

**Resolución da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia pola que se convoca a selección de centros para participar no proxecto DIGICRAFT EN TU COLE no marco do Plan DIGITALENT durante o curso 2019-2020.**

A competencia dixital é unha das 8 competencias clave que calquera mozo debe desenvolver ao finalizar o ensino obrigatorio para poder incorporarse á vida adulta de maneira satisfactoria e ser capaz de desenvolver unha aprendizaxe permanente ao longo da vida, segundo as indicacións do Parlamento Europeo sobre competencias clave para a aprendizaxe permanente (Recomendación 2006/962/CE do Parlamento Europeo e do Consello, do 18 de decembro de 2006, sobre as competencias clave para a aprendizaxe permanente, Diario Oficial L 394 de 30.12.2006). Segundo o índice de Economía e Sociedade Dixital ( DESI) de 2019, un 45% da poboación entre 16 e 74 anos non dispón de suficientes habilidades dixitais para participar na economía e a sociedade.

O desenvolvemento da competencia dixital non se acada co simple uso de ferramentas senón que hai que promover o uso crítico, creativo e seguro das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC). Para poder alcanzar un boa competencia dixital en educación, as TIC non poden ser introducidas como un fin en si mesmo senón como un medio a través do cal se produza un cambio na metodoloxía no proceso de ensinanza-aprendizaxe.

Co obxectivo de potenciar o desenvolvemento da competencia dixital na infancia e na xuventude en España, a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA, deseñou un programa de formación e reforzo das habilidades dixitais e das competencias asociadas dirixidas a rapaces de entre 6 e 12 anos, denominado *Digicraft en tu cole* (pode obterse información adicional do Programa *Digicraft en tu cole* na dirección [https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/20190704\\_digicraft\\_convocatoria\\_19\\_ane\\_xo\\_informativo.pdf](https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/20190704_digicraft_convocatoria_19_ane_xo_informativo.pdf) ).

Co fin de convocar os centros ao proxecto de *Digicraft en tu cole* (que forma parte do Programa Digicraft), enmarcado no Plan Digitalent,

## RESOLVEMOS

### **Primeiro. Obxecto**

Convocar e establecer as bases para a selección de centros educativos sostidos con fondos públicos da Comunidade Autónoma de Galicia que se incorporarán no curso 2019-2020 ao proxecto *Digicraft en tu cole*.

### **Segundo. O proxecto *Digicraft en tu cole***

O proxecto *Digicraft en tu cole* ten como obxectivo potenciar o desenvolvemento da competencia dixital na infancia e na xuventude en España, a través dun Programa de formación e reforzo das habilidades dixitais e das competencias asociadas dirixidas a rapaces de entre 6 e 12 anos, facilitando aos centros a dispoñibilidade de:

- formación para os educadores/profesores para que podan impartir o programa nas aulas
- acceso aos materiais descargables para o desenvolvemento das actividades recollidas no programa
- dotación de material para cada centro, que permita aos docentes e alumnado desenvolver as actividades establecidas: tabletas y kits tecnológicos “instant digital skills”

O proxecto *Digicraft en tu cole* ten como obxectivo o traballo das competencias dixitais recollidas no Marco de Competencia Dixital para o Cidadán definido pola Comisión Europea ( DigComp 2.1.). Para aterrizar ese Marco do cidadán en xeral ao específico para nenos entre 6 e 12 anos, un equipo multidisciplinar de profesionais da educación definiu a que nivel competencial teñen que chegar os menores nestas idades e expondo que obxectivos específicos deben lograr para considerarse formados. Todas as actividades de *Digicraft en tu cole* están definidas e validadas para alcanzar eses obxectivos específicos, de xeito que as actividades son adecuadas para nenos de 6 a 12.

Ao traballar dunha forma directa a Competencia Dixital (unha das 7 competencias clave da LOMCE), as actividades de *Digicraft en tu cole* teñen carácter transversal. Neste sentido, as áreas da Competencia Dixital que se traballan coas actividades de maneira directa son:

Área Competencial (en base a Marco DigComp 2.1)	Competencia específica
Área 1. Información e Alfabetización informacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegación, procura e filtrado de datos, información e contido dixital</li> <li>• Avaliación de datos, información, e contido dixital</li> <li>• Xestión de datos, información e contido dixital</li> </ul>
Área 2. Comunicación e colaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción por medio de tecnoloxías dixitais.</li> <li>• Compartir información e contidos dixitais.</li> <li>• Participación cidadá en liña</li> <li>• Colaboración mediante tecnoloxías dixitais</li> <li>• Netiqueta.</li> <li>• Xestión da identidade dixital</li> </ul>
Área 3. Creación de contidos dixitais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvemento de contidos dixitais</li> <li>• Integración e reelaboración de contidos dixitais</li> <li>• Dereitos de autor e licenzas</li> <li>• Programación</li> </ul>
Área 4. Seguridade	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección de dispositivos</li> <li>• Protección de datos persoais e privacidade</li> <li>• Protección da saúde e do benestar</li> <li>• Protección da contorna</li> </ul>
Área 5. Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas técnicos</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de necesidades e respostas tecnolóxicas</li> <li>• Innovación e uso da tecnoloxía de forma creativa</li> <li>• Identificación de lagoas na competencia dixital</li> </ul>
--	---

Ademais das referentes á Competencia Dixital (CD), trabállanse de forma recorrente e como base do programa outro tipo de competencias transversais clave da LOMCE como a Competencia en Comunicación Lingüística ( CCL), a Competencia para Aprender a Aprender ( CPAA) ou o Sentido da Iniciativa e Espírito emprendedor ( SIE). Neste sentido, as actividades traballan o traballo en equipo, a resolución de problemas, a toma de decisións, a capacidade de comunicación oral e escrita, o razoamento crítico e a aprendizaxe autónoma, entre outras.

Dado que traballa parte das competencias definidas no currículo de primaria, *Digicraft en tu cole* pódese impartir tanto en horario lectivo como fóra del. Tal e como está definido *Digicraft en tu cole*, en cada curso académico trabállanse dous itinerarios de 14 horas de duración (un total de 1 h/semana durante 28 semanas lectivas). Estes itinerarios están compostos por unha serie de actividades que van aumentando gradualmente en nivel de dificultade. Estas actividades combinan o mundo dixital e a tecnoloxía (a través do uso de tabletas e kits “ instant dixital skills”) co xogo, o aprender facendo e o desenvolvemento de habilidades motoras.

Un dos elementos proporcionados, os kits, están compostos por diferentes materiais tecnolóxicos adecuados para o traballo con nenos/ as de entre 6 e 12 anos e testados para tal fin. Para dous dos itinerarios, os kits contarán con placas de programación básica axeitadas para nenos dispostas nunhas caixas de metacrilato deseñadas ex profeso para facilitar o traballo cos nenos; una serie de materiais para visualizar elementos en realidade aumentada de forma sinxela e manexable por nenos; pirámides holográficas que permiten a visualización de hologramas; e algúns outros materiais tales como barallas de cartas e taboleiros. Os kits utilízanse nas últimas actividades de cada itinerario, cando os nenos/ as adquiriron os coñecementos necesarios previos para sacar o máximo partido aos materiais que inclúen.

No tocante as actividades, cada unha conta cunha guía didáctica na que se explica que competencias (dixitais e xerais) trabállanse, os obxectivos que se queren lograr, o material necesario e os pasos para seguir para realizar a actividade, con temporalización marcada para cada un dos apartados (toda esta información estará dispoñible a través da plataforma do Programa para que o profesorado poida descargalo).

A formación para o profesorado terá unha duración máxima de 24 horas.

### **Terceiro. Destinatarios**

Poderán participar no procedemento de selección desta convocatoria os centros educativos da Comunidade Autónoma de Galicia que impartan nos cursos 2019-2020 e 2020-2021 ensinanzas de algún dos seguintes cursos: 3º, 4º, 5º ou 6º de educación primaria.

### **Cuarto. Requisitos dos centros educativos de nova incorporación**

Para que un centro poida participar neste proceso de selección é necesario que cumpra os seguintes requisitos:

- 1) Ser un centro educativo sostido con fondos públicos da Comunidade Autónoma de Galicia, que imparta nos cursos 2019-2020 e 2020-2021 ensinanzas de algún dos seguintes cursos: 3º, 4º, 5º ou 6º de educación primaria.
- 2) Dispor de acceso a Internet e cobertura de rede WIFI nas aulas nas que se vaia a desenvolver a actividade.
- 3) Presentar un proxecto segundo o guiión establecido no apartado quinto.
- 4) Asumir o compromiso de desenvolvemento das actividades e utilización dos materiais recollidos no apartado sexto.

### **Quinto. Requisitos do proxecto**

O proxecto non deberá superar as 10 páxinas e deberá de incluír como mínimo os seguintes apartados:

- Carta de motivación e xustificación da solicitude de participación no Proxecto.
- Número de alumnado beneficiario (alumnado participante no proxecto) no curso 2019-2020
- Detalle de cales son os cursos (3º, 4º, 5º e/ou 6º) e grupos beneficiarios (grupos aos que pertencen devandito alumnado beneficiado).
- Número de profesores participantes no proxecto (máximo 2)
- Disponibilidade para ampliar o proxecto aos cursos de 1º e 2º de primaria no curso escolar 2020-2021 (SI/NON) e en caso positivo, número de alumnado beneficiado nos devanditos cursos, e cales son os cursos e grupos nos que se ampliaría.
- Modalidade de impartición: en horario extraescolar, dentro do horario escolar nalgunha materia ou materias (indicar a/s materia/s e o curso educativo).
- Compromiso de que o centro conta con conexión a Internet e con espazos dotados de conectividade WIFI para o desenvolvemento da actividade.
- Proposta de implementación do Proxecto: documento no que se especifique como se vai a desenvolver a iniciativa, e como se vai a chegar ao maior número posible de alumnos/ as e grupos coa dotación de material especificada.

#### **Sexto. Compromisos dos centros educativos.**

Os centros educativos que sexan seleccionados mediante esta resolución deberá asumir, polo menos, os seguintes compromisos:

- a) Implementar o Proxecto “*Digicraft en tu cole*” segundo o programa definido a través dos educadores formados para tal fin, durante un mínimo de dous cursos académicos (curso 2019-2020 e curso 2020-2021).
- b) Garantir a asistencia dos educadores/profesores responsables do desenvolvemento do Proxecto no Centro ás formacións previstas.
- c) Garantir a participación dos educadores/profesores participantes na valoración de cada unha das actividades que desenvolvan no marco do Proxecto a través da plataforma destinada a tal fin, utilizando os mecanismos que así se establezan con ese fin.
- d) Realizar unha adecuada divulgación da iniciativa entre o alumnado, profesorado e demais comunidade educativa, de forma que se transmita a información necesaria e realícese unha adecuada sensibilización en relación ao programa.
- e) Xestionar adecuadamente os materiais proporcionados durante a duración do Proxecto. Neste aspecto, os Centros comprométense a:
  - i) Facer un uso responsable de todos os materiais cedidos, garantindo en todo momento o seu uso non comercial e de ben público, respectando as licenzas e dereitos intelectuais e de propiedade dos materiais
  - ii) Velar pola seguridade dos materiais e o seu coidado.
  - iii) Notificar á AMTEGA, a través da Unidade de Atención a Centros, calquera tipo de dano que o material sufrise e que poña en risco a execución do Proxecto tal e como estaba exposto no plan de implementación.
- f) Adquirir o material funxible necesario para a realización das actividades expostas no marco do Proxecto (material de papelería).

- g) Nos centros concertados, garantir a posibilidade de conexión a Internet e conectividade WIFI para acceder á plataforma web do Programa *Digicraft en tu cole*
- h) Desenvolver adecuadamente as actividades do Proxecto segundo as directrices establecidas.
- i) Non transferir nin compartir as credenciais/licencias proporcionadas por FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA para o acceso á parte restrinxida da plataforma web a ningún terceiro, estando o seu uso restrinxido ao previsto no desenvolvemento do Proxecto.
- j) Non compartir os materiais obtidos na Plataforma con terceiros.
- k) Asegurar a dispoñibilidade dos medios que permitan imprimir os materiais asociados á implementación do Programa *Digicraft en tu cole*.
- l) Proporcionar á FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA, a AMTEGA e á CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN a información requirida para a realización do seguimento do Proxecto nun prazo máximo de 15 días naturais desde a recepción da petición, facendo un adecuado seguimento periódico da execución das actuacións previstas no Proxecto. Especificamente, requirirase con carácter trimestral un breve informe no que se detallen:
- Número de alumnado que participou no proxecto ata o momento
  - Número de grupos beneficiados polo proxecto ata o momento
  - Número de profesores beneficiados polo proxecto (directa ou indirectamente) ata o momento
  - Estado dos materiais cedidos por FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA
- m) Facilitar á FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA, a AMTEGA e á CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN testemuños de alumnado e profesorado sobre o Programa *Digicraft en tu cole* (vídeos, textos, debuxos, etc.)



- n) Garantir a participación do profesorado e alumnado do centro no proceso de avaliación do Programa *Digicraft en tu cole*. Este proceso de avaliación levará a cabo durante o curso académico 2020-2021.
- o) Realizar polo menos un proxecto escolar *Digicraft en tu cole*, que combine tecnoloxía e manualidades e que poña de manifesto os coñecementos adquiridos durante o desenvolvemento do Proxecto.
- p) Participar nos Actos de Clausura que se celebrarán á terminación de cada curso académico, presentando polo menos un dos proxectos *Digicraft en tu cole* creados no marco do Proxecto.
- q) Garantir que os materiais cedidos para o desenvolvemento do Proxecto permanecen no centro escolar en todo momento, non podendo ser prestados ou cedidos a ningunha persoa física ou xurídica. No caso de incidencias relacionadas co incumprimento desta responsabilidade, FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA non se fará cargo da reparación e/ou substitución dos materiais danados, sendo esta responsabilidade do Centro.
- r) No caso de perda, roubo ou dano non accidental dos materiais cedidos por FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA, o Centro farase cargo da reparación ou reposición dos devanditos materiais.
- s) Responder ante o uso indebido dos materiais cedidos e, en todo caso, o reintegro a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA do importe correspondente aos danos e prexuízos sufridos como consecuencia do devandito uso indebido.
- t) No caso de incumprimento por parte do Centro dalgún dos compromisos adquiridos nesta Convocatoria, poderase excluír ao centro da participación no Proxecto, sen prexuízo doutras consecuencias do incumprimento.

### **Sétimo. Actuacións da Administración e da Fundación Vodafone España**

A Administración e a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA desenvolverá nos centros

seleccionados mediante esta resolución as seguintes actuacións:

- a. Formación para os educadores/profesores responsables de desenvolver o Programa *Digicraft en tu cole* nas aulas, que terá o recoñecemento de actividade de formación coa súa correspondente certificación polo número de horas de formación recibidas.
- b. Proporcionarán acceso aos materiais descargables da plataforma do Programa *Digicraft en tu cole*.
- c. Dotarán de material tecnolóxico para a impartición do Proxecto *Digicraft en tu cole*:
  - a. 12 tabletas por Centro
  - b. 2 kits “ instant dixital skills” por Centro
- d. Desenvolver Actos de Clausura en cada curso académico, nos que os centros participantes poderán presentar o proxecto ou proxectos *Digicraft en tu cole* que cada Centro crease.

### ***Oitavo. Presentación de solicitudes, documentación e prazo de presentación***

Cada centro poderá enviar unha única solicitude segundo o documento anexo, asinada pola persoa directora do centro

Xunto coa solicitude deberá presentarse a seguinte documentación:

1. Proxecto no que se concretarán os extremos para a implantación do proxecto durante os cursos *2019-2020 e 2020-2021*.
2. Méritos do/s docente/s propostas para o desenvolvemento do proxecto. A/s persoa/s propostas desenvolverán o proxecto no centro, encargándose do correcto desenvolvemento deste ao longo dos cursos indicados.

As solicitudes segundo o documento anexo poderán presentarse en calquera dos lugares e rexistros establecidos no artigo 16.4 da Lei 39/2015, do 1 de outubro, do procedemento administrativo común das Administracións Públicas (en diante, Lei 39/2015, do 1 de

outubro).

Ademais, remitirase copia da solicitude e da documentación ao correo electrónico [digicraft@edu.xunta.es](mailto:digicraft@edu.xunta.es) segundo os prazos establecidos.

O prazo de presentación de solicitudes será desde o día seguinte ao da publicación desta convocatoria no Diario Oficial de Galicia, **ata o 30 de setembro de 2019 (inclusive)**.

### **Noveno. Selección de centros**

#### 1. Criterios de selección e número de centros.

a) A valoración das solicitudes presentadas realizarase tendo en conta os seguintes criterios:

1) Viabilidade e calidade da implementación do proxecto *Digicraft en tu cole* no centro: ata 50 puntos

2) Número de alumnado beneficiado: ata 40 puntos

- Menos de 10 alumnos: 0 puntos
- Entre 10 e 25 alumnos: 10 puntos
- Entre 26 e 50 alumnos: 20 puntos
- Entre 51 e 100 alumnos: 30 puntos
- Más de 100 alumnos: 40 puntos

3) Capacidade de ampliar o número de alumnos beneficiados polo proxecto no curso escolar 2020-2021: ata 30 puntos.

b) Seleccionaranse un máximo de 50 centros de nova incorporación. Na selección de centros procurarase manter a proporcionalidade existente entre centros segundo a súa titularidade.

#### 2. Comisión de selección

A Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, a Axencia para a

Modernización Tecnolóxica de Galicia, a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA seleccionará os centros que se integrarán no proxecto *Digicraft en tu cole* no curso 2019-2020 mediante unha comisión coa seguinte composición:

- Presidente:

Director/a da Área de Solucións Tecnolóxicas Sectoriais da Axencia para Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega) ou persoa en quen delegue.

Vogais:

- Subdirector/a xeral de Ordenación e Innovación Educativa e Formación do Profesorado ou persoa en quen delegue.

- Un/unha xefe/a de servizo da Subdirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa e Formación do Profesorado.

- Xerente de proxectos de Educación da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega) ou persoa en quen delegue.

- Dúas persoas en representación da FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA.

A comisión poderá dispoñer a constitución dunha subcomisión técnica especializada só para os efectos de colaborar na valoración dos aspectos técnicos que se lle encomenden.

Esta comisión rexerase polo previsto no Decreto 144/2001, do 7 de xuño.

### 3. Proceso de selección.

A Comisión de selección, para os efectos dun mellor coñecemento e valoración das solicitudes, poderá realizar peticións de informes, por medio da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, a Inspección Educativa ou por medio da Axencia para Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega) aos técnicos Amtega.

A Comisión valorará as solicitudes presentadas de conformidade cos criterios de selección establecidos e, no prazo máximo dun mes, que se computará a partir do día en que finalice o prazo de presentación das solicitudes, fará pública a resolución provisional, que se difundirá no portal educativo <http://www.edu.xunta.gal>

A exposición abrirá un prazo de cinco días hábiles para efectuar reclamacións ou renuncias. Transcorrido este prazo, unha vez estudadas e, se é o caso, atendidas as mencionadas reclamacións e renuncias, a comisión de selección elevará a proposta definitiva ás persoas titulares da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, que resolverán a relación final de centros seleccionados. A resolución definitiva dos centros seleccionados publicarase no portal educativo <http://www.edu.xunta.gal> e no *Diario Oficial de Galicia*.

Contra esta resolución poderán interpoñer recurso de alzada ante a persoa titular da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, no prazo dun mes contado a partir do día seguinte ao da publicación no portal educativo <http://www.edu.xunta.gal>, de acordo co disposto nos artigos 121 e 122 da Lei 39/2015, do 1 de outubro, do procedemento administrativo común das Administracións públicas.

As solicitudes consideraranse desestimadas de non quedar resolta a convocatoria no prazo de cinco meses desde a data de publicación desta orde.

### ***Décimo. Avaliación***

A Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, a Amtega e a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA realizarán un seguimento e unha avaliación da implantación e desenvolvemento do proxecto nos centros adscritos ao proxecto *Digicraft en tu cole*.

Para elo, poderán asistir ás formacións impartidas aos educadores, visitar os Centros, pedir valoracións directamente aos educadores e nenos/as que formen parte do Proxecto.

O incumprimento das condicións e dos compromisos recollidos nesta resolución poderá ocasionar a exclusión do centro do proxecto.

### ***Décimo primeiro. Difusión dos traballos***

A Xunta de Galicia e a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA resérvanse o dereito de

difundir os traballos e experiencias realizados no desenvolvemento do proxecto polos centros adscritos ao proxecto *Digicraft en tu cole*.

### ***Décimo segundo. Aceptación***

A participación neste procedemento supón a aceptación do disposto nesta resolución.

### ***Décimo terceiro – Consentimentos e autorizacións***

Non será necesario achegar os documentos que xa foran presentados anteriormente. Para estes efectos, a persoa interesada deberá indicar en que momento e ante que órgano administrativo presentou os citados documentos. Presumirase que esta consulta é autorizada polas persoas interesadas, salvo que conste no procedemento a súa oposición expresa.

Excepcionalmente, nos supostos de imposibilidade material de obter o documento, o órgano competente poderá requirirle á persoa solicitante ou representante a súa presentación ou, no seu defecto, a acreditación por outros medios dos requisitos aos que se refire o documento, con anterioridade á formulación da proposta de resolución.

### ***Décimo cuarto – Datos de carácter persoal***

1. Os datos persoais recadados neste procedemento serán tratados na súa condición de responsable pola Xunta de Galicia - Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional coas finalidades de levar a cabo a tramitación administrativa que se derive da xestión deste procedemento e a actualización da información e contidos do seu expediente persoal.

2. Co fin de darlle a publicidade esixida ao procedemento, os datos identificativos das persoas interesadas serán publicados conforme o descrito na presente norma reguladora a través dos distintos medios de comunicación institucionais de que dispón a Xunta de Galicia como son os diarios oficiais, páxinas web e os taboleiros de anuncios.

3. As persoas interesadas poderán acceder, rectificar e suprimir os seus datos, así como exercer outros dereitos ou retirar o seu consentimento, a través da sede electrónica da Xunta de Galicia ou

presencialmente nos lugares e rexistros establecidos na normativa reguladora do procedemento administrativo común, segundo se explicita na información adicional recollida en <https://www.xunta.gal/proteccion-datos-persoais>.

4. No caso de existir diferentes referencias normativas en materia de protección de datos persoais neste procedemento, prevalecerán en todo caso aquelas relativas ao Regulamento (UE) 2016/679, Xeral de Protección de Datos.

### ***Décimo quinto***

Esta resolución entrará en vigor ao día seguinte o da súa publicación *no portal educativo* <http://www.edu.xunta.gal>

Santiago de Compostela, 27 de xuño de 2019,

Manuel Corredoira López

Director xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa

Mar Pereira Álvarez

Directora da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia