

DIXITALIZACIÓN DA ESCOLA E EDIXGAL

INFORME



ANPAS GALEGAS
SETEMBRO 2024

PRESENTACIÓN

Este informe recolle os resultados do estudo de enquisa levado a cabo por ANPAS GALEGAS durante o curso 23-24 co que pretendía dar voz ás familias dos centros escolares públicos galegos sobre un tema de enorme transcendencia na formación dos/as menores: o emprego de recursos educativos dixitais nos procesos de ensino-aprendizaxe, e, en estreita conexión, o proxecto Educación dixital -E-DIXGAL- a aposta da Administración educativa galega para a incorporación das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) na actividade educativa. Un plan -EDIXGAL- que sempre xerou controversia, pero ademais arredor do que existe desde hai tempo un importante malestar na comunidade educativa, e sobre o que a administración nunca informou da súa valía real.

ANPAS GALEGAS quixo, con rigor, escoitar ás familias do ensino público galego, como punto de partida para reclamar a administración educativa os cambios na política e planificación da dixitalización do ensino que permitan construír a escola pública que todas queremos.

O noso agradecemento ás nais e pais participantes por dedicarlle o seu tempo a aportarnos tan valiosa información e ás anpas do país que colaboraron no proceso de recollida de datos.

Isabel Calvete Carrera

Presidenta de ANPAS GALEGAS

Este estudo foi dirixido e coordinado por Esther Martínez Piñeiro, membro de ANPAS GALEGAS, profesora da Área de Métodos de investigación e Diagnóstico en Educación da Universidade de Santiago de Compostela, membro do Grupo de Investigación Stellae e especialista en Metodoloxía de investigación socioeducativa.

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBOECTIVOS DO ESTUDO.....	3
3. METODOLOXÍA	4
3.1. Cuestionario	4
3.2. Universo poboacional e mostra participante	4
4. RESULTADOS	7
4.1. <i>Competencia dixital</i>	7
4.1.1. A Competencia Dixital debe adquirirse na escola?	7
4.1.2. Como debe adquirirse a Competencia Dixital?	9
4.1.3. Dimensións da Competencia Dixital	10
4.2. <i>Recursos educativos dixitais</i>	11
4.2.1. Como empregar os recursos dixitais na aula	11
4.2.2. Para que empregar os recursos dixitais	12
4.2.3. Papel do/a docente	13
4.2.4. Percepción sobre o uso da tecnoloxía	14
4.3. <i>Edixgal</i>	17
4.3.1. Información recibida	17
4.3.2. Tempo diario de uso na aula	19
4.3.3. Actividades que fai na aula	20
4.3.4. Tempo de uso na casa.....	21
4.3.5. Actividades que fai na casa.....	22
4.3.6. Que supón Edixgal? Posibles beneficios.....	22
4.3.7. Que supón Edixgal? Posibles prexuízos	24
4.3.8. A Competencia Dixital mellorou con Edixgal?	26
4.3.9. Satisfacción coa formación recibida	27
4.3.10. Continuidade do programa.....	28
4.3.11. Puntuación xeral a Edixgal.....	29
5. SÍNTESE DOS PRINCIPAIS RESULTADOS	30
5.1. <i>Competencia dixital</i>	30
5.2. <i>Recursos educativos dixitais</i>	30
5.3. <i>Edixgal</i>	31
5.3.1. Información recibida	31
5.3.2. Tempo de uso	31
5.3.3. Actividades.....	31
5.3.4. Beneficios e prexuízos de Edixgal.....	31
5.3.5. Mellora da Competencia Dixital	32
5.3.6. Satisfacción e continuidade do programa	32
6. CONCLUSIÓN.....	33
6.1. <i>Sobre a Competencia Dixital</i>	33
6.2. <i>Sobre os recursos educativos dixitais</i>	34
6.3. <i>Sobre Edixgal</i>	35
6.3.1. Información recibida	35
6.3.2. Tempo e uso na aula e na casa	35
6.3.3. Beneficios/prexuízos de Edixgal	36
6.3.4. Mellora da Competencia Dixital	37
6.3.5. Satisfacción e continuidade do programa	37
7. CARA OUTRO MODELO DE DIXITALIZACIÓN	38
8. BIBLIOGRAFÍA	39

1. INTRODUCCIÓN

A Lei orgánica 3/2020, do 29 de decembro, establece que un dos fins aos que se orienta o sistema educativo é a capacitación para lograr a plena inserción do alumnado na sociedade dixital e a aprendizaxe dun uso seguro dos medios dixitais e respectuoso coa dignidade humana, os valores constitucionais, os dereitos fundamentais e, co respecto e a garantía da intimidade individual e colectiva.

Esta lei orgánica recolle así as recomendacións do Consello Europeo (Comisión Europea, 2006), que xa no ano 2006 falaba das competencia clave como estratexia de aprendizaxe permanente entre as que se inclúe a Competencia Dixital (CD). Este concepto ten ido evolucionando e enriquecéndose a medida tamén que o uso e a extensión dos recursos tecnolóxicos nas distintas esferas sociais se acrecentou. Na actualidade a CD é entendida como “uso seguro, crítico e responsable das tecnoloxías dixitais para a aprendizaxe, no traballo e para a participación na sociedade, así como a interacción con estas” (Comisión Europea, 2018, p. 9). As cinco áreas da CD identificadas no modelo DIGCOMP son: alfabetización en información, comunicación e colaboración, creación de contados dixitais, seguridade, e resolución de problemas (Vuorikari et al, 2016).

Os nenos e nenas deben adquirir a necesaria CD para desenvolverse como cidadáns nunha sociedade onde as tecnoloxías ocupan un papel esencial en todas as esferas: laboral, comunicativa, ocio, participación, acceso á cultura... A falta de capacitación dixital real supón restrinxir e limitar o acceso a información, recursos e servizos, levando á falta de oportunidades e desigualdade entre cidadáns. A escola xoga un papel esencial no desenvolvemento desta competencia.

Asemade, o emprego de recursos dixitais na escola non é xa algo novidoso. Existen unha grande diversidade de obxectos, produtos, ferramentas e servizos dispoñibles en portais institucionais, de editoriais e sitios webs destinados ao seu uso didáctico, é dicir que pretenden favorecer o proceso de ensino aprendizaxe (Area, 2017) , entre eles os libros dixitais.

Os libros de texto electrónicos ou dixitais representan a transformación dixital dos textos escolares de papel, xa que son un paquete estruturado dunha proposta de ensino completa para unha determinada materia dun curso ou nivel educativo específico (Area, 2017).

O programa Edixgal implementouse por primeira vez no curso 2014-15 (DOG núm. 82, 2014) como a aposta da administración educativa galega polo libro dixital, co “obxecto favorecer a incorporación xeneralizada das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) no desenvolvemento da actividade educativa” (DOG nº 82, 201, p 19721).

Como a Consellería sinala: “ofrece contidos educativos exclusivamente dixitais para aulas de 5º e 6º de Educación Primaria e 1º a 4º de ESO, grazas á plataforma de aprendizaxe virtual

Edixgal. O/A teu/túa fillo/a é un/unha dos preto de 60.000 alumnos/ as galegos/as que xa estudan unicamente con libros dixitais e este ordenador é a súa ferramenta de estudo” (Xunta de Galicia, 2023).

Edixgal foi convocado desde 2015 ata a actualidade todos os anos, implementándose inicialmente en 5º e 6º de Educación Primaria, e paulatinamente nos cursos da ESO naqueles centros que tras solicitalo foron aceptados no programa.

Edixgal sempre suscitou dúbidas e reticencias por parte de familias e profesorado desde a súa implantación, pero ao longo do curso 23-24 temos asistido en todo o noso país á extensión deste malestar polo emprego deste programa nas aulas.

Neste contexto, e coa intención de escoitar a voz das familias a Confederación ANPAS GALEGAS puxo en marcha este estudo no segundo semestre do curso 23-24, centrado nestes tres aspectos clave: a Competencia Dixital, os recursos educativos dixitais e o programa de libro dixital Edixgal.

2. OBXECTIVOS DO ESTUDO

Con este estudo Anpas Galegas pretendeu escoitar ás familias dos centros públicos de Galicia; coñecer o seu punto de vista sobre o emprego dos recursos educativos dixitais na escola e o papel que estes deben xogar, e de forma concreta no caso das familias cuxos fillos/as están a estudar co programa Edixgal, explorar a través delas o uso que se lle está a dar e identificar a valoración que fan de distintos elementos relacionados con este programa. En concreto, os obxectivos formulados foron:

- Coñecer en que medida as nais e pais dos centros públicos consideran que a escola debe formar a Competencia Dixital do alumnado e en que areas competenciais.
- Coñecer o punto de vista das familias sobre o uso e o papel dos recursos dixitais no ensino.
- Identificar o uso que se está a facer de Edixgal nas escolas públicas galegas.
- Achegarnos á valoración que as nais e pais do alumnado que emprega Edixgal fan deste programa: beneficios, inconvenientes e valoración global.

3. METODOLOXÍA

Para dar resposta a estes obxectivos empregouse o método de enquisa cun cuestionario *on-line* deseñado *ad hoc* por Anpas Galegas. Este método, extensamente usado nos estudos sociais, permite recoller datos dunha forma rápida dunha mostra ampla como é o caso.

3.1. Cuestionario

Deseñouse un cuestionario a medida para este estudo tomando como referencia outros empregados en pesquisas previas centradas en tres aspectos presentes neste estudo:

- Competencia Dixital
- Uso de recursos dixitais
- Uso e valoración de Edixgal

A versión inicial someteuse ao xuízo de expertos e expertas, etapa na que participaron especialistas das universidades galegas en tecnoloxía educativa e didáctica e organización escolar, profesionais da orientación e especialistas en metodoloxía de investigación social. Ademais foi revisado por un número reducido de nais e pais con fillos e fillas estudando Educación Primaria e secundaria en centros Edixgal.

O cuestionario consta de dúas partes:

- a) Sobre a competencia dixital e a dixitalización do ensino, dirixida a nais e pais de centros públicos.
- b) Sobre o programa Edixgal, dirixida a nais e pais de alumnado de centros públicos que están empregando este programa durante o curso 23-24.

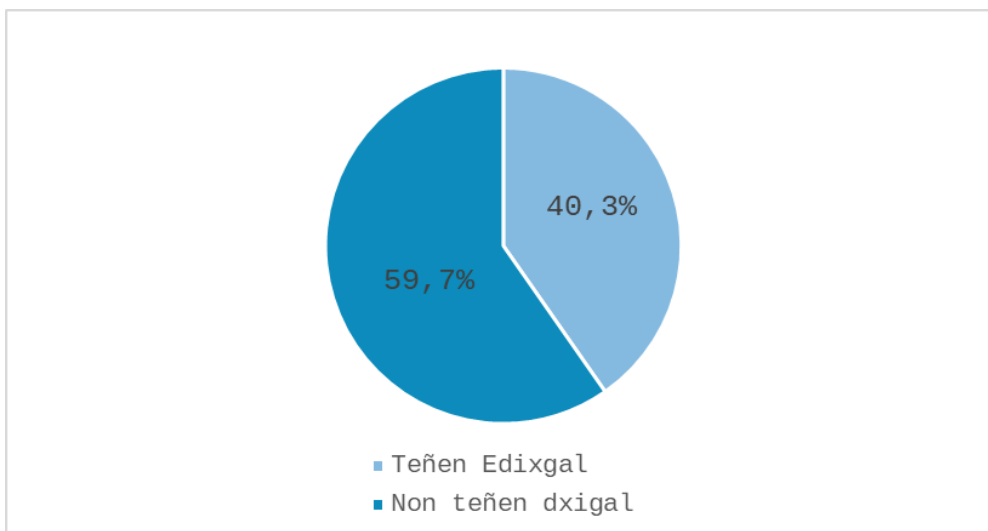
3.2. Universo poboacional e mostra participante

O estudo pretendía recoller o maior número de respostas de nais, pais e titores e titoras legais de alumnado que estivera estudando en centros públicos durante o curso 23-24, segundo ciclo de Educación infantil, Educación primaria, Secundaria obrigatoria e bacharelato, polo que o universo poboacional está configurado polas nais, pais e titores/as legais de ao redor de 222.000 alumnos e alumnas (Xunta, 2022). Non se consideraron os estudos de FP, dado que o alumnado dos ciclos superiores son maiores de idade e nos centros de FP a presenza das ANPAS é residual.

Empregouse unha mostraxe non probabilística por conveniencia, convidando á participación ás familias deste alumnado a través das Anpas destes centros. O proceso tivo lugar entre o 1 e o 20 de maio de 2024.

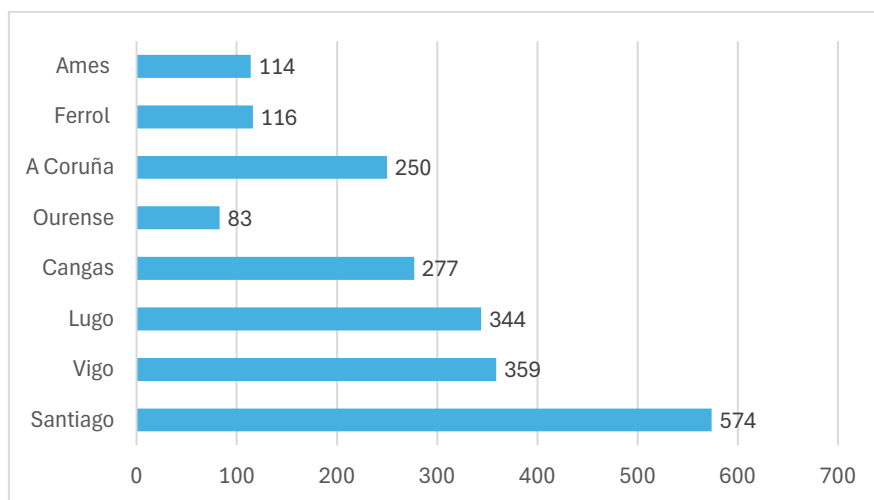
Recolléronse un total de **3893 cuestionarios válidos**. Deles case o 60% corresponden a alumnado que non emprega Edixgal, e un 40% que si o tiña implementado na súa aula.

Gráfica 1. Cuestionarios recollidos



A información recollida pertence a familias das catro provincias galegas, de máis de 160 concellos e de menores de distintos tipos de centros e niveis, como se recollen na gráfica 2 e na táboa 1.

Gráfica 2. Concellos dos que se recolleron máis cuestionarios



Táboa 1. Cuestionarios recollidos por tipo de centro

TIPO DE CENTRO	CUESTIONARIOS
CEIP	2660
CEP	94
CPI	203
CRA	30
EEI	75
EEI CEIP	31
IES	449
UNITARIAS	10
CEIP e IES	268
CEP IES	26
OUTRAS COMBINACIÓNS	47
	3893

Se ben os resultados non son extrapolables ao conxunto poboacional, xa que non estamos ante unha mostraxe probabilística, o tamaño da mostra permite tomarlos como un indicativo importante das valoracións e puntos de vista das familias do alumnado do ensino público galego.

Dado que os datos recollidos sobre alumnado de Educación Primaria é moito maior que doutros niveis de ensino, ao longo do informe os resultados presentaranse tanto para o conxunto da mostra como desagregados atendendo ao nivel de ensino, o que nos permite ter unha lectura máis completa e diferenciada da valoración das nais e pais de menores de distintas etapas educativas.

Presentamos en primeiro lugar os resultados obtidos no estudo, organizados en tres bloques:

- Competencia Dixital
- Recursos educativos dixitais
- Programa Edixgal: usos e valoración

A continuación, dada a extensión dos resultados, dáse conta de forma sintética dos principais achados obtidos.

