




 **#EducaciónDixital**

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

# { EDUCACIÓN DIXITAL



Neste documento preséntanse unha serie de **experiencias** que profesorado de **centros** da nosa comunidade autónoma quixeron compartir co resto do profesorado galego durante a xornada Educación Dixital.



Aula virtual da xornada



centro autonómico  
de formación e innovación



## TÍTULO

SEO en PRESTASHOP

## Centro

IES Xulián Magariños – Negreira (A Coruña)

## Nivel educativo

Ciclo Medio de Comercio e Márketing

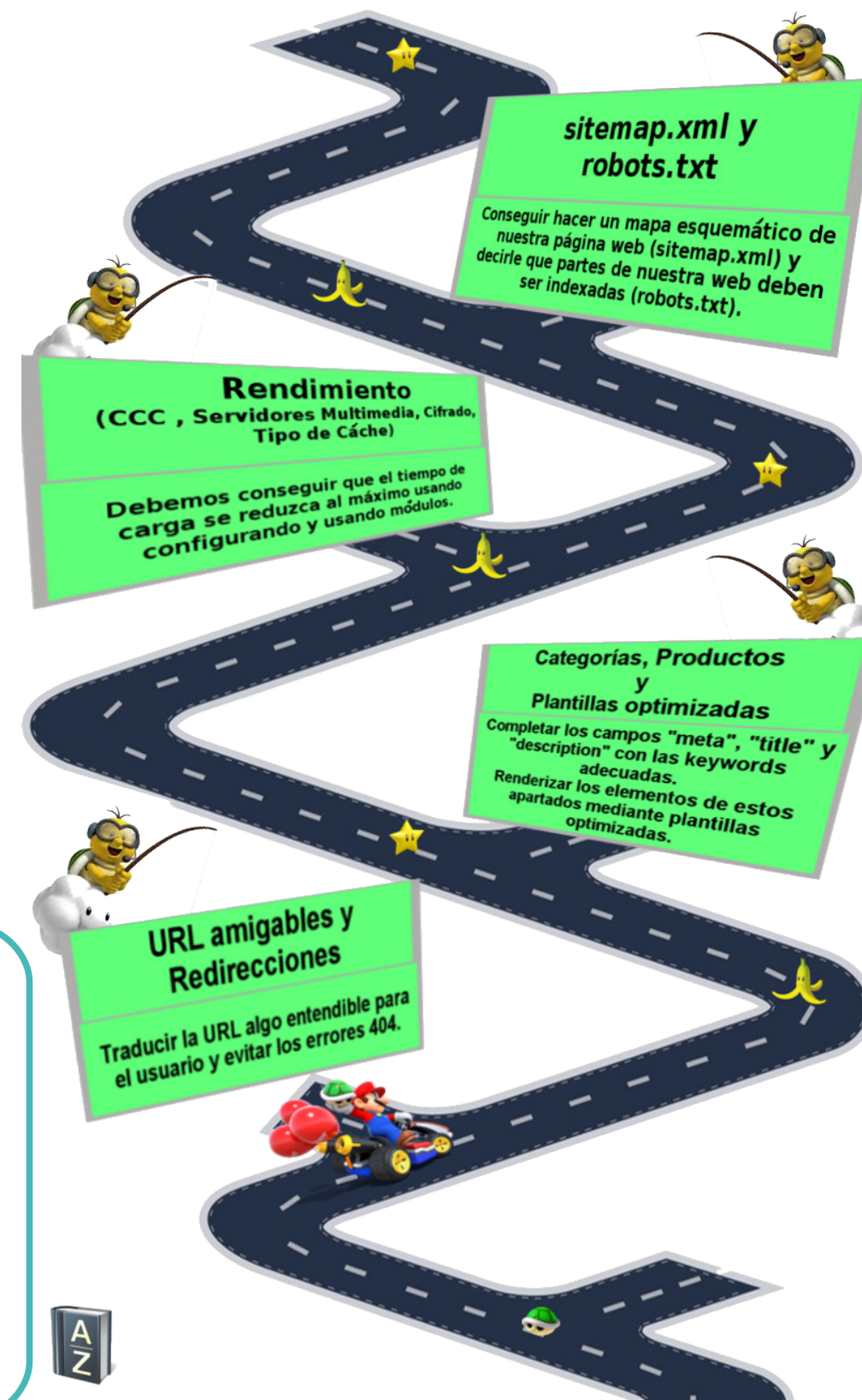
## Descripción

Traballo cooperativo para realizar un proxecto de innovación educativa, sobre posicionamento das empresas con tenda online no módulo de Comercio Electrónico, enfocado á plataforma de ecommerce Prestashop en colaboración co alumnado do mesmo ciclo do IES Chan do Monte de Marín.

## Código Qr



# SEO en PrestaShop



# EDUCACIÓN DIXITAL

## TÍTULO

Os pitiños cultivan e emprenden

 @ospitinos

## Centro

CEIP María Pita-A Coruña

Helga Vázquez Regueira  @helgavr

## Nivel educativo

6º de Educación Infantil

## Descrición

Con motivo de relacionar as nosas aprendizaxes cun proxecto global de centro definido pola Biblioteca Escolar, titulado *As plantas que nos rodean*, decidimos centrarnos no estudo do **horto e das hortalizas**. Polo que entre outras actividades elaboramos un libro de hortalizas, investigamos e analizamos as mesmas, e por suposto **cultivamos** produtos agrícolas na nosa propia horta, empregando **códigos QR** e diferentes recursos tecnolóxicos (**dispositivos móbiles, cámara deportiva, robot educativo**, entre outros). Posteriormente, xurdiunos a dúbida de que iamos facer cos nosos cultivos e centrámonos no estudo do **Mercado de Abastos**. A partir de aí, e analizando que precisabamos para **ser emprendedores/as** e iniciar as nosas vendas, conseguimos **implicar á comunidade educativa** para montar o noso propio mercado, ademais de **difundir coñecemento** a través da rede e colaborando cos comerciantes do Mercado Municipal de Elviña.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

  
centro autonómico  
de formación e innovación

 XUNTA  
DE GALICIA

## TÍTULO

Ventás dixitais-Mestres e nenos/as conectados/as.

## Centro

CEIP ANTONIO BLANCO RODRÍGUEZ- O COVELO PONTEVEDRA

## Nivel educativo

Infantil-Primaria

## Descripción

Cada neno/a traballa con un ordenador en todas as aulas, sacando partido a maqueta Abalar, e dende un servidor e nube no centro para poder traballar dende calqueira equipo, solucionando a comunicación de tarefas cos mestres e creando contido dixital para aprender a aprender, e substituímos os canóns e pizarras dixitais por televisións.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA



{ EDUCACIÓN DIXITAL }

## TÍTULO

Que hai detrás da máscara?

## Centro

Colexio María Auxiliadora. Lugo

## Nivel educativo

Educación secundaria

## Descripción

Elaboración de **vídeo titoriais** e coreografías ca temática “Debuxos Animados”.Deseño dun método de **votación** utilizando **medios tecnolóxicos**.

Fíos condutores do proxecto: cal é a orixe do Entroido?, cal é a relación entre as celebracións cristiáns e as pagáns?, celébrase en toda Galicia do mesmo xeito?, celébrase en todo o mundo?

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

Unha exposición sobre o Renacemento

## Centro

IES Xulián Magariños - Negreira

## Nivel educativo

3º ESO

## Descrición

Traballo sobre o Renacemento realizado nas materias de Xeografía e Historia (impartida en inglés e galego), Lingua Castelá, Lingua Galega e Lingua Inglesa, con axuda dos Dptos. de Plástica e Tecnoloxía. Consistiu en deseñar os posters para unha exposición utilizando diversas aplicacións informáticas (Smore, Atavist, Postermymwall) e material compartido na Aula Virtual.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

**OLLOS DE FOTÓGRAFO**

## Centro

IES de Quiroga – Quiroga (Lugo)

## Nivel educativo

3.º ESO

## Descripción

Un obradoiro de fotografía para a materia de Educación Plástica. O alumnado visitou na rede recursos para aprender noções básicas de angulacions e encadramentos. Despois, practicaron o aprendido facendo fotos cos seus móbiles. Traballando en equipos, elaboraron coas fotos presentacións dixitais e expuxeron os traballos ao resto da clase.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



**{ EDUCACIÓN DIXITAL }**

## TÍTULO

**Be my friend! / Somos amigos?**

## Centro

**IES Agra de Leborís, A Laracha**

## Nivel educativo

**3º ESO**

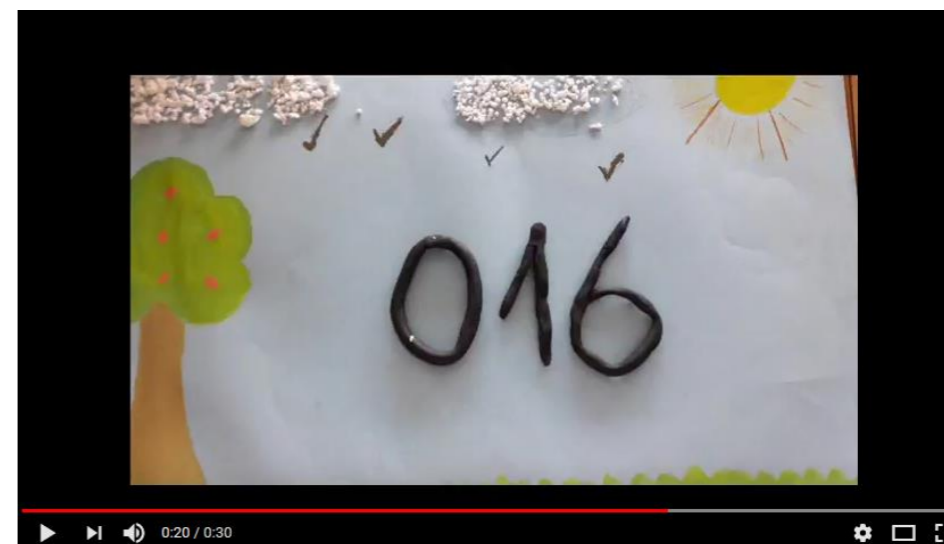
## Descripción

Traballamos en Educación Plástica, Visual e Audiovisual e Música coa fin de tratar diferentes temas relacionados coa relación entre iguais. O produto final é a creación dun vídeo con música propia. Realizamos este proxecto con tódolos alumnos e alumnas de 3º de ESO.

Enlaces: <http://evaverez.wixsite.com/music-arts/task>

<http://epvtics.blogspot.com.es/2016/03/and-what-are-you-going-to-do-e-ti-que.html>

## Imaxe



 **#EducaciónDixital**

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



## TÍTULO

Euloxio wiki: Unha aposta persoal

## Centro

I.E.S. Urbano Lugrís – A Coruña

## Nivel educativo

Formación Profesional

## Descrición

Entorno de aprendizaxe baseado nunha wiki, onde podemos atopar todos os contidos necesarios para a impartición de módulos e materias. Tamén actividades e tarefas, así como controles de asistencia, seguimento da programación e avaliación dos alumnos. Por outra banda, dispón de espazos para que os alumnos fagan traballos, tanto individuais como grupais.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

**Campionato de Fútbol Sala Edición 2017-18**

## Centro

**IES RODEIRA - CANGAS**

## Nivel educativo

**ESO, BACHARELATO E CICLOS FORMATIVOS**

## Descripción

*Torneo de fútbol sala (fútbol – 5) autoxestionado polo propio alumnado, en plataforma on line “en tempo real”, con dispoñibilidade de App para móvil, e seguemento en redes sociáis*

**Procesos formativos por profesorado e Departamentos específicos:**

*• Educación Física, Lingua Galega, Lingua Castelá, Educación Plástica e Visual, Fotografía e vídeo*

**Áreas de intervención e xestión dos alumnos:**

- Comité de Competición*
- Deseño e creación de logos-escudos dos equipos*
- Redacción de crónicas dos partidos*
- Reportaxes gráficas (fotografía e vídeo)*
- Arbitraxes, control de mesa: actas e marcador dixital*
- Estatística da competición*

 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA

## TÍTULO

“Frián Express: viaxe virtual”

## Centro

C.E.I.P. FRIAN-TEIS (VIGO)

## Nivel educativo

5º e 6º de Primaria

## Descrición

Frián Express, unha viaxe virtual por Europa (6º) e España (5º); nace no seo das distintas propostas educativas do centro: **Meteoescolas, Abalar-Edixgal, Seccións Bilingües, programa Prensa-Escola, “MMAF”, programación de aula e o PDI “Vivindo san no cole Frián”**. Empregamos para a súa realización metodoloxía por proxectos e traballo cooperativo, pola posibilidade que ofrecen de dar unha resposta educativa axustada a todo o alumnado.



 #EducaciónDixital

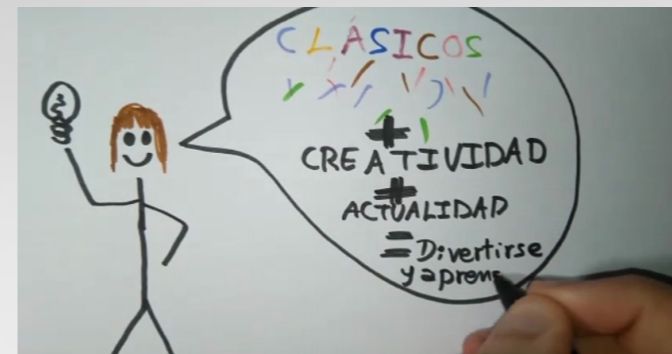
21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**

# Deconstruyendo los clásicos

# Deconstructing Classics



En este corto vais a ver una parodia del capítulo "De cómo los escolares demandan por Dios", del Libro de Buen Amor



## I.E.S. Sabón. Arteixo

Nivel Educativo: **1º BAC.**

Proyecto **ABP**. Aprendizaje cooperativo, curación de contenidos, aprender a aprender.

Objetivo: **reinterpretar los clásicos de la Literatura castellana y la inglesa.**

Uso de **TRIC**: vídeo, móvil, blog, redes sociales (Twitter, Instagram...)

Un reggaeton del *Çid*, un *Sálvame* de *El Libro de Buen Amor*, un *Hermano mayor* de *El Lazarillo* o un *Otelo* convertido en reality.

**Coevaluación con rúbricas.** Colaboración de la comunidad educativa.

Profesoras coordinadoras: Ana Salanguera Busto y María José Seoane Seara.

 **#EducaciónDixital**

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



## TÍTULO

# iPE

A revolução da EF a través dos dispositivos m3veis

## Centro

IES Leliadoura - Ribeira

## N3vel educativo

ESO

## Autor

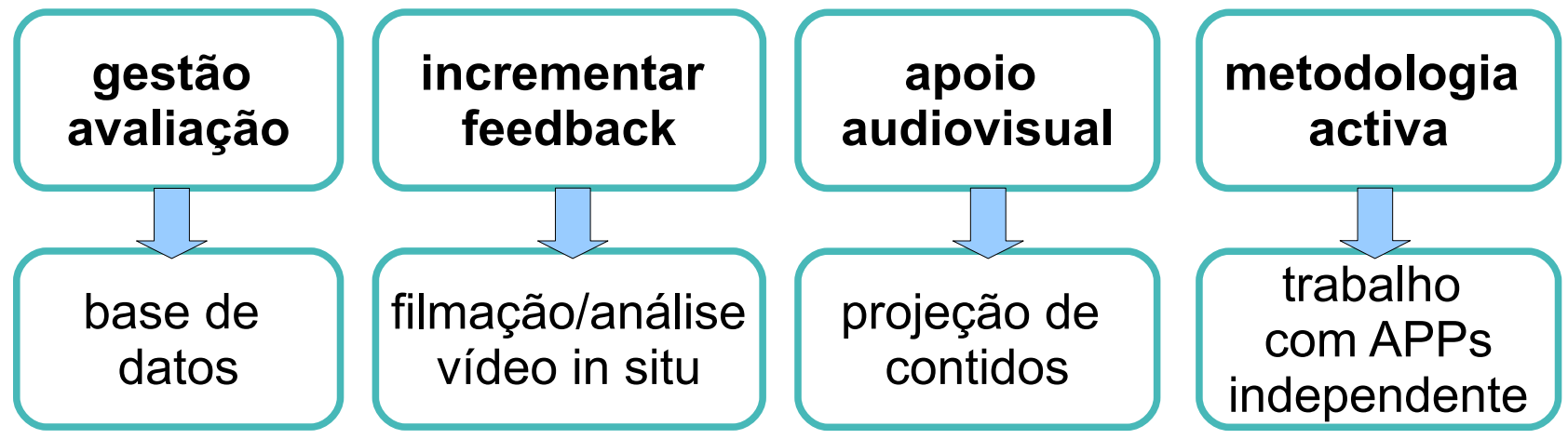
Jos3 Ignacio Salgado L3pez

## Para saber mais



## Descrici3n

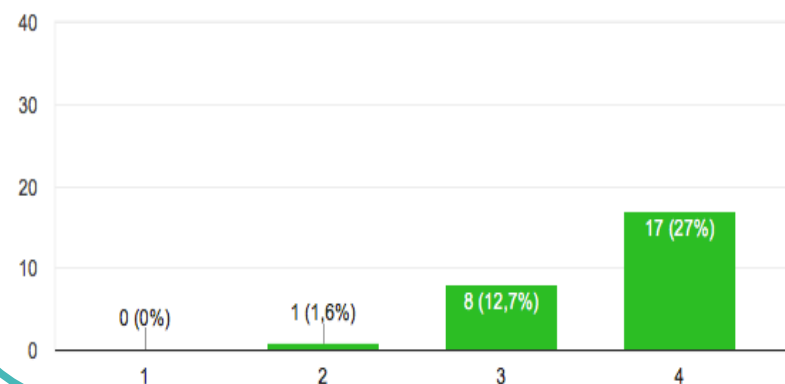
Os dispositivos m3veis na Educa3n F3sica (EF) est3o a configurar o maior avance dentro da did3ctica da m3teria nos 3ltimos 40 anos. A nossa experi3ncia partiu dumas reflex3es pr3vias que se convertiram nos eixos fundamentais da proposta:



## RESUME DE RESULTADOS

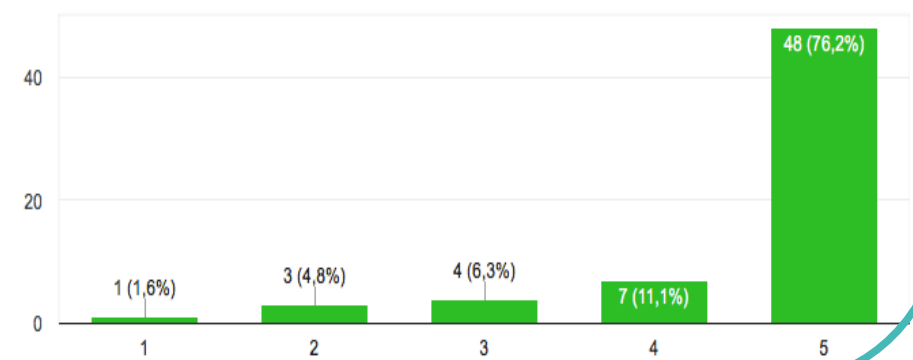
Avalia de jeito global o uso dos dispositivos m3veis na aula de EF

63 respostas



Quando usamos os dispositivos m3veis para a avali3n t3cnica com v3deo apreendo moito mais.

63 respostas





**TÍTULO**

Coñeces Cerdido?

**Centro**

CEIP da Barqueira - Cerdido

**Nivel**

Educación Infantil e  
Primaria

Este proxecto culmina co produto final dun libro interactivo con información sobre o concello de Cerdido e ten como eixo vertebrador a mascota da biblioteca, o Trasnó Trouleiro. A través da gamificación aparecerá na web do centro, redes sociais e de forma holográfica dando pistas sobre a súa aparición en distintos puntos de interese do concello. O alumnado e a súas familias deberán investigar e resolver os retos que o Trasnó lles propón.



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

  
centro autonómico  
de formación e innovación

 XUNTA  
DE GALICIA

# kaleido scape

Isabel Cobas Fernández [isabel.cobas@edu.xunta.es](mailto:isabel.cobas@edu.xunta.es)  
Profesora de xeografía e historia, IES Plurilingüe de Ames

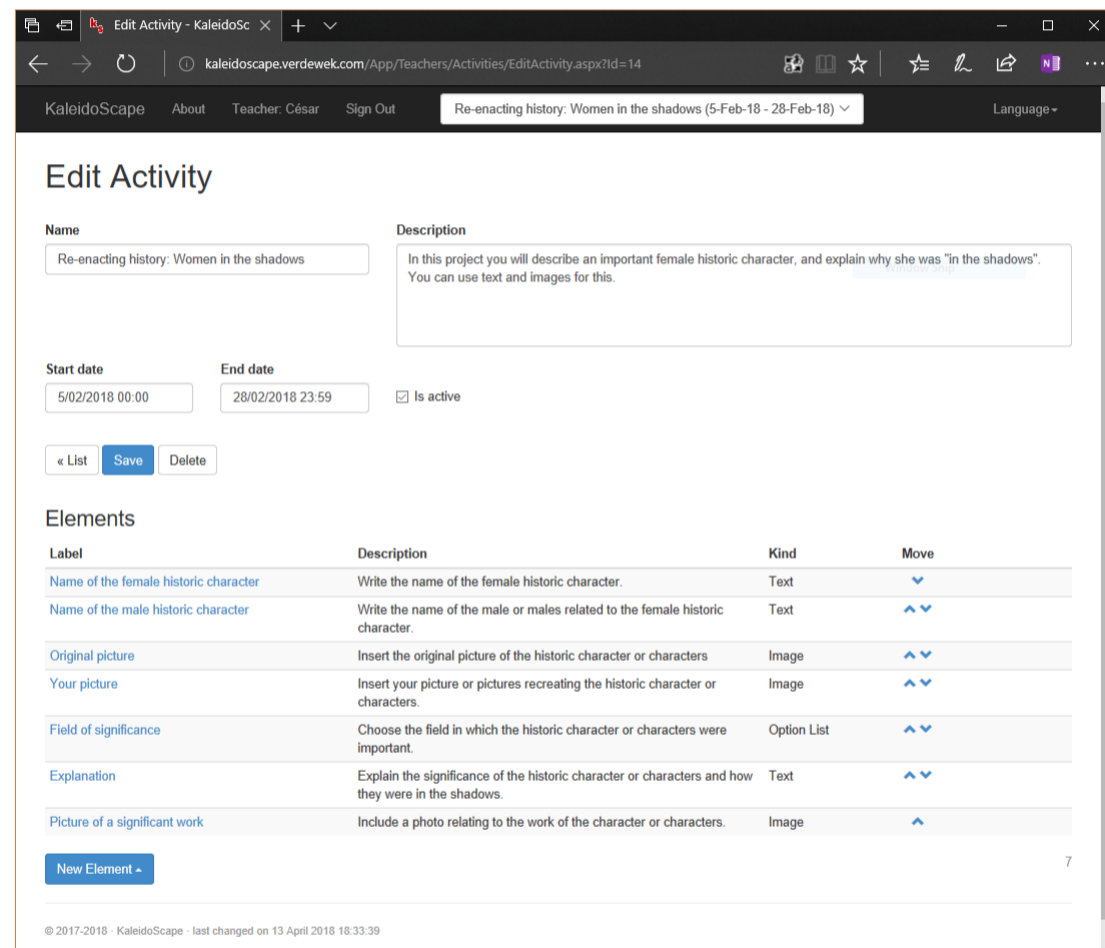
César González-Pérez [cesar.gonzalez-perez@incipit.csic.es](mailto:cesar.gonzalez-perez@incipit.csic.es)  
Investigador en software e patrimonio cultural, Incipit CSIC



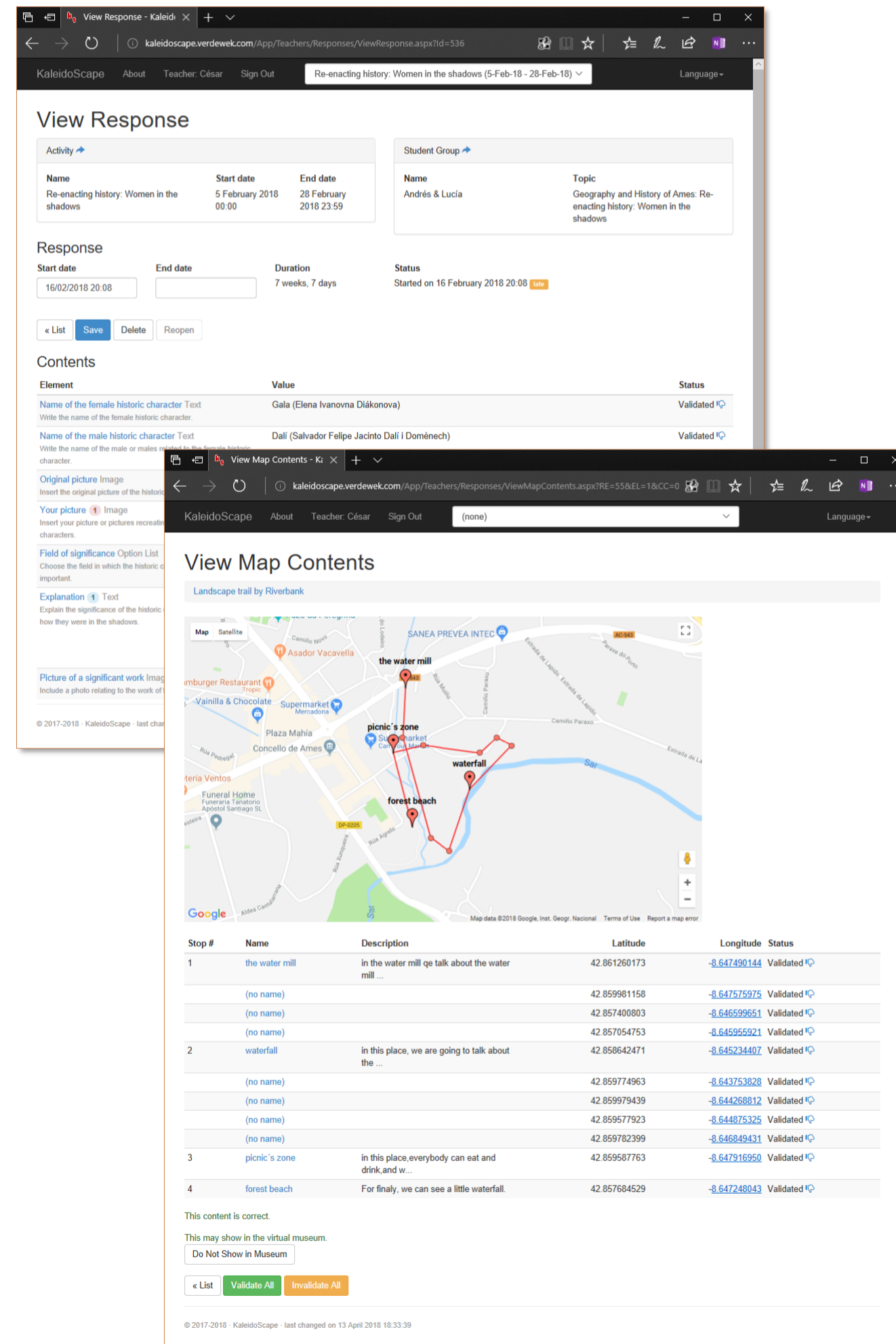
[kaleidoscape.verdewek.com](http://kaleidoscape.verdewek.com)



