



# CRI-TIC

## Infancia y jóvenes con criterio digital

GARANTIZANDO LA INCLUSIÓN DIGITAL  
DESDE LA INFANCIA



# FUNDACIÓN ESPLAI

**Fundación Esplai Ciudadanía Comprometida** es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla proyectos y programas para **promover el empoderamiento ciudadano** desde la **perspectiva de los derechos, la inclusión y la transformación social** mediante el **trabajo en red, la acción socioeducativa y la inclusión en el ámbito de las TIC.**

## ¿QUÉ HACEMOS?

Impulsamos **proyectos estructurados en diversas áreas** de acción con el apoyo de otras organizaciones y agentes sociales. Asumimos el reto de contribuir a la **mejora de la sociedad** promoviendo la **participación ciudadana, colaborando con otras entidades** y proporcionando **educación de calidad** en materia de las **TIC para la inclusión social.**

- Asesoría y Gestión Tercer Sector
- Voluntariado y Tercer Sector
- Formación TIC e Inserción Laboral
- Inclusión Digital
- Participación y liderazgo juvenil
- Justicia Educativa

## COLECTIVOS CON LOS QUE TRABAJAMOS

- INFANCIA
- JÓVENES
- PERSONAS VULNERABLES
- DIVERSIDAD FUNCIONAL
- MIGRANTES
- MAYORES
- GÉNERO
- PERSONAS PRIVADAS DE LIBERTAD

Realizamos proyectos para **empoderar a la ciudadanía y contribuir a mejorar la sociedad.** Nuestra **misión** es que cada **persona sea protagonista de su propia historia** y disponga de las **condiciones para definir su itinerario vital**, para ello elaboramos **proyectos** que se dirigen a colectivos concretos y se **adaptan a sus necesidades específicas.**



**CODI** >

**Programa de Competencias Digitales para la Infancia** >>>

**R** Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030



**CRI-TIC**

El proyecto **CRI-TIC, Infancia y jóvenes con criterio digital**, liderado por Fundación Esplai en Galicia tiene como objetivo principal favorecer la **adquisición de competencias digitales** buscando garantizar la inclusión digital desde la infancia.

La implementación de este proyecto implica una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que **fomenta una actitud crítica y responsable de la tecnología**, no sólo para el aprendizaje o el trabajo, también para la participación en la sociedad y la interacción social.

Este proyecto se enmarca en el **programa de Competencias Digitales para la Infancia**, conocido como **CODI**, desarrollado por el Alto Comisionado contra la Pobreza Infantil y el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 y **financiado con fondos europeos NextGenerationEU**, a través del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

**La Brecha Digital**



en sus diferentes niveles, siguen estando presentes en nuestra **sociedad** como una expresión más de **exclusión social, económica y educativa**.

Las competencias digitales, teniendo en cuenta el entorno digitalizado en el que vivimos, son fundamentales para **inclusión educativa, laboral y social** de niños, niñas y adolescentes.



**Competencias digitales**

básicas en niños, niñas y adolescentes en riesgo de **exclusión digital**.



## PARTICIPANTES

El proyecto trata de cerrar la brecha social digital dotando de competencias digitales a niños, niñas y adolescentes de entre 9 y 17 años. Para ello, se ha estructurado la acción formativa en tres líneas personalizadas, según el rango de edad, **adaptándolas a sus necesidades** y características específicas:

- ♦ **Competencias digitales básicas** a niños y niñas de entre **9 y 10 años**, así como de **11 a 13 años**.
- ♦ Iniciando la enseñanza de competencias digitales avanzadas en adolescentes de entre **14 y 17 años**, **favoreciendo la empleabilidad** con perspectiva de género.

## IMPLEMENTACIÓN Y METODOLOGÍA

La implantación del proyecto se realiza de forma **presencial** en horario **extraescolar** y/o **horas no lectivas**. Incluyendo, períodos estivales como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.

Los espacios destinados para ello, serán los presentes en las escuelas, institutos, centros propios y espacios de entidades del Tercer Sector.

Por otro lado, la metodología formativa se basa en la aplicación práctica del ABP (**Aprendizaje Basado en Proyectos**) una manera activa, innovadora e inclusiva para promover el aprendizaje por **competencias**, la **resolución de conflictos** y el **aprendizaje práctico** del alumnado, convirtiéndolo en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y fomentando el **trabajo en grupo**.

Además, incorpora otras estrategias innovadoras como son: la gamificación, storytelling y el aprendizaje cooperativo.





# ESTRUCTURA Y LINEAS FORMATIVAS

El programa, se compone de un total de **3 líneas formativas**, según el rango de edad al que se dirige.

Cada línea formativa, consta de un total de **cinco etapas**, donde el alumnado tendrá el apasionante **reto de superar un total de seis misiones**. Cada misión, tiene una duración estimada de **60 minutos**. De manera que se irá favoreciendo el **desarrollo de las competencias digitales y transversales**, a medida que se vaya avanzando por las diferentes etapas.

## Competencias adquiridas

Línea formativa 1.1	Constelación internet (9-11 años)
<b>Objetivo</b>	<b>Etapas</b>
<b>Dotar de competencias digitales básicas</b>	Etapa 1: ¡Quiero estudiar! Etapa 2: Soy yo, tú eres Etapa 3: Mi yo virtual Etapa 4: Titanes de la creación virtual Etapa 5: 1,2,3 ¡en la red!

- ✓ Beneficios de las TIC
- ✓ Fake news: fiabilidad de información
- ✓ Identidad digital y Netiqueta (comunicación respetuosa en las TRIC)
- ✓ Prevención Ciberacoso
- ✓ Protección de datos personales y dispositivos: políticas de privacidad y cookies
- ✓ Bibliotecas digitales, Ebooks, canales de comunicación: Skype, TEAMS, Meet
- ✓ Creatividad digital: herramientas de diseño, elaboración de contenidos digitales
- ✓ Participación ciudadana a través de las TRIC

## Competencias adquiridas

Línea formativa 1.2	Odisea en la red (12-13 años)
Objetivo	Etapas
Dotar de competencias digitales básicas	<p>Etapa 1: ¡No sin mi móvil!</p> <p>Etapa 2: Hablando se entiende la gente.</p> <p>Etapa 3: Tengo una amiga que...</p> <p>Etapa 4: Busca bien y acertarás</p> <p>Etapa 5: Código secreto</p>

- ✓ Uso responsable y consciente de la tecnología y redes sociales
- ✓ Bienestar digital
- ✓ Identificar situaciones de distracciones en el uso de las NTIC
- ✓ Protección de la salud física y mental
- ✓ Prevención de las adicciones a las NTIC: diferencias entre abuso y adicción
- ✓ Habilidades de búsqueda en internet y análisis de la información. Introducción a la IA.
- ✓ Prevención e identificación del Cyberbullying

## Competencias adquiridas

Línea formativa 1.3	Future City (14-17 años)
Objetivo	Etapas
Iniciar la enseñanza de competencias digitales avanzadas favoreciendo la empleabilidad con perspectiva de género	<p>Etapa 1: Sólo un rato más</p> <p>Etapa 2: ¡Porque yo lo valgo!</p> <p>Etapa 3: Quién es quién en la red</p> <p>Etapa 4: Se buscan valientes</p> <p>Etapa 5: Habilidades para el futuro</p>

- ✓ Redes sociales y salud mental: Uso, abuso y adicción a las TRICS, compras y apuestas
- ✓ Protección de datos personales y privacidad, doble factor de autenticación
- ✓ Identidad, huella digital y netiqueta
- ✓ Ocio saludable
- ✓ Ciberseguridad y prevención de ciberacoso (doxing, sexting, grooming, fraping)
- ✓ Creatividad digital: herramientas de diseño y elaboración de contenidos (Canva, ScreenPal, Padlet, Genially)
- ✓ Búsqueda de empleo

Así pues, cada niño, niña y adolescente completará un **itinerario formativo de un total de 30 horas**, compuesto de contenidos útiles y prácticos que favorecerán el **desarrollo de habilidades digitales, recogidas en el Marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP)**

[- Clic aquí, para más información -](#)

En este sentido, la mayor parte del contenido se adhiere a los materiales facilitados en la propia convocatoria. Sin embargo, **CRI-TIC** también contempla materiales propios adicionales de **robótica educativa** como, por ejemplo:

### Creación de videojuego



Creación de una animación y/o videojuego sencillo mediante Scratch para introducir el **uso creativo** de la tecnología y la lógica computacional.

### ¿Regamos nuestras plantas?



A través de la programación de las **placas Makey Makey** podremos ver si una planta necesita ser regada o no, fomentando de forma **transversal** conocimientos sobre sostenibilidad.

## PROGRAMACIÓN

**CRI-TIC es un proyecto flexible**, adaptado a los contextos donde se implemente. Por ello, los **itinerarios formativos de 30 horas** podrán ser desarrollados desde **enero de 2024, hasta 31 de diciembre 2025**.

En horario extraescolar y/o horas no lectivas. Incluyendo, períodos estivales y vacacionales, como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.

Enero 2024



Diciembre 2025

## PARA MÁS INFORMACIÓN

**Sandra Fariña Martínez**

**Coordinadora CRI-TIC Galicia**

677189794

[sandra.farina@fundacionesplai.org](mailto:sandra.farina@fundacionesplai.org)

**Miguel Rodríguez García**

**Coordinador CRI-TIC Galicia**

659689004

[miguel.rodriquez@fundacionesplai.org](mailto:miguel.rodriquez@fundacionesplai.org)