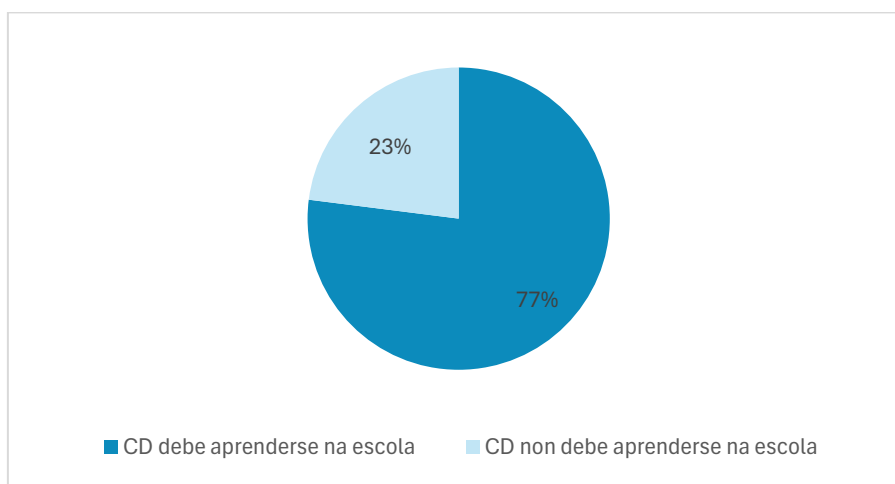
4. RESULTADOS

4.1. Competencia dixital

4.1.1. A Competencia Dixital debe adquirirse na escola?

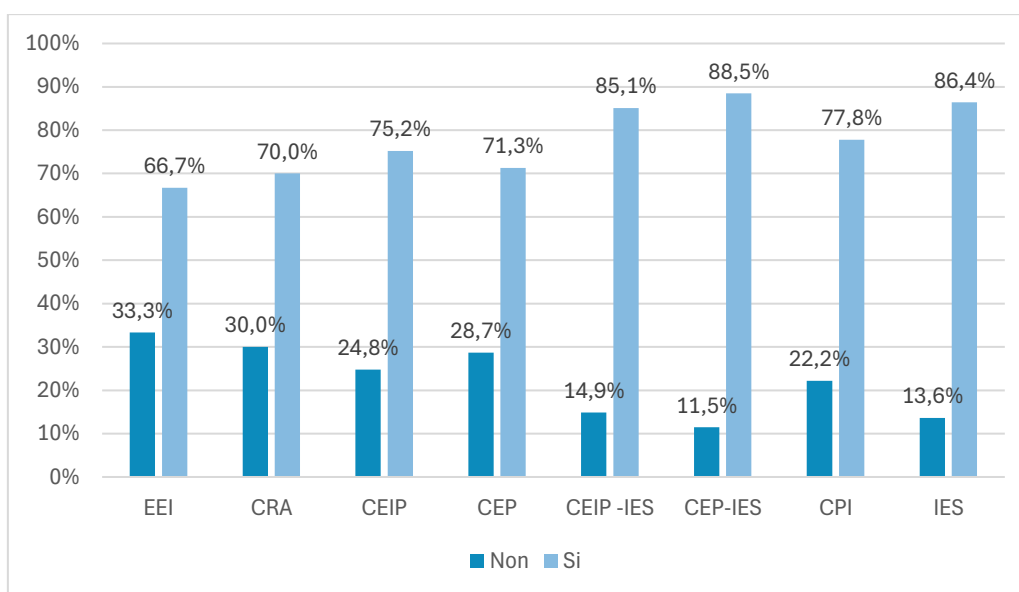
De forma maioritaria, as familias consideran que na escola debe adquirirse a Competencia Dixital, se ben unha porcentaxe do 23% non o comparte.

Gráfica 3. A Competencia Dixital debe ou non aprenderse na escola



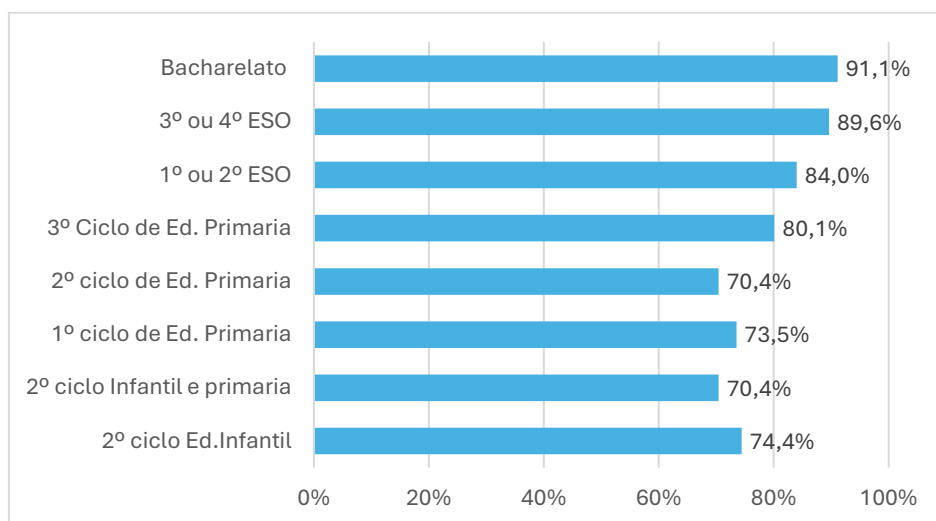
Esta porcentaxe de nais e pais que pensan que a escola non debe traballar esta competencia sitúase principalmente en aqueles que teñen fillos ou fillas en educación infantil, ou en escolas unitarias.

Gráfica 4. A Competencia Dixital debe ou non aprenderse na escola, en función do centro



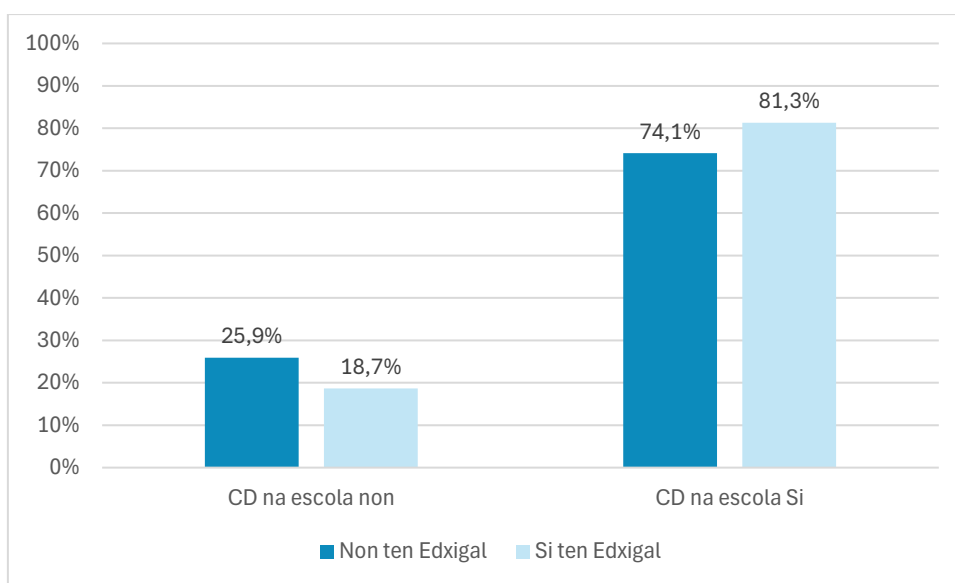
Como se observa na gráfica 5, a porcentaxe dos que pensan que si debe traballarse crece a medida que así o fai o curso no que están, situándose en bacharelato case vinte puntos por riba de educación infantil e primaria. Cabe interpretar, polo tanto, que as familias responden atendendo en concreto a idoneidade de traballar a CD na etapa cursada polo fillo/a.

Gráfica 5. A Competencia Dixital debe aprenderse na escola, en función do curso dos/as fillos/as



Ademais, a porcentaxe das nais e pais que apoian a formación dixital na escola é lixeiramente maior nos casos nos que o fillo/as están empregando Edixgal, como se observa na gráfica 6.

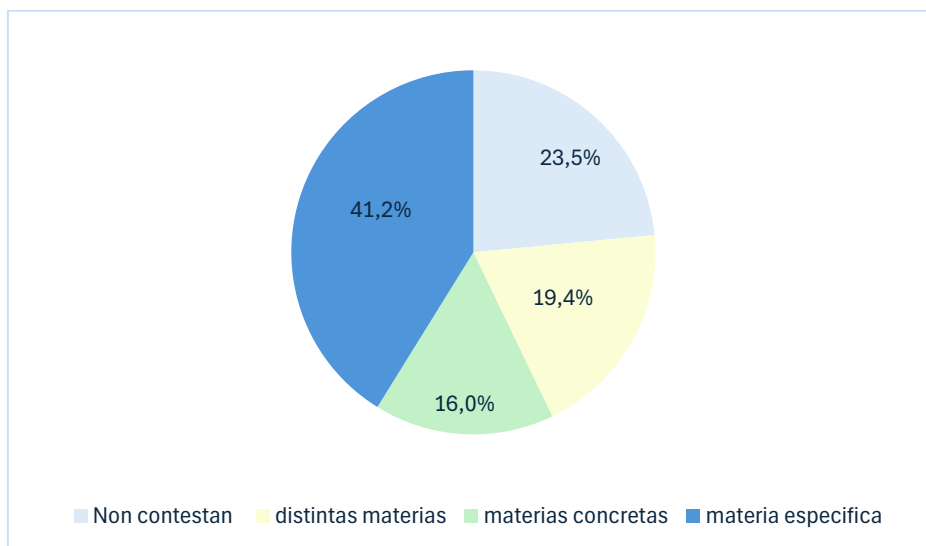
Gráfica 6. A Competencia Dixital debe ou non aprenderse na escola en función de se cursan ou non Edixgal



4.1.2. Como debe adquirirse a Competencia Dixital?

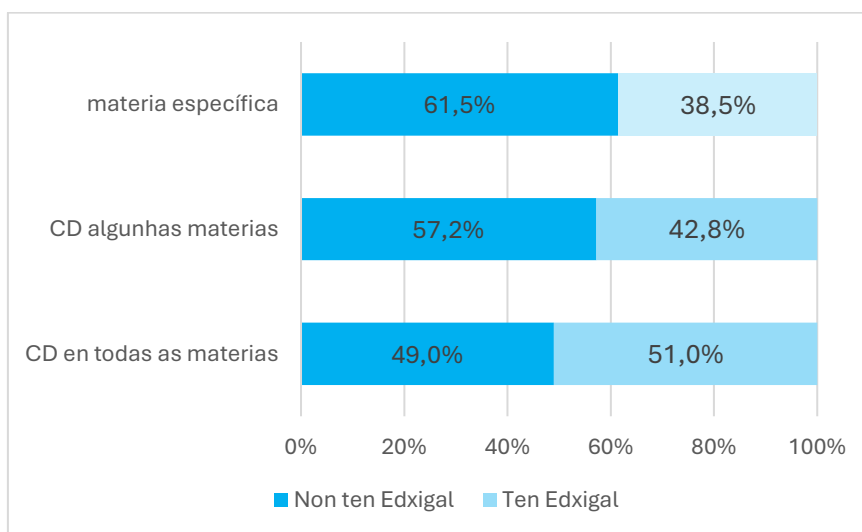
A través do conxunto de materias, a través de varias materias concretas ou a través dunha materia específica?

Gráfica 7. Como consideran que debe adquirirse a Competencia Dixital



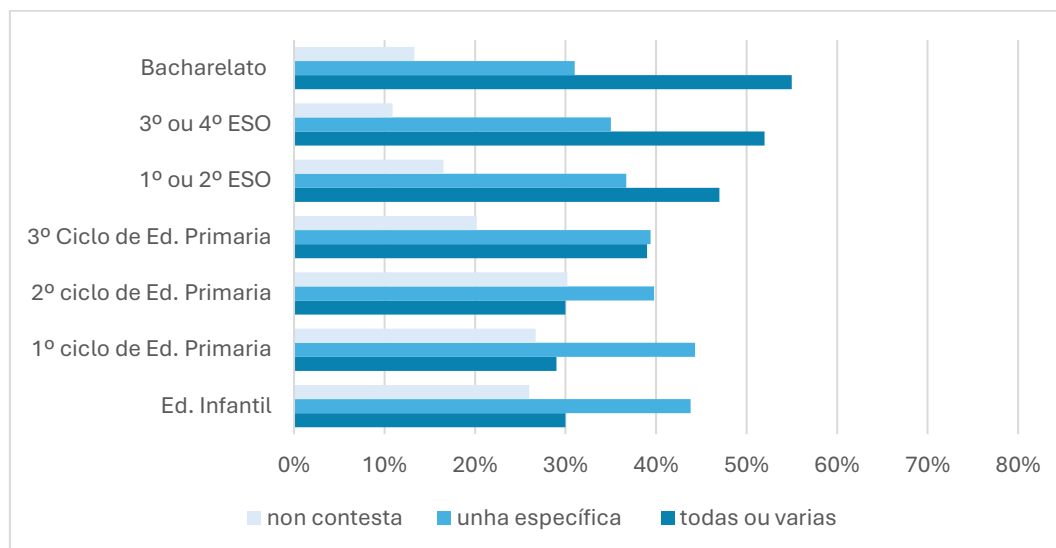
Podemos ver que maioritariamente as nais e pais decántanse pola aprendizaxe a través dunha materia específica, fronte as outras dúas opcións, pero que pensan tendo en conta se o/a fillo/a emprega ou non Edixgal ?

Gráfica 8. Como consideran que debe adquirirse a Competencia Dixital atendendo a se cursan Edixgal os fillo/as ou non



E atendendo ao nivel que estudan os fillos/as?

Gráfica 9. Como consideran que debe adquirirse a Competencia Dixital atendendo ao curso dos fillo/as

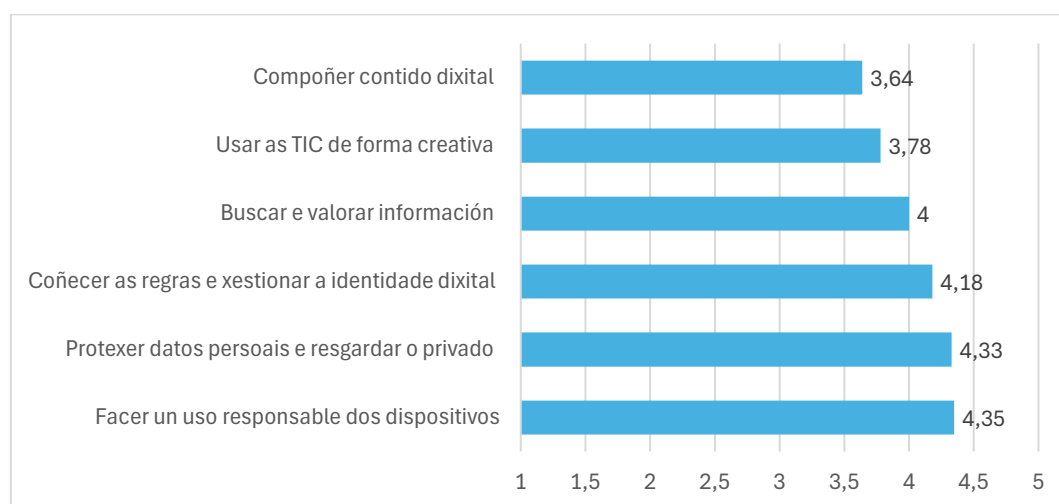


Observamos que a medida que ascende o curso escolar, a porcentaxe de familias que considera que a Competencia Dixital debe desenvolverse a través de varias ou todas as materias do currículo aumenta, pasando do 30% de educación infantil ao 55% de bacharelato.

4.1.3. Dimensións da Competencia Dixital

Preguntamos sobre o grao de acordo con que o alumnado debe aprender determinados saberes e habilidades na escola nunha escala de cinco puntos. Estes responden a distintas subdimensións da CD, se ben isto non se explicitou no instrumento.

Gráfica 10. Grao de acordo con que na escola se traballen aspectos da CD (Media)



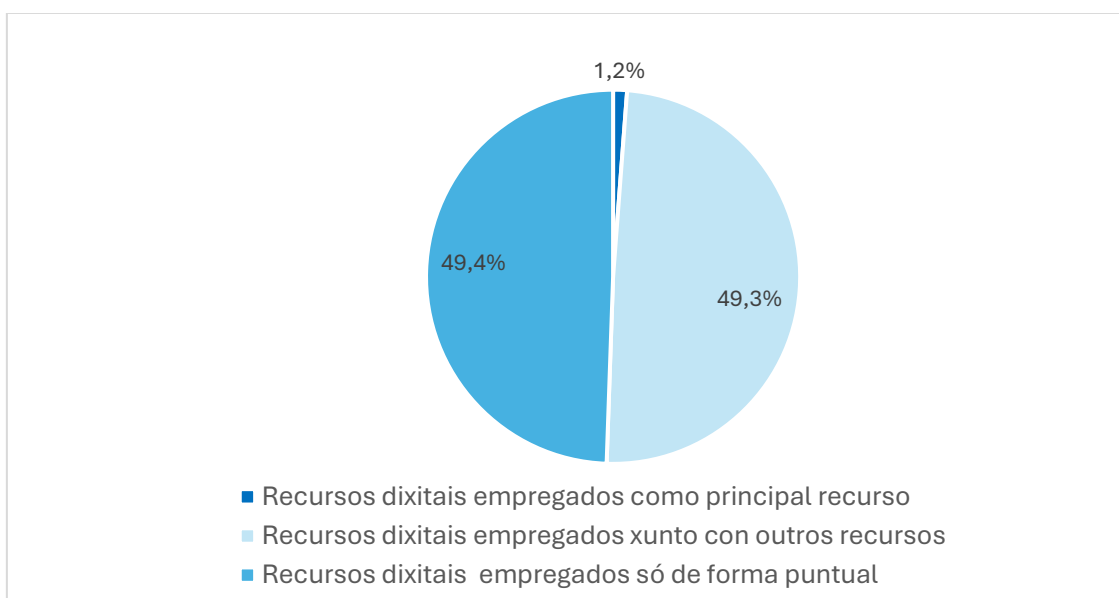
Como se observa na gráfica 10, existe un acordo amplo en que nos centros escolares o alumando debe desenvolver tales subcompetencias, xa que en todas elas a media foi superior ao 3,5 destacando claramente con medias máis altas aquelas relacionadas coa seguridade, e o emprego responsable das tecnoloxías.

4.2. Recursos educativos dixitais

4.2.1. Como empregar os recursos dixitais na aula

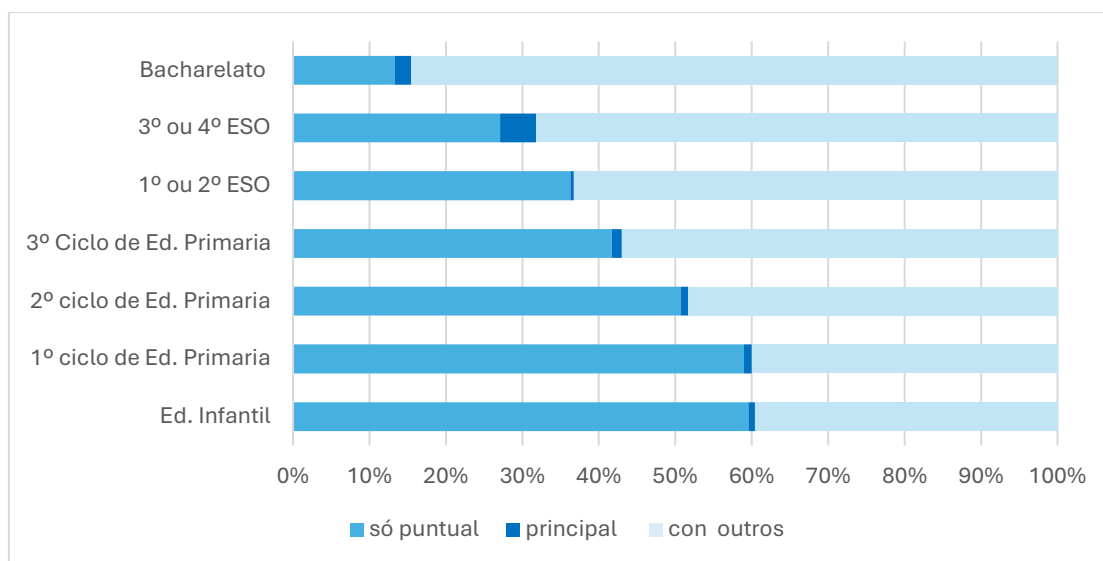
Que papel deben xogar estes recursos na aula? Deben ser o recurso educativo principal, ser usados só de forma puntual ou combinarse con outros recursos atendendo ao contexto do centro, a aula, e o grupo?

Gráfica 11. Uso dos recurso dixitais na aula



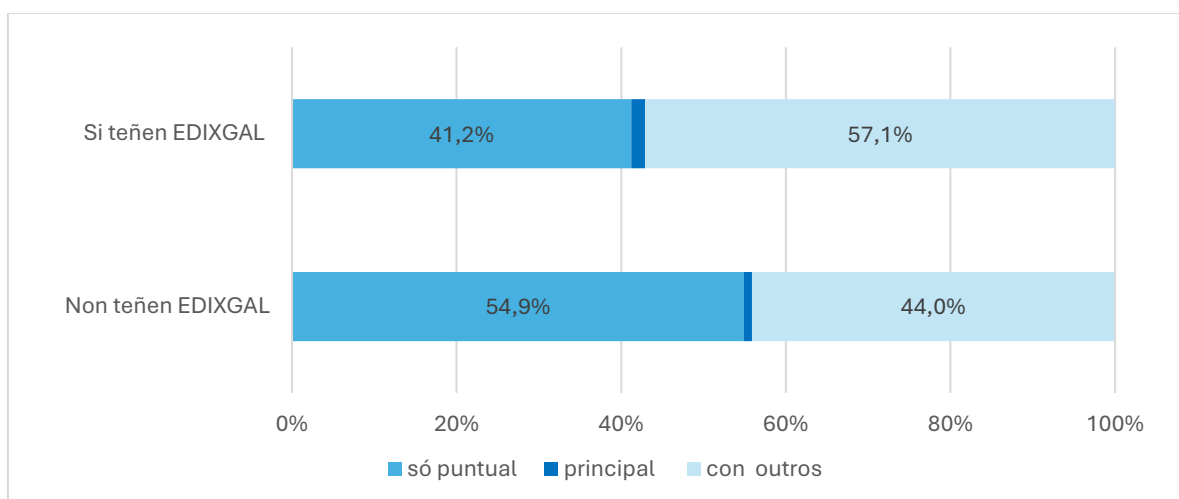
As familias rexeitan de forma clara que este tipo de recursos educativos sexa o principal na aula, sendo igual a proporción das que os entenden como recursos puntuais e as que consideran que deben combinarse co emprego doutros recursos educativos en función do contexto.

Gráfica 12. Uso dos recursos dixitais na aula en función do curso dos fillos/as



Como se observa na gráfica 12, a medida que ascendemos no nivel que está a cursar o alumnado, decrece a porcentaxe de familias que considera que os recursos dixitais na aula deben empregarse de forma puntual e crece a porcentaxe que pensa que o seu uso debe conxugar-se con outros recursos educativos en función do contexto.

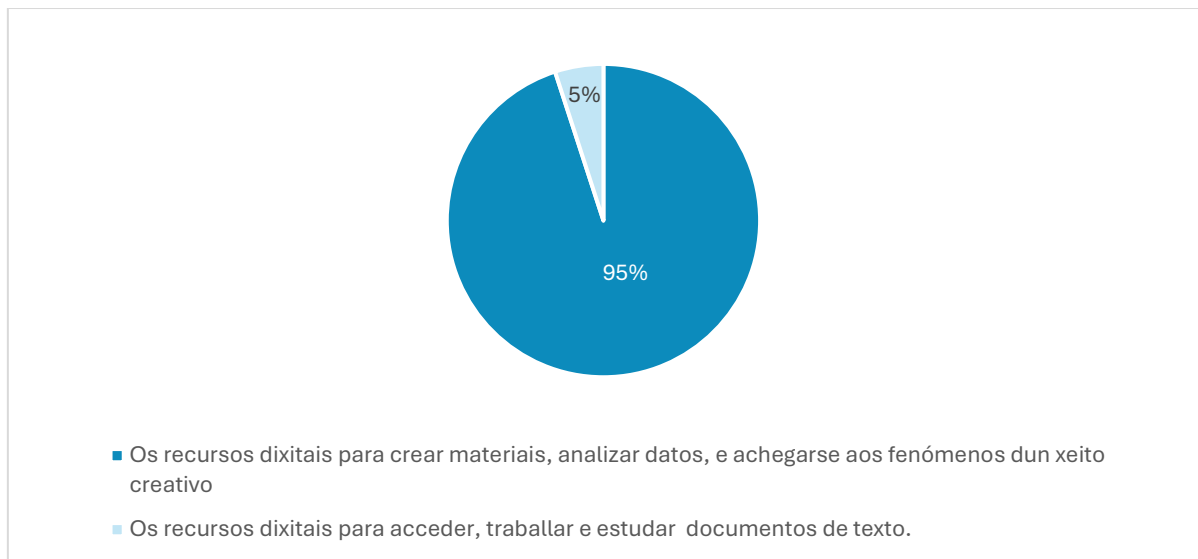
Gráfica 13. Uso dos recurso dixitais na aula en función do uso ou non de Edixgal



4.2.2. Para que empregar os recursos dixitais

Maioritariamente apoian o emprego dos recursos dixitais para crear materiais (presentacións, simulacións, modelos...), analizar datos, e achegarse aos acontecementos e fenómenos dun xeito creativo, fronte a unha porcentaxe residual que pensan que os recursos dixitais deberían empregarse principalmente para acceder, traballar e estudar documentos de texto.

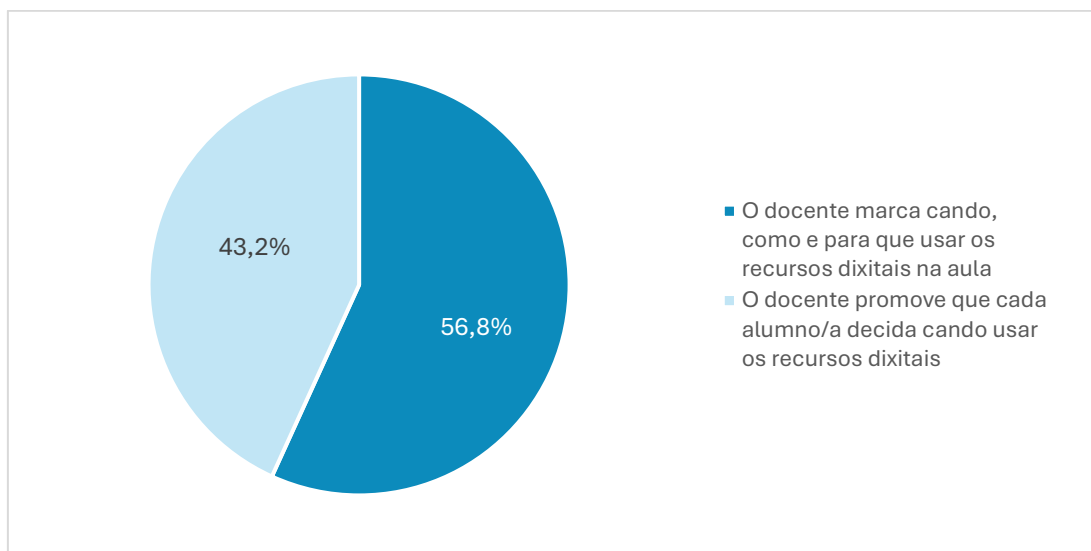
Gráfica 14. Para que deben empregarse os recursos dixitais



4.2.3. Papel do/a docente

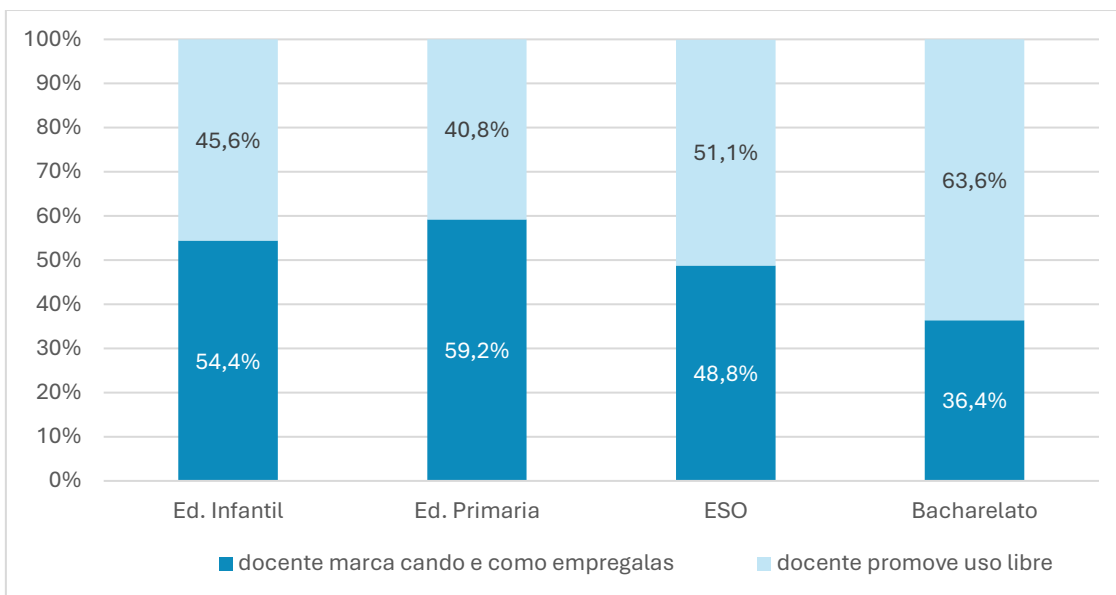
Consultados sobre o papel do/a docente no uso destes recursos, non se observa una posición clara, xa que un 57% entenden que o/a docente encargárase de marcar ao grupo de estudantes cando, como e para que usar os recursos dixitais na aula, e un 43% son partidarias de que o/a docente, atendendo á idade do alumnado e do desenvolvemento da súa competencia dixital, promova que cada un deles vaia tomando decisións de cando usar os recursos dixitais dispoñibles para resolver os problemas que se formulan.

Gráfica 15. Papel do/a docente no uso dos recursos dixitais



Se atendemos a etapa educativa, a porcentaxe das que optan por un papel máis directivo do/a docente se sitúa en educación infantil e primaria, mentres que nas etapas superiores medra a porcentaxe de nais e pais que consideran que o/a docente debe promover que sexa o alumnado, atendendo a súa CD, o que decida cando debe empregalos.

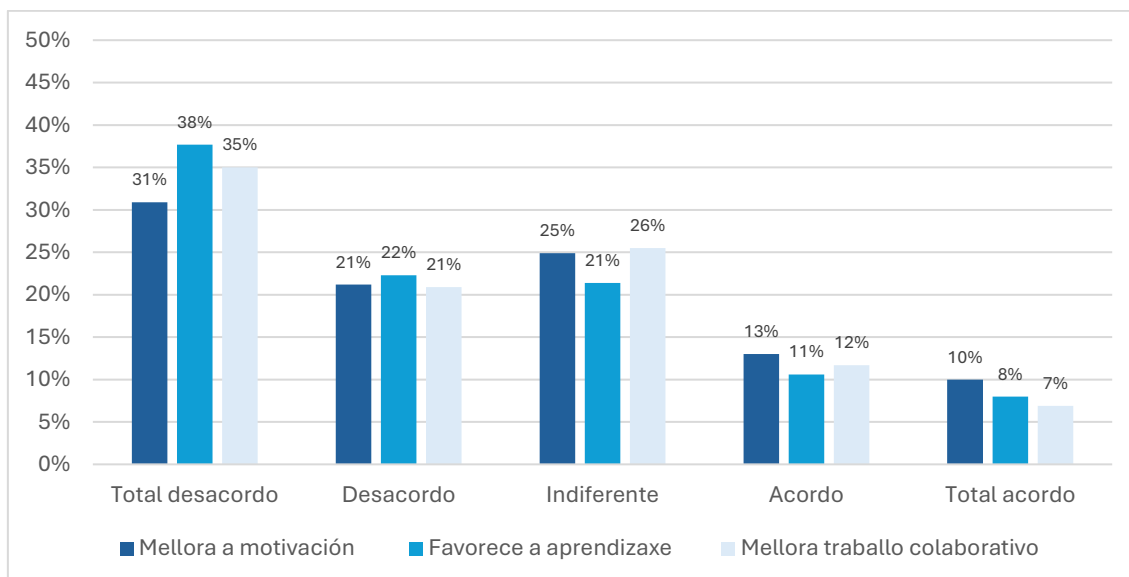
Gráfica 16. Papel do/a docente no uso dos recursos dixitais



4.2.4. Percepción sobre o uso da tecnoloxía

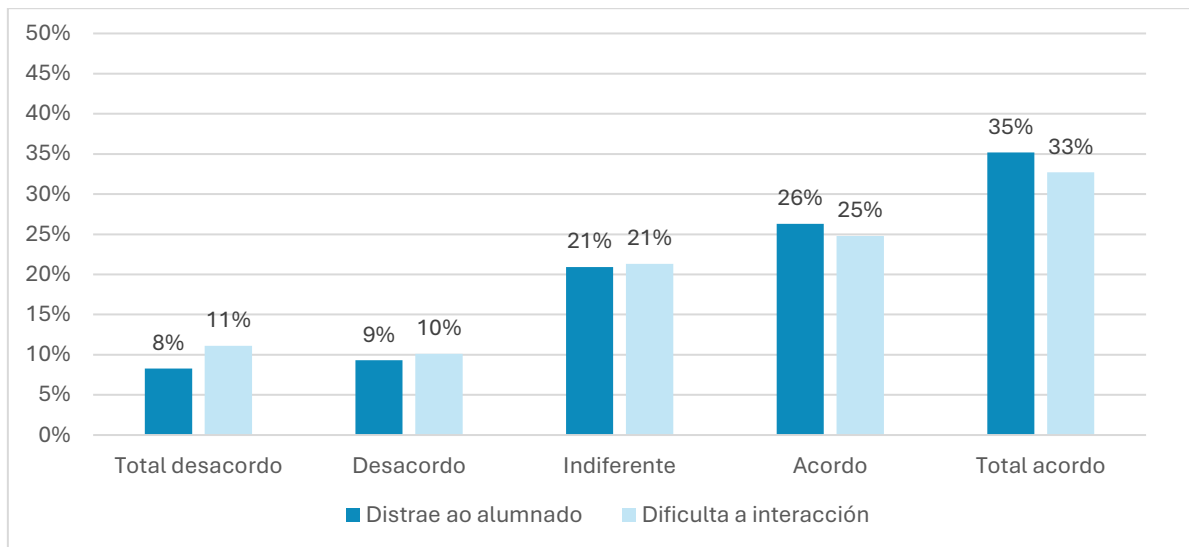
A percepción das familias sobre o uso das tecnoloxías na aula é bastante negativa. Máis do 50% delas están en desacordo ou total desacordo en que o seu emprego mellora a motivación do alumnado, o traballo colaborativo ou favorece a aprendizaxe dos contidos.

Gráfica 17. Grao de acordo sobre as tecnoloxías na aula. Aspectos positivos



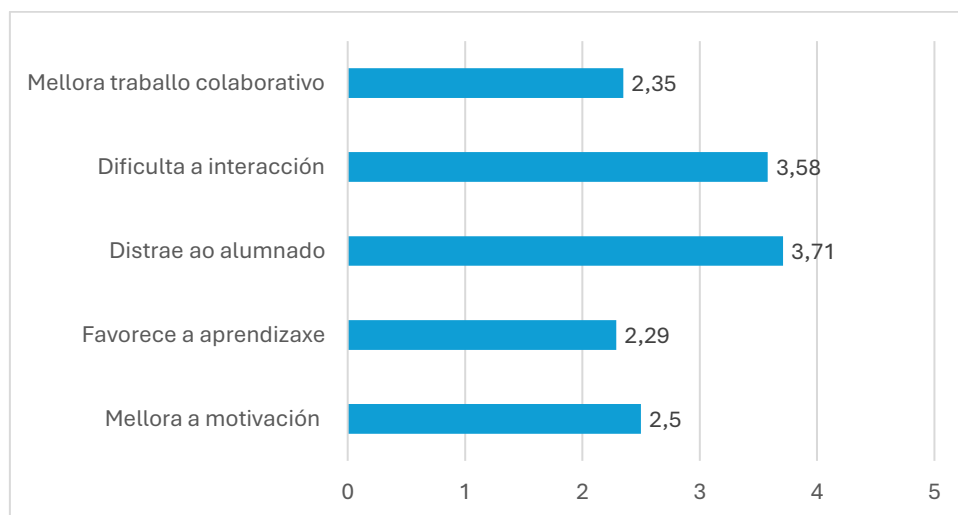
Pola contra, hai un maior grao de acordo en que estas distraen ao alumnado ou dificultan a interacción entre eles.

Gráfica 18. Grao de acordo sobre as tecnoloxías na aula. Aspectos negativos



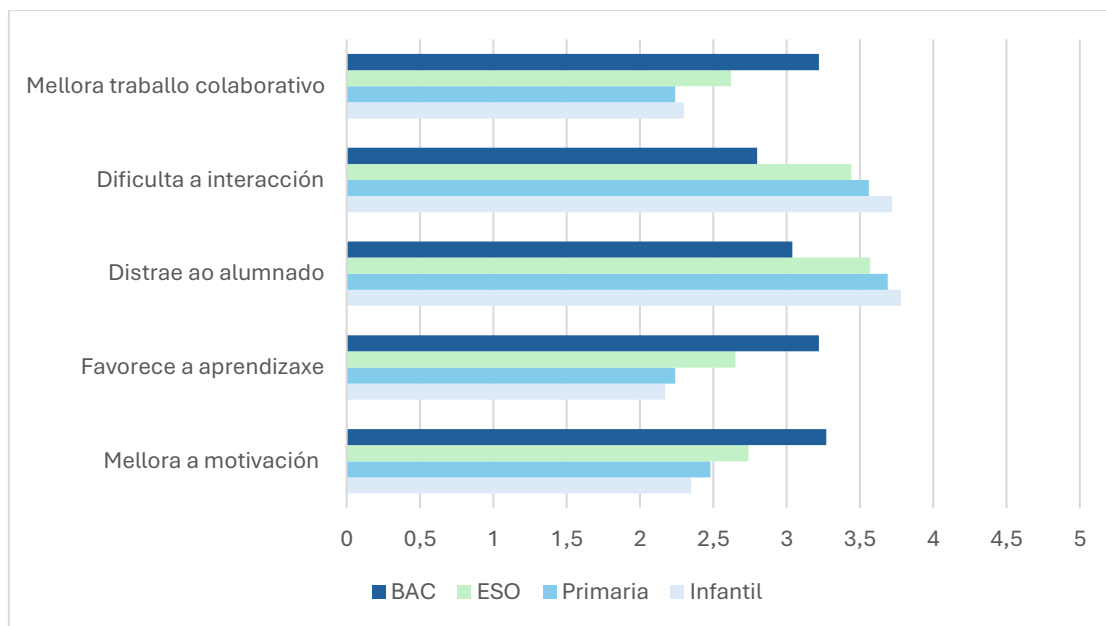
Se atendemos á media obtida en cada aspecto dos consultados, naqueles positivos as medias se sitúan por debaixo dos tres puntos, mentres que superan este valor nos negativos.

Gráfica 19. Grao de acordo sobre as tecnoloxías na aula (media de 1 a 5)



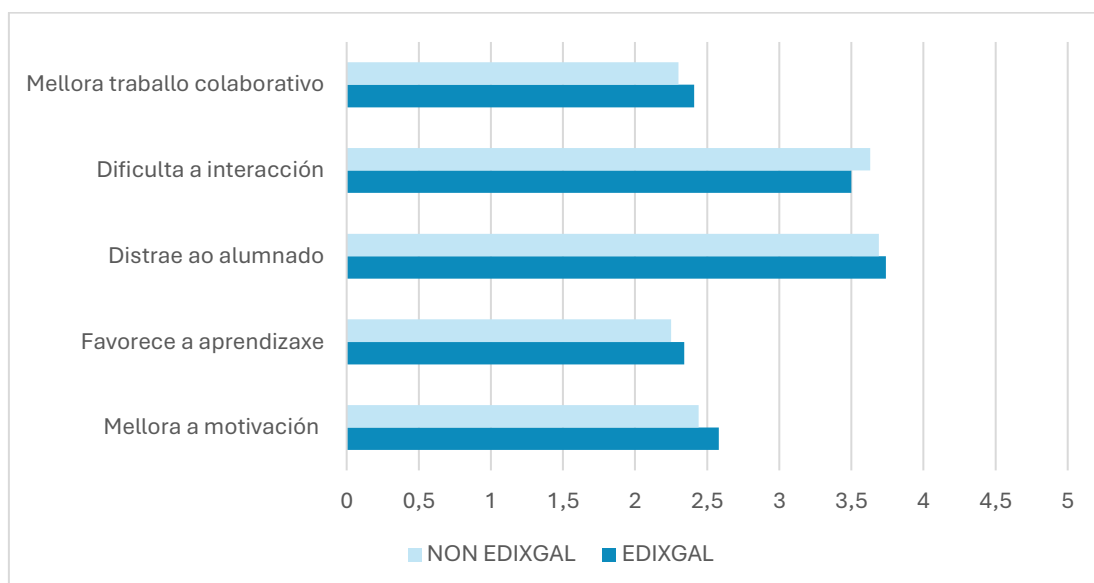
Observamos que a tendencia varía atendendo á etapa educativa, pois as familias do alumnado de secundaria e de bacharelato teñen un maior grao de acordo en que mellora o traballo colaborativo, favorece a aprendizaxe e mellora a motivación.

Gráfica 20. Grao de acordo sobre as tecnoloxías na aula en función do curso (media de 1 a 5)



A media é lixeiramente máis alta no alumnado que emprega Edixgal no referente a mellora do traballo colaborativo, da motivación e da aprendizaxe, pero sen chegar en ningún caso aos tres puntos nunha escala de 1 a 5. Tamén supera a media no relativo á distracción do alumnado.

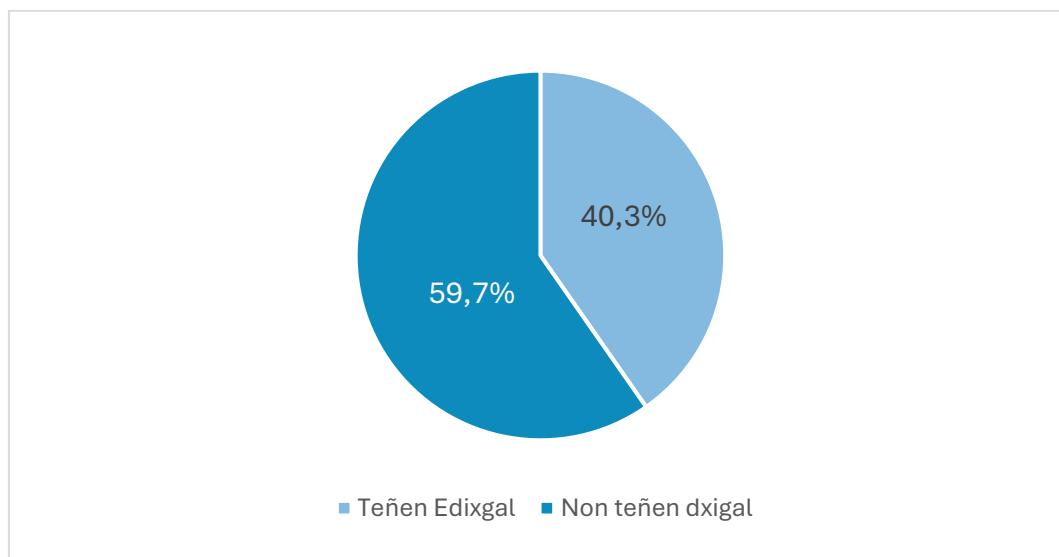
Gráfica 21. Grao de acordo sobre as tecnoloxías na aula en función de usar Edixgal ou non (media de 1 a 5)



4.3. Edixgal

O 40,3% das persoas consultadas teñen fillos/as en cuxas aulas se emprega o programa Edixgal, un total de 1569.

Gráfica 22. Cuestionarios recollidos correspondentes a alumnado Edixgal/non Edixgal (%)



O detalle por curso no que está o fillo/a ou filla é o seguinte:

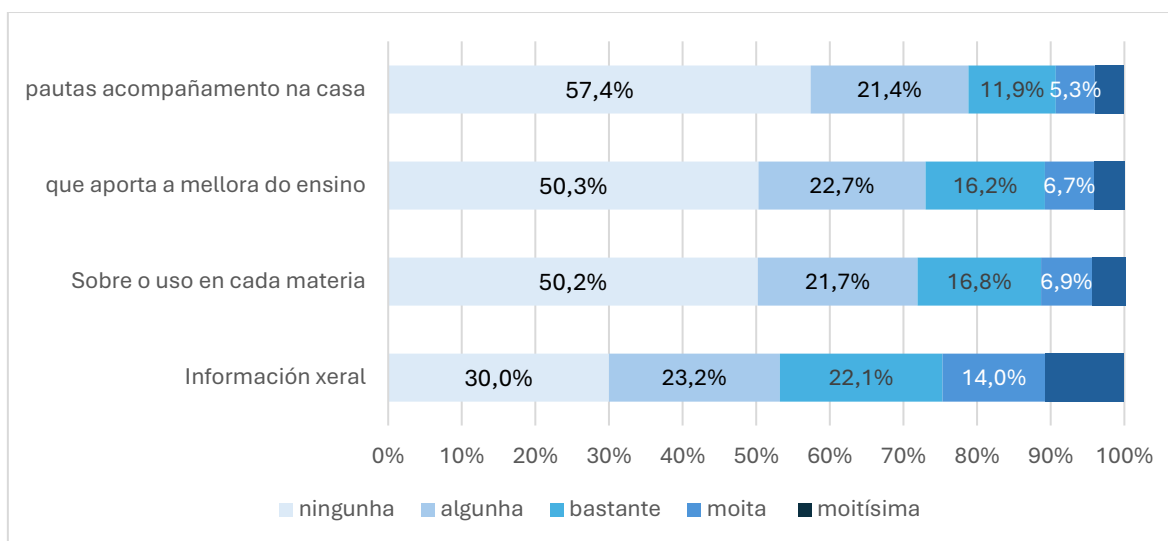
Táboa 2. Respostas recollidas sobre Edixgal por curso

CURSO	Fr.
1º da ESO	223
2ºda ESO	133
3º da ESO	121
4º da ESO	68
5º Ed. primaria	575
6º Ed. Primaria	428
NC	21

4.3.1. Información recibida

Unha alta porcentaxe de nais e pais indican non ter recibido ningunha información sobre o programa, nin sobre o uso que se lle vai dar en cada materia, nin do que supón usar Edixgal para a mellora do proceso de ensino-aprendizaxe, nin sobre as posibles pautas para acompañalos na casa no uso desta plataforma, como se recolle na gráfica 23.

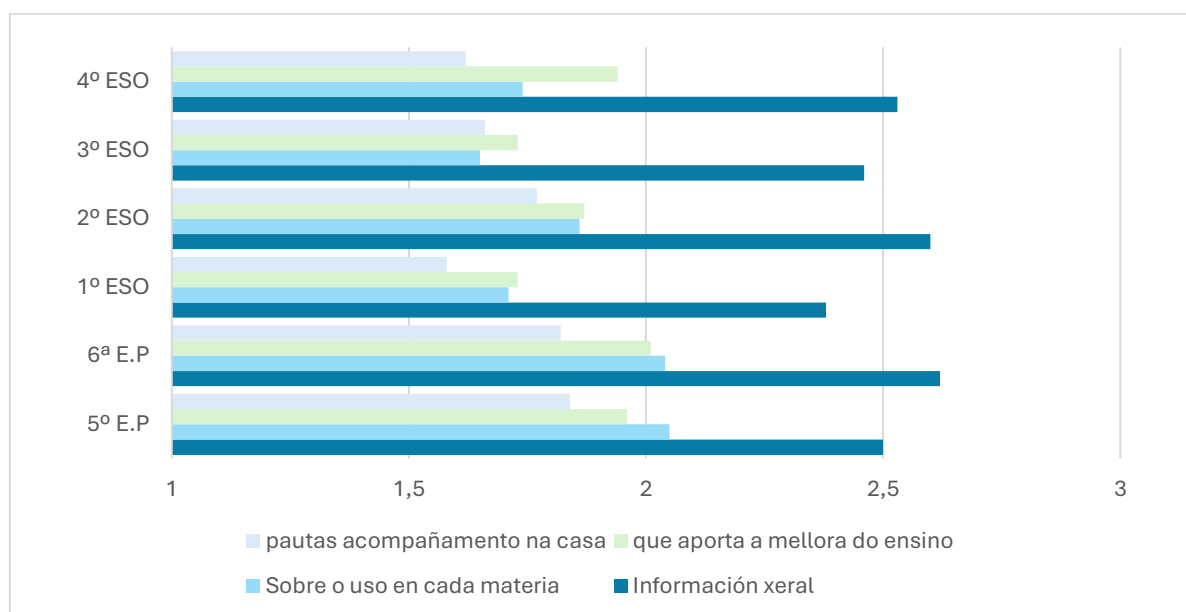
Gráfica 23. En que medida recibieron información



De feito a metade das persoas consultadas indican non ter recibido ningunha información sobre o uso de Edixgal en cada materia, e sobre os posible beneficios que pode ter para a aprendizaxe.

Se desagregamos a información atendendo ao curso en que empregan Edixgal, en ningún deles o nivel de información recibida chega aos tres puntos, e en case todos os casos non acada o dous, isto é ter recibido de media “algunha información”.

