



Editorial

PREPARAR OS CURRÍCULOS DE GALICIA: unha tarefa compartida e de deliberación á luz do día

O Tema: Novos desafíos para a FP

Aproximación ao STEAM: características, potencialidades e oportunidades

Almudena Alonso Ferreiro e Silvia López Gómez
(*U. de Vigo; U. De Santiago de Compostela*)

STEAM na Educación Infantil a través dos recunchos e da Aprendizaxe Baseada en Retos

Olalla García Fuentes
(*U. de Vigo*)

Aprendizaxe STEAM: por e para que? A experiencia do CPI Plurilingüe Virxe da Cela

M^a del Camino Pereiro González
(*Mestra de Ed. Primaria e directora do CPI Plurilingüe Virxe da Cela*)

Actividades STEAM como garantía do estímulo matemático

Teresa F. Blanco, Alejandro Gorgal Romarís e Cristina Núñez García
(*U. De Santiago de Compostela*)

ENCIGA: máis de tres décadas contribuíndo á educación STEAM

M^a Inés García Seijo, Paloma Blanco Anaya, Beatriz Fernández Fernández e Iria Fernández Fontenla
(*ENCIGA*)

STEAM escríbese con A de Arte

María J. Pousa Rodríguez
(*Asesoría de Bibliotecas escolares – Dirección Xeral de Centros e RR HH*)

E-téxtiles para apoiar a equidade e a aprendizaxe STEAM

Paola Guimeráns Sánchez
(*Fundadora Aula STEAM*)

STEAM e diversidade: proxecto A Fábrica

Feliciano José Couto Escanciano
(*CEE Nsa. Sra. de Lourdes - ASPRONAGA*)

mClon: un proxecto para a educación, de dentro a fóra

Miguel Gesteiro
(*Asociación A Industriosa – Vigo*)

Para sabermos algo máis...

Almudena Alonso Ferreiro e Silvia López Gómez
(*U. de Vigo; U. De Santiago de Compostela*)

Entrevista

Alumnado STEAM: proxectos, enfoques e futuro

Almudena Alonso Ferreiro e Silvia López Gómez
(*U. de Vigo; U. De Santiago de Compostela*)

A lingua

Plurilingüismo inclusivo: a escolla dos centros educativos

Noemí Álvarez Villar
(*CPI A Picota - Mazaricos*)

Pensar o ensino

A que arrecenden as aulas?

Rosa Ana Freire Calviño
(*IES Punta Candieira – Cedeira*)

Educación social e escola

O xogo tradicional nos centros de ensino da provincia de Ourense. 16 anos de Obradoiro de Xogos Tradicionais e Populares

Aurelio Prado Rodríguez
(*Centro de Cultura Popular Xaquín Lorenzo - Deputación de Ourense*)

Educación no rural

“Aproveitamento dos Recursos do Medio Natural”: unha ferramenta educativa máis contra o despoboamento do rural

Mario Outeiro Iglesias
(*IES Pedregal de Irimia – Meira*)

Novas tecnoloxías

Como a pandemia está a acabar coa soberanía tecnolóxica e a privacidade do alumnado

Pablo Castro Valiño (texto) e Sofía Prósper Díaz-Mor (grafismo)
(*Trackula*)

Investigación

Estudo de necesidades da poboación limiá: Centro de Desenvolvemento Rural “O Viso”

Lucía Nóvoa Joga, Andrea Veloso Cerredelo, Edesio Díaz González e Rubén Sieiro Valencia
(*C.D.R. “O Viso”*)

Xoguetainas e brinquetainas

Xogo da Oca de abeancos.gal. Un xeito lúdico de coñecer o patrimonio cultural da Terra de Melide

Cristina Vázquez Neira e Xurxo Broz Rodríguez
(*Arqueóloga/o do Museo da Terra de Melide*)

Pais e nais

Educar para triunfar

Fernando Lacaci
(*Confederación ANPAS Galegas*)

**Historia da
educación**

**“Escola Nova, Mestre Novo, Educación Nova!!!”1921-2021:
aos cen anos da creación da Liga Internacional da Escola
Nova**

Antón Costa Rico
(*Nova Escola Galega*)

**As nosas
letras**

Xela Arias docente

Manuel Bragado
(*Mestre e editor*)

Panoraula

Panoraula

Xosé Ramos Rodríguez e Antón Costa Rico
(*Nova Escola Galega*)

**Panoraula
dixital**

Panoraula dixital

Ana Rodríguez Groba e Denébola Álvarez Seoane
(*Grupo de Investigación Stellae – USC*)

Recensións

O Papagaio, o xornal da xente miúda

Pilar Sampedro
(*Consello de Redacción da RGE*)

**El reto de la escuela rural. Hacer visible lo invisible (Abós,
Pilar, Boix, Roser et alii)**

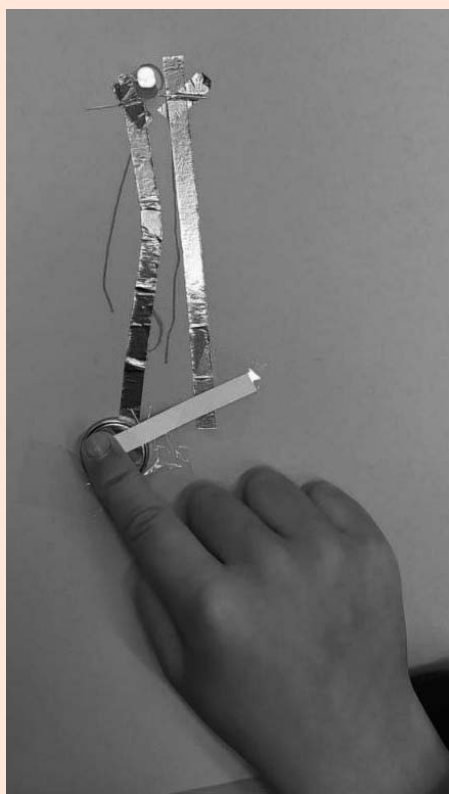
Francisco Xosé Candia Durán
(*U. de Santiago de Compostela*)

**Outras
lecturas**

Iela Mari ou as imaxes que falan

Miguel Vázquez Freire
(*Nova Escola Galega*)

Resumos Resúmenes Abstracts



APROXIMACIÓN AO STEAM: CARACTERÍSTICAS, POTENCIALIDADES E OPORTUNIDADES

Aproximación al STEAM: características, potencialidades y oportunidades

Approach to STEAM: characteristics, potentialities and opportunities

ALMUDENA ALONSO FERREIRO e SILVIA LÓPEZ GÓMEZ

STEAM, Educación, Interdisciplinariedade

STEAM, Educación, Interdisciplinaridad

STEAM, Education, Interdisciplinary

No artigo realízase unha aproximación ao enfoque educativo STEAM, ás súas características definitorias e á relevancia da súa incorporación nas distintas etapas educativas. Destácase pois o carácter integrador e interdisciplinar do enfoque, que comprende e combina a ciencia, a arte, a tecnoloxía e as humanidades.

En el artículo se realiza una aproximación al enfoque educativo STEAM, a sus características definitorias y la relevancia de su incorporación en las distintas etapas educativas. Se destaca el carácter integrador e interdisciplinar del enfoque, que comprende y combina la ciencia, el arte, la tecnología y las humanidades.

The article makes an approach to the STEAM educational approach, its defining characteristics and the relevance of its incorporation in the different educational stages. The integrative and interdisciplinary nature of the approach is highlighted, comprising and combining science, art, technology and the humanities.

STEAM NA EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DOS RECUNCHOS E DA APRENDIZAXE BASEADA EN RETOS

STEAM en la Educación Infantil a través de los rincones y el Aprendizaje Basado en Retos

STEAM in the Elementary Education through the corners and Challenge Based Learning

OLALLA GARCÍA FUENTES

STEAM, ABR, Recunchos

STEAM, ABR, Rincones

STEAM, Challenge Based Learning, Corners

STEAM preséntase como un modelo educativo capaz de combater o actual declive nos intereses polos estudos de ciencias e as desigualdades de xénero en cuestións científico-tecnolóxicas. Neste traballo preséntase unha orientación metodolóxica sobre como desenvolver o enfoque STEAM na aula de Educación Infantil a través da creación específica de recunchos coma o da Ciencia e a inserción da robótica na aula a través da Aprendizaxe Baseada en Retos.

STEAM se presenta como un modelo capaz de combatir el actual declive en los intereses por los estudios de ciencias y las desigualdades de género en cuestiones científico-tecnológicas. En este trabajo se presenta una orientación metodológica sobre cómo desarrollar el enfoque STEAM en el aula de Educación Infantil a través de la creación específica de rincones como el de la Ciencia o la inserción de la robótica a través del Aprendizaje Basado en Retos.

STEAM presents like an able model to combat the current lower interest by the studies of sciences and the inequalities of gender in scientific-technological questions. In this work presents a methodological orientation on as develop the approach STEAM in the classroom of Elementary Education through the specific creation of learning corners like the one of the Science or the insertion of the robotics through of the in Challenge Based Learning.

APRENDIZAXE STEAM: POR QUE E PARA QUE? A EXPERIENCIA DO CPI PLURILINGÜE VIRXE DA CELA

Aprendizaje STEAM: ¿Por qué y para qué? La experiencia del CPI Plurilingüe Virxe daCela

STEAM learning: why and what for? The experience of the Virxe da Cela multilingual primary and infant school.

M^a DEL CAMINO PEREIRO GONZÁLEZ

STEAM, competencias dixitais, escola rural, esforzo compartido

STEAM, competencias digitales, escuela rural, esfuerzo compartido

STEAM, digital competences, rural school, shared efforts

No artigo contaremos como na última década o CPI Plurilingüe Virxe da Cela foi paulatinamente entrelazando tecnoloxía, creatividade e aprendizaxe para xerar procesos educativos nos que xuntar currículo, intereses do alumnado e necesidades formativas da sociedade actual.

Desta forma, veremos como pasamos de centrarnos nun primeiro momento na adquisición de equipos informáticos e no seu manexo a incorporar as tecnoloxías como recurso para a aprendizaxe e o desenvolvemento das competencias STEAM.

En el artículo contaremos cómo en la última década el CPI Plurilingüe Virxe da Cela fue paulatinamente entrelazando tecnología, creatividad y aprendizaje para generar procesos educativos en los que aunar currículo, intereses del alumnado y necesidades formativas de la sociedad actual.

De esta forma, veremos cómo pasamos de centrarnos en un primer momento en la adquisición de equipos in-

formáticos y en su manejo a incorporar las tecnologías como un recurso para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias STEAM.

In this article we will share with you how during the last decade the CPI Plurilingüe Virxe da Cela has been gradually intertwining technology, creativity and learning to generate educational processes where to combine curriculum, student interests and training needs of today's society.

You will see how we started by focusing first on the acquisition of computer equipment and its management to then use IT as a learning tool and a developer of STEAM competences.

ACTIVIDADES STEAM COMO GARANTÍA DO ESTÍMULO MATEMÁTICO

Actividades STEAM como garantía del estímulo matemático

STEAM activities as a guarantee of mathematical stimulus

TERESA F. BLANCO, ALEJANDRO GORGAL ROMARÍS E CRISTINA NÚÑEZ GARCÍA

Matemáticas, estímulo, actividades STEAM.

Matemáticas, estímulo, actividades STEAM.

Mathematics, stimulus, STEAM activities.

En todo proceso de ensino-aprendizaxe das matemáticas adoita predominar a falta de conexión desta ciencia coa realidade. Isto fai que os estudantes presenten un profundo rexeitamento cara ás matemáticas. Traballar o estímulo matemático é importante para aumentar a súa receptividade, algo que se pode conseguir coa metodoloxía STEAM. Neste artigo preséntanse dúas actividades STEAM nas que as matemáticas se traballan de forma contextualizada.

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas suele predominar la falta de conexión de esta ciencia con la realidad. Esto hace que los estudiantes presenten un profundo rechazo hacia las matemáticas. Trabajar el estímulo matemático es importante para aumentar su receptividad, algo que se puede conseguir con la metodología STEAM. En este artículo se presentan dos actividades STEAM en las que las matemáticas se trabajan de forma contextualizada.

In every process of teaching-learning of mathematics, the lack of connection of this science with reality tends to predominate. This causes students to have a deep rejection of mathematics. Working on the mathematical stimulus is important to increase their receptivity, something that can be achieved with the STEAM methodology. This article presents two STEAM activities in which mathematics is worked in context.

ENCIGA: MÁIS DE TRES DÉCADAS CONTRIBUÍNDO Á EDUCACIÓN STEAM

ENCIGA: más de tres décadas contribuyendo a la educación STEAM

ENCIGA: more than three decades contributing to STEAM education

M^a INÉS GARCÍA SEIJO, PALOMA BLANCO ANAYA, BEATRIZ FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ E IRIA FERNÁNDEZ FONTENLA
- ASOCIACIÓN DE ENSEÑANTES DE CIENCIAS DE GALICIA (ENCIGA)

Formación de profesorado, interdisciplinar, ensino STEAM

Formación de profesorado, interdisciplinar, enseñanza STEAM

Teacher training, interdisciplinary, STEAM teaching

A Asociación de Ensinantes de Ciencias de Galicia (ENCIGA) nace hai máis de trinta anos co obxectivo de mellorar a calidade do ensino nas áreas matemático-científico-tecnolóxicas nos niveis educativos non universitarios. Neste artigo facemos un percorrido pola actividade desenvolvida pola asociación para apoiar a ensinanza STEAM, así como na procura da visibilización do papel da muller nestas áreas.

La Asociación de Enseñantes de Ciencias de Galicia (ENCIGA) nace hace más de treinta años con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza en las áreas matemático-científico-tecnológicas en los niveles educativos no universitarios. En este artículo hacemos un recorrido por la actividad desarrollada por la asociación para apoyar la enseñanza STEAM, así como en la búsqueda de visibilizar el papel de la mujer en estas áreas.

The Association of Science Teachers of Galicia (ENCIGA) was born more than thirty years ago with the aim of improving the quality of teaching in mathematical-scientific-technological areas at non-university educational levels. In this article, we make a review of the activity developed by the society to give support to STEAM teaching, as well as to make the role of women in these areas more visible.



STEAM ESCRÍBESE CO A DE ARTE

STEAM se escribe con A de Arte

STEAM is written with A for Art

MARÍA J. POUSA RODRÍGUEZ

Biblioteca escolar, AMI, Arte, STEAM, Educación Infantil.

Biblioteca escolar, AMI, Arte, STEAM, Educación Infantil.

School library, MIL, Art, STEAM, Early Childhood Education.

O “Espazo Fedelleiro” da biblioteca da EEI de Barrionovo (Arteixo-A Coruña) alberga os recursos tecnolóxicos que aprendemos a utilizar en actividades significativas e contextualizadas de aprendizaxe compartida. Unha delas é o Obradoiro de Arte, no que o alumnado aprende a desenvolver a súa capacidade expresiva e creativa a través de múltiples formatos e soportes.

El “Espazo Fedelleiro” de la biblioteca de la EEI de Barrionovo (Arteixo-A Coruña) alberga los recursos tecnológicos que aprendemos a utilizar en actividades significativas y contextualizadas de aprendizaje compartido. Una de ellas es el Taller de Arte, en el que el alumnado aprende a desarrollar su capacidad expresiva y creativa a través de múltiples formatos y soportes.

The “Espazo Fedelleiro” of the Barrionovo EEI library (Arteixo-A Coruña) houses the technological resources that we learn to use in meaningful and contextualized shared learning activities. One of them is the Art Workshop, in which students learn to develop their expressive and creative capacity through multiple formats and supports.

E-TÉXTILES PARA APOIAR A EQUIDADE E A APRENDIZAXE STEAM

E-textiles para apoyar la equidad y el aprendizaje STEAM

E-textiles to support equity and STEAM learning

PAOLA GUIMERÁNS SÁNCHEZ

Equidade, STEAM, e-téxtiles.

Equidad, STEAM, e-textiles.

Equity, STEAM, e-textiles.

