



**Resolución da Secretaría Xeral de Educación e Formación Profesional 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 2021/22, ampliar a participación dos centros seleccionados no curso 2019/20 e formalizar a participación na actividade formativa para os centros seleccionados no curso 2020/21.**

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 Plan de Acción da Educación Dixital 2021-2027 da Comisión Europea, que supón a actualización e extensión do Plan publicado no 2018, focalízase na educación dixital como medio fundamental para a necesaria transformación dixital de todos os ámbitos da sociedade. A incorporación de tecnoloxías emerxentes como a intelixencia artificial e as habilidades relacionadas cos datos, así como o fomento da participación feminina neste ámbito, melloran a flexibilidade, a creatividade e os resultados da aprendizaxe.

Así, 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*.





Neste sentido, o programa:

- No curso 2019/20 publicouse a primeira convocatoria de *DigiCraft en tu Cole* en Galicia mediante a “RESOLUCIÓN do 4 de xullo de 2019 pola que se convoca a selección de centros para participar no proxecto *DigiCraft en tu Cole* no marco do Plan Digitalent durante o curso 2019/20”. O 11 de outubro do 2019 publicouse a listaxe definitiva dos 50 centros admitidos na convocatoria, que foi levada a cabo durante os cursos 2019/20 e 2020/21. Ditos centros poderán continuar neste proxecto se así o solicitan mediante o procedemento establecido nesta resolución. En diante, esta edición será nomeada como *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*.
- No curso 2020/21 publicouse a segunda convocatoria de *DigiCraft en tu Cole* en Galicia mediante a “RESOLUCIÓN do 5 de xaneiro de 2021 pola que se convoca a selección de centros para participar no proxecto *DigiCraft en tu Cole* no marco do Plan Digitalent durante o curso 2020/21 e 2021/22”. O 5 de marzo do 2021 publicouse a listaxe definitiva dos 109 centros admitidos na convocatoria, que foi levada a cabo durante o curso 2020/21. Ditos centros continuarán no segundo ano do proxecto no curso 2021/22. En diante, esta edición será nomeada como *DigiCraft en tu cole – PC 20/21*.

Co fin de convocar no curso 2021/22 a novos centros (en diante, esta edición será nomeada como *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*), formalizar a participación na actividade formativa dos docentes de *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* e posibilitar a continuidade do centros incorporados no curso 2019/20 ao proxecto de *DigiCraft en tu cole- tablet 19/20* ( todas as edicións forman parte do Programa DigiCraft, enmarcado no Plan Digitalent e na Estratexía de Educación Dixital 2030),

RESOLVEMOS:

### Primeiro. *Obxecto*

- 1) Convocar e establecer as bases para a selección de centros educativos sostidos con fondos públicos dependentes da Consellería de Cultura, Educación e Universidade que se incorporarán no curso 2021/22 ao proxecto *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*.
- 2) Ampliar a permanencia no proxecto *DigiCraft en tu cole -Tablet 19/20* aos centros





incorporados durante o curso 2019/20.

- 3) Formalizar a participación na actividade formativa dos docentes do proxecto *DigiCraft en tu cole – PC 20/21 dos centros incorporados no curso 2020/21*.

### **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 alumnado de educación primaria, facilitando aos centros a dispoñibilidade de:

- formación para o profesorado participante co obxecto de impartir o programa nas aulas
- acceso aos materiais descargables para o desenvolvemento das actividades recollidas no programa
- dotación de kits tecnolóxicos *DigiCraft* para cada centro, que permitan aos docentes e alumnado desenvolver as actividades establecidas.

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.

En *DigiCraft en tu cole – tablet 19/20*, as actividades diríxense ao alumnado dos cursos 1º a 6º de educación primaria, y están deseñadas para traballar utilizando como dispositivo tecnolóxico unha tablet.

En *DigiCraft en tu cole PC 20/21 y PC 21/22*, as actividades diríxense a alumnado dos cursos 5º a 6º de educación primaria, y están deseñadas para traballar utilizando como dispositivo tecnolóxico un ordenador portátil.

Ao traballar dunha forma directa a Competencia Dixital, 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:

<b>Área Competencial (en base a Marco DigComp 2.1)</b>	<b>Competencia específica</b>
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> <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 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 12 a 14 horas de duración cada un.

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 dos *kits DigiCraft*) co xogo, o aprender facendo e o desenvolvemento de habilidades motoras.

Un dos elementos proporcionados, os *Kits DigiCraft*, están compostos por diferentes materiais tecnolóxicos adecuados para o traballo con nenos/ as de educación primaria e testados para tal fin. 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 referido ás 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 é de carácter obrigatorio para os novos contidos que se incorporen cada ano y terá unha duración máxima de 16 horas, e poderá ser online cando as circunstancias o requiran. Así mesmo, poderase poñer a dispor do profesorado formación voluntaria nos contidos de cursos anteriores. Estas formacións serán recoñecidas como actividade de formación permanente do profesorado acorde á normativa autonómica.

### **Terceiro. Destinatarios**

- Poderán participar no procedemento de selección desta convocatoria na edición





*DigiCraft en tu cole- PC 21/22* os centros educativos sostidos con fondos públicos dependentes da Consellería de Cultura, Educación e Universidade, que nos cursos 2021/22 e 2022/23 impartan dentro do proxecto E-Dixgal algún dos seguintes cursos: 5º ou 6º de educación primaria.

- Poderán formalizar a participación na actividade formativa dos docentes dos centros seleccionados na edición *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* durante o curso 2020/21 e que remataron satisfactoriamente o seu compromiso da posta en marcha do proxecto durante o devandito curso.
- Ademais, poderán continuar a súa participación os centros seleccionados na edición *DigiCraft en tu cole- tablet 19/20* durante o curso 2019/20 e que remataron satisfactoriamente o seu compromiso da posta en marcha do proxecto durante o curso 2020/21.

#### **Cuarto. Requisitos dos centros educativos**

##### 1. Para centros de nova incorporación na edición *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*:

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 nos cursos 2021/22 e 2022/23 imparta dentro do proxecto E-Dixgal algún dos seguintes cursos: 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 unha solicitude segundo o establecido no apartado quinto.
- 4) Asumir o compromiso de desenvolvemento das actividades e utilización dos materiais recollidos no apartado sexto.
- 5) Non ter participado nas anteriores convocatorias de *DigiCraft en tu cole*.

##### 2. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – PC 20/21*:





- 1) Ser un centro seleccionado para participar no *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* durante o curso 2020/21.
  - 2) Ter unha avaliación positiva do desenvolvemento do programa durante o curso 2020/21. Considérase que calquera centro que non recibise unha notificación negativa a este respecto cumpre con este requisito.
3. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*:
- 1) Ser un centro seleccionado para participar no programa *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20* durante o curso 2019/20.
  - 2) Ter unha avaliación positiva do desenvolvemento do programa durante los cursos 2019/20 e 2020/21. Considérase que calquera centro que non recibise unha notificación negativa a este respecto cumpre con este requisito.

### **Quinto. Actividades formativas**

1. Para centros de nova incorporación na edición *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*:

A formación ao profesorado nos novos contidos que se imparten cada ano será de carácter obrigatorio y condicionante para a continuidade do centro no programa. Cada centro pode formar entre 1 e 3 docentes.

A formación obrigatoria para *DigiCraft en tu cole – PC 21/22* durante o curso escolar 21/22 ten un total de 16 horas, repartidas da seguinte forma ao longo do curso académico:

- Itinerario 1. Intelixencia artificial e videoxogo

Sesión 1: 18 de outubro de 2021 de 16:00 a 18:00h

Sesión 2: 21 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Sesión 3: 25 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

- Itinerario 2. Tecnoloxías audiovisuais

Sesión 4: 24 de febreiro de 2022 de 16:00 a 18:00h

Sesión 5: 2 de marzo de 2022 de 16:00 a 19:00h

Sesión 6: 3 de marzo de 2022 de 16:00 a 19:00h







Os docentes que se inscriban en *DigiCraft en tu cole – PC 21/22* conforme ao especificado no apartado sexto automaticamente quedan inscritos na formación do curso 21/22. Esta formación terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).

## 2. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – PC 20/21*:

A formación ao profesorado nos novos contidos que se impartan cada ano é de carácter obrigatorio y condicionante para a continuidade do centro no programa. Cada centro pode formar entre 1 e 3 docentes. Poden participar nesta formación docentes que asistiran á formación impartida durante o curso 20/21 ou docentes de nova incorporación.

A formación obrigatoria para *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* durante o curso escolar 21/22 teñen un total de 16 horas, repartidas da seguinte forma ao longo do curso académico:

### - Itinerario 2. Tecnoloxías audiovisuais

Sesión 1: 20 de outubro de 2021 de 16:00 a 18:00h

Sesión 2: 26 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Sesión 3: 27 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

### - Itinerario 3. Domótica e automatización

Sesión 4: 31 de xaneiro de 2022 de 16:00 a 18:00h

Sesión 5: 3 de febreiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

Sesión 6: 7 de febreiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

Adicionalmente, ofertarase a posibilidade de formar ata un máximo de 2 docentes no itinerario que se impartiu durante o curso 20/21. Esta formación é de carácter voluntario e ten a mesma estrutura e contidos que a que se impartiu no devandito curso 20/21. Nela poden participar docentes que asistiran á formación impartida durante o curso 20/21 ou docentes de nova incorporación, así como tamén calquera docente que participe nas formacións de carácter obrigatorio descritas anteriormente neste apartado.







A formación voluntaria para *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* durante o curso escolar 21/22 ten un total de 8 horas, repartidas da seguinte forma durante o curso académico:

- Itinerario 1. Intelixencia artificial e videoxogo

Sesión 1: 6 de outubro de 2021 de 16:00 a 18:00h

Sesión 2: 7 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Sesión 3: 14 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Os docentes que se inscriban en *DigiCraft en tu cole – PC 20/21* conforme ao especificado no apartado sexto automaticamente quedan inscritos na formación, obrigatoria ou voluntaria segundo o caso, do curso 21/22. Esta formación terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).

3. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*:

Ofértase a posibilidade de formar ata un máximo de 2 docentes, máximo 1 por rango de idade, nos itinerarios que se impartiron durante o curso 20/21. Esta formación é de carácter voluntario e ten a mesma estrutura e contidos que a que se impartiu no devandito curso 20/21. Nela poden participar docentes que asistiran á formación impartida durante o curso 20/21 ou docentes de nova incorporación.

A formación voluntaria para *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20* durante o curso escolar 21/22 ten un total de 16 horas, repartidas da seguinte forma durante o curso académico:

- Para 6 a 8 anos (1º a 3º de primaria):

- Itinerario 1. Realidade aumentada e videoxogos

Sesión 1: 6 de outubro de 2021 de 16:00 a 18:00h

Sesión 2: 7 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Sesión 3: 13 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

- Itinerario 2. Intelixencia artificial e robótica





Sesión 4: 25 de xaneiro de 2022 de 16:00 a 18:00h

Sesión 5: 27 de xaneiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

Sesión 6: 1 de febreiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

- Para 9 a 12 anos (4º a 6º de primaria):

- Itinerario 1. Realidade aumentada e videoxogos

Sesión 1: 21 de outubro de 2021 de 16:00 a 18:00h

Sesión 2: 26 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

Sesión 3: 28 de outubro de 2021 de 16:00 a 19:00h

- Itinerario 2. Intelixencia artificial e robótica

Sesión 4: 3 de febreiro de 2022 de 16:00 a 18:00h

Sesión 5: 8 de febreiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

Sesión 6: 10 de febreiro de 2022 de 16:00 a 19:00h

Os docentes que se inscriban en *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20* conforme ao especificado no apartado sexto automaticamente quedan inscritos na formación, obrigatoria ou voluntaria segundo o caso, do curso 21/22. Esta formación terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).

### **Sexto. Información a aportar polo centro**

1. Para centros de nova incorporación na edición *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*:

A información a aportar deberá de incluír os seguintes apartados, cubrindo o Anexo no que corresponda:

- Número de alumnado beneficiario (alumnado participante no proxecto) durante o curso 2021/22.