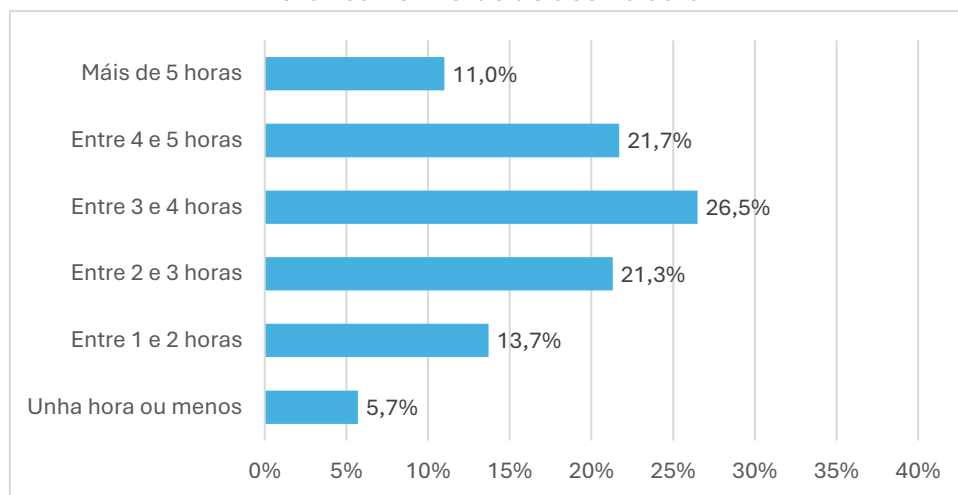
Gráfica 24. En que medida recibieron información en función do curso (media escala 1-5)



4.3.2. Tempo diario de uso na aula

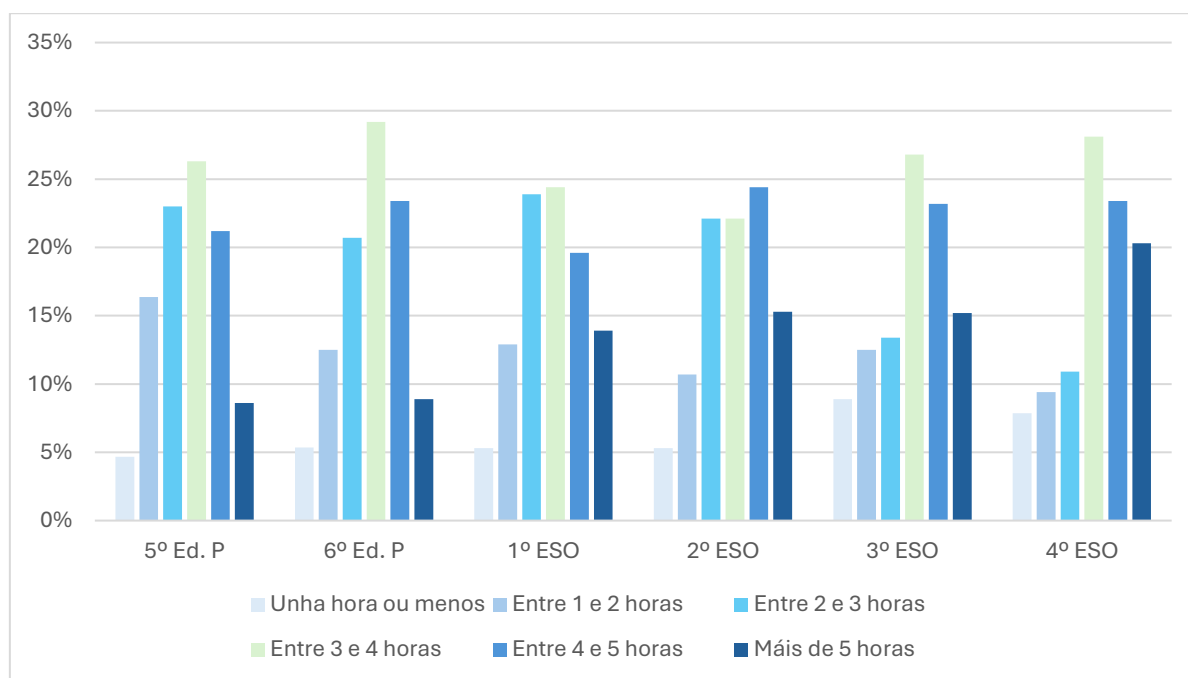
O 48% do alumnado emprega Edixgal entre 3 e 5 horas diarias, e un 11% incluso máis deste tempo.

Gráfica 25. Horas de uso na aula



Como se observa a opción de 3-4 horas de uso diario é a máis indicada en todos os cursos, con excepción de 2º da ESO, onde é entre 4 e 5 horas. Nos cursos superiores as horas de uso incrementáanse, e a porcentaxe do alumnado que emprega máis de cinco horas supera en 4º da ESO o 20%.

Gráfica 26. Horas de uso na aula por curso

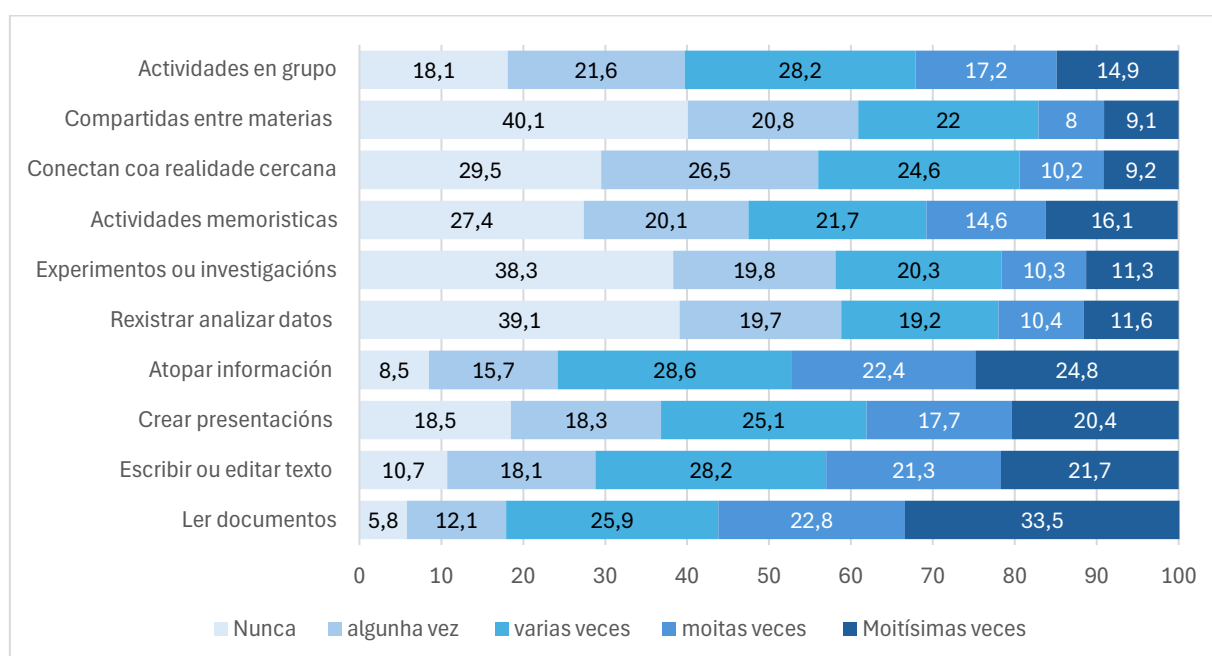


4.3.3. Actividades que fai na aula

As actividades que se fan con máis frecuencia na aula, como se ve na gráfica 27, son a “lectura de documentos de texto”, “atopar información en liña sobre temas ou acontecementos do mundo real”, e “escribir ou editar texto para un traballo de clase”, xa que son nas que hai unha porcentaxe máis alta nas categorías moitas ou moitísimas veces. Un 30% indica realizar moitas ou moitísimas veces actividades memorísticas.

Fronte a estas, un 40% nunca realiza “actividades compartidas entre varias materias”, un 30% actividades que conecten coa realidade próxima, un 38% nunca “transmitir ou compartir resultados de experimentos ou investigacións realizados polo menor” e un 39% nunca realiza actividades que supoñan compilar e rexistrar datos.

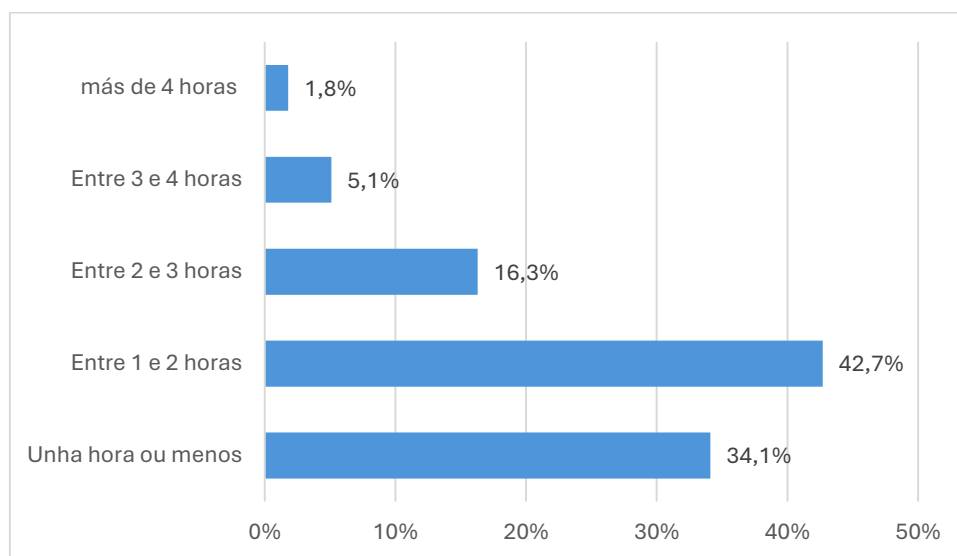
Gráfica 27. Frecuencia coas que fai determinadas actividades na aula (%)



4.3.4. Tempo de uso na casa

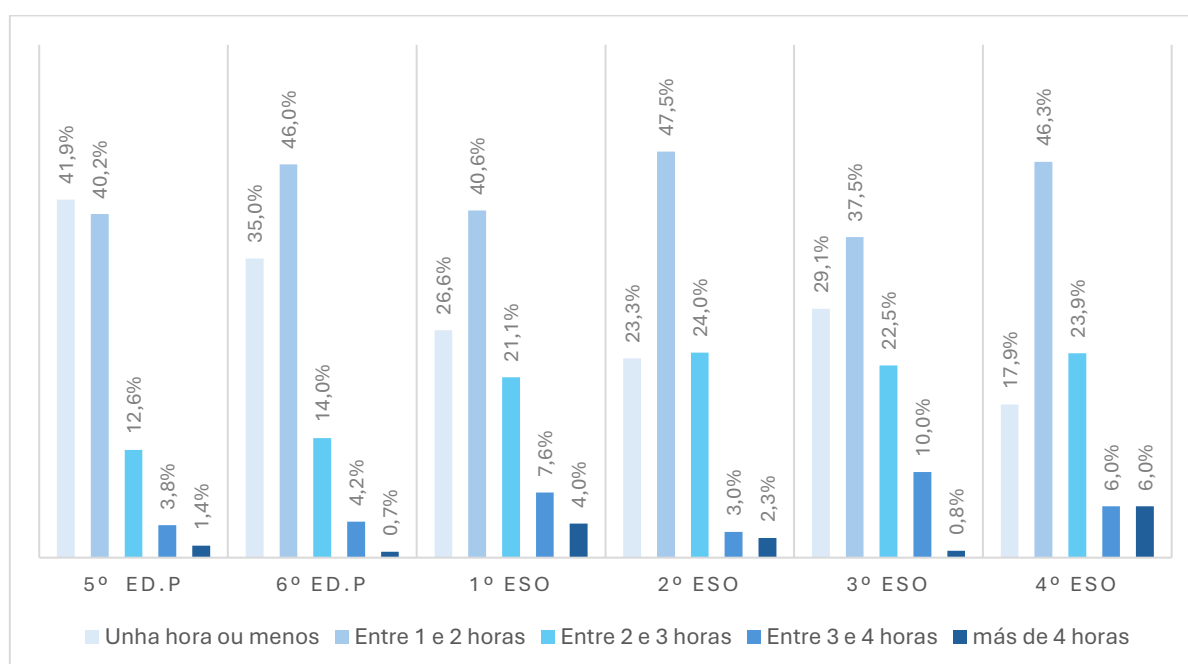
O 60% das persoas consultadas indican que o se fillo/a emprega na casa entre unha e tres horas o programa Edixgal, un 7% di empregalo máis de tres horas e un 34% unha hora ou menos.

Gráfica 28. Tempo de uso de Edixgal na casa



Se temos en conta o curso escolar, en 5º curso de Educación Primaria a opción máis frecuente é unha hora ou menos, seguida de entre unha e dúas horas; desde sexto ata 4º da ESO esta opción é a máis repetida.

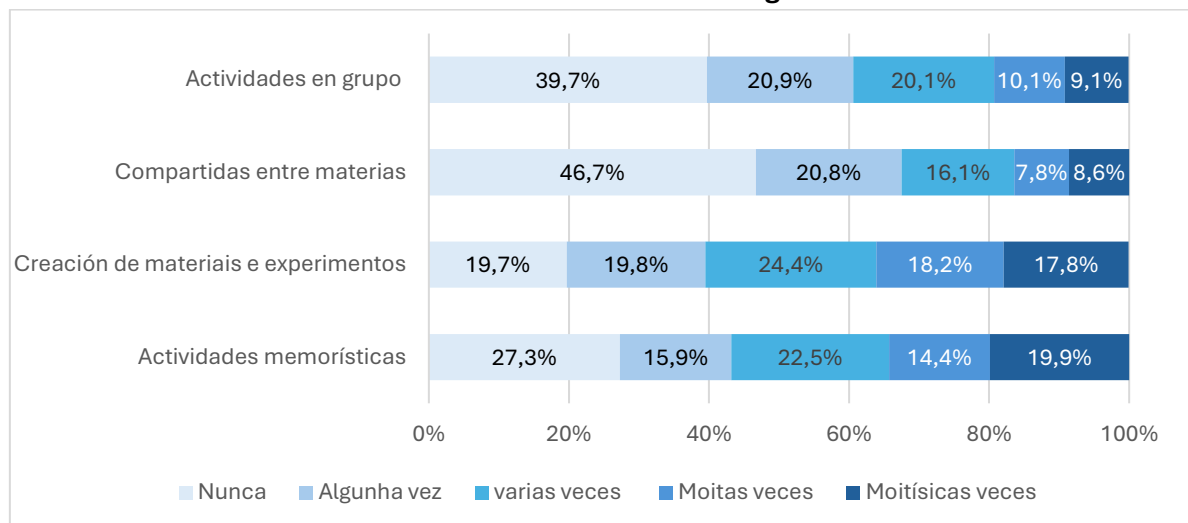
Gráfica 29. Tempo de uso de Edixgal na casa por curso



4.3.5. Actividades que fai na casa

Como se observa, o alumnado a penas fai na casa actividades compartidas entre materias ou actividades en grupo. Case o 35% fai actividades de tipo memorístico, e nunha porcentaxe similar actividades relacionadas coa creación de presentacións, materiais, elaboración de experimentos, etc

Gráfica 30. Actividades Edixgal na casa

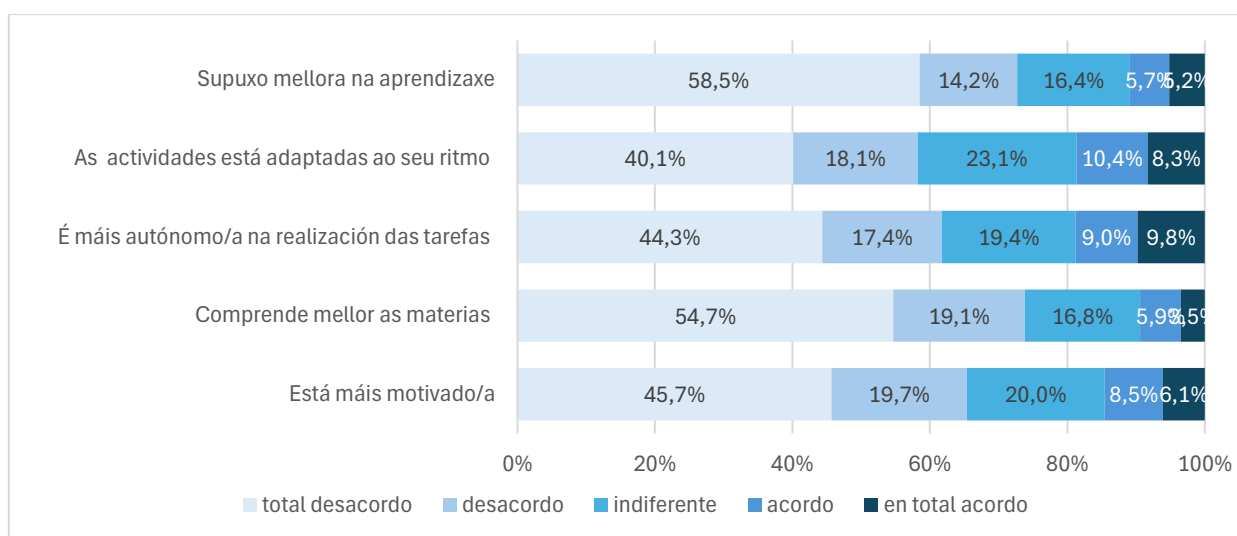


4.3.6. Que supón Edixgal? Posibles beneficios

Que supón este programa en canto a motivación, aprendizaxe, autonomía e comprensión das materias? Que valoración teñen sobre estas cuestións nais e pais do alumnado?

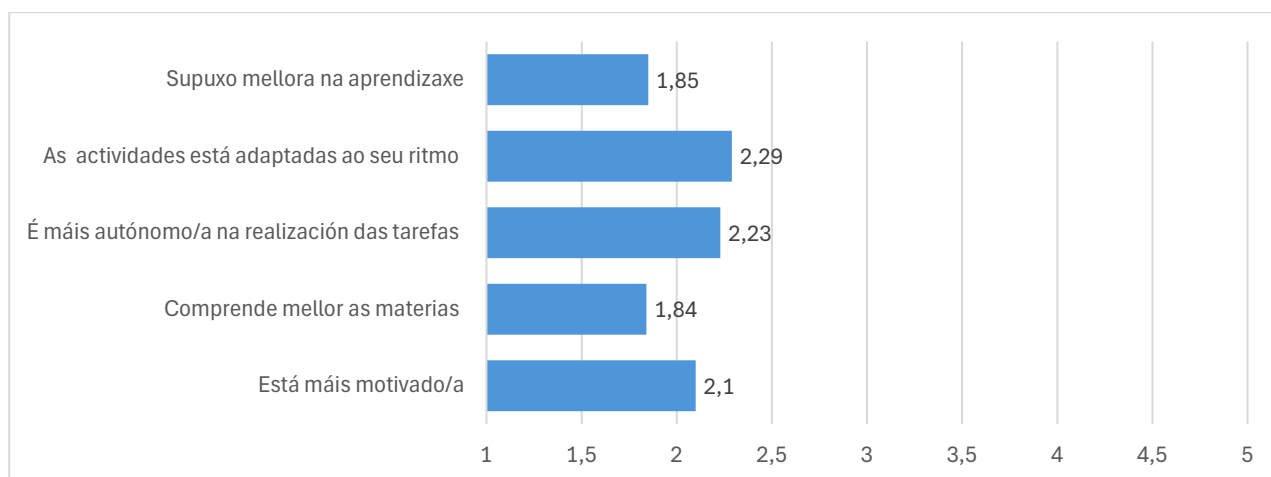
As actividades están adaptadas ao seu ritmo e características?

Gráfica 31. Grao de acordo cos beneficios de Edixgal



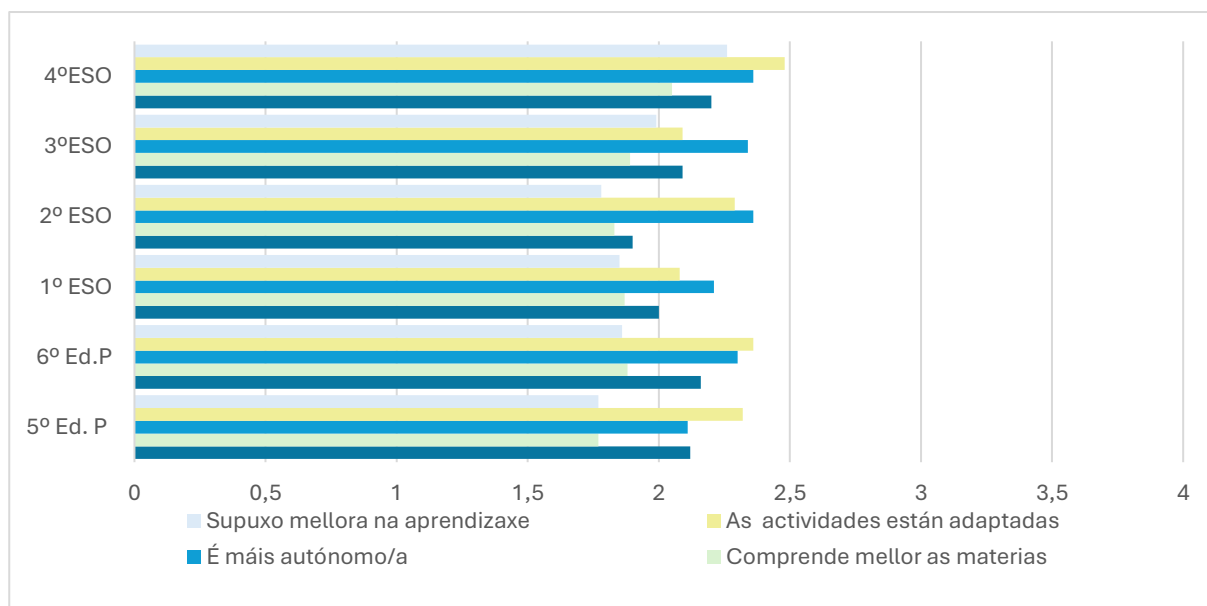
Máis do 70% das nais e pais consideran que o programa non supuxo unha mellora na aprendizaxe ou levou a unha mellor comprensión das materias por parte do seu fillo/a. Tampouco pensan que o seu fillo estea máis motivado, o que tan só manteñen o 15% deles. As medias obtidas nestes ítems nunha escala de 1 a 5, estas sitúanse arredor dos 2 puntos, isto é en desacordo coa afirmación.

Gráfica 32. Grao de acordo cos beneficios de Edixgal . Media.



Se observamos a media en cada un destes ítems por curso, salvo en 4º da ESO onde algunha delas se achega ao 2,5, en todos as medias son inferiores ou moi pouco superiores ao 2, é dicir que as familias de todos os cursos non están de acordo cos posibles beneficios deste programa en canto mellora da aprendizaxe, autonomía na realización das tarefas, comprensión das tarefas e motivación. Tampouco pensan que as actividades estean adaptadas ao seu ritmo e características do alumnado.

Gráfica 33. Grao de acordo cos beneficios de Edixgal por curso (Media 1-5)

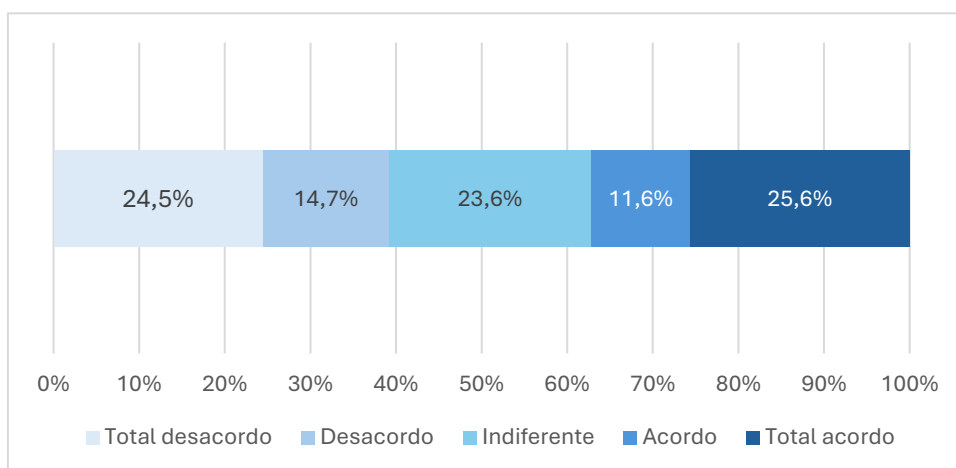


4.3.7. Que supón Edixgal? Posibles prexuízos

Comprende peor o que le?

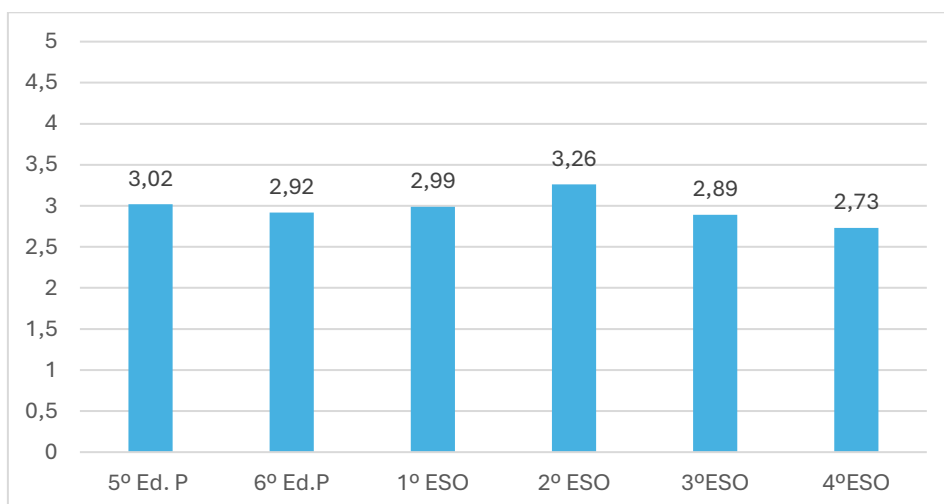
Tamén se lles preguntou en que grao están de acordo coa afirmación “o meu fillo/a comprende peor o que le”. Nesta cuestión as nais e pais non teñen unha posición común; un 25% están totalmente de acordo e un 25% totalmente en desacordo, e unha porcentaxe do 24% non se posiciona.

Gráfica 34. Con Edixgal o meu fillo/a comprende peor o que le



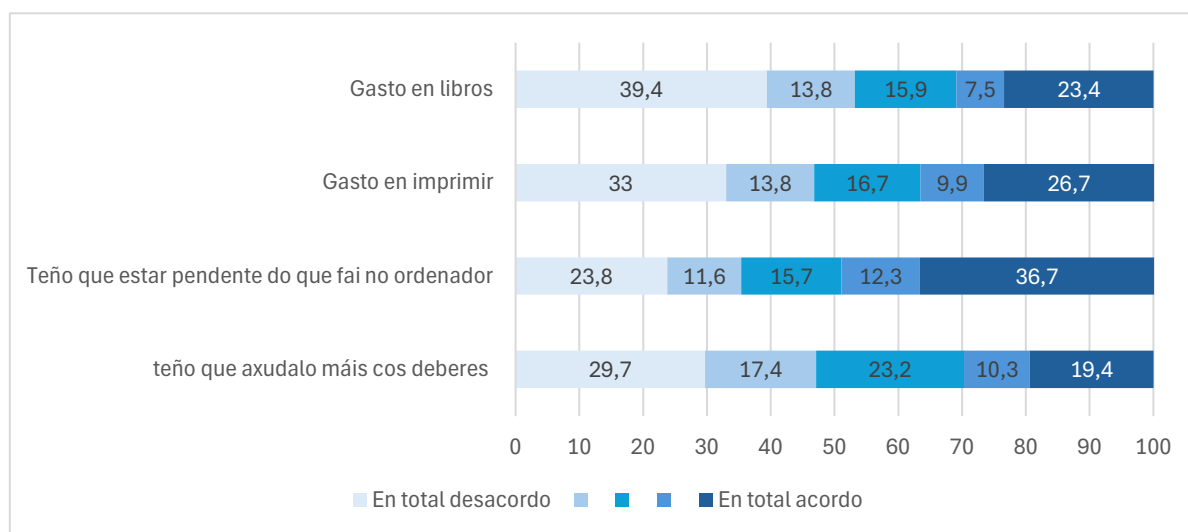
Na gráfica 35 recóllense as medias obtidas atendendo ao curso. Como se observa estas sitúanse arredor dos tres puntos en todos eles, salvo en 4º da ESO onde é un pouco máis baixa, é dicir non hai un acordo nin desacordo claro con isto salvo no ultimo curso de secundaria no que a posición se sitúa máis no desacordo.

Gráfica 35. Con Edixgal o meu fillo/a comprende peor o que le. (Media 1-5)



Edixgal tamén pode levar consigo outros inconvenientes para as familias, como se recolle na gráfica 36.

Gráfica 36. Inconvenientes con Edixgal

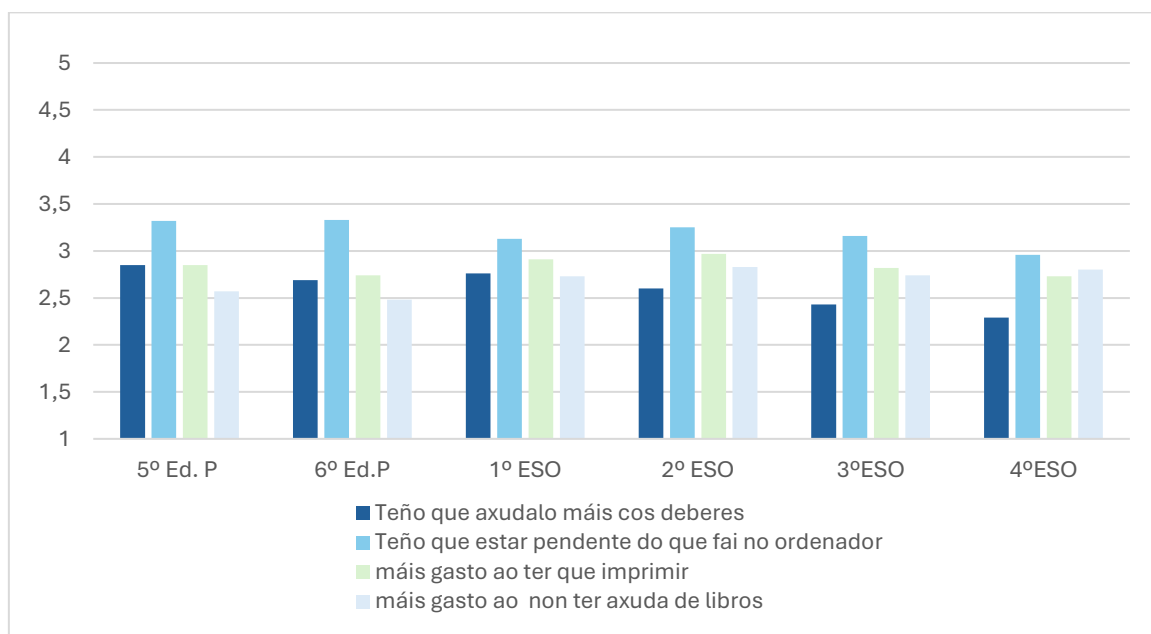


Un 30% manifestan que supuxo un gasto maior ao non contar coas axudas para libros de texto. Tamén supón un gasto importante en impresión de materiais para o 36% delas.

Cerca da metade (49%) indican que teñen que estar pendentes do que fai o menor no ordenador, porcentaxe que chega ao 53% no caso do alumnado de 6º de Educación Primaria. O 30% tamén indican que teñen que axudalo máis cos deberes, porcentaxe que chega ao 35% no caso do alumnado de 5º de Educación Primaria.

Se temos en conta o curso, en todos eles a media máis alta é a que atinxe a necesidade de estar pendente do que fai co ordenador mentres está cos deberes, se ben é superior nos cursos de primaria que nos da ESO. Tamén é menor nestes cursos a necesidade de axudalo máis cos deberes.

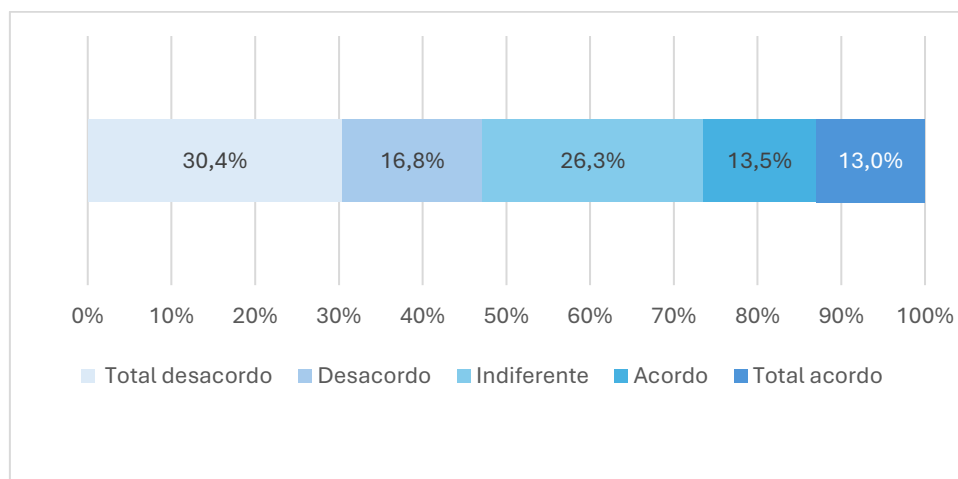
Gráfica 37. Inconvenientes con Edixgal. Media por curso



4.3.8. A Competencia Dixital mellorou con Edixgal?

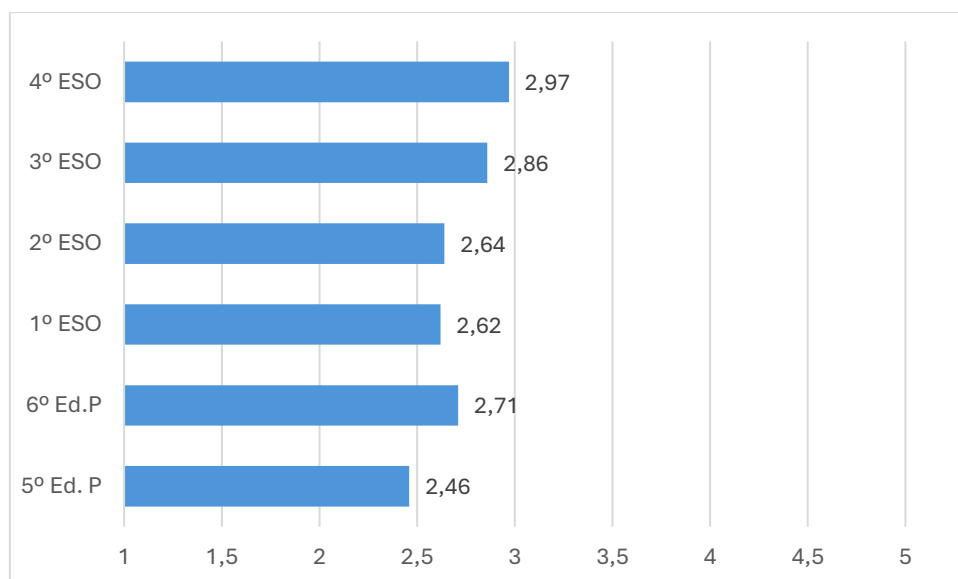
Un 26% das familias consideran que o uso do programa Edixgal mellorou de forma importante a Competencia Dixital dos/as seus fillos/as, mentres que un 47% opinan o contrario e un 26% non se posicionan.

Gráfica 38. Grao de acordo con que Edixgal mellora a Competencia Dixital (%)



Por cursos académicos a media de acordo é algo superior nos últimos cursos da ESO, se ben non se acada en ningún deles os tres puntos nunha escala de 1 a 5. De promedio, o grao de desacordo máis alto sitúase nas familias de 5º curso de Educación Primaria.

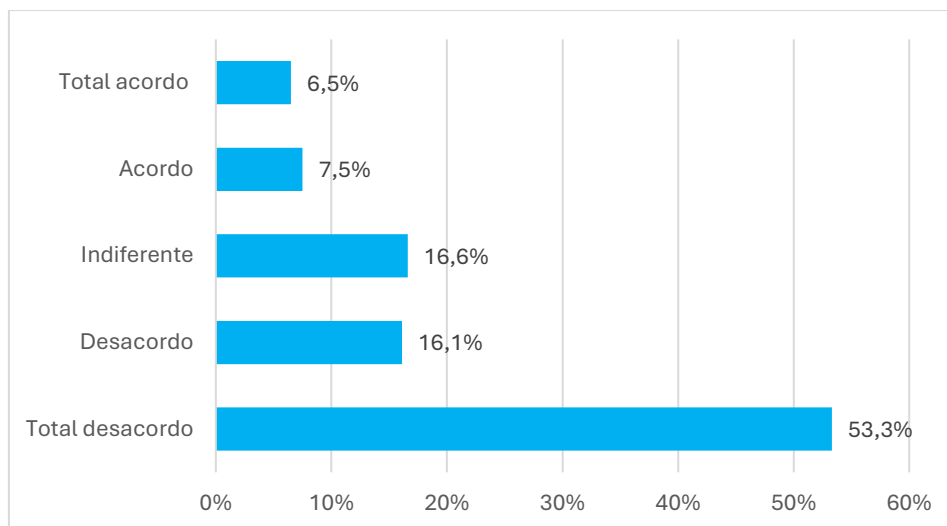
Gráfica 39. Acordo con que Edixgal mellora a Competencia Dixital . Media



4.3.9. Satisfacción coa formación recibida

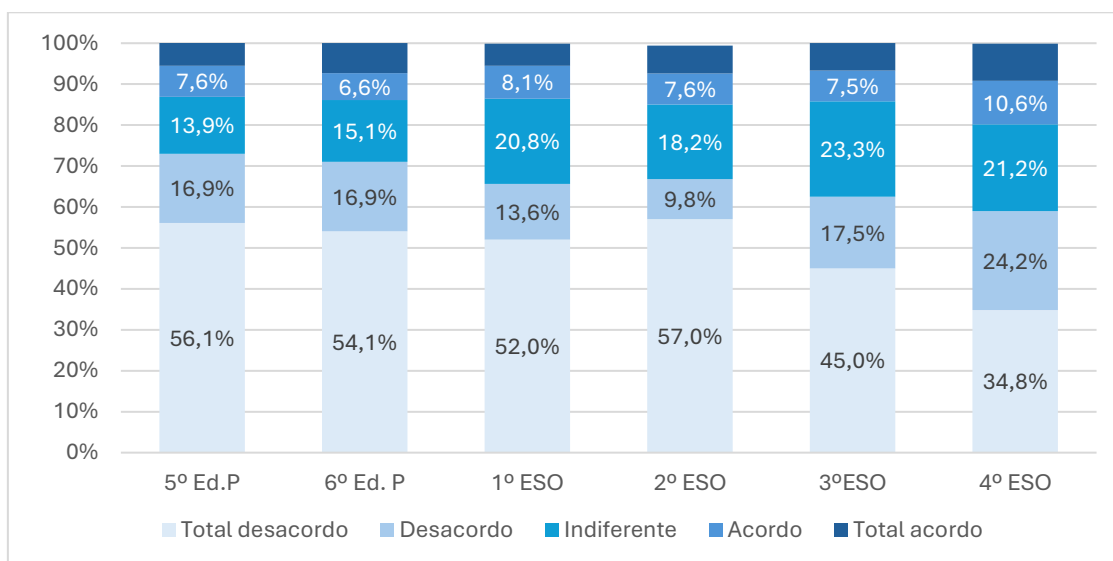
O grado de satisfacción coa formación recibida no marco do programa Edixgal é claramente baixo, só un 14% das persoas que responderon manifestan estalo, fronte un 70% que indican o contrario.

Gráfica 40. Satisfacción coa formación recibida



A porcentaxe dos que están en desacordo é lixeiramente menor en 4º da ESO, como se aprecia na gráfica 41.

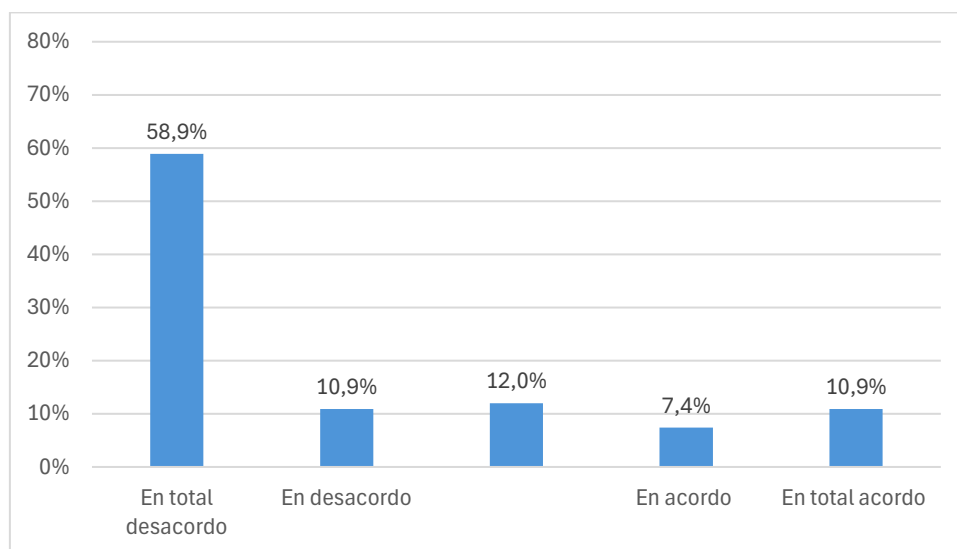
Gráfica 41. Satisfacción coa formación recibida por curso



4.3.10. Continuidade do programa

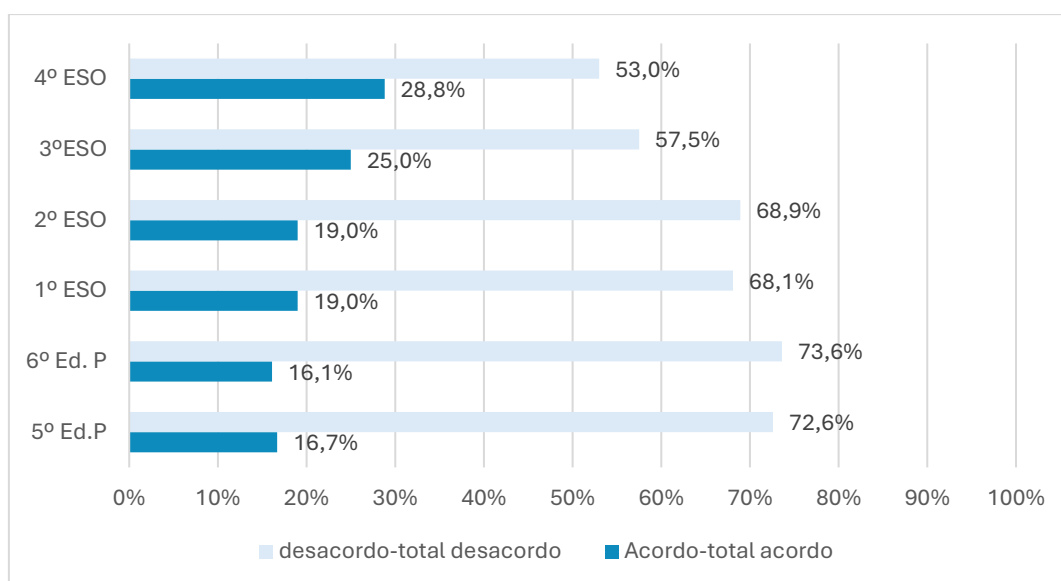
Unha parte importante das familias indican estar en desacordo ou total desacordo con que o programa continue no curso 24-25, chegando a porcentaxe ao 70%.

Gráfica 42. Grao de acordo con seguir usando Edixgal



Só un 18% das nais e pais está de acordo ou moi deacordo con que o seu fillo ou filla continue empregando Edixgal o curso que ven. Se o desglosamos por cursos, esta porcentaxe é maior nos curso superiores pero con niveis de acordo por debaixo do 30%.

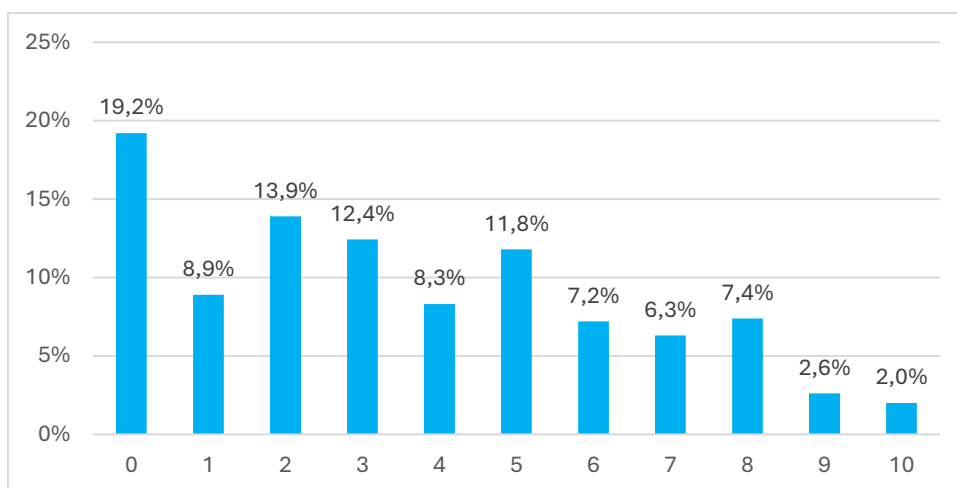
Gráfica 43. Grao de acordo con seguir usando Edixgal por curso



4.3.11. Puntuación xeral a Edixgal

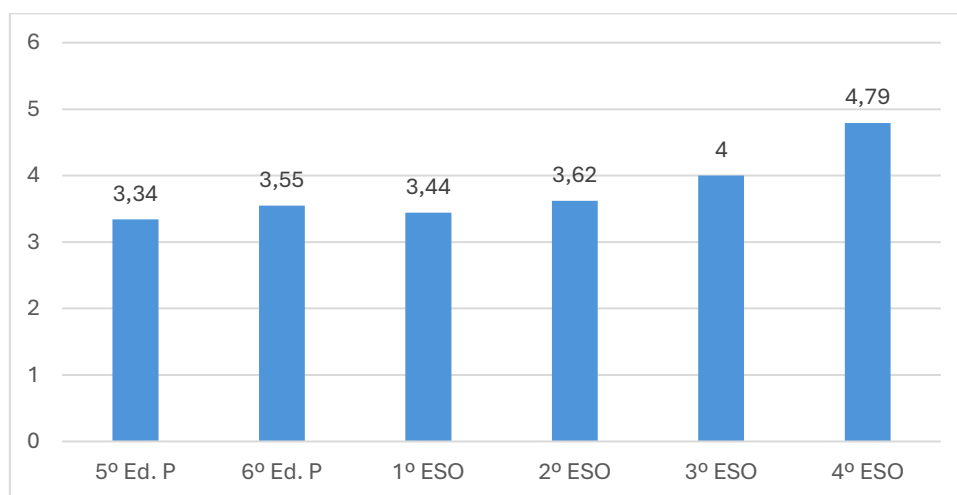
As familias do alumnado que emprega Edixgal suspende claramente a este programa, (gráfica 44); a puntuación máis repetida é o cero, que indican case o 20% das familias, fronte a menos dun 5% que se outorga o sobresainte (9 ou 10 puntos).

Gráfica 44. Puntuación outorgada a Edixgal



O suspenso concédese en todos os cursos, xa que en ningún caso se chega a unha media de 5 puntos nunha escala de cero a dez. Como se observa, as puntuacións máis baixas sitúanse en 5º de primaria e 1º da ESO, é dicir que o descontento e a insatisfacción é maior no primeiro ano de implantación do programa.

Gráfica 45. Puntuación outorgada a Edixgal de 0 a 10. Media por curso



5. SÍNTESE DOS PRINCIPAIS RESULTADOS

5.1. Competencia dixital

De forma maioritaria as familias consideran que na escola debe adquirirse a Competencia Dixital, o que apoian o 77% delas. A porcentaxe das que están de acordo crece a medida que así o fai o curso no que están os fillos/as, situándose en bacharelato case vinte puntos por riba de educación infantil e primaria.

Non existe unha posición claramente compartida sobre como debe adquirirse esta competencia: a través dunha materia específica, dalgunhas materias do currículo ou todas as materias. A medida que ascende o curso escolar, a porcentaxe de familias que considera que a Competencia Dixital debe desenvolverse a través de varias ou todas as materias do currículo aumenta, pasando do 30% de educación infantil ao 55% de bacharelato.

Existe un acordo amplo en que nos centros escolares o alumnado debe desenvolver as distintas dimensións da Competencia Dixital. Destaca claramente aquelas relacionadas coa seguridade, e o emprego responsable das tecnoloxías.

5.2. Recursos educativos dixitais

As familias rexeitan de forma clara que os recursos educativos dixitais sexan os principais na aula, sendo igual a proporción das que os entenden como recursos puntuais e as que consideran que deben combinarse co emprego doutros recursos educativos.

A medida que ascende o nivel que está a cursar o alumnado, decrece a porcentaxe de familias que considera que os recursos dixitais na aula deben emprégase de forma puntual e crece a porcentaxe que pensa que o seu uso debe conxugarse con outros recursos educativos en función do contexto.

Mayoritariamente apoian o emprego dos recursos dixitais para crear materiais (presentacións, simulacións, modelos...), analizar datos, e achegarse aos acontecementos e fenómenos dun xeito creativo, fronte a unha porcentaxe residual que pensan que os recursos dixitais deberían empregarse principalmente para acceder, traballar e estudar documentos de texto.

Un 57% entenden que o/a docente encargaríase de marcar ao grupo de alumnos/as cando, como e para que usar os recursos dixitais na aula, e un 43% son partidarias de que o/a docente, atendendo á idade do alumnado e do desenvolvemento da súa Competencia Dixital, promova que cada un deles vaia tomando decisións de cando usar os recursos dixitais dispoñibles para resolver os problemas que se formulan.

A porcentaxe das que optan por un papel máis directivo do/a docente sitúase en educación infantil e primaria, mentres que nas etapas superiores medra a porcentaxe de nais e pais que consideran que o/a docente debe promover que sexa o alumnado atendendo a súa CD o que decida cando debe empregalos.

A percepción das familias sobre o uso das tecnoloxías na aula é bastante negativa. Máis do 50% delas están en desacordo ou total desacordo en que o seu emprego mellora a motivación do alumnado, o traballo colaborativo ou favorece a aprendizaxe dos contidos, mentres que hai máis dun 50% de acordo en que distrae ao alumnado e dificulta a interacción.

5.3. Edixgal

As respostas das nais e pais con fillos/as que empregaron Edixgal durante o curso 23-24 en 5º e 6º de Educación Primaria e os catro cursos da ESO permite achegarnos á información que recibiron sobre este programa, ao uso que se lle está a dar nas aulas e na realización das tarefas en casa e á percepción e valoración do programa.

5.3.1. Información recibida

Unha alta porcentaxe de nais e pais non teñen recibido ningunha información sobre o programa, nin sobre o uso que se lle vai dar en cada materia, nin o que supón usar Edixgal para a mellora do proceso de ensino-aprendizaxe nin sobre as posibles pautas para acompañalos na casa no uso desta plataforma.

5.3.2. Tempo de uso

Case a metade do alumnado emprega Edixgal entre 3 e 5 horas diarias na aula, e máis dun 32% máis de 4 horas. O tempo de emprego na casa sitúase para o 60% do alumnado entre unha e tres horas, e un 34% indican usalo unha hora ou menos.

5.3.3. Actividades

As actividades que se fan con máis frecuencia na aula son a “lectura de documentos de texto”, “atopar información en liña sobre temas ou acontecementos do mundo real”, e “escribir ou editar texto para un traballo de clase”. Un 30% indica realizar moitas ou moitísimas veces actividades memorísticas.

Na casa, case o 35% do alumnado fai moitas ou moitísimas veces actividades de tipo memorístico, e nunha porcentaxe similar actividades relacionadas coa creación de presentacións, materiais, elaboración de experimentos, etc. Pola contra, case a metade indican non facer nunca actividades compartidas entre materias e un 40% actividades en grupo.

5.3.4. Beneficios e perxuizos de Edixgal

Máis do 70% das nais e pais non consideran que o programa Edixgal supuxera unha mellora na aprendizaxe ou levara a unha mellor comprensión das materias por parte do seu fillo/a.

Tampouco pensan que o seu fillo/a estea máis motivado, o que tan só manteñen o 15% deles.

As nais e pais non teñen unha posición común no relativo a unha menor comprensión por parte do seu fillo/a do que le cando emprega Edixgal. Un 25% están totalmente de acordo e un 25% totalmente en desacordo, e unha porcentaxe do 24% non se posiciona.

Un 30% manifestan que Edixgal supuxo un gasto maior ao non contar coas axudas para libros de texto. Tamén supón un gasto importante en impresión de materiais para o 36%.

Cerca da metade (49%) indican que teñen que estar pendentes do que fai o menor no ordenador, porcentaxe que chega ao 53% no caso do alumnado de 6º de Educación Primaria. O 30% tamén indican que teñen que axudalo máis cos deberes, porcentaxe que chega ao 35% entre nais e pais de estudantes de 5º de Educación Primaria.

5.3.5. Mellora da Competencia Dixital

Un 47% das familias están en desacordo ou total desacordo en que o uso do programa Edixgal mellorou de forma importante a Competencia Dixital dos/as seus fillos/as fronte ao 26% que están de acordo ou en total acordo con esta afirmación. Un cuarto delas non se posiciona.

5.3.6. Satisfacción e continuidade do programa

O grado de satisfacción coa formación recibida no marco do programa Edixgal é claramente baixo, só un 14% das persoas que responderon manifestan estalo, fronte un 70% que indican o contrario.

Un 70% das familias indican estar en desacordo ou total desacordo con que o programa continúe no curso 24-25.

As familias do alumnado que emprega Edixgal suspenden claramente a este programa. Nunha escala de 0 a 10, o 19% outórgalle cero puntos, e menos dun 5% puntuao con sobresainete (9 ou 10 puntos).

O suspenso concédese en todos os cursos, xa que en ningún caso se chega a unha media de 5 puntos, nunha escala de cero a dez. As puntuacións máis baixas sitúanse en 5º de primaria e 1º da ESO é dicir que o descontento e a insatisfacción é maior no primeiro ano de implantación do programa.

6. CONCLUSIONES

6.1. Sobre a Competencia Dixital

As familias consideran maioritariamente que os/as menores deben adquirir **na escola a Competencia Dixital (CD)**. Esta cuestión é apoiada con maior contundencia cando os seus fillos/as cursan secundaria ou bacharelato, e en menor porcentaxe cando están en educación infantil e primaria; toman, así, como referente á hora de facer esta valoración a idoneidade de traballar a CD na etapa cursada polo fillo/a.

Non hai un acordo unánime ou maioritario de como debe adquirirse esta competencia, xa que as porcentaxes se reparten entre as que consideran que debe haber unha materia específica e as que pensan de debe ser a través de todas ou algunhas materias do currículo, e unha porcentaxe importante delas non se decanta nesta cuestión. A porcentaxe das que consideran que debe desenvolverse a través de varias ou todas as materias do currículo aumenta, atendendo a idade dos fillos/as.

Estes resultados poden estar mediados pola propia concepción da CD. Cabe pensar que parte das familias poden manter unha visión máis instrumental desta, que pode desenvolverse a modo de clases de informática, e non nun senso máis completo e complexo desta competencia, xa que o propio sistema educativo e o programa Edixgal, favorecen esta visión, á luz do tipo de actividades que se desenvolven con máis frecuencia, e é ao tempo o modelo no que se formaron, centrado en aprendizaxes curriculares e que segue moi presente nas escolas.

Existe un amplo acordo o en que na escola o alumnado debe desenvolver un conxunto de habilidades, aptitudes e coñecementos relacionados co uso das TICs, aínda que non necesariamente identifiquen estas coa CD. Nais e pais sinalan especialmente aquelas relacionadas **coa seguridade e o emprego responsable das tecnoloxías**, o que pon de manifesto a preocupación e interese en que os seus fillos/as teñan formación nestes aspectos competenciais, necesarios especialmente nas actividades que desenvolven no seu tempo de ocio, como o uso de redes sociais.

A cuestión é se Edixgal tal e como está concibido, permite ou favorece desenvolver precisamente esta área competencial, porque o feito de usar un libro dixital non ten que conducir necesariamente a facer un uso máis responsable doutros recursos dixitais, máis cotiás no día a día dos/as menores, o que agranda a brecha entre o que o modelo de escola ofrece e as familias demandan.

6.2. Sobre os recursos educativos dixitais

As familias **rexeitan de forma clara que os recursos educativos dixitais deban ser os principais na aula**, sendo igual a proporción das que pensan que se lles debe dar un uso puntual e as que consideran que deben combinarse co emprego doutros en función do contexto.

O apoio ao emprego puntual destes recursos vincúlase con maior claridade ao ensino infantil e primeiros ciclos de Educación Primaria, xa que a porcentaxe decrece a medida que ascendemos no nivel que están a cursar os/as fillos/as.

A consideración de que os recursos educativos dixitais deben empregarse para crear materiais (presentacións, simulacións, modelos..), analizar datos, e achegarse aos acontecementos e fenómenos dun xeito creativo, é unánime. Esperan, polo tanto un uso máis creativo que pasivo deste tipo de recursos, máis dirixido ás categorías superiores da taxonomía de tarefas revisada de Bloom (Krathwohl, 2002), centradas na análise, avaliación e creación, que nas inferiores, o que choca co tipo de actividades que se desenvolven con maior frecuencia co programa Edixgal.

As nais e pais outorgan un papel máis directivo ao docente no emprego deste tipo de recursos en educación infantil e primaria, mentres que nas etapas superiores medra a porcentaxe de nais e pais que esperan maior protagonismo do alumnado, xa que prefiren que o docente promova que sexa o/a estudante o que decida cando debe empregalos.

Reclaman, polo tanto, un uso máis activo en función do problema que se lle presente, atendendo ao nivel competencial e de autorregulación de cada alumno/a, aspectos que dependen do nivel madurativo pero que tamén poden ser traballados na aula.

En síntese, entre as familias imaxínase unha escola onde os recursos dixitais teñen unha presenza limitada nos primeiros anos, combinándose logo con outros atendendo ao contexto, pero sen chegar a ser os prioritarios, onde o alumnado decide progresivamente cando empregalos co apoio do docente e atendendo a súa propia CD, e onde se empregan fundamentalmente para á creación de materiais e para achegarse ao coñecemento da realidade dun xeito creativo.

A valoración sobre o emprego dos recursos dixitais na aula é globalmente mala. Considérase que o seu uso non mellora a motivación dos/as menores, nin o traballo colaborativo e non favorecen a aprendizaxe dos contidos. Existe, polo tanto, unha percepción negativa deste tipo de recursos, e das súas potenciais vantaxes.

Cabe pensar e reclamar que os recursos educativos, sexan dixitais ou doutro tipo, deberían deseñarse e empregarse para favorecer a atención do alumnado, e que o propio contexto de aprendizaxe posibilite que o/a docente poida apreciar que realmente o seu alumnado está centrado na actividade proposta, máis alá, no caso de Edixgal, do control do que está a pasar na pantalla do seu ordenador.

6.3. Sobre Edixgal

6.3.1. Información recibida

A información que recibiron as familias sobre este programa é nula ou escasa, en todos os cursos nos que se imparte.

A metade das persoas consultadas indican non ter recibido ningunha información sobre os posibles beneficios que este programa pode ter para a aprendizaxe, nin sobre o uso que se lle dá en cada materia, porcentaxe aínda máis elevada no que se refire a ter recibido pautas sobre o posible acompañamento no uso de Edixgal na casa.

Estes resultados deixan ver que a **implementación dun recurso destas características se levou a cabo sen contar nin tan sequera a nivel informativo coas familias. Non se posibilitou as nais e pais comprender o que levaba consigo o emprego de Edixgal na aula.**

A administración non fai partícipes ás familias dos cambios que pretende poñer en marcha nas escolas, como ocorre coa implantación de Edixgal. Aínda que leva anos empregándose, non é coñecido, e polo tanto tampouco pode ser compartido polas nais e pais.

6.3.2. Tempo e uso na aula e na casa

Cerca do 50% do alumnado emprega Edixgal entre 3 e 5 horas diarias, e un 11% máis deste tempo. Obsérvase un aumento do tempo de uso nos últimos cursos da ESO; en concreto a porcentaxe do alumnado que emprega máis de cinco horas Edixgal en 4º da ESO supera o 20%.

O tempo de uso de Edixgal na casa máis frecuente é entre 1 e 2 horas diaria, salvo no caso de 5º de primaria no que se sitúa entre unha hora ou menos. Estamos pois ante un uso diario que oscila entre as tres e sete horas deste programa entre o tempo na escola e na casa, con variacións que se dan en promedio atendendo ao curso do alumnado.

A actividade que se realiza con máis frecuencia na aula é a lectura de documentos de texto, seguida da busca de información en liña sobre acontecementos do mundo real. Tamén as actividades memorísticas teñen unha importante presenza. Pola contra, son infrecuentes as que implican o traballo conxunto entre materias ou que conecten coa realidade próxima, as que din non realizar o 30% do alumnado.

No que respecta ao uso na casa, as actividades en grupo ou compartidas entre materias son infrecuentes; fronte as actividades memorísticas e as relacionadas creación de presentacións e materiais que realizan moitas ou moitísimas veces máis do 30% do alumnado.

Reitérase, polo tanto, o modelo de actividades da aula, principalmente de carácter individual, únicas para unha materia e centradas na memorización ou na elaboración de presentacións ou materiais.

Estes resultados aluden a un modelo de ensino tradicional, onde prevalece a lectura de textos e onde o traballo memorístico tamén ten un peso importante; no que -tomando como referencia o modelo de tarefas escolares de Doyle (Gimeno, 1988)- unha gran parte das actividades propostas son de rutina e memorísticas, e menos frecuentes as centradas en procesos cognitivos vinculados ao descubrimento.

Cabe subliñar que programa Edixgal en si mesmo non deriva nun cambio de metodoloxía didáctica na aula, senón que cambia o soporte do recurso -o libro de texto-, pero non o uso que se lle dá. Xa que como indica Area (2017,p17) *“o relevante non só é pasar do libro impreso o uso de ferramentas e recursos dixitais, senón que é (ou debera ser) o reflexo dunha profunda mutación do paradigma pedagógico na escola, de novas prácticas organizativas e didácticas na aula, do desenvolvemento de procesos de ensino innovadores dirixidos á aprendizaxe activa e de reconstrución da cultura escolar que dea resposta ás necesidades educativas da sociedade digital”*.

6.3.3. Beneficios/prexuízos de Edixgal

As familias están en claro desacordo cos posibles beneficios que leva este programa; non consideran que o/a estudante gañe autonomía na realización das tarefas, que supoña unha mellor comprensión das materias ou que estea máis motivado/a.

Pensan, ademais, que **non mellorou a aprendizaxe**, valoración que está na liña dos resultados do estudo da Xunta de Galicia, *Novos Vieiros na educación dixital* presentado en maio de 2024, no que se conclúe que o rendemento académico do alumnado que emprega Edixgal non é máis baixo que o de aquel que non o emprega.

Esta consideración é especialmente relevante pois o que se agarda do emprego de recursos educativos nas aulas, dixitais ou en calquera soporte, é que favorezan a aprendizaxe e que esta sexa maior que se non se empregaran.

Tamén coinciden en que **as actividades que se realizan non están adaptadas ao ritmo e características do/a estudante**, unha posible vantaxe dos recursos dixitais que sen embargo non parece ter un reflexo real no día a día das aulas.

Non hai acordo sen embargo respecto se os/as menores comprenden peor o que len cando empregan os recursos de Edixgal.

Edixgal supón, ademais, un gasto maior en libros de texto para case un terzo das familias consultadas, tamén un gasto importante en impresión dos materias de aula e estudo, derivado do uso deste programa, o que leva a pensar na escasa idoneidade do recurso ou do uso que del se fai, se resulta necesario para parte do alumnado ter que imprimir materiais a modo de libros de texto en papel.

Entre os inconvenientes destaca por riba dos demais a necesidade de controlar o que fai o fillo/a no ordenador mentres o está empregando, o que conecta coa necesidade que as familias observan de traballar desde a escola a área competencial de seguridade que apuntabamos ao inicio destas conclusións.

6.3.4. Mellora da Competencia Dixital

Case a metade da mostra pensa que a **Competencia Dixital do seu fillo/a non mellorou** de forma importante a pesar de empregar Edixgal, o que chama a atención se pensamos en recursos dixitais cos que se espera que ademais de favorecer a aprendizaxe leven ó desenvolvemento da CD do alumnado.

O informe sobre Edixgal que elaborou a Xunta de Galicia para SOCINFO (Xunta de Galicia, 2024, pp 24) destaca sen embargo que:

*“En las **aulas E-Dixgal** se dan potencialmente todas las condiciones para la mejora de la competencia digital tanto docente como del alumnado y disponen de los recursos precisos por ejemplo para:*

- *Disponer de conocimientos TIC.*
- *Colaborar con otras personas empleando herramientas digitales.*
- *Saber buscar, localizar y extraer información de la red.*
- *Tener un pensamiento crítico analizando y evaluando la información a la que tiene acceso.*
- *Crear y compartir contenido.*
- *Hacer un uso ético y responsable de las TIC y de los diferentes recursos y servicios digitales.*
- *Conseguir habilidades que le permitan aplicación de los conocimientos en situaciones reales resolviendo y realizando tareas específicas”.*

É dicir a Xunta de Galicia aposta por este programa para o desenvolvemento de todas as áreas da CD, sen embargo nais e pais non perciben que esta competencia clave mellorara nos seus fillos/as a pesar de empregalo.

Este é unha debilidade amplamente percibida no programa que pon en cuestión a súa eficacia.

6.3.5. Satisfacción e continuidade do programa

A insatisfacción co programa Edixgal é xeral entre as familias do alumnado, só unha pequena porcentaxe manifesta sentirse satisfeita coa formación recibida polo seu fillo/a fronte a un 70% que indica claramente non estalo. Na mesma porcentaxe as familias non queren que se continúe a empregar o programa no curso 2024-25.

7. CARA OUTRO MODELO DE DIXITALIZACIÓN

As conclusións presentadas deben levar a repensar o modelo vixente de dixitalización do ensino que se está a desenvolver nas aulas da escola pública do noso país, que se concreta no programa Edixgal.

Edixgal non mellora a aprendizaxe do alumnado, así o perciben as familias, e tamén o constata a propia Consellería, nin a súa motivación, pero tampouco parece conducir a mellorar o nivel da súa Competencia Dixital. Cabe preguntarse entón que valor ten para a formación do alumnado.

Edixgal -sendo un recurso dixital- ven a reproducir o modelo pedagóxico que xa tiñamos nas aulas, centrado no libro de texto, como elemento sobre o que xira o proceso de ensino. Un cambio de soporte que non leva a un cambio de modelo, cara outro que sexa máis favorecedor da aprendizaxe colaborativa e interdisciplinar, e da creación e do protagonismo do alumnado; con maior individualización e adaptación ao ritmo e circunstancias de cada estudante, que atendera á contorna e a realidade de cada escola. Un modelo onde se integraran unha gran diversidade de recursos ao servizo da aprendizaxe de cada estudante e que ao tempo favoreza a adquisición das distintas áreas da Competencia Dixital, con especial atención ao emprego responsable e seguro das TIC, para que a escola forme tamén para “a sociedade dixital e a aprendizaxe dun uso seguro dos medios dixitais e respectuoso coa dignidade humana, os valores constitucionais, os dereitos fundamentais e, co respecto e a garantía da intimidade individual e colectiva” (Lei orgánica 3/2020).

Reiteramos que é necesario que Edixgal se avalíe con rigorosidade, extensión e detalle, dado o papel que desempeña no ensino público, máis aínda se trae de seu as pretensións e expectativas que a propia consellaría ten publicitado sobre el, e se temos en conta a cantidade de recursos que levan empregado no seu desenvolvemento, e saber se realmente e en que medida é un recurso pedagóxico útil, que contribúe ao desenvolvemento integral e completo da nosa xuventude.

Hai que repensar o uso dos recursos educativos para poñelos ao servizo da escola que queremos, para o que resulta imprescindible a participación da comunidade educativa.

8. BIBLIOGRAFÍA

Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2).

Comisión Europea. (2006). *Recomendación del Parlamento europeo y del conselo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. (2006/962/CE) (2006).

Comisión Europea (2018). Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01).

Gimeno Sacristán, J. (1988). *El curriculum una reflexión sobre la práctica*. Morata.

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into practice*, 41 (4).

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de decembro de 2020.

Resolución del 22 de abril de 2014, de la Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, por la que se convoca la selección de centros para participar en elproyecto experimental Educación Dixital durante el curso 2014/15. Diario Oficial de Galicia, 30 de abril de 2014, núm. 82, pp. 19720-19731.

Vuorikari, R., Punie, Carretero, S. y Van den Brande, L. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.

Xunta de Galicia (2023). *Edixgal. Educación dixital innovadora*. Xunta de Galicia

Xunta de Galicia (2024). *SOCINFO. Proxecto Edixgal*. Xunta de Galicia.