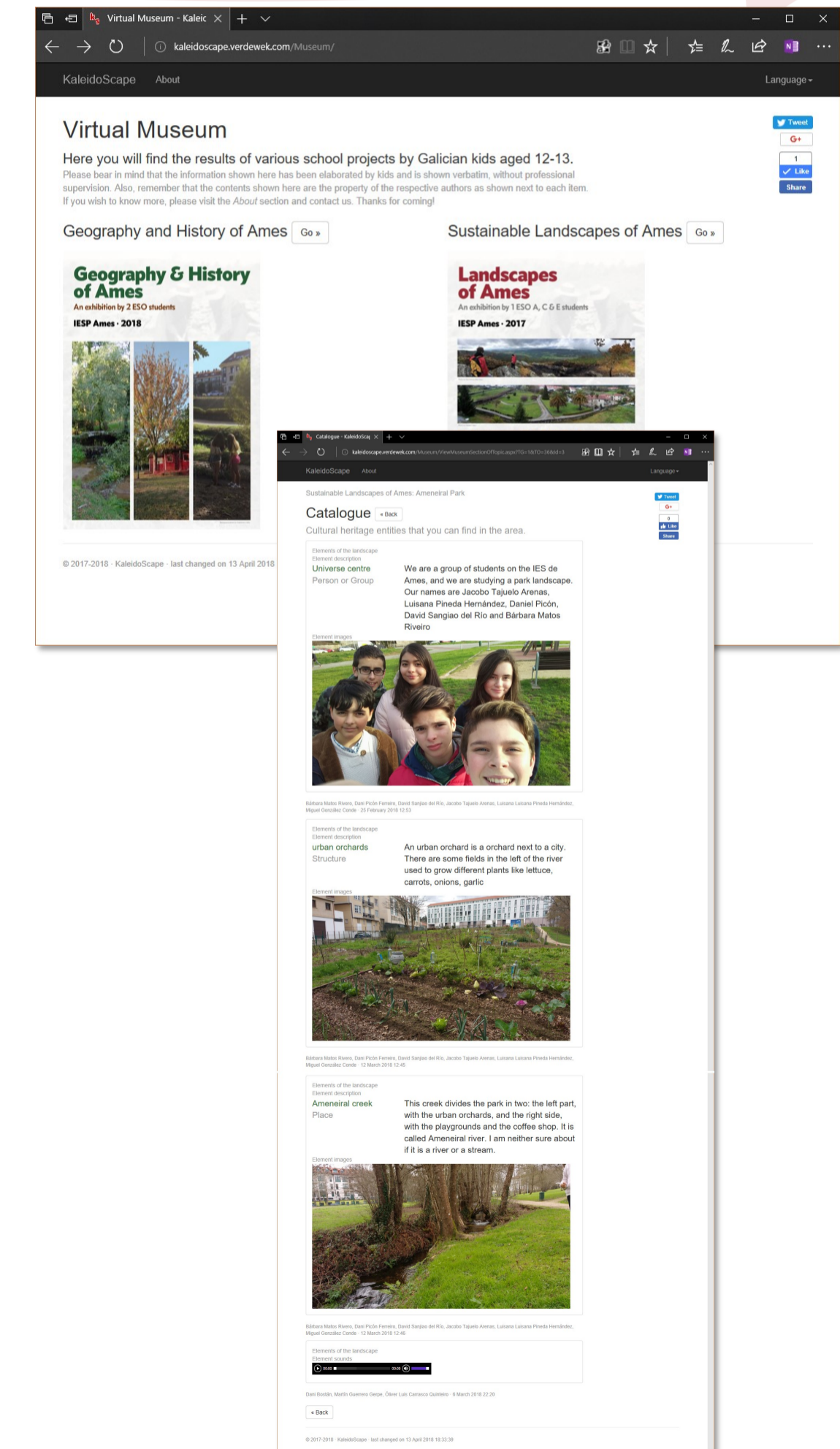
## 1 Deseñar actividades



## 2 Traballar co alumnado



## 3 Publicar no museo virtual



KaleidoScape é un sistema web multiusuario e multilingüe deseñado para que os alumnos e alumnas constrúan coñecemento sobre patrimonio cultural de xeito colaborativo e incremental.

KaleidoScape emprega tecnoloxías web, modelado conceptual e xeolocalización para facilitar o traballo de profesores e alumnos. Funciona en todo tipo de dispositivos, desde ordenadores ata teléfonos móbiles.

KaleidoScape ten sido usado con alumnos de 1º e 2º ESO nas materias de Paisaxe e Sustentabilidade e Xeografía e Historia, mais é suficientemente flexible para poder ser empregado en calquera materia e nivel.



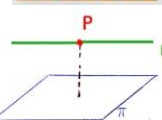
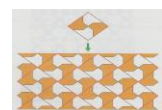
# Los 8 mundos

Es sobre eles formulásen se as leis que comprenderán polos séculos dos séculos.  
Grazas Stephen pola túa flecha do tempo, sen a súa perspectiva, eu xamais chegase ata aquí.



Armesto Ramón, Diego Félix  
[darmesto@edu.xunta.es](mailto:darmesto@edu.xunta.es)

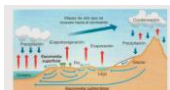
I.E.S. Francisco Aguiar, 2015/18. Betanzos



Núcleo temático: [Matemáticas] y su integración con otras áreas.

Nivel educativo: [E.S.O., Bacharelato]

**Obxectivo:** Comprender, utilizar e valorar o contido curricular [Matemáticas] cooperando solidariamente para aplicalo a toda a realidade humana e comunicar as conclusións.



**Metodoloxía:** Dispoñen 1 vez por semana do mapa conceptual, “Os mundos de Alef”, todos os seus libros de texto, ordenador con acceso a INTERNET, folia de cálculo, procesador de textos e geogebra. Están organizados segundo o Bico dás Serpes\* e deben de reflexionar como responder a cada cuestión, coordinarse cos integrantes do seu grupo para repartirse as tarefas e logo buscar os datos necesarios para xustificala correctamente, tamén pode buscar ideas directamente nos seus libros de texto ou en INTERNET ou como último recurso preguntarlle o profesor. Incorporoa no meu programación anual en base a un proxecto por trimestre, que responden a grandes partes das Matemáticas [Números, Álgebra, Xeometría, Estatística]. Este ano, na nosa semana da ciencia, dedica a mujer na ciencia, 1ºD expondrá a 1ºABCE de bacharelatos co cañón e confeccionarán un minilibro para o resto da comunidade sobre a utilidade do análise e da estadística para estudar a violencia de xénero.

\* **O Bico das Serpes** unha distribución armónica simétrica para obter un reparto equilibrado do liderázgo [matemático] xenérico. Por exemplo: Líderes={1º,1ª,2ª,3ª,2º,...,líder23}:

Encuentra fenómenos de la realidad definiendo las variables que lo describen, planteando las tablas numéricas que se relacionan, representando gráficamente sus valores y verbalizando la ley o fórmula que los relaciona para cada una de las 16 realidades de los 8 mundos. Solución en DIN44 estructurada (máximo 1 hoja (2 páginas)/semimundo.	LAS DISTRIBUCIONES DE PARTÍCULAS Y LA EVOLUCIÓN DE SUS FLUJOS SOBRE LOS MEDIOS			
	CONOCIMIENTO HUMANO DEL UNIVERSO		UNIVERSO DE CONOCIMIENTO HUMANO	
	MAGNITUDES		MUNDOS	
	MEDIBLES	CÓGNICAS	CIENCIAS	LETRAS
PARTÍCULAS Y MEDIOS	Las distribuciones de partículas Astrológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Químicos.	Las distribuciones de partículas Teológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Civilizados.	Las distribuciones de partículas Químicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Astrológicos.	Las distribuciones de partículas Civilizadas y la evolución de sus flujos sobre los medios Teológicos.
	Las distribuciones de partículas Radiológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Físicos.	Las distribuciones de partículas Artísticas y la evolución de sus flujos sobre los medios Tecnológicos.	Las distribuciones de partículas Físicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Radiológicos.	Las distribuciones de partículas Tecnológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Artísticos.
	Las distribuciones de partículas Sociológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Psicológicos.	Las distribuciones de partículas Filológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Matemáticos.	Las distribuciones de partículas Psicológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Sociológicos.	Las distribuciones de partículas Matemáticas y la evolución de sus flujos sobre los medios Filológicos.
	Las distribuciones de partículas Ecológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Biológicos.	Las distribuciones de partículas Políticas y la evolución de sus flujos sobre los medios Económicos.	Las distribuciones de partículas Biológicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Ecológicos.	Las distribuciones de partículas Económicas y la evolución de sus flujos sobre los medios Políticos.