No presente traballo exploramos que oportunidades ofrece a área dos e-téxtiles no ámbito da educación. Para iso móstranse os principais resultados duns obradoiros levados a cabo na segunda edición do programa ‘GIRL STEM: derrubando estereotipos’. As conclusións extraídas tras a realización destas actividades STEAM indican que esta metodoloxía de aprendizaxe

axuda a promover a equidade de xénero á vez que incrementa o interese dos nenos e as nenas polas materias STEM.

En el presente trabajo exploramos qué oportunidades ofrece el área de los e-textiles en el ámbito de la educación. Para ello se muestran los principales resultados de unos talleres llevados a cabo en la segunda edición del programa 'GIRL STEM: derribando estereotipos'. Las conclusiones extraídas tras la realización de estas actividades STEAM indican que esta metodología de aprendizaje ayuda a promover la equidad de género a la vez que incrementa el interés de los niños y las niñas por las materias STEM.

In this paper, the researcher explored what opportunities the groundbreaking area of e-textiles offers in the field of education. The present article seeks to show the results of some workshops carried out in the second edition of the program 'GIRL STEM: breaking stereotypes'. The conclusions drawn from these STEAM activities indicate that this learning methodology helps increase children's interest in STEM subjects and contribute to gender equality.

STEAM E DIVERSIDADE: PROXECTO A FÁBRICA

STEAM y diversidad: proyecto La Fábrica

STEAM and disability: the factory project

FELICIANO JOSÉ COUTO ESCANCIANO

STEAM, inclusión, diversidade.

STEAM, inclusión, diversidad.

STEAM, inclusion, diversity.

O proxecto A Fábrica pretende achegar a cultura maker, a investigación e a procura de solucións aos retos propostos na Clase Vermella do CEE Nsa. Sra. de Lourdes-ASPRONAGA da Coruña.

A través das distintas liñas de traballo, o alumnado realiza tarefas en colaboración con outro instituto da cidade, asisten a feiras e exposicións e imparten relatorios na Universidade da Coruña, Universidade de Vigo e outras institucións dando a coñecer o seu labor.

El proyecto A Fábrica tiene como objetivo acercar la cultura maker, la investigación y la búsqueda de soluciones a los retos propuestos en la Clase Roja del CEE Nsa. Sra. de Lourdes-ASPRONAGA de A Coruña.

A través de las diferentes líneas de trabajo, los estudiantes desarrollan tareas en colaboración con otro instituto de la ciudad, asisten a ferias y exposiciones y dan conferencias en la Universidad de A Coruña, Universidad de Vigo y otras instituciones dando a conocer su trabajo.

A Fabrica project aims to bring maker culture, research and the search for solutions to the challenges proposed in the CEE Nsa. Sra. De Lourdes-ASPRONAGA Red Class of A Coruña.

Through the different lines of work, students carry out tasks in collaboration with another institute in the city, attend fairs and exhibitions and give conferences at the University of A Coruña, University of Vigo and other institutions publicizing their work.

mClon: UN PROXECTO PARA A EDUCACIÓN, DE DENTRO A FÓRA

mClon: un proyecto para la educación, de dentro a fuera

mClon: a project for education, from within to the world.

MIGUEL GESTEIRO

Robótica, educación, open-source.

Robótica, educación, open-source.

Robotics, education, open-source.

mClon é un proxecto para a educación dentro do ámbito STEAM, froito dunhas necesidades que tanto teñen que ver co proceso formativo en si, como coa realidade e contexto económico e social en Galicia. Concebido dende dentro para suplir as carencias propias dos creadores, e creado para fóra co afán de axudar a aqueles que as comparten.

mClon es un proyecto para la educación dentro del ámbito STEAM, fruto de unas necesidades que tanto tienen que ver con el proceso formativo en sí, como con la realidad y contexto económico y social en Galicia. Concebido desde dentro para suplir las propias carencias de los creadores, y creado para afuera con el afán de ayudar a aquellos que las comparten.

mClon is a project for education, inside the STEAM sphere, born from the needs related to, both the educational process itself, and the socioeconomical context in Galicia. Conceived from within, to cover the very own needs of its creators, and created for the world, with the goal of helping those sharing them.

