/dixit>
- **Ágora Dixital:** <https://espazoabalar.edu.xunta.gal/agora-dixital>
- **Lenzo:** <https://ciedix.edu.xunta.gal/proxectos>
- **Recursos editorias:**
 - Netex - Smart Classroom, Edebé, Aula Planeta e Pearson

Novidades

- Incorporación de novos materiais para Educación Física (3º-4º ESO), Cultura Clásica (3ºESO) e Filosofía (4º ESO).
- Previsión de dispoñibilidade de material en lingua inglesa para traballo en seccións bilingües ou centros plurilingües.



CONTIDOS EDUCATIVOS
Recursos dixitais educativos



<https://espazoabalar.edu.xunta.gal/creagal>

Os recursos cREAgal son **recursos educativos abertos (REA) desenvolvidos por profesorado galego**.

Estes REA **cobren integramente o currículo** de cada materia e baséanse en **situacións de aprendizaxe** nas que se propón un reto para o alumnado.

No repositorio atópanse os **recursos para o alumnado** e as correspondentes **guías didácticas** para o profesorado, onde se explica como **aplicalos na aula** e a súa relación coa programación de exemplo de **PROENS**.

Publicación de contidos

2025/26



5º e 6º Educación Primaria
1º ESO

2026/27



2º e 3º ESO



CONTIDOS EDUCATIVOS
cREAgal

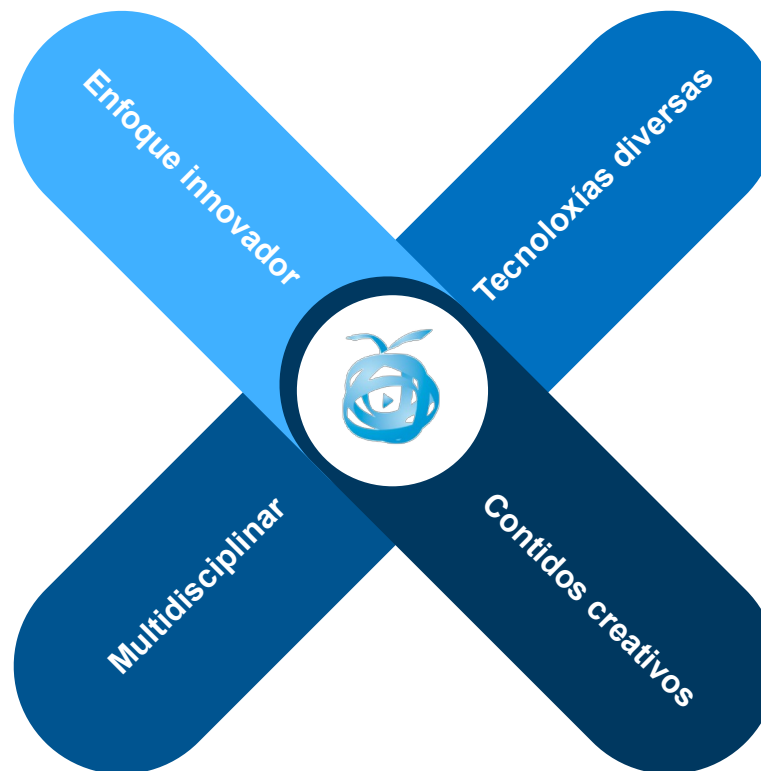


Que é Dixit?

O proxecto Dixit busca poñer a disposición da comunidade educativa galega contidos innovadores, aproveitando as potencialidades da tecnoloxía para favorecer a aprendizaxe activa do noso alumnado.

Trátase de contidos diversos, elaborados de forma colaborativa por profesorado galego para alumnado galego, observando as súas necesidades educativas e os seus procesos de aprendizaxe nas distintas etapas educativas.

Son, polo tanto, recursos adaptados ao currículo galego, que responden ademais á realidade sociolingüística das aulas, o que permite ao profesorado empregalos de forma directa na aula.