Profesor: Diego F. Armesto Ramón  
Corrector:

Coeff. Att Diversidad=125%  
Página 1 de 1



#EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



Grupo \ Liderazgo	$\delta/\epsilon$	$\beta/\gamma$	$\alpha$	$\beta/\gamma$	$\delta/\epsilon$
Naranja	9ª	8ª	2º	3º	12º
Violeta	10ª	7ª	1º	4º	11º
Azul	11ª	6ª	1ª	5º	10º
Verde		5ª	2ª	6º	9º
Amarillo		4ª	3ª	7º	8º

Rúbrica. Los mundos de Alef. Funciones y álgebra					
Justo	(1 p) Encabezado: centro: IES, fecha: de entrega, curso: ESO, grupo, color, actividad: título. Pié de página: autor: Nombre y apellidos, corrector:..	(1 p) Webgrafía y/o bibliografía. Búsqueda y número de páginas web encontradas.	(1 p) Presentación: páginas, letra, limpieza.	(1 p) 16 páginas con los 16 títulos diferentes: Las distribuciones de ...	4 p
Hábil	Representación gráfica: (0,5 p) puntos de la tabla unidos por una línea (0,5 p) ejes etiquetados (0,5 p) unidades (0,5 p) escalas y punto de cruce de los ejes	(1 p) Tabla de datos	(0,5 p) Integra imágenes o dibujos	(0,5 p) Utiliza geogebra	4 p
Sabio	(0,5) Definición de la variable independiente y de la variable dependiente con la semántica correcta (0,5 p) Dominio y continuidad.	(0,5 p) Expresión algebraica de la ley y fórmula (0,5 p) Verbalización de la ley: relación entre las variables	Análizar la función: (0,5 p) puntos de corte (0,5 p) monotonía (creciente, decreciente) (0,5 p) extremos /máximos y mínimos)	(0,5 p) Expresa opinión personal o conclusiones	4 p
Evaluación	Escasa consolidación (0-4)	Aprendizaje medio (5-7)	Buen aprendizaje (8-10)	Excelencia en el aprendizaje (11-12)	



## TÍTULO

**OBRADOIROS: “XUNTOS APRENDEMOS MELLOR”**

## Centro

**C.E.I.P. Plurilingüe de Castrelo – Cambados (Pontevedra)**

## Nivel educativo

**Educación Infantil**

## Descripción

Obradoiros con **agrupamentos interclase**, nos que os nenos e nenas aprenden entre eles sobre robótica, experimentos, actividades plásticas e movemento. Especificamente en **robótica**, abordamos dende a lectoescritura á lóxica-matemática con diferentes **retos semanais**, traballando así de xeito globalizado co **Beebot, Doc, Ozobot e Lego WeDo**. Unha vez cada curso, facemos unha xornada de portas abertas ás familias para amosarlles o aprendido.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA

## TÍTULO

Guía turística plurilingüe en liña

## Centro

CIFP Rodolfo Ucha Piñeiro. Caranza. Ferrol

## Nivel educativo

Ciclos Superiores de Formación Profesional

## Descrición

A actividade presentada foi realizada polo alumnado do C.S. Guía, información e asistencia turísticas. Realizaron na aula a presentación dun monumento ou recurso turístico da zona de Ferrol-Terra e por medio da edición de vídeo insertáronse as imaxes que ilustran dita presentación. Desta maneira obtiveronse uns produtos máis atractivos que mostran o traballo realizado na aula además de favorecer a difusión dos mesmos a través das redes sociais.

## Código Qr

O CAMIÑO INGLÉS



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

# Viaxes VaiVén, a nosa axencia de viaxes

## Centro

CEIP López Ferreiro – Santiago de Compostela

## Nivel educativo

6º E.P.

## Descrición

O proxecto “ Viaxes VaiVén” está orientado a espertar e fomentar o interese do alumnado polo medio cultural e natural, polo que hai máis aló das nosas fronteiras, comprobar que hai cousas moi diferentes pero tamén hai moitos factores que nos unen e achégannos a persoas doutros países.

É un proxecto multidisciplinar no que se traballan distintas áreas: ciencias sociais, lingua, matemáticas... no que se pretende desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e responsabilidade, así como actitudes de confianza en si mesmo, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe cos que descubrir a satisfacción da tarefa ben feita.

O obxectivo final é que ou alumnado cre unha proposta de viaxe con información do lugar elixido, organización da viaxe, hoteis, transporte, prezos...

Este proxecto foi realizado con alumnado de 6º E. Primaria do CEIP López Ferreiro, sendo as titoras María Albarelos e Julia González.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA



## TÍTULO

Vantaxes de usar Class Dojo na aula de LE

## Centro

CPI Alfonso VII – Caldas de Reis

## Nivel educativo

Todos os niveis

## Descrición

Class Dojo permite crear unha comunidade virtual para compartir as nosas experiencias coa lingua co resto da comunidade educativa (a modo de portafolio). Ademais conta con un sistema de puntos, que resulta moi motivador para o alumnado e mellora o seu comportamento. As familias poden ver os traballos dos seus fillos/as e estar en contacto directo co mestre/a a través do servizo de mensaxería privado de Class Dojo.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

# Equipos de investigación literaria

## Centro

**IES PINO MANSO – O Porriño**

## Nivel educativo

**Primeiro de Bacharelato**

## Descripción

Área: Lingua Galega e Literatura.  
É unha experiencia na que se combinou a ABP, o Flipped Classroom e a Aprendizaxe Cooperativa.  
Os sete equipos nos que estaba dividida a aula especializáronse en cadanseu período ou autor literario. Coa información recollida, gravaron un vídeo e tamén enunciaron cuestións referidas ao seu contido. Posteriormente, este vídeo foi subido pola profesora á plataforma EdPuzzle. O alumnado tivo que contestar as preguntas que aparecían nel. O espazo de aula reservouse para solucionar dúbidas e traballar a parte práctica.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA



## TÍTULO

“ **Chroma-creando: a maxia do chroma key**”

## Centro

**CPI Plurilingüe Virxe da Cela- Monfero**

## Nivel educativo

**Todos os niveis**

## Descrición

No noso centro a creatividade é unha porta aberta á ilusión, e a ilusión é o primordial á hora de entrar nunha aula porque é moi importante a maneira en que transmitimos e que, ao tentar ensinar, fagámolo procurando que aprendan a aprender.

E como resolvemos esta ecuación?. Hai mil formas e maneiras de facelo. Desde o noso centro propoñemos unha: “a creatividade”, e cremos que unha maneira de deixala voar, é mediante o chroma key, un recurso moi utilizado en numerosos ámbitos, cine, televisión...., e que na educación permite lograr resultados increíbles. Conseguimos que a creación con chroma resulte ser un recurso moi útil en todas as actividades do colexio tanto a nivel de aula como a nivel de centro, realizando producións nas que toda a comunidade educativa está implicada.

Descubrimos que cando unha persoa crea e elabora, é cando mellor afianza o que está a aprender.

**Así que seguiremos chromacreando!!!**

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA



## TÍTULO

**Gamificando co Moodle**

## Centro - Contacto

IES A Sardiñeira (A Coruña) – Carlos de Paz (cdepaz@edu.xunta.es)

## Nivel educativo

FP Química (aplicable en calquera nivel)

## Descrición

**Gamificar** un curso ben pode consistir en levalo ao nivel de historia interactiva. Niveis que superar, bloqueos condicionais de acceso aos elementos da historia, obxectos que recoller sen os que non se poden superar retos concretos, niveis de experiencia, colaboracións entre xogadores, escalafóns, penalizacións e distincións son elementos ben coñecidos dos videoxogos.

**Moodle** dispón de ferramentas que permiten esconder baixo a aparencia dun xogo o currículo de calquera materia. Nós estamos a facelo co módulo de Ensaio Microbiolóxicos da FP Química.

## Código Qr e datos de acceso



Usuario: **alumno**  
Contraseña: **+VisitantE1**

 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



# REDONDELA 3.0

## DESCRIPCIÓN:

FIXEMOS UN PROXECTO EDUCATIVO NO QUE TRBALLAMOS SOBRE O LUGAR ONDE VIVIMOS, NESTE CASO REDONDELA.

CANDO TIVEMOS A INFORMACIÓN, REPARTÍMOLA EN DIFERENTES GRUPOS DE TRABAJO. CADA GRUPO CREA 3 PREGUNTAS DE RESPONSA MÚLTIPLE. UNHA VEZ FEITO, PASÁMOLAS A **KAHOOT** E XOGAMOS PARA VER O QUE SABIAMOS SOBRE ESTE PROXECTO.

RECORDA QUE NON HAI APRENDIZAXE SEN EMOCIÓN!

