



# Boas prácticas E-Dixgal

 edixgal

proxecto de educación dixital



materiais dixitais  
recursos editoriais  
contidos educativos



equipamento  
dispositivos  
ordenadores



plataformas dixitais  
infraestrutura tecnolóxica  
asesoramento e formación

# A estratexia dixital en Galicia

No ano 2010 nace o **proxecto Abalar** co fin de plasmar a estratexia para a integración plena das TIC na práctica educativa de Galicia. Integra todas as iniciativas no ámbito educativo, xuntando os esforzos para a modernización e mellora da educación como parte da estratexia transversal de promoción das TIC a todos os sectores de actividade.

A estratexia do **proxecto Abalar** xira en torno ao concepto de centro educativo dixital. A idea principal é a de dispoñer de centros educativos dixitais con 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.



O **proxecto Abalar** supón un salto cualitativo e cuantitativo no modelo educativo galego, co fin de mellorar a súa eficiencia nun proceso de modernización, integrado nas tecnoloxías de información e da comunicación nos ámbitos educativos.

O **proxecto Abalar** busca maximizar o aproveitamento dos recursos, coordinar e impulsar un cambio no modelo educativo apoiado na formación do profesorado e na modernización do ensino para a conversión dos colexios e institutos galegos en **centros educativos dixitais**.



## proxecto Abalar



### infraestrutura

O proxecto dota aos centros dos equipamentos e infraestruturas necesarias para o emprego das TIC en educación, favorecendo a conversión dos centros educativos tradicionais en centros educativos dixitais.



### contidos dixitais

Como elemento fundamental do novo modelo educativo que formula o proxecto Abalar, dótase á comunidade educativa de contidos e recursos educativos dixitais



### cultura dixital

Fomento da cultura dixital, o proxecto Abalar busca a adopción e integración cultural das TIC en todos os ámbitos do proceso educativo: profesorado, alumnado e familias.

## espazoAbalar

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

Co inicio do proxecto Abalar pónse en marcha un portal propio, referente dos servizos educativos en Galicia para toda a comunidade.

# Evolución do centro educativo dixital

Analizados os resultados positivos nos primeiros anos do proxecto Abalar, prodúcese o salto cara unha nova forma de entender a educación e con novas posibilidades.

Nace o proxecto E-Dixgal.

Dende o curso 2014/2015, o proxecto E-Dixgal ofrece unha educación dixital para aulas de 5º e 6º de Educación Primaria e de 1º, 2º, 3º e 4º de Educación Secundaria Obrigatoria.

No curso actual 2023/2024, máis de 64.500 estudantes de 630 centros educativos galegos beneficianse desta iniciativa.



Os centros educativos, alumnado, profesorado e familias participantes nesta iniciativa dispoñen dunha serie de elementos que lles permiten desenvolverse nun entorno seguro de ensino dixital:

Aulas dixitalizadas, equipamento de uso persoal para alumnado e profesorado, entorno virtual de aprendizaxe, sistemas de seguridade e protección do usuario, variedade de contidos dixitais, programas de formación, ferramentas de intercomunicación e colaboración, soporte e asistencia técnica.

## O proxecto E-Dixgal na actualidade



**Aulas dixitalizadas** que dispoñen de pantalla dixital, equipo de aula, un equipo para cada alumno/a e cada profesor/a, conectividade WiFi corporativa.



O **equipamento** tanto de alumnado e profesorado dispón dun sistema operativo baseado en software libre e autoxestionado, con actualizacións automatizadas e filtrado de contidos.



**Entorno Virtual de Aprendizaxe (EVA)** que lles permitir acceder a contidos dixitais de todos os niveis educativos, coa posibilidade de acceder tamén en modo *off-line*.



**Gratuidade no uso dos recursos**, materias dixitais e dispositivos.

**Soporte e asistencia técnica** os sete días da semana (24/7).



**Recursos dixitais** de diferentes editoriais e provedores de contidos.

**Repositorio de contidos educativos:** 2.000 recursos en varios idiomas



**Formación para o profesorado**, tanto na modalidade presencial como na modalidade on-line.

# Estratexias a seguir

Algunhas posibilidades de actuación ou dinámicas que poden axudar a dar resposta ás preguntas e dúbidas sobre a metodoloxía a empregar nun entorno de educación dixital

## Formación, formación entre iguais e autoformación

É evidente que todo proceso de cambio, de evolución e adaptación a novos espazos e recursos fai imprescindible un periodo de formación, de análise e de reflexión.



## Documentar e avaliar o que facemos e os seus resultados.

Deixar rexistrado o que se fixo nas aulas e os resultados acadados vai facilitar que sexamos capaces de valorar o camiño andado, podendo recoñecer tanto o ben feito coma aqueles aspectos que precisan ser mellorados.



## Crear agrupamentos asignando roles e responsabilidades nas aulas

O feito de establecer diferentes agrupamentos nas aulas, facilitando o traballo en grupo e a resolución de tarefas de forma conxunta, favorece o aproveitamento dos recursos dispoñibles.



## Enfoques metodolóxicos que faciliten a participación activa do alumnado.

O emprego de metodoloxías activas favorece a aprendizaxe competencial ao plantexar aprendizaxes contextualizadas e integradas.



## Aproveitando os recursos E-Dixgal na aula

Unha das claves está en definir o que se quere facer nas aulas, como se plantexan as diferentes actividades e con que recursos se pode contar en cada caso.

- Un dos protagonistas imprescindibles de todo este proceso e que vai marcar e guiar o proceso é a persoa que está ao cargo da aula, o/a docente que coñece o que ten que facer, o que quere facer e como facelo.
- E-DIXGAL facilita e permite ao profesorado adaptar o proxecto aos diferentes niveis de competencia dixital do seu alumnado e tamén do propio profesorado.
- Establecer como se vai obter o *feedback* tanto do proceso coma do resultado, con puntos de control e fitos a acadar que nos van permitir flexibilizar os obxectivos iniciais, as expectativas dos resultados a acadar as modificacións de calquera dos aspectos do proceso.
- Consultar e apoiarse nas fontes de información, manuais e guías aos que se pode acceder dende o portal web de referencia para o proxecto: *espazoAbalar*

# Unha sociedade dixital e a súa competencia dixital

A escola como institución debe dar resposta ás diferentes necesidades da sociedade actual.

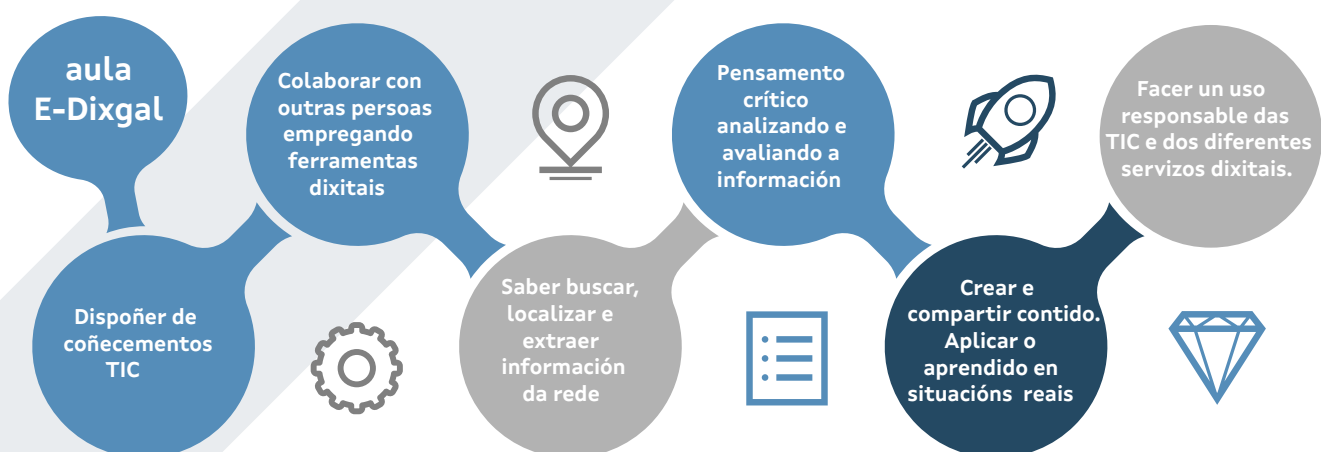
Episodios recentes como pode ser a pandemia da COVID e a necesidade de adaptarse a un entorno cambiante, con imprevistos e situacións que non se deran ata o momento, obrigan á escola e á administración educativa a facilitar o acceso á educación en condicións moi desfavorables nalgúns casos.

Como parte dese entorno cambiante, recentemente apareceu tamén a Intelixencia Artificial, que está a mudar a forma de acceder, crear e publicar información, facendo que os diferentes aspectos da competencia dixital da cidadanía teñan especial relevancia.

Por todo isto, os centros educativos e toda a comunidade educativa está a traballar na adquisición de competencias dixitais que facilitarán unha participación activa dos individuos nesa sociedade.

## Aprender e ensinar nunha aula E-DIXGAL

**Nas aulas E-Dixgal danse potencialmente todas as condicións para a mellora da competencia dixital tanto do profesorado como do alumnado.**



O proxecto E-Dixgal ten como obxecto favorecer o desenvolvemento de proxectos integrais de educación dixital, facilitando aos centros educativos a dispoñibilidade de libros dixitais e doutros materiais cos que poidan desenvolver o seu proxecto curricular.

Os centros adscritos a este proxecto contan con conexión de rede axeitada e todos os medios tecnolóxicos necesarios na aula para o profesorado e alumnado.

Os/as docentes son as persoas que mellor saben como guiar e planificar o proceso de ensino-aprendizaxe, saben como adaptar a lexislación vixente en cada momento ao día a día na escola e como mellorar as competencias clave do alumnado.

Nas aulas E-Dixgal, profesorado e alumnado utilizan equipamento e recursos dixitais, pero tamén outro tipo de materiais e recursos complementarios que facilitan o deseño e a planificación das estratexias de ensino que mellor se adapten a cada circunstancia.



## Unha boa práctica

Promover actividades e proxectos que teñan como obxectivo a creación de materiais e contidos por parte do alumnado como produto final, non necesariamente en formato dixital, pero onde a tecnoloxía é un recurso que enriquece tanto o proceso coma o resultado final.

## Traballando nunha aula E-Dixgal

### Dispoñibilidade permanente do equipamento

Os recursos tecnolóxicos presentes na aula están sempre operativos, dispoñibles para alumnado e profesorado e cumprindo con requisitos de seguridade, privacidade e actualización permanentes, de forma totalmente transparente para os usuarios.

### Equipo persoal para cada alumno/a

O alumnado dispón do seu propio dispositivo persoal, con conectividade automática á rede corporativa, con accesos aos entornos de aprendizaxe, con todo o software necesario xa instalado para a práctica educativa e para unha navegación segura, así como a protección de privacidade para a súa conta de usuario.

### Adaptación aos cambios na normativa

Os recursos e contidos dixitais están validados e testeados, en constante actualización e adaptados sempre á normativa educativa vixente.

### Recursos e contidos adaptados

Para cada materia integrada no proxecto existen recursos adaptados a diferentes niveis educativos, de varias editoriais e diferentes provedores de contidos, permitindo integrar nun mesmo espazo todos os materiais e recursos que se precisen an cada momento.

### Soporte e asistencia técnica

Soporte técnico in-situ e telemático 24/7 para todos os elementos tecnolóxicos presentes na aula, con garantías e soportes que facilitan a actualización do equipamento e o seu correcto funcionamento.

### Aforro económico para as familias

Aforro de custes para as familias en canto a libros de texto e material escolar facilitando a portabilidade do equipo e o material para o alumnado.



# Unha ferramenta estable e consolidada

Un procedemento consolidado de xestión e mantemento que permite manter actualizadas as necesidades de bloqueos ou autorizacións de acceso a sitios específicos de forma periódica, cun protocolo centralizado que recibe as necesidades e analiza o impacto das mesmas.



# Un proxecto baseado en software libre

Un sistema baseado no software *CT Parental* que une compoñentes como *dnsmasq*, *iptables* e *inguardian privoxy* que permite filtrar a actividade dun equipo informático, evitando accesos non autorizados a sitios con información sensible ou que non son axeitados para o alumnado.

# NAVEGACIÓN SEGURA en E-Dixgal

## 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.

### Protección no domicilio

Funciona indistintamente tanto no centro educativo como no domicilio.

### Filtrado da actividade

Evita accesos non autorizados a sitios con información sensible.



# Evolución e retos futuros de E-Dixgal

A Xunta de Galicia establece a **Estratexia Galicia Dixital 2030** que no eido educativo concrétese na **Estratexia Educación Dixital 2030** onde se recollen ata 12 accións diferentes onde o proxecto E-Dixgal supón unha peza clave.

Sen perder de vista esta estratexia non se pode deixar de mirar á evolución da sociedade e aos diferentes aspectos tecnolóxicos da sociedade en xeral.



20  
30 *estratexia  
educación  
dixital* ●●●



“Debemos substituír os antigos estándares de educación por un marco educativo que combine os coñecementos coas habilidades do século XXI: creatividade, pensamento crítico, comunicación e colaboración”

Informe: The OECD Learning Compass 2030

# Estratexia Galicia Dixital 2030

Configurando o futuro dixital



 XUNTA  
DE GALICIA

 EGD  
2030

E-Dixgal é unha aposta da administración galega pola dixitalización do ensino, con diferentes fases e evolución contínua, co obxectivo de dar resposta ás necesidades do momento, ás esixencias dunha sociedade cada vez máis dixitalizada e tamén ás expectativas do futuro.

**Conceptos coma competencias, coñecemento, habilidades, creatividade, interacción, dixitalización, serán claves na educación actual e futura.**



# Documentos e informes de referencia

## ● Competencia dixital

<https://competenciasdixitais.xunta.gal>

<https://www.edu.xunta.gal/portal/competenciadixital>

<https://www.edu.xunta.gal/portal/competenciadixital/docente>

<https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/improving-quality/key-competences>

## ● Identidade dixital e redes

<https://eventos-edu.xunta.gal/identidade-dixital>

<https://www.incibe.es/menores/>

## ● Estratexias de futuro

[https://dixiterrae.xunta.gal/documents/35273/38256/EGD2030\\_v2.pdf?version=1.0](https://dixiterrae.xunta.gal/documents/35273/38256/EGD2030_v2.pdf?version=1.0)

[https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/estratexia\\_dixital\\_2030\\_ok.pdf](https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/estratexia_dixital_2030_ok.pdf)

<https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning>

## ● Portal web de referencia do proxecto

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





Febreiro de 2024

