

Las Ikastolas navarras exponen sus exitosas experiencias en el Congreso TIC y Docencia celebrado en Baluarte



El Congreso TIC y Docencia en su tercera edición, celebrado el **viernes 11 de enero del 2019** en el palacio de congreso Baluarte en Pamplona, ha contado con distintas experiencias educativas de distintos centros navarros; entre ellos, de tres ikastolas que han implementado exitosos programas, algunos en colaboración con otros centros europeos. Este congreso está dirigido a docentes y coordinadores TIC de centros educativos. Profesionales de las Ikastolas de Lumbier, Sangüesa y Estella-Lizarra han expuesto ejemplos reales de cómo han aplicado determinadas metodologías innovadoras o nuevas tecnologías en el aula que han permitido mejorar el proceso de enseñanza.

Los contenidos de las charlas han girado en torno a tres grandes áreas temáticas:

Herramientas digitales, Modelos y metodologías innovadoras y Tecnología y recursos para el aula

En esta edición han hecho especial hincapié en las estrategias para integrar diferentes herramientas TIC en distintas áreas del currículum escolar.

Este Congreso, abierto a profesionales del sector educativo ha permitido dar a conocer metodologías y herramientas digitales que contribuyan a mejorar el proceso educativo en el aula y fuera de ella, a través de exposición de ideas, experiencias y buenas prácticas en el ámbito pedagógico y técnico de la mano del profesorado responsable de las mismas.

La ponencia de **Zangozako Ikastola** ha girado en torno a la implementación del proyecto PUSE con el alumnado de 3º de la ESO, incorporando al currículo del área de Educación Plástica y Visual los parámetros STEAM (acrónimo de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) del citado proyecto, con el objetivo de potenciar el alumnado MAKER. La profesora responsable, Idoia Legarreta, ha compartido, también, el uso que se ha realizado de las TIC con el manejo de un software libre de diseño gráfico y técnico que permite el uso del crhomebook y sus ventajas en el desarrollo de las competencias digitales del alumnado.

Arangoiti Ikastola de Irunberri presentó de mano de la profesora Garazi Larrañaga y el doctor en pedagogía Jesús Mari Goñi la experiencia realizada con alumnado de 3º de Educación Primaria, donde han trabajado aspectos relativos a los movimientos geométricos utilizando las piezas digitalizadas del material denominado Polyuniverse (Janos Saxon) en el marco de un proyecto Erasmus + realizado junto con escuelas de Eslovaquia, Finlandia y Hungría.

En esta ponencia la idea central ha girado en torno a las posibilidades que dan las Apps de Google para trabajar con el alumnado la geometría dinámica usando una combinación de Google Doc y Google Draw. El trabajo presentado ha permitido dar a conocer la creación de diseños geométricos del alumnado basados en patterns o modelos que se replican utilizando los ya citados movimientos. Utilizando los conceptos de: Figuras geométricas de partida, la Creación de un modelo o patterns e Interacción del modelo para construir un diseño donde el alumnado trabaja libremente para construir y describir los diseños geométricos que considera más interesantes. Estos diseños podrían usarse para muchas más finalidades de diseño como postales, calendarios, pañuelos, alfombras, etc.

Los responsables del Departamento de TIC de **Lizarra Ikastola** de Estella-Lizarra, Josu Sueskun y César Etxeberria, han ofrecido una ponencia de carácter mucho más técnico, que ha suscitado gran interés sobre la infraestructura de la que han dotado la Ikastola en su red y conjunto de ordenadores. La presentación ha permitido dar a conocer de forma cronológica las distintas etapas por las que han pasado hasta llegar a la situación actual. Desde los primeros Servidores y clientes físicos con todas las ventajas y (sobre todo) inconvenientes de Windows, pasando por los Servidores y clientes físicos (primeros clientes con linux, clonezilla y livecds con sus ventajas e inconvenientes; los Primeros servidores virtuales (Clientes físicos con clonezilla y PXE); más servidores virtuales (Primeros clientes remotos en el aula y migración parcial a Linux); la Migración "total" a linux en los clientes, todos remotos, coincidiendo con la llegada de los chromebooks hasta la situación actual con todo el sistema virtualizado y remoto con sus ventajas e inconvenientes.