COLEXIO: SANTO PAIO DE ABAIXO (REBOREDA)

CURSO: 2º PRIMARIA

**CAFI (Santiago de Compostela)**



# Kahoot!

**Kahoot! é unha plataforma gratuita pola que o profesor/a ou o alumnado crean concursos na aula para aprender ou reforzar a aprendizaxe.**

 **#EducaciónDixital**

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



Educación Física



### Centro

IES de Ribadeo Dionisio Gamallo

### Nivel educativo

2º E.S.O / 4º E.S.O. (aplicable a cualquier nivel de E.S.O.)



### Breve descripción

Reto consistente en lograr ser la clase que más kilómetros sume realizando actividad física durante el curso académico. Actividades físicas válidas: caminata deportiva, senderismo, correr, patinaje, esquí, remo, bicicleta, natación... y todas aquellas susceptibles de ser contabilizadas mediante la aplicación Endomondo o similares. Se contabilizarán tanto actividades realizadas en horario lectivo como no lectivo. Actividad voluntaria con premio final para los participantes.

### Más información

[manulozanoef.wixsite.com/manuef](http://manulozanoef.wixsite.com/manuef) o en el código QR adjunto



#EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



## TÍTULO

Tecnoloxía 2º ESO

## Centro

IES Monte Carrasco- Cangas (Pontevedra)

## Nivel educativo

ESO

## Descripción

Curso da materia de **Tecnoloxía** na plataforma **EDIXGAL** para **2º ESO**. En cada tema se diferencia a documentación de apoio (paquetes SCORMS de elaboración propia) de actividades a realizar co alumnado (tarefas, cuestionarios, enlaces a páxinas de interese, fichas ...).

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA

## TÍTULO

Os *likes* dos ensaios

## Centro

IES LUCUS AUGUSTI – LUGO

## Nivel educativo

Ciclo superior LACC e Ciclo medio OL

## Descrición

Este recurso xorde como complemento ao libro dixital *ENSAYOS FÍSICOS*(ed. Síntesis), escrito polo profesor deste módulo, e tamén dos materiais, cuestionarios e tarefas da aula virtual. Trátase dunha páxina de *facebook*, onde os alumnos soben e comentan as imaxes e vídeos dos seus ensaios de laboratorio. Valórase a calidade do que se sobe e os *likes* obtidos, o que representa un incentivo para facelo e facelo ben.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA

## TÍTULO

A creación de audiovisuais coa técnica de croma: proxecto viaxando polo mundo

## Centro

CEIP Plurilingüe Manuel Bermúdez Couso (A Pobra de Trives, Ourense)

## Nivel educativo

Educación Infantil e Primaria

## Código Qr



<http://tololeotrives.blogspot.com.es/>

 [#EducaciónDixital](https://twitter.com/EducaciónDixital)

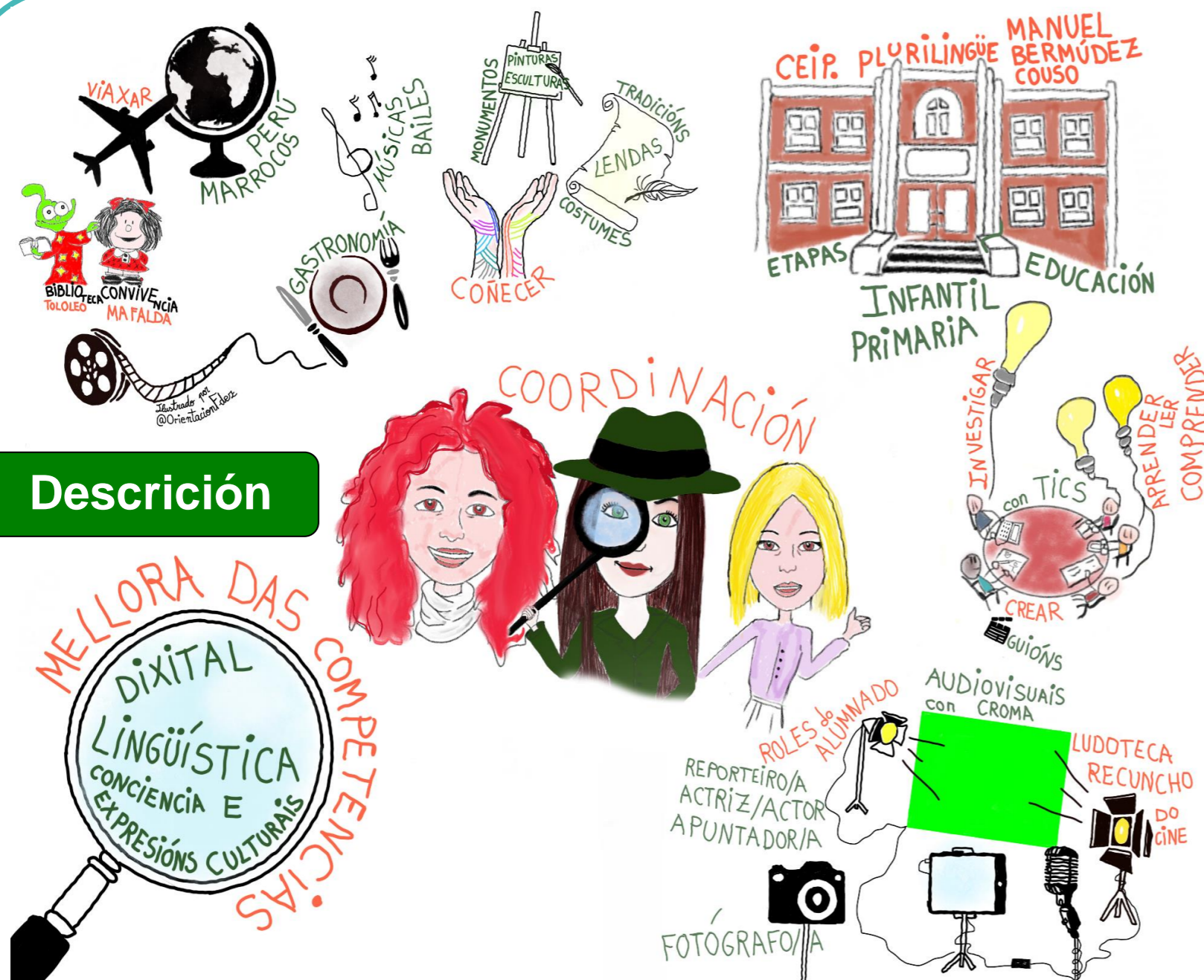
21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

  
centro autonómico  
de formación e innovación

 XUNTA  
DE GALICIA

{ EDUCACIÓN DIXITAL

## Descrición



## TÍTULO

GAMESP: Robótica para a diversidade

## Centro

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa – Xunta de Galicia

## Nivel educativo

Todos os niveis

## Descrición

O proxecto GAMESP reúne a 7 socios de diferentes países e actividades profesionais, pero cun único obxectivo: contribuir á inserción familiar e social do alumnado con discapacidade intelectual e adultos mediante o emprego de ferramentas TIC e robóticas a medida. Con esta finalidade, pretende axudar a promover a inclusión das persoas con discapacidade.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



{ EDUCACIÓN DIXITAL }

## TÍTULO

**#AulaAmpliada:** clase de restauración en directo dende o Museo Arqueolóxico Nacional

## Centro

Escola Superior de Conservación e Restauración de Bens Culturais de Galicia

## Nivel educativo

Ensinanzas Artísticas Superiores

## Descrición

As relacións institucionais realizadas a través das redes sociais facilitaron a organización dunha intervención dende o taller de restauración do Museo Arqueolóxico Nacional, emitida a través de Facebook Live. Os alumnos e profesores do centro seguiron o traballo en directo dende a Escola, coa oportunidade de expor dúbidas que foron contestadas de forma inmediata.

## Código Qr



 [#EducaciónDixital](#)

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

 **CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

 **XUNTA  
DE GALICIA**



gradoconservacionbbcc.es

## TÍTULO

“A RATIÑA ROCKEIRA”

## Centro

CEIP BARRIÉ DE LA MAZA (SANTA COMBA)

Coordinador: César Ramos

## Nivel educativo

6º de Educación Primaria

## Descripción

Conto interactivo creado coa ferramenta “Scratch”. Mediante este conto trabállanse contidos relacionados coa igualdade de xénero, xa que se trata dunha versión coeducativa do conto tradicional “A ratiña presumida”. O alumno ou alumna deberá pasar diferentes probas para coñecer o final do conto.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela

## TÍTULO

TIC II como plataforma de Comunicación

## Centro

IES Carlos Casares – Viana do Bolo (Ourense)

## Nivel educativo

2º Bacharelato (modelo aplicable a outros niveis)

## Descrición

A asignatura de TIC II permite o traballo por proxectos, podendo ser unha moi boa ferramenta de comunicación, a través da montaxe audiovisual, da publicación de contidos na internet, a creación de videoxogos e a robótica.

Actualmente, realízanse traballos para os programas Salvavidas e Galicons, do Plan Proxecta.

## Código Qr



 #EducaciónDixital

21 de abril | Palacio de Congresos, Santiago de Compostela



centro autonómico  
de formación e innovación



XUNTA  
DE GALICIA



{ EDUCACIÓN DIXITAL }



# “Dende o patio ao barrio”.

## A historia dunha transformación

### Descrición do proxecto

A nosa aportación anual ao Proxecto Terra e a oportunidade de impartir a materia de Paisaxe e Sustentabilidade proporcionanos a ocasión de analizar o espazo urbano e educar a mirada do alumnado cara o territorio.

Neste proxecto interdisciplinar estudamos a evolución do barrio máis próximo ao IES Sánchez Cantón en Pontevedra. No pasado estaba relacionado coas actividades pesqueiras, coa moenda do cereal nos muíños hidráulicos ubicados no río Gafos ou co oficio das lavadeiras. Hoxe só queda un patrimonio ruinoso, con algunha casa tradicional mariñeira emparedada por uns inmobles máis elevados que erixen unhas tristes medianeiras. A realidade actual é unha renovación do tecido urbano pouco afortunado.

### IES Sánchez Cantón de Pontevedra

#### Nivel:

2º ESO, alumnado de Paisaxe e Sustentabilidade  
2º de bacharelato, alumnado de Debuxo Técnico e Debuxo Artístico

### Que fixemos?

- **Unha reunión co Alcalde de Pontevedra no instituto para que escoitara as nosas propostas de mellora do barrio.**
- **Un proxecto de cubrir as medianeiras con escenas alusivas ao traballo mariñeiro e crear así un espazo urbano cheo de arte.**
- **Unha mellora do patio co deseño duns bancos reutilizando palés de cores.**
- **Unha auditoria medioambiental no río Gafos**



# “A paisaxe dende A Fracha”.

Unha unidade didáctica da paisaxe de Pontevedra

## Descrición do proxecto

A necesidade de crear materiais para impartir a materia de Paisaxe e Sustentabilidade en 2º da ESO proporcionanos a ocasión de analizar o territorio do Concello de Pontevedra e as paisaxes resultantes da interacción humana co medio físico neste espazo.

Hai unha necesidade de formar á poboación sobre a sensibilización pola paisaxe para que aprenda a distinguir as actuacións boas das malas e aprenda a pensar nas consecuencias desas intervencións sobre o territorio.

Esta unidade didáctica é tamén un proxecto interdisciplinar no que participaron Lingua galega para estudar a toponimia das parroquias do Concello de Pontevedra e Educación Plástica e Visual para elaborar un skyline da cidade e unha reinterpretación dunha das imaxes máis icónicas de Pontevedra, o gravado de Pier María Baldi

**IES Sánchez Cantón de Pontevedra**

## Nivel:

- 2º ESO, alumnado de Paisaxe e Sustentabilidade
- 3º ESO e 1º de bacharelato, alumnado de Debuxo Artístico
- 3º ESO, alumnado de xeografía e historia e lingua galega

## Que produto crea?

- **Un estudo toponímico das parroquias.**
- **Un skyline de Pontevedra.**
- **Unha reinterpretación do gravado de 1669 de Pier María Baldi.**
- **Unha análise das paisaxes agrarias, industriais, urbana e os seus impactos no territorio.**
- **Unhas saídas didácticas para coñecer mellor a contorna onde vive o alumnado.**



 **#EducaciónDixital**

21 de abril | Palacio de Congressos, Santiago de Compostela

**CAFI**  
centro autonómico  
de formación e innovación

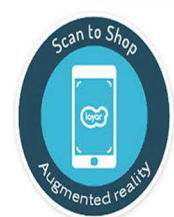
 **XUNTA  
DE GALICIA**



# #en femenino plural

DESCRIPCIÓN E CONTEXTO DO PROXECTO. - O proxecto "En Femenino Plural " ten un enfoque pedagóxico baseado nunha formulación de "traballo colaborativo por proxectos" e o eixe sobre o que pivota é o papel da muller e a súa situación no século XIX e principios do XX tomando como referencia a figura de dona Emilia Pardo Bazán e outras mulleres contemporáneas como dona Concepción Arenal, Sofía Casanova, Clara Campoamor, Victoria Kent, e outras.

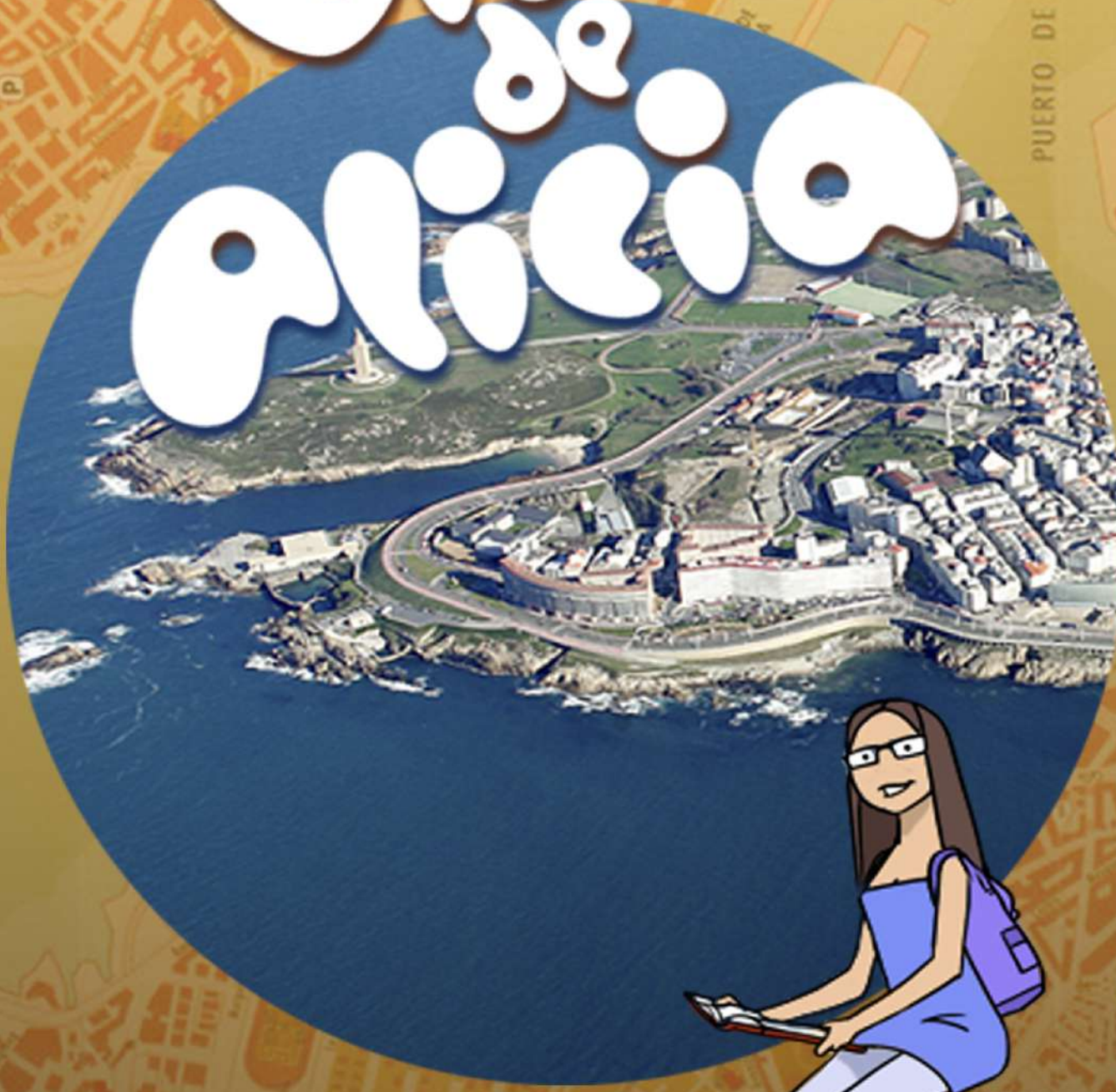
Debido ás características presentadas polo alumnado coidamos adecuada a aplicación dunha experiencia educativa, cuxo principal obxectivo fose a construción dunha aprendizaxe activa e participativa, onde as TIC representasen unha visión nova e interesante para os grupos de estudantes, lles axudasen a reconectar co sistema educativo, aprendesen a través da aprendizaxe baseada no pensamento e constrúan un entorno persoal de aprendizaxe (PLE) que lles sirva para afrontar os retos tanto académicos para ser cidadáns dixitais do século XXI como para que poidan resolver os retos suscitados pola sociedade actual.



**Equipo docente: Sonia Vivero - Ana Freán - Agapito Muñiz**  
**Alumnado de Educación Secundaria de Adultos - Bacharelato - Formación Profesional**  
**IES de SABÓN - ARTEIXO - A CORUÑA**



# Viaje de Alicia



A Coruña

## Conoce tu ciudad

### Introducción

El videojuego "El viaje de Alicia" se basa en la filosofía de ProActive, un proyecto europeo sobre los videojuegos educativos que plantea la premisa fundamental de que los videojuegos son valiosas herramientas de enseñanza porque son divertidos y pueden aumentar la atención e interés por aprender.

El propósito final de este videojuego es promover el aprendizaje; con el fin de lograr esta meta hemos tratado de establecer objetivos claros que combinen los retos del juego con el aprendizaje y con la información del estudiante sobre su propio progreso. En el juego, la misión del alumno/jugador es ayudar a Alicia, una adolescente, al igual que los estudiantes que lo juegan, a volver a su casa en la ciudad de A Coruña en la actualidad. El juego comienza cuando en el presente Alicia va a visitar el museo arqueológico de la ciudad y continúa su paseo hasta la "Torre de Hércules". Allí se detiene a descansar y, al igual que el personaje de Lewis Carroll, se queda dormida y comienza un viaje a través de diferentes períodos mitológicos e históricos (época romana, castreña, medieval, decimonónica...) de la historia de la ciudad. Durante su viaje, Alicia habla con varios personajes y utiliza diferentes objetos que ella toma o recibe de los personajes. De esta manera, Alicia aprende más y más sobre los orígenes de su ciudad y sus protagonistas. El juego termina cuando el alumno/ jugador logra traer a Alicia de nuevo a la época de la que procede.

### Referencias bibliográficas

- ACOSTA, E: Emilia Pardo Bazán. La luz en la batalla. Biografía, ed. Lumen, 2007, Barcelona
- BARRAL RIVADULLA, M. D: Breve historia da torre de Hércules. Ed. Embora, 2008,, Ferrol
- BARREIRO, X.R: Historia de la ciudad de La Coruña, ed. La Voz de Galicia, A Coruña, 1996
- BELLO DIÉGUEZ, J.M: La Torre de Hércules, ed. A Nosa Terra, 2008, A Coruña
- GARCÍA QUINTELA, M. V: Mitología y Mitos de la Hispania Prerromana, ed. Akal, Madrid, 1999
- RICHARDSON J.; MCULLY, M. (col.), Picasso, una biografía: Vol. I, 1881-1906. Madrid, Alianza Editorial, 1991.
- SÁNCHEZ CHOUZA, J. M (2009): La Carta Fundacional de A Coruña y su evolución en la Edad Media, en "A Coruña 800 años de historia", pág. 11 a 19, ed. Asociación de Prensa, A Coruña.
- FROSSARD; F.;BARAJAS, M; TRIFONOVA, A.(2012) A Learner-Centred Game-Design Approach: Impacts on teachers' creativity. Digital Education Review, No 21 Disponible: <http://greav.ub.edu/der/index.php/der/article/view/197> Fecha consulta [12/ 02/2013
- FELICIA, P. ( 2009) Videojuegos en el aula: manual para docentes complementa el estudio ¿Cómo se usan los videojuegos en el aula? Juegos en los centros educativos de European Schoolnet. [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_ES](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES). Fecha de consulta [ 03/ 04/ 2013]

### Metodología

El planteamiento pedagógico del proyecto está basado en la aplicación de diferentes metáforas de aprendizaje: "no se aprende de una sola manera, sino de varias, que dependen de las aptitudes personales, la situación del aprendizaje, y el contenido a aprender"; las cuales sirven de base como estímulo para el proceso de diseño de los videojuegos educativos, Game Based Learning (GBL). Cada una de las metáforas representa una forma de enfoque del aprendizaje diferente, en algunos escenarios pedagógicos se presentan en solitario y en otros combinadas entre sí. Se trata de dar contenido al GBL y construir conocimiento a través de las cinco metáforas que intervienen en este proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Adquisición: Transferencia de la información de profesor al alumnado.
- Imitación: El alumnado observa y modela el conocimiento.
- Experimentación: Aprendizaje activo relacionado con actividades y habilidades.
- Participación: El alumnado crea significados interactuando con el grupo.
- Descubrimiento: El alumnado interactúa con elementos y combina conocimientos previos creando nuevas ideas y conocimientos

### Conclusiones

Como principales conclusiones de la experiencia educativa llevada a cabo podemos señalar que la utilización de los videojuegos en entornos educativos ha significado en términos generales que la implementación de los escenarios de GBL en contextos educativos reales promovió prácticas creativas de enseñanza. Gracias a esto los objetivos educativos fueron conseguidos y se logró validar una metodología que contribuye al desarrollo de competencias creativas que se corresponden con los retos de la cultura digital, como la autorregulación y el aprendizaje activo. Como profesores, pudimos constatar que la innovación educativa a través del GLB nos permitía aplicar prácticas pedagógicas creativas centradas en el auto-aprendizaje del alumnado estableciendo múltiples conexiones cognitivas. En lo que se refiere a lo que significó como docentes podemos afirmar que esta experiencia ha enriquecido el trabajo colaborativo, el desarrollo de la creatividad profesional y nos ha ayudado a reflexionar y a repensar la forma de aprender y de enseñar

<http://extensiones.edu.coruna.es/juegos/alicia/>  
<https://goo.gl/ckRWzo>

Créditos: Equipo docente: Sonia Vivero Nogueiras, Pilar Martínez, Agapito Muñiz Llanos  
Aula de Educación Secundaria de Adultos  
IES de Sabón, (Arteixo, A Coruña, Galicia), España



# CONVIVENCIA E ORIENTACIÓN EN PERILLO

ESPERIENCIAS DESTACADAS  
GAMIFICANDO A ORIENTACIÓN  
OS PRIMEIROS DÍAS NO  
INSTITUTO  
SON MÁIS FORTES AS MULLERES  
POR CALAR COS HOMES POR  
BERRAR  
AS CONVERSAS EDUCATIVAS TED  
QUE VAS SER O DÍA DE MAÑÁN

## Convivencia e Orientación en Perillo

Este blogue está dividido nas seccións que aparecen máis abaixo e a maiores todas as entradas están clasificadas con diferentes etiquetas. Podes atopalas no marxe dereito, na parte inferior.

[Página principal](#) [CONVIVENCIA E MEDIACIÓN](#) [FAMILIAS](#) [6º PRIMARIA](#) [1º ESO](#) [2º ESO](#) [3º ESO](#) [4º ESO](#) [1º BACH](#) [2º BACH](#) [ABAU](#) [BECAS](#)  
[BACHIBAC](#) [UNIVERSIDADE](#) [FORMACIÓN PROFESIONAL](#) [FP BÁSICA](#) [OCUPACIÓN E PROFESIÓN](#) [ENSINANZAS ESPECIAIS](#) [ALGO SOBRE MIN](#)

TODAS AS ENTRADAS ESTÁN  
ORGANIZADAS EN ETIQUETAS NO  
MARXEN DEREITO

Q BLOG NO TEU MÓBIL  
ACCEDE Ó BLOG CON ESTE CÓDIGO QR



# GAMIFICANDO A ORIENTACIÓN

TODO É MÁIS EMOCIONANTE CANDO SE TRATA DE GAÑAR PUNTOS. GAMIFICANDO A ORIENTACIÓN É UNHA EXPERIENCIA LEVADA A CABO CO ALUMNADO DA ESO E BACHARELATO NO IES PLURILINGÜE XOSÉ NEIRA VILAS

## Kahoot!

Que sabes da ESO e outras opcións ? Comproba o que sabes, xogando.



Player vs Player  
1:1 Devices

Classic



Team vs Team  
Shared Devices

Team mode

Game options



# OS PRIMEIROS DÍAS NO INSTITUTO

EXPERIENCIA INTERESANTE PARA AS XORNADAS DE  
ACOLLIDA CO ALUMNADO DE NOVA  
INCORPORACION. ALUMNADO DE 1º DE ESO DO IES  
NEIRA VILAS



# O PASO Ó INSTITUTO

ENQUIZA LEVADA A CABO CO ALUMNADO DE NOVA INCORPORACIÓN PARAR FACILITAR O PROCESO DE ADAPTACIÓN

## O PASO Ó INSTITUTO

IES Plurilingüe Xosé Neira Vilas



1. Que che gustaría saber do Instituto?

Your answer

---

2. Que che gustaría que che contaran o día que vas a coñecer o Instituto?

Your answer

---





# SON MÁIS FORTES A MULLERES POR CALAR COS HOMES POR BERRAR

ACTIVIDADE LEVADA A CABO NO IES NEIRA VILAS  
CO ALUMNADO DE 3º DE ESO E 4º DE ESO SOBRE  
VIOLENCIA DE XÉNERO

CONVIDÁMOSTE A ENTRAR NESTA GALERÍA VIRTUAL PARA QUE VEXAS •  
AS OBRAS DE ARTE DO NOSO ALUMNADO DE 3º E 4º DE ESO



# AS CONVERSAS EDUCATIVAS TED

CHARLAS TED CUN GRUPO DE ALUMOS DE 3º DE ESO NO IES NEIRA VILAS IMPARTIDAS POR VARIOS PROFESORES, SENDO UNHA DELAS AS INTELIXENCIAS MÚLTIPLES

INTELIXENCIAS MÚLTIPLES. O XENIO QUE HAI EN TI



Howard Gardner.  
Psicólogo  
Estadounidense.  
Autor da teoría das  
intelixencia  
múltiples.



# QUE VAS SER O DÍA DE MAÑÁN?

COLECCIÓN DE VIDEOS PARA A ORIENTACIÓN  
VOCACIONAL. ALUMNOS DE 3-4º DE ESO. IES NEIRA  
VILAS