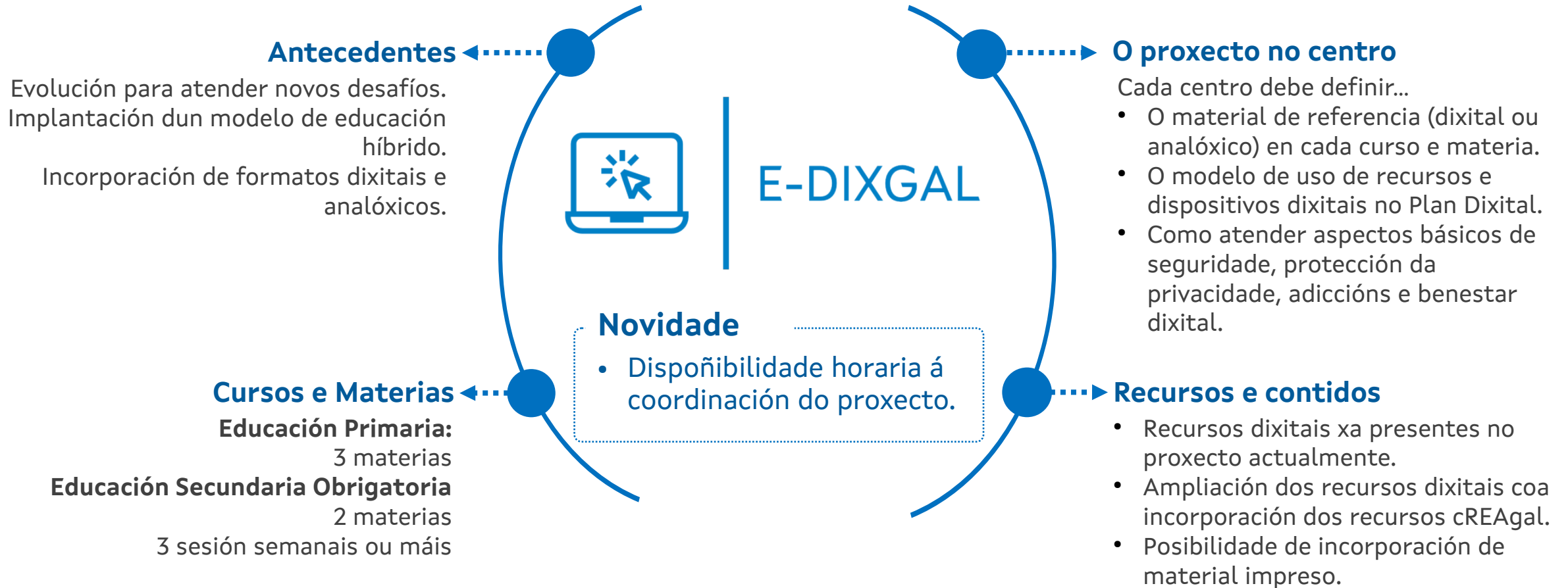


Características principais

1. Pensados por persoal docente experto para o voso alumnado.
2. Elaborados cun enfoque innovador e creativo.
3. Desenvolvidos con tecnoloxías diversas.
4. Definidos en sintonía coas motivacións do alumnado e as necesidades do persoal docente.
5. Destinados a fomentar a aprendizaxe activa do alumnado.
6. Adaptados ao currículo galego.
7. Creados especificamente para cada materia pero incorporando unha visión multidisciplinar.
8. Adecuados ás etapas de primaria e secundaria.
9. Postos a disposición de toda a comunidade educativa.
10. Doados de empregar.

**CONTIDOS EDUCATIVOS
DIXIT**





NOVIDADES DO PROXECTO
Implantando un modelo híbrido

Novidades Primaria

- Posibilidade de incorporar libros de texto e participación nas axudas de libros da Consellería

LOMLOE
EDUCACIÓN PRIMARIA

	SESIÓNS/CURSO					
	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Lingua Galega e Literatura	4	4	4	4	4	4
Lingua Castelá e Literatura	4	4	4	4	4	4
Matemáticas	5	5	4	4	4	4
Ciencias Sociais	2	3	2	3	2	2
Ciencias da Natureza	3	2	3	2	3	2
Lingua estranxeira: Inglés	2	2	3	3	3	3
ATA AGORA NA LOMCE ED. ARTÍSTICA						
Educación Plástica e Visual	1	1	1	1	1	1
Música e Danza	1	1	1	1	1	1
Educación Física	2	2	2	2	2	2
Relixión / Proxecto competencial	1	1	1	1	1	1
NOVA						
Educación e Valores Cívicos e Éticos						1
TOTAIS	25	25	25	25	25	25

XUNTA DE GALICIA Xacobeo 21:22

Libros de texto

- Ata 3 libros de texto en materias con 3 ou máis sesións lectivas semanais.

Implantación*

2025/26
5º de Educación Primaria

2026/27
6º de Educación Primaria

Aprobación da lei de educación dixital

* Nota:

- No caso de centros xa integrados no proxecto, a inclusión dos libros de texto poderá realizarse en todos os niveis integrados no proxecto.



NOVIDADES DO PROXECTO
Implantando un modelo híbrido - Primaria

Novidades Educación Secundaria Obrigatoria (ESO)

- Posibilidade de incorporar libros de texto e participación nas axudas de libros da Consellería

LOMLOE
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBRIGATORIA

SESIÓNS/CURSO			
1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
Lingua Galega e Literatura 3	Lingua Galega e Literatura 3	Lingua Galega e Literatura 3	Lingua Galega e Literatura 3
Lingua Castelá e Literatura 3	Lingua Castelá e Literatura 3	Lingua Castelá e Literatura 3	Lingua Castelá e Literatura 3
1ª Lingua Estranxeira 3	1ª Lingua Estranxeira 3	1ª Lingua Estranxeira 3	1ª Lingua Estranxeira 3
Matemáticas 4	Matemáticas 4	Matemáticas 4	Matemáticas A / Matemáticas B 4
Xeografía e Historia 3	Xeografía e Historia 3	Xeografía e Historia 3	Xeografía e Historia 3
Educación Física 2	Educación Física 2	Educación Física 2	Educación Física 2
Bioloxía e Xeoloxía 3	Física e Química 3	Bioloxía e Xeoloxía 2	Relixión/Proxecto competencial 1
Relixión/Proxecto competencial 1	Relixión/Proxecto competencial 1	Física e Química 2	Titoría 1
2ª Lingua estranxeira 2	2ª Lingua estranxeira 2	Relixión/Proxecto competencial 1	Optativa autonómica 3
Educación Plástica, Visual e Audiovisual 2	Música 2	Educación en Valores Cívicos e Éticos 1	Optativa 1 (estatal) 3
Tecnoloxía e Digitalización 3	Tecnoloxía e Digitalización 3	Educación Plástica, Visual e Audiovisual 2	Optativa 2 (estatal) 3
Disposición de centro 2	Disposición de centro 2	Música 2	Optativa 3 (estatal) 3
Titoría 1	Titoría 1	Titoría 1	
TOTAIS 32	TOTAIS 32	Optativa autonómica 3	TOTAIS 32

OPTATIVAS AUTONÓMICAS 3º ESO 2ª Lingua estranxeira | Cultura clásica | Educación Dixital | Oratoria
OPTATIVAS AUTONÓMICAS 4º ESO Filosofía | Cultura clásica | Oratoria | Opción non cursada do bloque de estatal
OPTATIVAS ESTATAIS 4º ESO Bioloxía e Xeoloxía | Física e Química | Educación Dixital | Música | Latín | Economía e Emprendemento | Formación e Orientación Persoal e Profesional | Tecnoloxía | Expresión Artística | 2ª Lingua estranxeira

Libros de texto

- 6 materias con material dixital e ata 2 libros de texto en materias obrigatorias
- Materias con recursos dixitais:
 - 3 ou máis sesións semanais, excepto:
 - 2ª lingua estranxeira
 - Física e Química - Bioloxía e Xeoloxía (3ºESO)
- Materias con libros de texto*:
 - 3 ou máis sesións semanais

Implantación

2025/26
1º ESO

2026/27
2º ESO

2027/28
3º ESO

2028/29
4º ESO

Aprobación da lei
educación dixital

* Nota:

- No caso de centros xa integrados no proxecto, a inclusión dos libros de texto poderá realizarse en todos os niveis integrados no proxecto.

NOVIDADES DO PROXECTO
Implantando un modelo híbrido – ESO (I)



Xestión das axudas de libros de texto

Educación Primaria

TIPO DE AXUDAS SEGUNDO RENDA PER CÁPITA FAMILIAR		
IGUAL OU INFERIOR A 6.000€	ENTRE 6.000€ E 10.000€	ENTRE 10.000€ E 30.000€
Ata 3 libros	Ata 2 libros	Desgravación fiscal

Educación Secundaria Obligatoria

TIPO DE AXUDAS SEGUNDO RENDA PER CÁPITA FAMILIAR		
IGUAL OU INFERIOR A 6.000€	ENTRE 6.000€ E 10.000€	ENTRE 10.000€ E 30.000€
Ata 2 libros	Ata 1 libros	Desgravación fiscal



NOVIDADES DO PROXECTO
Implantando un modelo híbrido



CENTROS DE NOVA INCORPORACIÓN - Tarefas

Publicación convocatoria <u>10 días hábiles presentación</u>	Resolución provisional <u>5 días hábiles reclamación</u>	Resolución definitiva	20 de xuño
• Analizar a convocatoria. • Solicitar información ás asesorías abalar de zona. • Informar á Comunidade Educativa. • Escoller as materias e recursos a empregar en cada unha. • Realizar a votación Claustro e Consello. • Presentar o proxecto se é o caso.	• Unha vez publicada a resolución provisional ver as posibles reclamacións a realizar.	• Identificar definitivamente en XADE as materias seleccionadas para o proxecto e o material a empregar en cada caso.	• Fin do prazo para identificar as materias do proxecto en XADE.



NOVIDADES DO PROXECTO
Calendario



CENTROS XA INTEGRADOS NO PROXECTO - Tarefas

Publicación convocatoria <u>10 días hábiles presentación</u>	Resolución provisional <u>5 días hábiles reclamación</u>	Resolución definitiva	20 de xuño
• Analizar a convocatoria. • Solicitar información ás asesorías abalar de zona. • Informar á Comunidade Educativa. • Escoller as materias e recursos a empregar en cada unha. • Renovación automática se é o caso por 2 cursos.	• Unha vez publicada a resolución provisional ver as posibles reclamacións a realizar	• Identificar definitivamente en XADE as materias seleccionadas para o proxecto e o material a empregar en cada caso.	• Fin do prazo para identificar as materias do proxecto en XADE.



NOVIDADES DO PROXECTO
Calendario



- Os materiais educativos dixitais que se ofrecen son propostas de traballo que se inclúen no proxecto para poder empregar nas aulas. Pódese empregar un deses materiais, seleccionar diferentes recursos de diferentes fontes, material propio ou material que permita a súa reutilización.
- Pódense empregar e integrar materiais e recursos doutros proxectos.
- Pódense combinar estes recursos dixitais con outro tipo de recursos de cara a traballar cun modelo híbrido.



CONTIDOS EDUCATIVOS
Recursos dixitais educativos



Soporte e asesoramento

O proxecto E-Dixgal conta cunha gran rede de soporte e asesoramento para poder atender todas as necesidades e calquera incidencia que se poida xerar por parte do alumnado, profesorado, centros educativos e familias.

Asesorías Abalar de zona



Rede de formación

Servizo de formación do profesorado, CAFI e CFRs



Soporte Premium

Contacto a través de:

- Email
- Teléfono
- WhatsApp - Telegram



Novidade

Plataforma de xestión de incidencias

- Implementarase unha nova plataforma para a xestión de incidencias accesible para os centros educativos e persoas coordinadoras.
- Permitirá unha xestión máis áxil e eficiente das incidencias.



REDE DE APOIO AO PROXECTO

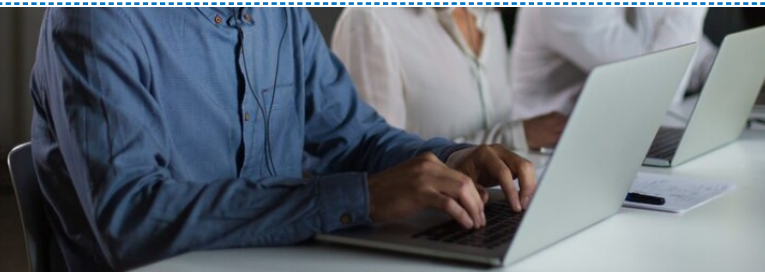
Asesorías Abalar de zona, Soporte Premium (24/7), Formación



Soporte e asesoramento

Novidades

- **ACTUALIZACIÓN DA INFORMACIÓN DO PROXECTO**
 - Mellora da información do proxecto, máis detallada e con recursos personalizados para cada perfil implicado no proxecto.
- **PLATAFORMA PARA A XESTIÓN DE INCIDENCIAS**
 - Dispoñible tanto para os centros educativos como para as persoas coordinadoras do Proxecto E-Dixgal.
 - Permitirá unha xestión máis áxil e eficiente das incidencias, mellorando a interacción e a comunicación entre os diferentes colectivos involucrados.
- **FORMACIÓN PARA O PROFESORADO**
 - Desenvolveranse novos manuais e recursos multimedia de formación sobre o Proxecto E-Dixgal dirixidos ao profesorado.
 - Estes recursos proporcionarán información actualizada e detallada sobre o uso das ferramentas e recursos dixitais, facilitando a integración da tecnoloxía no proceso de ensino-aprendizaxe.



REDE DE APOIO AO PROXECTO
Asesorías Abalar de zona, Soporte Premium, Formación



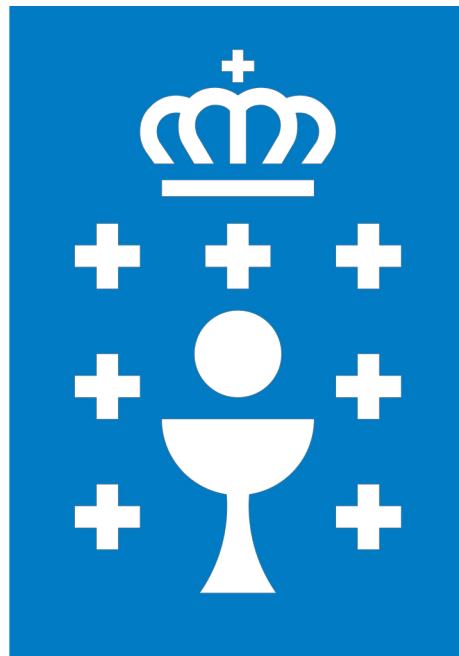
<https://espazoabalar.edu.xunta.gal/e-dixgal/informacion-para-familias>

Novidades

- **ACTUALIZACIÓN DA INFORMACIÓN DESTINADA ÁS FAMILIAS**
 - Información específica e adaptada.
- **SESIÓNS PRESENCIAIS**
 - Charlas e obradoiros nos centros educativos para explicar o proxecto e resolver dúbidas.
- **VÍDEOS INFORMATIVOS**
 - Contido audiovisual no que detallarán todos os puntos relacionados co proxecto.
- **MATERIAL ON-LINE**
 - Folletos e guías para proporcionar información clara e accesible sobre o proxecto, boas prácticas e benestar dixital.

AS FAMILIAS EN E-DIXGAL
Implicación e participación no proxecto





XUNTA DE GALICIA

<https://espazoabalar.edu.xunta.gal/e-dixgal>