- Detalle de cales son os cursos (5º e/ou 6º) e grupos beneficiarios (grupos aos que pertencen devandito alumnado beneficiado).
- Docente que se responsabiliza da coordinación do proxecto no centro.
- Número de profesores/as participantes no proxecto (mínimo 1 e máximo 3). Estes docentes automaticamente inscribíranse nas actividades formativas de *DigiCraft en tu cole - PC 21/22*, detalladas no apartado quinto, e comprometeranse a asistir ás mesmas nas datas programadas.
- Modalidade de impartición: en horario extraescolar, dentro do horario escolar nalgũa materia ou materias (indicar a/s materia/s e ou curso).
- Compromiso de que o centro conta con conexión a Internet e con espazos dotados de conectividade WIFI para o desenvolvemento das actividades.

## 2. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole - PC 20/21*:

A información a aportar deberá de incluír os seguintes apartados, cubrindo o Anexo no que corresponda:

- Número de alumnado beneficiario (alumnado participante no proxecto) no curso 2021/22.
- Detalle de cales son os cursos (5º e/ou 6º) e grupos beneficiarios (grupos aos que pertencen devandito alumnado beneficiado).
- Docente que se responsabiliza de la coordinación del proxecto no centro.
- Número de profesores/as que se van a formar nos novos contidos dispoñibles para o curso académico 21/22 (mínimo 1 y máximo 3). Esta formación é de carácter obrigatorio. Estes docentes automaticamente inscribíranse nas actividades formativas de *DigiCraft en tu cole - PC 20/21*, detalladas no apartado quinto e comprometeranse a asistir ás mesmas nas datas programadas.
- Número de profesores/as que desexan reforzar a formación nos contidos do curso académico 20/21 (máximo 2). Esta formación é de carácter voluntario. Estes docentes automaticamente inscribíranse nas actividades formativas de





*DigiCraft en tu cole – PC 20/21*, detalladas en el apartado quinto e comprometeranse a asistir ás mesmas nas datas programadas.

- Modalidade de impartición: en horario extraescolar, dentro do horario escolar nalgũa materia ou materias (indicar a/s materia/s e o curso).
- Compromiso de que o centro conta con conexión a Internet e con espazos dotados de conectividade WIFI para o desenvolvemento da actividade.

3. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*:

A información a aportar deberá de incluír os seguintes apartados, cubrindo o Anexo no que corresponda:

- Número de alumnado beneficiario (alumnado participante no proxecto) no curso 2021/22.
- Detalle de cales son os cursos (1º a 6º) e grupos beneficiarios (grupos aos que pertencen devandito alumnado beneficiado).
- Docente que se responsabiliza de la coordinación del proxecto en el centro.
- Número de profesores/as que desexan reforzar a formación nos contidos do curso académico 20/21 (máximo 2). Esta formación é de carácter voluntario. Estes docentes automaticamente inscribíranse nas actividades formativas de *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*, detalladas en el apartado quinto e comprometeranse a asistir ás mesmas nas datas programadas.
- Modalidade de impartición: en horario extraescolar, dentro do horario escolar nalgũa materia ou materias (indicar a/s materia/s e o curso).
- Compromiso de que o centro conta con conexión a Internet e con espazos dotados de conectividade WIFI para o desenvolvemento da actividade.

### **Sétimo. 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*:





- a.1.) Para centros de nova incorporación na edición *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*, implementar o programa definido a través dos docentes formados para tal fin, durante un mínimo de dous cursos académicos (curso 2021/22 e curso 2022/23).
- a.2.) Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – PC 20/21 e DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*, continuar implementando o programa definido a través dos docentes formados para tal fin, como mínimo durante o curso académico 2021/22.
- b) Garantir a asistencia dos docentes responsables do desenvolvemento do Proxecto no centro ás formacións previstas no apartado quinto – Actividades formativas.
- c) Garantir a participación dos docentes 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.
- d) Realizar unha adecuada divulgación da iniciativa entre o alumnado, profesorado e demais comunidade educativa, de forma que se transmita a información necesaria e se realice unha adecuada sensibilización en relación ao programa.
- e) Xestionar adecuadamente os materiais proporcionados durante a duración do Proxecto. Neste aspecto, os centros comprométense a:
- 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
  - Velar pola seguridade dos materiais e o seu coidado.
  - 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.
- Adquirir o material funxible necesario para a realización das actividades expostas no marco do Proxecto (material de papelería).
- Garantir a posibilidade de conexión a Internet e conectividade WIFI para acceder á plataforma web do Programa *Digicraft en tu cole*.





- Desenvolver adecuadamente as actividades do Proxecto segundo as directrices establecidas.
- Non transferir nin compartir as credenciais/licenzas 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.
- Non compartir os materiais obtidos na Plataforma con terceiros.
- Asegurar a dispoñibilidade dos medios que permitan imprimir os materiais asociados á implementación do Programa *Digicraft en tu cole*.
- 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 á finalización de cada itinerario *DigiCraft* cumprimentar un formulario que se facilitará aos centros vía telemática no que se recollerá:
  - Número de alumnado que participou no proxecto ata o momento
  - Número de grupos beneficiados polo proxecto ata o momento
  - Número de profesores/as beneficiados/as polo proxecto (directa ou indirectamente) ata o momento
  - Estado dos materiais cedidos por FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA
- Facilitar á FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA, a AMTEGA e á CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN testemuñas de alumnado e profesorado sobre o Programa *Digicraft en tu cole* (vídeos, textos, debuxos, etc.)
- 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 cada curso académico.
- Realizar polo menos un proxecto escolar *DigiCraft en tu cole* anual, que combine tecnoloxía e manualidades e que poña de manifesto os coñecementos adquiridos durante o desenvolvemento do Proxecto. FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA,





AMTEGA e a CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN fixarán os detalles do devandito proxecto durante cada curso académico.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

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

A Administración e a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA desenvolverán nos centros seleccionados mediante esta resolución as seguintes actuacións:

1. Para centros de nova incorporación na edición *DigiCraft en tu cole* – PC 21/22:

- a. Formación obrigatoria para os docentes responsables de desenvolver o Programa *Digicraft en tu cole* nas aulas, que terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia







(DOG 22 de maio de 2013).

- 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. Kits *DigiCraft* necesarios para a impartición dos itinerarios formativos do curso 21/22.
- 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.

2. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole* – PC 20/21:

- a. Formación obrigatoria nos novos contidos para os docentes responsables de desenvolver o Programa *DigiCraft en tu cole* nas aulas, que terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).
- b. Formación voluntaria nos contidos xa implementados para os docentes responsables de desenvolver o Programa *DigiCraft en tu cole* nas aulas que o desexen, que terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).
- c. Proporcionarán acceso aos materiais descargables da plataforma do Programa *Digicraft en tu cole* a os docentes de nova incorporación.
- d. Dotarán de material tecnolóxico para a impartición do Proxecto *DigiCraft en tu cole*:
  - a. Kits *DigiCraft* necesarios para a impartición dos itinerarios formativos





del curso 21/22.

- e. 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.

3. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole* – *Tablet 19/20*:

- a. Formación voluntaria nos contidos xa implementados para os docentes responsables de desenvolver o Programa *DigiCraft en tu cole* nas aulas que lo desexen, que terá o recoñecemento como actividade de formación coa súa correspondente certificación segundo a ORDE do 14 de maio de 2013 pola que se regula a convocatoria, o recoñecemento, a certificación e o rexistro das actividades de formación permanente do profesorado de Galicia (DOG 22 de maio de 2013).
- b. Proporcionarán acceso aos materiais descargables da plataforma do Programa *DigiCraft en tu cole* a los docentes de nova incorporación.
- c. 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.

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

Cada centro, tanto de nova incorporación como de continuidade, poderá enviar unha única solicitude segundo o documento anexo, asinada pola persoa directora do centro

A solicitude deberá cubrirse coa seguinte información, requirida en cada Anexo:

1. Seleccionarase unha das opcións, segundo sexa centro de nova incorporación ou centro de continuidade no programa.
2. Información (detallada no apartado sexto) relacionada coa implantación do proxecto.
3. Nome, apelidos e DNI do profesorado proposto para o desenvolvemento do proxecto. A/s persoa/s propostas desenvolverán o proxecto no centro, encargándose do correcto desenvolvemento deste ao longo do curso e quedarán automaticamente inscritas para asistir ás actividades formativas detalladas no apartado quinto.





4. Nome, apelidos, DNI da persoa que coordine o programa no centro.

As solicitudes segundo o documento anexo deberán presentarse na Sede Electrónica da Xunta de Galicia mediante o procedemento xenérico PR004A, dirixindo a solicitude a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega) da Presidencia da Xunta de Galicia.

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 e documentación comeza desde o día seguinte ao da publicación desta resolución no portal educativo (<http://www.edu.xunta.gal/portal/>) e remata o 16 de setembro de 2021.

#### **Décimo. Criterios para a selección de centros**

1. Para centros de nova incorporación en la edición *DigiCraft en tu cole – PC 21/22*:

- a) Seleccionaranse un máximo de 50 centros docentes de nova incorporación de entre os que cumpran cos requisitos establecidos no apartado cuarto, punto 1.
- b) A convocatoria está aberta soamente a centros participantes no programa E-Dixgal durante o curso 2021/22.
- c) En caso de ser necesario, o criterio de desempate será a admisión de centros segundo o menor número de habitantes no concello onde estea emprazado o centro, dato extraído do Instituto Nacional de Estadística.

2. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – PC 20/21*

Calquera centro que cumpra cos requisitos detallados no apartado cuarto, punto 2 e que presente a documentación dentro do prazo establecido quedará automaticamente seleccionado.

3. Para centros de continuidade na edición *DigiCraft en tu cole – Tablet 19/20*

Calquera centro que cumpra cos requisitos detallados no apartado cuarto, punto 3 e que presente a documentación dentro do prazo establecido quedará automáticamente seleccionado.

4. Comisión de selección

A Consellería de Cultura, Educación e Universidade, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica





de Galicia, e a FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA seleccionarán os centros que se integrarán no proxecto *DigiCraft en tu cole* no curso 2021-2022 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 Innovación, Orientación e Formación de Recursos Humanos ou persoa en quen delegue.

- Un/unha xefe/a de servizo da Subdirección xeral de Innovación, Orientación e Formación de Recursos Humanos.

- 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.

## 5. 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 Secretaría Xeral de Educación e Formación Profesional, a Inspección Educativa ou por medio da Axencia para Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) aos técnicos de AMTEGA.

A Comisión valorará as solicitudes presentadas de conformidade cos criterios de selección establecidos e fará pública a resolución provisional, que se difundirá no portal educativo <https://www.edu.xunta.gal>.

A exposición abrirá un prazo de tres 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 Secretaría Xeral de Educación e Formación Profesional e da Axencia para a





Modernización Tecnolóxica de Galicia, que resolverán a relación final de centros seleccionados. A resolución definitiva dos centros seleccionados publicárase no portal educativo <http://www.edu.xunta.gal>.

Contra esta resolución poderán interpoñer recurso de alzada ante a persoa titular da Consellería de Cultura, Educación e Universidade, no prazo dun mes contado a partir do día seguinte ao da publicación no portal educativo <https://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 ou ben directamente o recurso contencioso administrativo ante a Sala do Contencioso-Administrativo do Tribunal Superior de Xustiza de Galicia, no prazo de dous meses, de conformidade co artigo 46 da Lei 29/1998, do 13 de xullo, reguladora da xurisdición contencioso-administrativa.

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

### **Décimo primeiro. Avaliación**

A Consellería de Cultura, Educación e Universidade, 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 aos centros, pedir valoracións directamente aos docentes 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 segundo. 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 terceiro. *Aceptación***

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

### **Décimo cuarto. *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 requirirille 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 quinto. *Datos de carácter persoal***

1. Os datos persoais recadados neste procedemento serán tratados na súa condición de responsable pola Xunta de Galicia - Consellería de Cultura, Educación e Universidade 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)





XUNTA DE GALICIA  
CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



2016/679, Xeral de Protección de Datos.

Asinado electronicamente en Santiago de Compostela,

José Luís Mira Lema

Secretario Xeral de Educación e Formación Profesional

Mar Pereira Álvarez

Directora da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia

