

## **Educación Social e innovación digital: el proyecto GALIMAP como herramienta para el conocimiento de los materiales didácticos sociocomunitarios**

### **Social Education and Digital Innovation: The GALIMAP Project as a Tool for Understanding Socio-Community Educational Materials**

Silvia López-Gómez 

Universidade de Santiago de Compostela (España)

[silvialopez.gomez@usc.es](mailto:silvialopez.gomez@usc.es)

Ana Rodríguez-Guimeráns 

Universidade de Santiago de Compostela (España)

[anarodriguez.guimerans@usc.es](mailto:anarodriguez.guimerans@usc.es)

J. Carmen Fernández de la Iglesia 

Universidade de Santiago de Compostela (España)

[c.delaiglesia@usc.es](mailto:c.delaiglesia@usc.es)

Jesús Rodríguez-Rodríguez 

Universidade de Santiago de Compostela (España)

[jesus.rodriguez.rodriquez@usc.es](mailto:jesus.rodriguez.rodriquez@usc.es)

Recibido: 29/10/2025

Aceptado: 18/11/2025

Publicado: 1/12/2025

#### **RESUMEN**

En este artículo se presenta el proyecto GALIMAP (Mapa interactivo de los materiales didácticos de los Ayuntamientos de Galicia). Este proyecto busca sistematizar y visibilizar los recursos creados por la población y entidades locales, contribuyendo al dinamismo sociocomunitario y facilitando el acceso de los profesionales de la Educación Social a materiales de interés. GALIMAP organiza cerca de 500 materiales en secciones temáticas como cortometrajes, podcasts, libros, blogs, guías didácticas, juegos y aplicaciones móviles. El proyecto se ha desarrollado en el marco de la asignatura «Experiencias y Recursos en Educación Social» (cursos 2024-2025, 2023-2024, 2022-2023), mientras que los materiales de difusión (vídeos, carteles, redes sociales) fueron creados por el alumnado de «Tecnología Educativa» (curso 2023-2024). En total, participaron 220 estudiantes. En este artículo se presenta el proceso de diseño, desarrollo y evaluación del proyecto GALIMAP, el primer Mapa Interactivo de Materiales Didácticos (MD) desarrollado en contextos sociocomunitarios de los municipios de Galicia. En la evaluación del proyecto, se destacó la utilidad del mapa para la comunidad educativa, resaltando su valor como herramienta de consulta y recurso pedagógico. También se resaltó la alta satisfacción y participación del alumnado, que adquirió habilidades y conocimientos sobre su contexto local.

#### **PALABRAS CLAVE**

Educación social; mapa interactivo; recursos; materiales didácticos; Galicia.

#### **ABSTRACT**

This article presents the GALIMAP project (Interactive map of teaching materials from local councils in Galicia). This project aims to systematise and raise awareness of the resources created by the local population and entities, contributing to social and community dynamism and facilitating access to materials of interest for social education professionals. GALIMAP organises nearly 500 materials into thematic sections such as short films, podcasts, books, blogs, teaching guides, games and mobile applications. The project has been developed within the framework of the subject 'Experiences and Resources in Social Education' (academic years 2024-2025, 2023-2024, 2022-2023), while the dissemination materials (videos, posters, social media) were created by students of 'Educational Technology' (academic year 2023-2024). A total of 220 students participated. This article presents the design, development and evaluation process of the GALIMAP project, the first Interactive Map of Teaching Materials (MD) developed in socio-community contexts in the municipalities of Galicia. The evaluation of the project highlighted the usefulness of the map for the educational community, emphasising its value as a reference tool and teaching resource. It also highlighted the high level of satisfaction and participation of the students, who acquired skills and knowledge about their local context.

## KEYWORDS

Social education; interactive map; resource;; teaching materials; Galicia.

## CITA RECOMENDADA:

López-Gómez, S., Rodríguez-Guimerans, A., Fernández de la Iglesia, J.C., y Rodríguez-Rodríguez, J. (2025). Educación Social e innovación digital: el proyecto GALIMAP como herramienta para el conocimiento de los materiales didácticos sociocomunitarios. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 19, 199-213. <https://doi.org/10.6018/riite.685871>

## Principales aportaciones del artículo:

- Proporciona un conocimiento de la diversidad de recursos educativos existentes en las instituciones socioeducativas de los municipios gallegos.
- Permite al alumnado de Educación Social descubrir las necesidades y aportaciones de los materiales didácticos en los diferentes escenarios profesionales de sus contextos de intervención.
- Favorece la reflexión sobre el significado de los materiales didácticos en el marco del ámbito estudio de la Tecnología Educativa.

## 1. INTRODUCCIÓN

El contexto social actual exige que las instituciones y los agentes educativos acometan una reconversión urgente en la forma de generar espacios de enseñanza-aprendizaje, adaptados a la diversidad social, tecnológica y educativa. Así pues, corresponde a las instituciones y a los agentes socioeducativos comprender y abordar estas nuevas demandas sociales, ofreciendo herramientas que permitan gestionar de manera más eficaz toda la información y el conocimiento que se transmite a la sociedad. Como señalan Bernardo-Jiménez y Juan-Lázaro (2021), entre los retos y desafíos de la innovación educativa, especialmente en el contexto post Covid-19, destaca la necesidad de promover y desarrollar en las personas las capacidades digitales que les permitan transferir los conocimientos adquiridos a otras situaciones, analizar y transformar la información, y resolver problemas tanto de forma colaborativa como individual. Todo esto implica una reorganización de los centros educativos y sociales, una nueva profesionalidad de las/os profesionales de la educación, así como la implementación de nuevos recursos, materiales, contenidos, herramientas y servicios para que el profesorado, el alumnado, las familias y la sociedad puedan enseñar y aprender mediante las tecnologías digitales.

De hecho, siguiendo a Álvarez-Seoane y Rodríguez-Rodríguez (2024), las administraciones locales, en colaboración con el profesorado, el alumnado y la vecindad, están asumiendo un papel fundamental en la elaboración de materiales didácticos contextualizados para responder a las necesidades específicas de su territorio (Rodríguez-Rodríguez et al., 2021). En el Estado español, las entidades municipales desarrollan estos materiales con dos objetivos principales: favorecer el diálogo entre la escuela y el territorio, y emplear el patrimonio material e inmaterial local como herramienta para la formación a lo largo de la vida y el crecimiento personal (Castro et al., 2020; Chaparro y Rodríguez, 2020; Martínez y Fontal, 2020; Merillas et al., 2020; Piñeiro et al., 2018).

Esta creación de materiales didácticos es una respuesta a las demandas del profesorado, quien considera necesario complementar los libros de texto con otros recursos que promuevan un aprendizaje más significativo y activo, permitiendo una mayor participación del alumnado en su entorno y desarrollando competencias clave (Travé-González et al., 2022).

Según Rodríguez-Rodríguez et al. (2021), al considerar la diversidad de instituciones que forman parte del ámbito sociocomunitario —como municipios, asociaciones, museos, ...— se puede observar una variedad de iniciativas y materiales didácticos creados por profesionales con formaciones diversas para responder a las distintas realidades. Es esencial destacar la importancia de emplear materiales que contribuyan a desarrollar propuestas didácticas adaptadas a los contextos municipales, contando con profesionales que puedan elaborar y adaptar recursos educativos a las diferentes necesidades de las situaciones educativas.

La literatura reconoce la falta de investigaciones que reflexionen y difundan las experiencias existentes en los contextos comunitarios (Area-Moreira et al., 2010). Aunque las investigaciones sobre medios de enseñanza y aprendizaje son amplias, los estudios centrados en materiales didácticos en el ámbito sociocomunitario son aún escasos (Rodríguez-Rodríguez et al., 2021). Al respecto, es necesario destacar los trabajos iniciados por Álvarez-Seoane (2019), Esplugues-Cebrián (2015) o López-Gómez, et al. (2024). En el campo de la didáctica y la organización escolar, ha habido una amplia investigación centrada en los libros de texto y materiales curriculares, pero el conocimiento académico sobre los materiales elaborados en los contextos sociocomunitarios sigue siendo limitado, por lo que existe desconocimiento por parte de los centros educativos de estos recursos (Álvarez-Seoane, 2019; Rodríguez-Rodríguez, 2009).

En el desarrollo de este trabajo, se considerarán materiales didácticos digitales aquellos objetos digitales diseñados para generar aprendizajes en una situación educativa determinada, apoyada por la tecnología, según la definición de Area-Moreira (2017). Estos materiales destacan por ser accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento, gracias a Internet y a la conectividad. Además, se caracterizan por una interfaz visual atractiva y de fácil uso para las personas usuarias, así como por su naturaleza multimedia e hipertextual, combinando imágenes, textos, vídeos, entre otros elementos. La interactividad también es un componente clave, ya que implican alguna acción por parte de las personas que los utilizan (Edullab, et al., 2019; Vidal-Esteve, et al., 2022). Entre la tipología de estos materiales, se incluyen, entre otros, videojuegos, libros de texto interactivos o simuladores. El objetivo de estos recursos es servir de mediadores en los procesos educativos, sugiriendo criterios para la organización de la práctica pedagógica. Suelen estar al servicio de un proyecto educativo que se pretende desarrollar (Álvarez-Seoane y Rodríguez-Rodríguez, 2024).

Los materiales didácticos en este contexto pueden ser diversos y adaptarse a diferentes criterios que se tomen como punto de referencia principal. Entre estos criterios destacan el ámbito socioeducativo al

que van dirigidos, el contexto ideológico que reflejan, la intencionalidad que persiguen, el propósito institucional que defienden, las secuencias de acción formativa que integran o el propio contenido que incorporan (Rodríguez-Rodríguez, 2010). Un ejemplo claro son los materiales didácticos que, entre otras cosas, han contribuido a preservar el patrimonio local, revalorizar el entorno de los municipios y apoyar la formación tanto del alumnado como del profesorado (Álvarez-Seoane, et al. 2021). En este sentido, destacan los referidos por Castro et al. (2017) para el desarrollo de una cultura cooperativa; por Rodríguez-Rodríguez y García-García (2011), para potenciar el conocimiento del patrimonio natural, histórico-cultural y social de un municipio; por Cebrián y Noguera (2010), centrados en la educación ambiental; y por Martín-Hernández (1999), orientados a la enseñanza del Patrimonio Histórico. Además, desde diferentes instituciones y asociaciones socioeducativas y culturales, se están desarrollando materiales didácticos dirigidos a la concienciación y compromiso social (López-Gómez y Fernández-Lanza, 2021, 2023); a museos y centros de interpretación del patrimonio (Estepa-Giménez, et al., 2013; Martín-Cáceres, 2014); a la enseñanza de inmigrantes (Hernández-García y Villalba-Martínez, 2004); y a las actividades corales (Cadena-Guzmán y González-López, 2024), entre otros.

Conocer los recursos desarrollados por asociaciones sin ánimo de lucro o desde los propios gobiernos municipales es importante porque, al no estar condicionados por intereses comerciales, ofrecen contenidos más independientes y orientados al bien común, promoviendo valores como la igualdad, la justicia social y la solidaridad (Barandica y Majado, 2010; Rodríguez-Abella, 2010). Además, estas asociaciones suelen estar profundamente conectadas con las comunidades a las que se dirigen, lo que les permite crear materiales culturalmente relevantes y adaptados a los contextos locales, favoreciendo así el aprendizaje contextualizado y el fortalecimiento de las identidades. Igualmente, apoyar y difundir el uso de estos recursos contribuye al fortalecimiento del tercer sector, garantizando la continuidad de proyectos educativos con impacto social positivo (Rodríguez-Rodríguez et al., 2021; Rodríguez-Rodríguez y García-García, 2011).

Por otra parte, la existencia de bancos de recursos digitales que dan acceso gratuito a materiales en formatos diversos y provenientes de diferentes grupos y comunidades tiene grandes ventajas: por una parte el favorecimiento de la igualdad y la inclusión, pues facilita que cada persona explore y utilice los recursos según sus intereses, necesidades y capacidades (Echeíta, 2017; UNESCO, 2023), promueve el acceso equitativo a la información ya que los recursos disponibles se hacen visibles e independientemente de las circunstancias personales y sociales, las personas pueden acceder a idénticos recursos eliminando por tanto las barreras de acceso y democratizando el conocimiento (Rodríguez Antayhua y García Rodríguez, 2024), contribuye a la visibilización de la diversidad cultural, lingüística y social del contexto social próximo a los usuarios. Cabe mencionar, además, que la elaboración de mapas compartidos facilita el conocimiento de los recursos locales y comunitarios lo que puede ayudar a aumentar el sentido de pertenencia y, por tanto, la creación de una identidad social compartida, fomentando a su vez una mayor participación.

Por consiguiente, se puede decir que la relevancia de este proyecto no solo radica en que el objeto de estudio es de plena necesidad, sino también en que está vinculado con otras prioridades temáticas asociadas a los desafíos mundiales de la Agenda 2030, tales como la responsabilidad social, la sostenibilidad, la innovación tecnológica y educativa, el emprendimiento en sectores emergentes o la equidad digital, entre otras cuestiones.

Partiendo de las necesidades comentadas, en el marco de la materia «Experiencias y Recursos en Educación Social» se plantea la posibilidad de desarrollar la iniciativa/proyecto GALIMAP que describimos a continuación.

## **2. MÉTODO**

### **2.1. Objetivos**

El objetivo de este proyecto fue crear el primer Mapa Interactivo de Materiales Educativos producidos en contextos sociocomunitarios de municipios gallegos, conocido como GALIMAP, que permite conocer, sistematizar y visibilizar los MD que las entidades locales han producido para satisfacer las diversas necesidades de su entorno. Estos materiales, desarrollados en diferentes formatos y con diversos sistemas simbólicos, contribuyen al dinamismo sociocomunitario y están dirigidos a diferentes asociaciones y colectivos. Con el desarrollo de este mapa, los recursos disponibles se muestran de forma organizada y con información de interés para facilitar el acceso a profesionales de la educación y público interesado. Junto con el mapa, se han desarrollado diferentes recursos para su difusión, que se describirán en las siguientes secciones de este artículo.

Además del objetivo general de crear el mapa, la investigación buscó evaluar el proceso y los resultados del proyecto desde una perspectiva formativa. En este sentido, se propuso analizar la implicación y el aprendizaje del alumnado participante, valorar la utilidad del GALIMAP para la comunidad socioeducativa gallega, e identificar fortalezas y aspectos de mejora en su desarrollo y difusión. El estudio se enmarca en una investigación evaluativa, de carácter mixto y descriptivo, orientada a la mejora del proyecto mediante la aplicación de rúbricas y reflexiones críticas del alumnado, profesorado y entidades colaboradoras.

### **2.2. Fases del proyecto y metodología**

La planificación y desarrollo del proyecto GALIMAP constó de 8 fases: concreción y conceptualización, explicación del instrumento, localización y sistematización, categorización y subida, presentación interna del proyecto, plan de divulgación y difusión, presentación a la comunidad educativa y reflexiones y evaluación.

La fase 1, o fase de concreción y conceptualización, consistió en proporcionar una definición conceptual clara con relación al término Materiales Didácticos (MD). La definición utilizada fue la proporcionada por Area (2017) que afirma que “el material didáctico podemos definirlo como un objeto cultural, físico o digital, elaborado para generar aprendizaje en una determinada situación educativa” (p.17). El trabajo del concepto general permitió concretar al contexto sociocomunitario, dejando explícito el significado y el alcance de tal forma que el estudiantado tuviese presente de forma rigurosa qué es un MD, antes de las fases posteriores. Se percibieron, durante la fase, ciertas dificultades para la comprensión del concepto, por lo que se reforzó la definición con materiales complementarios y ejemplos prácticos. La fase 1 tuvo una duración breve, de una sesión de aula, que sirvió también para dotar el espacio virtual de la materia de documentos, recursos y bibliografía de consulta al respecto.

A continuación, comenzó la fase 2 de explicación del instrumento. Durante el proyecto se hizo uso de una ficha guía de análisis elaborada por el profesorado de la materia, que definía aquellos aspectos o categorías a los que el estudiantado debía prestar atención a la hora de analizar los recursos encontrados en la fase posterior. La guía se componía de ítems como: título del material, autoría, año

de publicación, descripción del recurso, funcionalidad, grupo destinatario, coste de elaboración o financiación y ubicación o institución donde se encuentra disponible. Durante esta fase, también se elaboró un plan de trabajo que definía los tiempos y las tareas a desarrollar.

La fase 3 consistió en la localización y sistematización de los materiales didácticos sociocomunitarios que posteriormente conformarían el mapa. Para ello, cada estudiante realizó una búsqueda exhaustiva a través de la red acerca de la existencia -o ausencia- de materiales didácticos de elaboración municipal. En la mayoría de los casos, fue necesaria la realización de varias visitas a los diferentes ayuntamientos para reunirse con concejales, técnicos de normalización lingüística o cultura, o incluso las alcaldías para preguntar por sus materiales didácticos. Conviene mencionar que el principal criterio de búsqueda se basó en la proximidad entre el propio estudiante y los materiales, por lo que se priorizó la búsqueda en el propio contexto del alumnado, sus lugares de residencia. Así, a cada estudiante se le pidió un total de 3 materiales, pudiendo buscar en otras localidades en caso de no detectar recursos suficientes en su municipio, lo que justifica también la posterior distribución de los recursos en el mapa, coincidiendo con aquellas zonas más pobladas de la geografía gallega.

Tras la búsqueda, se inició la fase de categorización y subida de los materiales a la plataforma web Google My Maps (fase 4). Para ello fue necesaria la creación de un perfil dentro de la plataforma y de un proyecto compartido bajo el nombre GALIMAP. Posteriormente, con las guías de análisis cubiertas por cada uno de los estudiantes con la información correspondiente a los MD estudiados, se fue subiendo la información a la plataforma con el fin de crear una ficha descriptiva de cada recurso. Los diferentes recursos se clasificaron a su vez en función de su tipología y se le otorgó un icono a cada categoría para una correcta clasificación en formato visual que permita agilizar las búsquedas en el mapa.

La presentación interna del proyecto (fase 5) consistió en una exposición preliminar del contenido que se iba a publicar posteriormente en el GALIMAP. Durante varias sesiones de aula, se invitaron a diferentes expertos de entidades y asociaciones locales a escuchar las descripciones de los diferentes materiales didácticos encontrados que conformarían posteriormente el mapa. Esta fase finalizó con un último momento de *feedback* para mejoras y cambios antes de la publicación en abierto del producto resultante del proyecto.

Teniendo en consideración la importancia de las redes sociales en la sociedad actual, se consideró como imprescindible la incorporación de una sexta fase centrada en la elaboración de un plan de divulgación y difusión apropiado para las diferentes plataformas. El estudiantado construyó una página web del proyecto que enriquecieron con diferentes materiales analógicos y digitales que las propias instituciones colaboradoras fueron entregando durante el desarrollo del GALIMAP. Existió también una fase de elaboración de textos adaptados para que las diferentes instituciones y la propia universidad pudiese colaborar en el proceso de divulgación. Entre los recursos creados para la difusión se encontraron diferentes post e historias para redes sociales, vídeos, cartelería, folletos y hasta un juego interactivo, todo ello difundido a través de los perfiles en redes del propio proyecto.

La penúltima fase (fase 7), una vez finalizado el desarrollo del proyecto, consistió en la presentación a la comunidad educativa del mapa y de algunos de los recursos que contiene. Para ello el estudiantado preparó una presentación donde acercaron aquellos materiales que estaban disponibles en formato físico para poder explorar y analizar, al tiempo que se proyectaba el GALIMAP con ayuda de un ordenador que permitía interactuar en directo con el mapa y sus materiales. A la presentación asistió

el equipo decanal de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidade de Santiago de Compostela, algunas instituciones colaboradoras, estudiantado y cuerpo docente de la misma facultad.

Finalmente, se realizó una fase de evaluación y reflexión conjunta con todos los agentes implicados (fase 8). Esta fase, desarrollada a finales de abril de 2024, tuvo como finalidad valorar el proceso, la implicación y los resultados del proyecto, que continúa vivo e incorporando la participación de nuevo estudiantado. Para ello se aplicaron tres rúbricas dirigidas al alumnado, al profesorado y a las entidades colaboradoras, junto con una reflexión crítica abierta. Las rúbricas, elaboradas y administradas mediante la aplicación Forms de Microsoft 365, permitieron recoger información sobre distintas dimensiones: opinión y satisfacción de las personas participantes, calidad del trabajo realizado, pertinencia y utilidad del mapa, y aprendizajes adquiridos. En total se obtuvieron 53 respuestas del alumnado y 5 de representantes institucionales, complementadas con la valoración del profesorado. Los datos se recogieron de forma anónima y se analizaron con un enfoque formativo orientado a la mejora del proyecto en futuras ediciones (Alcaraz, 2015).

### 3. RESULTADOS

En este apartado se presentan los principales resultados obtenidos en el proyecto GALIMAP, organizados en dos bloques: por un lado, los resultados relativos al propio mapa y los materiales que lo componen, y por otro, los datos derivados de la evaluación mediante rúbricas aplicadas al alumnado participante y a las instituciones colaboradoras.

#### 3.1. Resultados relativos a GALIMAP

En el mapa GALIMAP se estructuran y catalogan diversos materiales didácticos sociocomunitarios, elaborados o promovidos por distintas entidades y personas de los concellos de Galicia, y que a fecha de octubre de 2025 suman cerca de quinientos recursos. Su finalidad es visibilizar recursos de interés educativo y social, facilitando a los educadores y educadoras sociales el acceso a materiales y referencias que puedan emplear o adaptar en función de las necesidades de su práctica profesional. El mapa, disponible en línea (<https://materiaiseduso.wixsite.com/galimap-eduso>), permite explorar de manera geográfica los recursos registrados y acceder a su tipología, descripción, fotografías y enlace de acceso. Los materiales se agrupan en las siguientes categorías temáticas (Figura 1):

Cortometrajes y documentales: producciones audiovisuales de corta duración que abordan distintas problemáticas sociales y comunitarias. Destacan, entre otros, la campaña municipal “Ti podes axudar. Campaña contra a Violencia de Xénero” del Concello de Vigo, centrada en la sensibilización frente a la violencia machista, y el documental “Pegadas”, elaborado por la Concellería de Servizos Sociais e Igualdade y el CIM del Concello de Viana do Bolo, que recopila las vivencias, historias, trabajos y tradiciones locales a través del testimonio de las mujeres del municipio.

Radio y podcasts: recursos sonoros que recogen experiencias o reflexiones sobre la vida comunitaria, como el podcast “O Faiado” (Concello da Coruña), un espacio en gallego que aborda temas culturales, sociales y de actualidad desde una perspectiva cercana y juvenil, promoviendo el uso del idioma y la reflexión sobre la realidad gallega.

Libros, cuentos, revistas y cómics: materiales literarios y divulgativos con finalidad educativa, preventiva o de conocimiento del entorno. Entre ellos destacan el “Cómic de sensibilización sobre drogas” (Concello de Vilagarcía), orientado a la prevención del consumo en la adolescencia, y la revista “Entre

Nós” (Concello de Silleda), una publicación local que promueve el conocimiento mutuo entre la vecindad y pone en valor las trayectorias personales y la vida comunitaria del municipio.

Webs, blogs y redes sociales: espacios digitales que difunden información, promueven la participación y facilitan el acceso a recursos socioeducativos. Entre ellos se encuentra el “Mapa cos recursos sociais da cidade de Ourense”, que ofrece todos los servicios sociales disponibles en la ciudad. También destaca “Sex-Educate”, una iniciativa que proporciona educación sexual a la juventud a través de contenidos divulgativos en Instagram.

Cuadernos de campo y folletos: materiales de observación y análisis que fomentan principalmente la exploración del entorno. Un ejemplo es el “Caderno de campo. Lagoa da Frouxeira” (Concello de Valdoviño), que invita a conocer y cuidar este espacio natural mediante la observación y el dibujo, combinando creatividad y educación ambiental.

Guías didácticas y manuales: recursos formativos que orientan la práctica profesional y la intervención educativa. Destaca la “Guía de atención sociosanitaria para persoas con diversidade sensorial” (Concello de Pontevedra), que recoge pautas para una atención accesible e inclusiva. También el material “A auga – Ulla Elemental” (Concello de Vedra), perteneciente a la colección Ulla Elemental, que ofrece propuestas didácticas para trabajar la sostenibilidad y el conocimiento del patrimonio natural y cultural local.

Aplicaciones móviles: herramientas digitales que no solo facilitan el acceso a información, sino que también promueven la participación y la divulgación cultural. En el mapa se incluyen tanto aplicaciones municipales orientadas a la comunicación y los servicios, como la “App da OMIX de Cambre” (Concello de Cambre), que centraliza la oferta de actividades y talleres de la Oficina Municipal de Información Xuvenil, como propuestas de carácter educativo y patrimonial, como “O misterio do Monte Viso” (Concello de Santiago de Compostela), una app de realidad virtual y aumentada que combina juego y aprendizaje en una ruta mitológica dedicada a la cultura popular gallega.

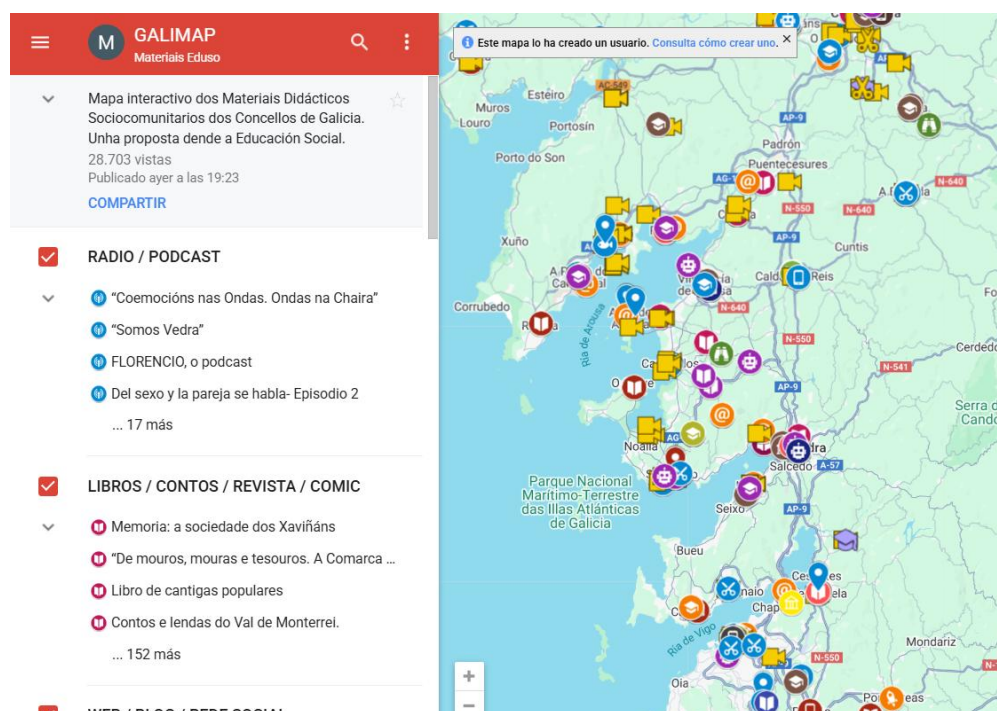
Juegos y materiales manipulativos: recursos lúdicos que facilitan el aprendizaje y la sensibilización social a través de la participación activa. En el mapa se incluyen tanto juegos de mesa como materiales digitales y fichas didácticas. Entre ellos destaca “O Gatipetro”, un juego de mesa basado en la mitología gallega que estimula la agilidad mental y el conocimiento de las leyendas tradicionales, y el álbum “Cromos da igualdade” (Concello de Moaña) promueve el conocimiento de mujeres referentes de la historia local mediante una gincana infantil por los comercios del municipio, donde las y los participantes responden preguntas sobre igualdad para conseguir los cromos que completan un álbum.

Otros materiales: recursos en formatos variados no contemplados en las anteriores categorías, como visitas virtuales, atlas, CDs, etc.

#### **Figura 1.**

*GALIMAP. Mapa interactivo de materiales sociocomunitarios de los Concellos de Galicia*





### 3.2. Resultados derivados de la evaluación mediante rúbricas y reflexión crítica

En relación con la rúbrica del alumnado, se obtuvieron 53 respuestas. El 92 % valoró haber adquirido conocimientos significativos y profundos sobre los materiales didácticos y su utilidad en el ámbito de la Educación Social. Aunque la localización de recursos resultó un proceso complejo para cerca de la mitad del grupo, se reconoció como una experiencia formativa enriquecedora que permitió conocer la diversidad y limitaciones de los materiales disponibles en los concellos. En cuanto a su pertinencia, más de la mitad consideró que abordan temáticas relevantes para la práctica profesional, contribuyendo a reforzar la comprensión del trabajo en contextos comunitarios. En términos de satisfacción, los resultados fueron muy positivos: cerca del 80 % del estudiantado se mostró satisfecho o muy satisfecho con su participación, destacando el carácter significativo y ameno del aprendizaje generado por el proyecto.

Junto con las rúbricas, se llevó a cabo una reflexión crítica colectiva durante una sesión de aula y en la presentación oficial del proyecto celebrada el 30 de abril de 2024, en la que participaron tanto el alumnado como representantes institucionales. A partir de un conjunto de preguntas abiertas, centradas en los aspectos positivos y mejorables del proceso, en cómo se sintieron durante su participación, qué aprendizajes consideraban más relevantes y qué elementos mejorarían en futuras ediciones, se recogieron valoraciones cualitativas que complementaron los resultados cuantitativos de las rúbricas.

Las respuestas coincidieron en destacar la motivación, el trabajo colaborativo y el aprendizaje contextualizado como los principales logros del proyecto, así como la oportunidad de conocer entidades sociocomunitarias y recursos socioeducativos locales. Entre las mejoras propuestas, se señaló la conveniencia de ampliar el tiempo de búsqueda y análisis de materiales. Estas reflexiones, en conjunto con los datos obtenidos a través de las rúbricas, permitieron contrastar y confirmar la coherencia entre ambas fuentes, mostrando una valoración global muy positiva del proyecto y su impacto en la formación del alumnado.

Por su parte, las rúbricas institucionales, cumplimentadas por cinco representantes de distintas entidades, coincidieron en valorar la presentación y los resultados de GALIMAP como claros, útiles y exhaustivos. El 80 % consideró que la información recopilada resulta muy útil y relevante para la formación de futuras educadoras y educadores sociales, y el 100 % subrayó que la participación en el proyecto implicó una experiencia de aprendizaje muy significativa. Asimismo, todos los representantes coincidieron en recomendar la continuidad de GALIMAP en futuros cursos académicos.

#### 4. CONCLUSIONES

Tras la realización y reflexión sobre el proyecto, destacamos las siguientes conclusiones.

En primer lugar, conviene evidenciar cómo el desarrollo de la propuesta ha favorecido que el propio estudiantado conozca las diferentes propuestas de materiales y recursos, algunos en formato digital que se están generando en el marco de la diversidad de instituciones socioeducativas en las que desarrolla su actividad la persona especialista en educación social. En esta línea, ha sorprendido el gran desconocimiento de los propios recursos existentes en el entorno próximo del estudiantado, mostrando una gran desconexión entre estos profesionales de la educación social en cuanto a formación y su contexto inmediato. Destaca también la escasa, o nula en algunos casos, experiencia de diálogo, investigación y/o participación para con sus municipios, siendo en muchos casos la primera vez que investigaban sobre diferentes iniciativas en desarrollo o ya finalizadas.

Con todo, este trabajo no trata de cuestionar al colectivo del estudiantado, sino invitar a la reflexión sobre todos los agentes implicados en este proyecto. Es por eso que esta experiencia también invita a un replanteamiento por parte de las instituciones y/o productores de estos materiales o recursos, de la propia difusión, uso y aprovechamiento didáctico de los mismos. Esta cuestión se torna de especial relevancia una vez se comprueba, gracias a las fichas de análisis, la inversión de dinero público en su elaboración en la mayor parte de los materiales.

En consecuencia con lo expuesto, se detecta un gran nicho de mercado para las profesionales de la educación social, que han encontrado un posible contexto laboral relacionado con la elaboración de materiales didácticos y recursos sociocomunitarios. Con el GALIMAP se evidencian presencias, pero también grandes ausencias de materiales didácticos socioeducativos señalando este como un posible ámbito de actuación profesional en un futuro inmediato y por tanto una oportunidad laboral para las educadoras y educadores sociales.

Vinculado con esa idea de la elaboración de los materiales, otro ámbito de intervención se relaciona directamente con la calidad de los materiales analizados. Muchos de los materiales presentes en el GALIMAP juegan un papel clave en la transmisión de contravalores y perpetuación de estereotipos con relación al género, etnia, cultura, diversidad, etc. Existe una escasa representatividad de la diversidad humana, lo que contribuye en una continua estigmatización de la sociedad. El análisis de los materiales recogidos de las instituciones socioeducativas ha supuesto la detección de numerosas problemáticas en los mismos relacionadas con el carácter sexista de algunos materiales, los diseños mejorables, la escasa accesibilidad física y cognitiva a los mismos, la representación estereotipada de lo que son los hombres y las mujeres (caucásicos, con cuerpos normativos, sin presencia de diversidad de ningún tipo). Estos resultados han suscitado un interés por llevar a cabo un análisis más exhaustivo de los mismos en proyectos e investigaciones futuras. Es innegable que los materiales encontrados son un reflejo de la sociedad en la que vivimos, todavía segmentarista, pero se evidencia el potencial de la elaboración de materiales didácticos por parte de profesionales de la educación social para poder reducir y acabar, con estas cuestiones excluyentes.

Para el profesorado implicado, el proyecto GALIMAP ha tenido un impacto positivo en múltiples aspectos de su práctica docente. Las rúbricas de evaluación evidenciaron cómo la realización del mismo ayudó al estudiantado a adquirir contenidos y competencias de las materias implicadas: «Experiencias y Recursos en Educación Social» y «Tecnología Educativa». Asimismo, se destaca la contribución del proyecto en el mayor conocimiento del entorno próximo por parte del alumnado, ofreciendo una visión y una comprensión más profunda y amplia del mismo. La satisfacción con la participación del alumnado fue alta, demostrando un compromiso excepcional, colaboración activa y contribución significativa en todas las fases del proyecto, lo que muestra que la variación en las prácticas educativas hacia unas más activas y contextualizadas tienen un impacto positivo en su aprendizaje. Además, el producto final es altamente útil, de calidad y valioso para la comunidad educativa en general, pero también para el estudiantado que en los próximos años se incorporará al mundo laboral.

En conclusión, pese a la necesidad de formación detectada entre las futuras/os educadoras/es sociales en relación a los materiales didácticos, especialmente en relación a su detección, análisis y evaluación, pero también diseño y elaboración; el proyecto ha tenido unos resultados altamente satisfactorios. Se ha logrado explicitar cómo la educadora o educador social puede participar de un modo activo en la generación de recursos diversos y de calidad que enriquecen el entorno. Igualmente, el conocimiento de estas experiencias y recursos ha proporcionado al estudiantado, y a la comunidad educativa, el conocimiento de diferentes recursos que pueden resultar de utilidad para ellos, recopilándolos en un material interactivo, accesible y disponible para consulta de forma inmediata.

## 5. ENLACES

Mapa interactivo de materiales sociocomunitarios de los Concellos de Galicia:  
<https://materiaiseduso.wixsite.com/galimap-eduso>

## 6. FINANCIACIÓN O RECONOCIMIENTOS

Ana Rodríguez Guimeráns, coautora de este trabajo, cuenta con financiación del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España a través de la concesión de las Ayudas a la Formación del Profesorado Universitario (FPU20/00748).

Este proyecto se enmarca en la I Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa dirigida al profesorado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidade de Santiago de Compostela (USC), correspondiente al curso 2023-24.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcaraz, N. (2015). Aproximación Histórica a la Evaluación Educativa: De la Generación de la Medición a la Generación Ecléctica. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8(1), 11-25.

Álvarez-Seoane, C.D. (2019). *Materiais didácticos en soporte impreso e dixital elaborados con apoio da Administración local* [Tesis Doctoral, Universidade de Santiago de Compostela].  
<https://minerva.usc.gal/bitstreams/e92e275e-5519-4e1c-bb26-eecebe56ad0f/download>

Álvarez-Seoane, C.D. y Rodríguez-Rodríguez, J. (2024). Los materiales didácticos con fines educativos elaborados con apoyo de los ayuntamientos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 29(101), 443-468. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v29n101/1405-6666-rmie-29-101-443.pdf>

- Álvarez-Seoane, C. D., Rodríguez-Rodríguez, J. y Muñoz-Moreno, J. L. (2021). La actuación de los Ayuntamientos frente a la elaboración de materiales didácticos. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 39, 21-35. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2021.39.01](https://doi.org/10.7179/PSRI_2021.39.01)
- Area-Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 13-28. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>
- Area-Moreira, M., Parcerisa, A. y Rodríguez-Rodríguez, J. (2010). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*. Graó.
- Barandica, E. y Majado, F. (2010). Materiales didácticos y municipio. Una visión del estado de la cuestión. En Area, M., Parcerisa, A., y Rodríguez-Rodríguez, J. (Coords.). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios* (pp.201-208). Graó.
- Bernardo-Jiménez, A. y Juan-Lázaro, O. (2021). Una propuesta para la competencia pedagógica digital en la enseñanza de idiomas a partir de TPACK. En S. Liberal y J. Sierra (Coord.), *Retos y desafíos de la innovación educativa en la era post COVID-19* (pp. 569-593). McGraw-Hill.
- Cadena-Guzmán, M. E. y González-López, M. (2024). Diseño de materiales para actividades corales asíncronas mediadas por Recursos Educativos Digitales vinculadas a la Facultad de Música de la UNAM. *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*, 5(10), 161–185. <https://revistascientificas.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/1519/2410>
- Castro, L., Rodríguez, J. y López, R. (2020). Heritage education under evaluation: the usefulness, efficiency and effectiveness of heritage education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(146), 1-11. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00639-z>
- Castro, M. M., Gonçalves, D. y Rodríguez, J. (2017). Estrategias y recursos para el desarrollo de la cultura cooperativa entre profesorado y profesionales de la educación social en primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 89(31.2), 29-41. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6129218.pdf>
- Cebrián, M. y Noguera, J. (2010). Conocimiento indígena sobre el medio ambiente y diseño de materiales educativos. *Comunicar*, 34, 114-15. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-11>
- Chaparro, Á. y Rodríguez, R. (2020). Perceptions on the use of heritage to teach history in Secondary Education teachers in training. *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00619-3>
- Echeíta, G. (2017). Educación inclusiva: sonrisas y lágrimas. *Aula Abierta*, 46, 17-24. <https://doi.org/10.17811/rifie.46.2017.17-24>
- Edullab, Crie y Stellae. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. Recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias*. <https://edullab.webs.ull.es/wordpress/guia-bbpb-mdd/>
- Esplugues-  
Cebrián, M. (2015). *El currículum de la educación para el desarrollo en los materiales didácticos editados por las ONGD* [Tesis Doctoral, Universitat de València]. <http://hdl.handle.net/10550/50572>
- Estepa-Giménez, J., Ferreras-Listán, M. y Morón-Monge, M. C. (2013). Resultados de investigación sobre concepciones del profesorado y gestores del patrimonio y análisis de libros de texto y materiales didácticos de los museos y centros de interpretación del patrimonio. En J. Estepa-Giménez, *La educación patrimonial en la escuela y el museo: investigación y experiencias* (pp. 25.39). Universidad de Huelva.

- Hernández-García, M. T. y Villalba-Martínez, F. (2004). Los materiales didácticos en la enseñanza del español a inmigrantes. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 36, 81-95.
- López-Gómez, S. y Fernández-Lanza, S. (2021). Videojuegos para incentivar la participación y el compromiso social. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 39, 37-48. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2021.39.02](https://doi.org/10.7179/PSRI_2021.39.02)
- López-Gómez, S. y Fernández-Lanza, S. (2023). Un estudio empírico sobre juegos serios para el cambio social. *REIDOCREA*, 12(10), 117-125. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/81002>
- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Castro-Rodríguez, M. M. y Marín Suelves, D. (2024). Los juegos digitales como recurso para el desarrollo socioeducativo de las entidades locales. *Revista Prisma Social*, 46, 102–123. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5516>
- Martín-Cáceres, M., López-Cruz, I., Morón-Monge, H. y Ferreras-Listán, M. (2014). La Educación Patrimonial en los museos. Análisis de materiales didácticos. *CLIO. History and History teaching*, 40, 1-24. <https://idus.us.es/handle/11441/38432>
- Martín-Hernández, U. (1999). *Diseño de materiales curriculares para la enseñanza del Patrimonio Histórico* [Tesis Doctoral, Universidad de La Laguna].
- Martínez, M. y Fontal, O. (2020). Dealing with heritage as curricular content in Spain's Primary Education. *The Curriculum Journal*, 31 (1), 77-96. <https://doi.org/10.1002/curj.7>
- Merillas, O., Rodríguez, M. y Ortega, J. (2020). La significación social del patrimonio: análisis sobre la percepción del patrimonio en la Comunidad de Madrid. *Aula Abierta*, 49(1), 17–24. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.1.2020.17-24>
- Piñeiro, V., Igartua, J. y Rodríguez, I. (2018). Implicaciones identitarias en la divulgación del patrimonio cultural a través de internet: un estudio desde la teoría del Framing. *Communication & Society*, 31(1), 1-22. <https://hdl.handle.net/10171/54616>
- Rodríguez-Abella, X. M. (2010). Creación y promoción de recursos didácticos desde el Departamento de Educación y Juventud del Ayuntamiento de Santiago de Compostela. Experiencia. En Area, M., Parcerisa, A., y Rodríguez-Rodríguez, J. (Coords.). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios* (pp.209-217). Graó.
- Rodríguez Antayhua, S. K., y García Rodríguez, N. S. (2024). Camino hacia la inclusión educativa: Beneficio para todos. Horizontes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 511-525. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.741>
- Rodríguez-Rodríguez, J. (2009). *Os materiais curriculares en Galicia*. Edicións Xerais.
- Rodríguez-Rodríguez, J. (2010). La educación en los escenarios comunitarios. Implicaciones para los materiales didácticos. En M. Area, A. Parcerisa y J. Rodríguez (Coords.). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios* (pp. 31-48). Graó.
- Rodríguez-Rodríguez, J. y García-García, I. (2011). La elaboración de materiales didácticos en los contextos educativos municipales. El proyecto educativo “Ulla Elemental”. *Bordón*, 63(3), 133-149. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29060>
- Rodríguez-Rodríguez, J., García, T., Moreno, J. y Álvarez, C. (2021). Recursos educativos y materiales didácticos en contextos sociocomunitarios. *Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria*, 39, 15-17. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2021.39.00](https://doi.org/10.7179/PSRI_2021.39.00)
- Travé-González, G., Soto-Rosales, A. y Travé-González, G. (2022). Teachers' Notions about the Curricular Elements Presented in Textbooks and Teaching Materials. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 12(1), 1-30. <https://doi.org/10.17583/remie.8336>



Vidal-Esteve, I., Martín-Gómez, S. y López-Gómez, S. (2022). *Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes.*

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/31096>

UNESCO (2023). *Global Education Monitoring Report Summary 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.

---

## INFORMACIÓN SOBRE LOS AUTORES

### **Silvia López Gómez**

Universidade de Santiago de Compostela

Profesora Permanente Laboral en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidade de Santiago de Compostela (USC), donde imparte asignaturas relacionadas con la tecnología educativa y los materiales didácticos. Es licenciada y doctora en Pedagogía por la misma universidad, con una tesis doctoral centrada en el análisis de videojuegos desarrollados en Galicia. Antes de su incorporación como docente universitaria, trabajó durante más de diez años en empresas vinculadas con la tecnología, el juego y la educación. Forma parte del grupo de investigación Stellae (USC), del Grupo de Trabajo CAVILA (Movimiento de Renovación Pedagógica Nova Escola Galega), del Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, de la Red Universitaria de Tecnología Educativa (RUTE), de IARTEM (International Association for Research on Textbooks and Educational Media) y del Consejo de Redacción de la Revista Galega de Educación (RGE).

### **Ana Rodríguez Guimeráns**

Universidade de Santiago de Compostela

Contratada predoctoral en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Santiago de Compostela. Es graduada en Educación Infantil con especialidad en dificultades de aprendizaje y procesos cognitivos. Actualmente, se encuentra desarrollando su tesis doctoral en el marco del Programa en Equidad e Innovación en Educación. Su investigación se centra en el ámbito de los materiales didácticos para la inclusión del alumnado con TEA en la etapa de educación infantil. Forma parte del grupo de investigación Stellae (USC), del Grupo de Trabajo CAVILA (Movimiento de Renovación Pedagógica Nova Escola Galega), de la Red Universitaria de Tecnología Educativa (RUTE) y del grupo de Inclusión Educativa y Tic de la misma red (INETEC), de IARTEM (International Association for Research on Textbooks and Educational Media) y del Consejo Editorial de la Revista Galega de Educación (RGE).

### **J. Carmen Fernández de la Iglesia**

Universidade de Santiago de Compostela

Profesora titular de Universidad en el Departamento de Pedagogía y Didáctica- Área de Didáctica y Organización Escolar. Diplomada en Formación del profesorado de E.G.B. y Licenciada en Psicopedagogía por la Universidad de Santiago de Compostela (USC). Alcanza el grado de Doctora en Psicología con la tesis titulada: Utilización de diferentes estrategias en el aprendizaje de prosa y de pares asociados en sujetos con síndrome de down y el grado de doctora en Ciencias de la Educación con la tesis titulada: Competencias TIC de los docentes para la sociedad del conocimiento. Coordinadora del Grupo de Innovación Docente E-ducasaúde (Educación para la salud con TIC). Es autora de publicaciones científicas nacionales e internacionales vinculadas con el ámbito de la atención a la diversidad y con la tecnología educativa.

### **Jesús Rodríguez Rodríguez**

Universidade de Santiago de Compostela

Es maestro, pedagogo y catedrático del Departamento de Pedagogía y Didáctica de la Universidad de Santiago de Compostela. Imparte docencia en las materias de Diseño y Evaluación y Elaboración de Materiales Didácticos y Experiencias y Recursos en Educación Social. Doctor en Ciencias de la Educación con la tesis Los materiales curriculares impresos y la Reforma Educativa en Galicia, galardonada con un Premio Nacional de Investigación Educativa (2000-2002). Su principal línea de trabajo se centra en los materiales y recursos didácticos en distintos formatos, ámbito en el que desarrolla proyectos de investigación, publicaciones, conferencias y actividades formativas. Es miembro de Ribeter (Red Iberoamericana de Educación en Territorios Rurales), de la Rede Galega de Educación e Desenvolvemento Rural y del Movimiento de Renovación Pedagógica NEG. Fue presidente de

IARTEM (2016-2019), director de la Revista Galega de Educación y en 2015 fue nombrado Colegiado de Honra por el Colegio de Educadoras y Educadores Sociales de Galicia.

---



Los textos publicados en esta revista están sujetos a una licencia de Reconocimiento 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en: [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir por igual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).