



XUNTA
DE GALICIA



NOVOS VIEIROS NA EDUCACIÓN DIXITAL

CONTEXTO

ANÁLISE DE DATOS

MEDIDAS DE MELLORA



CONTEXTO



Contexto

EUROPA

✓ Marco Europeo de Competencias Dixitais para a Cidadanía (DigComp 2.2)

Necesidade de dotar á cidadanía das competencias necesarias para empregar as tecnoloxías dixitais de forma crítica e creativa.

ESPAÑA

✓ Lei de Educación:

«As Administracións educativas e os equipos directivos dos centros promoverán o uso das tecnoloxías da información e a comunicación (TIC) na aula como medio didáctico apropiado e valioso para levar a cabo as tarefas de ensino e aprendizaxe. As Administracións educativas deberán establecer as condicións que posibiliten a eliminación no ámbito escolar das situacións de risco derivadas do uso inadecuado das TIC, con especial atención ás situacións de violencia en Internet. Potenciarase a confianza e a seguridade no uso das tecnoloxías prestando especial atención á desaparición de estereotipos de xénero que dificultan a adquisición de competencias dixitais en condicións de igualdade».

Contexto

GALICIA

✓ Marco Galego de Competencias Dixitais

Para unha mellor aplicación do DigComp á realidade e concreción do contexto galego.

✓ Decretos 155/2022 e 156/2022 do 15 de setembro do 2022

Publicados no DOG do 26 de setembro, polos que se establecen a ordenación e o currículo na educación primaria e secundaria, respectivamente, para a Comunidade Autónoma de Galicia.

Establecen a educación dixital como un dos plans educativos relevantes e estratéxicos para o sistema educativo galego, no cal a promoción do uso das tecnoloxías da información e a comunicación constitúe un factor esencial para facilitar cambios metodolóxicos que proporcionen novos elementos e oportunidades para o uso educativo en Galicia.

✓ Estratexia Educación Dixital 2030

12 accións de impacto que pivotan sobre dous eixes:

- **Xerar un ecosistema dixital** nos centros educativos.
- **Formar tanto a profesorado como a alumnado nestas novas competencias e tecnoloxías.**

Incide nas seguintes accións:

- A implementación, seguimento e avaliación do Plan Dixital de Centros.
- A constante **mellora dos contidos dixitais.**
- A acreditación das competencias dixitais da comunidade educativa.

Nesta liña, a Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional desenvolve **iniciativas e programas en materia de innovación educativa no ámbito da educación dixital** co fin de que **o alumnado mellore as súas competencias dixitais e tecnolóxicas: E-Dixgal, Polos Creativos, Clubs de Ciencia, Stembach...**



ANÁLISE DE DATOS



Analízanse

4

CURSOS

5° de Primaria

6° de Primaria

1° ESO

2° ESO

por ser os consolidados no programa e contar con traxectoria suficiente para a análise

3

VARIABLES

nota media global

nota media de
Matemáticas

nota media de linguas

PRETO DE

70.000

ALUMNOS

100% do alumnado de
centros públicos



AGRUPACIÓNS

Centros non E-Dixgal

Centros E-Dixgal

e, dentro destes:

- » Centros E-Dixgal durante 1 a 4 anos
- » Centros E-Dixgal máis de 4 anos

Datos consolidados curso 21/22

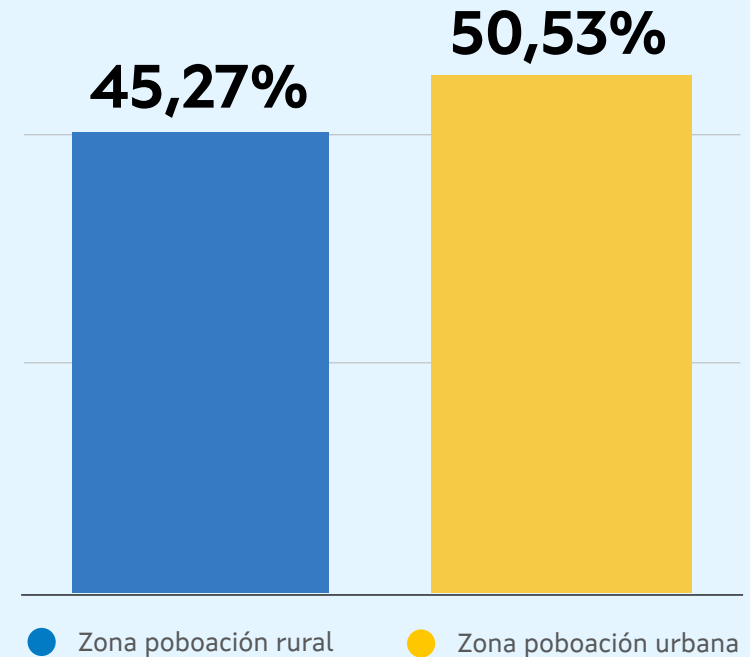
CURSO	NOTA MEDIA CENTROS NON E-DIXGAL	NOTA MEDIA CENTROS E-DIXGAL + DE 4 ANOS	DIFERENCIA CENTROS NON E-DIXGAL VS. CENTROS E-DIXGAL +4 ANOS	NOTA MEDIA CENTROS E-DIXGAL DE 1 A 4 ANOS	NOTA GLOBAL CENTROS E-DIXGAL
5º EP	7,56	7,65	0,09	7,6	7,62
6º EP	7,6	7,61	0,01	7,61	7,61
1º ESO	6,75	6,77	0,02	6,81	6,8
2º ESO	6,61	6,77	0,16	6,69	6,71

Participación en educación dixital

- ✓ A **participación** en programas de educación dixital é **semellante en contornas rurais e urbanas**.
- ✓ A participación en E-Dixgal contribúe á **redución da fenda dixital**.



E-DIXGAL



Resumo conclusións preliminares

- ✓ Con lixeiras fluctuacións de apenas centésimas, **os resultados en centros E-Dixgal e non E-Dixgal son semellantes.**
.....
- ✓ En todo caso, as diferenzas que existen son, na práctica totalidade dos casos, a favor dos centros E-Dixgal, con **maior impacto xeral nos centros que levan + de 4 anos no programa.**
.....
- ✓ **As diferenzas** son, polo xeral, pequenas pero **poden chegar a ser relevantes**, rondando as dúas décimas de incremento.





M E D I D A S D E M E L L O R A

Novidades E-Dixgal

1

MELLORA DOS CONTIDOS

- ✓ **Nova licitación para o curso 24/25.** Preto dos 4 millóns de euros e 3 editoriais.
- ✓ **cREAgal.** Nova estratexia de recursos educativos.
- ✓ **Dossier deseñado para uso en dixital ou impreso.** Novo recurso dispoñible en todas as materias e todos os niveis. Incorporarase un dossier-resumo con contidos e esquemas que responde a unha demanda da comunidade educativa. Pensado para o seu uso como material de estudo ou repaso.
- ✓ **Supervisión permanente de contidos.** Implementarase un procedemento continuo de revisión dos recursos dixitais. Levarase a cabo por docentes expertos con coñecementos e experiencia no proxecto de diferentes especialidades por materias e áreas curriculares. Coa finalidade de manter o repositorio actual e conforme á normativa vixente.



Novidades E-Dixgal

2

APOIO AO PROFESORADO

- ✓ **Novo Plan de formación de ensino dixital.** Apoio ao profesorado no desenvolvemento do ensino dixital.
- ✓ **Reforzo da figura da persoa coordinadora E-Dixgal** nos centros educativos.
- ✓ **Recoñecemento da competencia dixital dos docentes que imparten E-Dixgal.**
- ✓ **Protocolo de tratamento de incidencias** producidas no marco de cesión de uso dos dispositivos ao alumnado.
- ✓ **Centros de excelencia E-DIXGAL.** Preténdese promover e impulsar a marca Centro E-Dixgal de Excelencia, coa selección dun número de centros que destaquen pola integración de diferentes soportes ou recursos (dixitais e analóxicos), a explotación dos mesmos, a personalización da ensinanza ou a metodoloxía innovadora.
- ✓ **Novos paneis de 86 pulgadas** en todas as aulas E-Dixgal

Novidades E-Dixgal

3

ACOMPANÑAMENTO ÁS FAMILIAS

- ✓ **Apoio ás familias con formación específica sobre competencia dixital e guías de uso dos dispositivos e das pantallas.** A través das Escolas de Nais e Pais dos centros educativos participantes, fomentaranse e organizaranse actividades formativas centradas en aspectos do seu interese relacionadas co proxecto, tales como pímulas para avanzar nun entorno dixital seguro e afianzar o benestar dixital dos seus fillos e fillas.

- ✓ **Aplicación Navegación-Segura.** Achega ás familias maior seguridade para o coidado e benestar dixital dos seus fillos e fillas. Instalada nos propios equipos portátiles do alumnado e as súas características son as seguintes:
 - ➔ Permite filtrar a actividade dun equipo informático, o que permite **evitar accesos non autorizados a sitios con información sensible ou contidos desapropiados para a idade do alumnado** (xogos inapropiados, apostas, malware, phishing, bitcoin, redes sociais, etc.).
 - ➔ O seu funcionamento é **independente do tipo de conexión** que se estableza para conectarse a Internet, polo que permite a navegación segura tanto dentro da rede corporativa do centro, como nas redes domésticas ou a través de dispositivos móbiles.



NOVIDADE

cREAgal

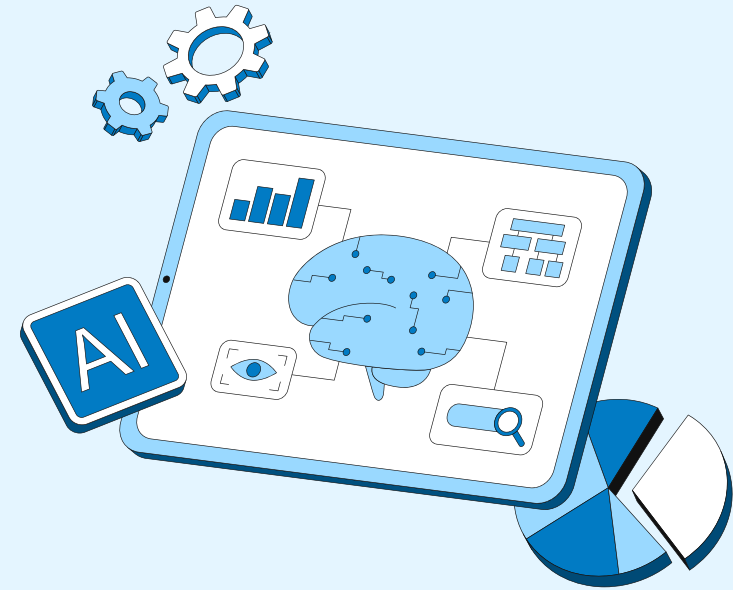
Nova estratexia de recursos educativos

- ✓ Proposta didáctica aliñada coas **programacións**.
- ✓ Responde a dúas das doce **accións de impacto** marcadas na Estratexia Educación Dixital 2030:
 - **A8: Contidos**, prioritariamente
 - **A9: Plan Integral de Formación e Acreditación de Competencias Dixitais da comunidade Educativa**, con carácter transversal.
- ✓ Desenvolvido polo **profesorado galego** para o profesorado galego.
- ✓ **Enfoque global**: os recursos cobren integramente os currículos das áreas ou materias.



Coa mirada posta no futuro

- ✓ Impacto da **intelixencia artificial** na administración e no eido educativo:
 - **Lei para o desenvolvemento e impulso da intelixencia artificial en Galicia.**
 - **Marco ético** do emprego da IA en educación.





XUNTA
DE GALICIA