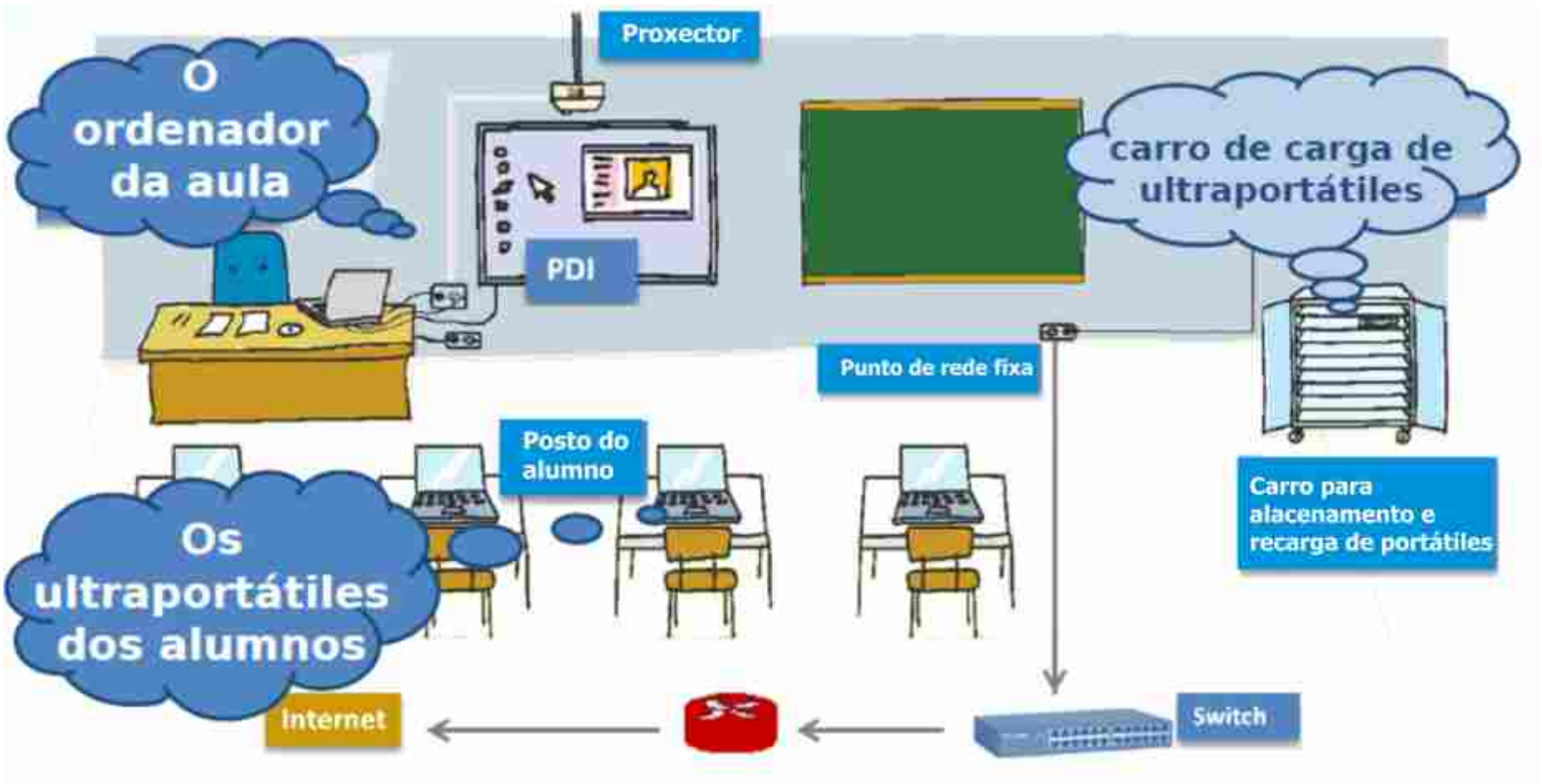
O proxecto ABALAR

O Proxecto Abalar ten a súa orixe na palabra celta "Abal", que significa mazá, a froita da sabedoría, e no termo galego "Abalar" para transmitir a mensaxe de promover e facilitar o movemento, o cambio e a transformación na educación.
Abalar é un proxecto que substancia a estratexia para a integración plena das TIC na práctica educativa en Galicia.
A estratexia do proxecto Abalar xira arredor do concepto de centro educativo dixital. O centro educativo dixital supera o concepto de centro educativo tradicional e persegue dispor de recursos humanos e pedagóxicos, así como de infraestruturas e servizos axeitados para o uso cotián da tecnoloxía por parte de todos os axentes da comunidade educativa, na actividade docente, de aprendizaxe e administrativa.



No noso centro está implantado o Proxecto Abalar en 5º de EP no presente curso e agardamos que en todo o terceiro ciclo no curso 2013-2014.
Contamos a día de hoxe co todo o equipamento de aula (equipos do profesorado, canón ultracorto e pantalla táctil) que xa estamos a empregar. Nesta semana remataron de configurar o equipamento do alumnado e a montaxe dos carros de carga
Á volta de vacacións comezaremos coa utilización de todo o equipamento.

Compre tamén ter presente que as novas tecnoloxías son unha ferramenta cada vez máis útil e con grandes posiblidades no proceso de ensino-aprendizaxe, pero son só un complemento.
As novas tecnoloxías non substitúen o esforzo necesario de estudar, os hábitos de estudo, ou o tempo que lle hai que dedicar a diario, etc. Poden facilitalo.
Pero por suposto as novas tecnoloxías non substitúen nin aos libros nin a un profesorado que seguirá sendo imprescindible neste proceso. Tampouco substituirán a necesaria preocupación das familias pola educación das súas fillas e fillos e o tempo que a isto deben dedicar.

Publicidade

MAYSO
Telf. 981 59 43 73 - Rosalía de Castro, 23 - 15706 SANTIAGO DE COMPOSTELA
e-mail: maysolibreria@mundo-r.com
www.maysopapeleria.com.es
MATERIAL OFICINA - ESCOLA - LIBRERÍA
XOGOS EDUCATIVOS - CONSUMIBLES INFORMÁTICOS

Vicens Vives