

Convocatoria PC 22/23
**Curso académico
22/23**



DigiCraft

Aprender xogando é
construír un futuro mellor



Fundación
Vodafone
España

Índice

DigiCraft no teu cole

2

Que é *DigiCraft* no teu cole?

Metodoloxía DigiCraft

Actividades DigiCraft

Formamos docentes

Que se espera do voso cole?

Interésavos? Axudámosvos!

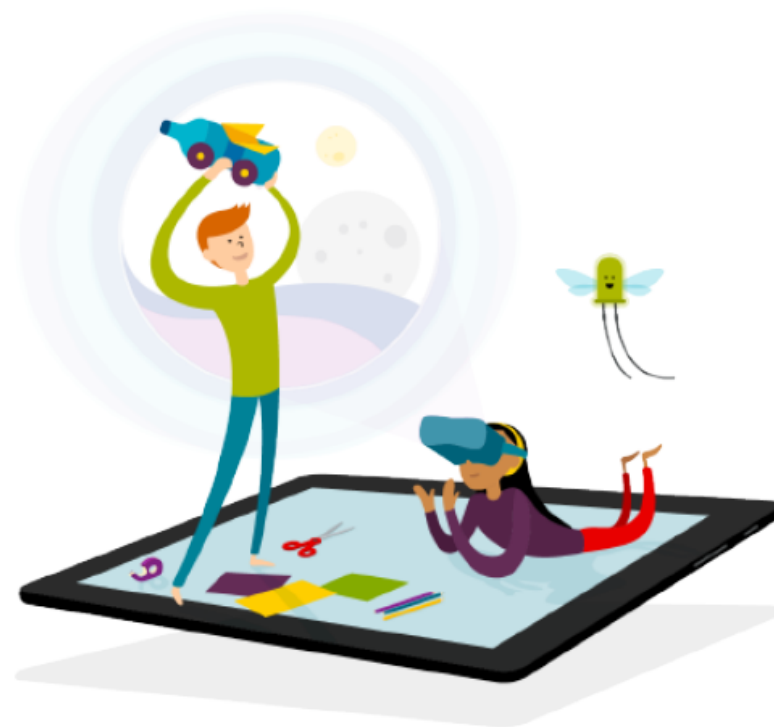
Que é

DigiCraft no teu cole

DigiCraft no teu cole é un proxecto que ten como obxectivo formar ao alumnado entre 6 e 12 anos nas competencias dixitais que lles permitirán liderar o seu futuro. Que quere dicir ser competente no mundo dixital? Ser competentes dixitalmente vai máis alá de poder usar o último dispositivo ou software. A competencia dixital é unha competencia transversal que equivale ao uso seguro e crítico da tecnoloxía dixital. Cubre o coñecemento, as capacidades e as actitudes que necesitan todos os cidadáns nunha sociedade dixital en rápida evolución.

DigiCraft no teu cole nace para axudar ao alumnado a adaptarse a esa evolución, para mostrarlles as posibilidades que o mundo dixital ofrece, para sorprendelos e ilusionalos, pero especialmente, para facerlles saber que eles e elas poden ser creadores dun mañá diferente.

O proxecto fundaméntase na aplicación da metodoloxía DigiCraft, que combina o mundo dixital co artesanal, e sobre a que se constrúen unha serie de itinerarios formativos que permitirán ao alumnado achegarse á competencia dixital dunha forma innovadora, a través do uso de tecnoloxías emerxentes. O acceso temperán a dispositivos tecnolóxicos está asociado a un mellor desenvolvemento das habilidades dixitais, pero isto non é suficiente, o que realmente marca a diferenza é o uso que se dea aos dispositivos e ao tipo de interacción que se teña con eles. Por iso, en **DigiCraft no teu cole** a persoa docente xoga un papel fundamental como facilitador e acompañante, como mago ilusionista e guía da viaxe na aprendizaxe e desenvolvemento das capacidades dixitais na aula.



Sabías que...?

Só o 35 % das persoas entre 16 e 74 anos teñen capacidades dixitais básicas.

Metodoloxía DigiCraft

A metodoloxía DigiCraft nace da colaboración de persoas expertas en diferentes ámbitos da educación e da investigación tecnolóxica da Universidade de Salamanca.

Está especificamente deseñada para o traballo co alumnado nas **cinco áreas competenciais** que definen a competencia dixital segundo a Comisión Europea (Marco DigComp):

1. Alfabetización en información e datos

2. Comunicación e colaboración

3. Creación de contidos dixitais

4. Seguridade

5. Resolución de problemas

Baséase na experimentación e na aprendizaxe multisensorial a través do xogo, buscando en todo momento a participación activa do alumnado e fomentando a súa curiosidade e creatividade. Presenta a competencia dixital ao alumnado dunha maneira diferente e divertida, achegando o mundo online e o mundo offline a través de actividades que non só se basean no uso ordinario de dispositivos electrónicos, senón que implican desenvolvemento de habilidades motoras, pensamento lóxico e traballo en equipo.



Actividades DigiCraft

DigiCraft no teu cole, edición PC, estrutúrase en **itinerarios formativos de 12 horas** de duración na aula, compostos por unha serie de actividades que comparten un elemento común: o factor sorpresa, ese “algo especial” que deixa ao alumnado coa boca aberta e esperta de xeito natural o seu interese pola tecnoloxía e o mundo dixital:

- **Algunha vez deseñaron o seu propio videoxogo?**
- **Participaron nun Escape Room virtual?**
- **Preguntáronse como funciona a intelixencia artificial?**
- **Tiveron nas súas mans un Avatar en 3D?**

En cada curso académico, o grupo do alumnado participante desenvolverá 2 itinerarios formativos: un total de 24 horas de formación en competencias dixitais, pensadas para impartir 1 hora á semana con cada grupo. Os contidos dispoñibles irán ampliándose ao longo do proxecto.

No curso 2022/23, os contidos dispoñibles son:

Itinerario 1: Intelixencia artificial e videoxogo

Itinerario 2: Tecnoloxías audiovisuais.

Estes itinerarios están deseñados para traballar con nenas e nenos de 9 a 12 anos.

As aplicacións e actividades están adaptadas para seren realizadas con PC.



Actividades DigiCraft

Acceso aos materiais necesarios para executar as actividades: todos os contidos necesarios para impartir *DigiCraft no teu cole* están recollidos na plataforma web propia, <https://digicraft.fundacionvodafone.es/> no apartado de *Centros DigiCraft*, en *Itinerarios*, ao que se accede mediante rexistro cunha licenza persoal que se facilita ás persoas docentes participantes. Cada actividade, no marco dos itinerarios formativos, conta cunha guía didáctica na que se especifican as competencias a traballar, os obxectivos e toda a información e recursos descargables necesarios para poñerla en práctica na aula: listado de material, secuenciación do traballo, vídeos explicativos...

Dotación de material tecnolóxico: os itinerarios están pensados para traballar as competencias dixitais dunha forma gradual, empezando por actividades sinxelas e finalizando co uso dos **Kits DigiCraft**.

Os Kits DigiCraft son unhas maletas que conteñen materiais tecnolóxicos novidosos que permitirán ao alumnado, coa axuda da persoa docente, desenvolver proxectos dixitais innovadores e divertidos. O voso centro recibirá o Kit DigiCraft cheo de material tecnolóxico e innovador a partir de setembro.



Formamos docentes

Formación(*) para o profesorado que imparta a proposta formativa (mínimo 1 docente e máximo 3):

Interésavos coñecer máis sobre competencia dixital e como traballala na aula a través do xogo, a experimentación e o traballo en equipo? Queredes experimentar as actividades dos itinerarios formativos e as diferentes tecnoloxías que se empregan para a aprendizaxe antes de implementalas na aula?

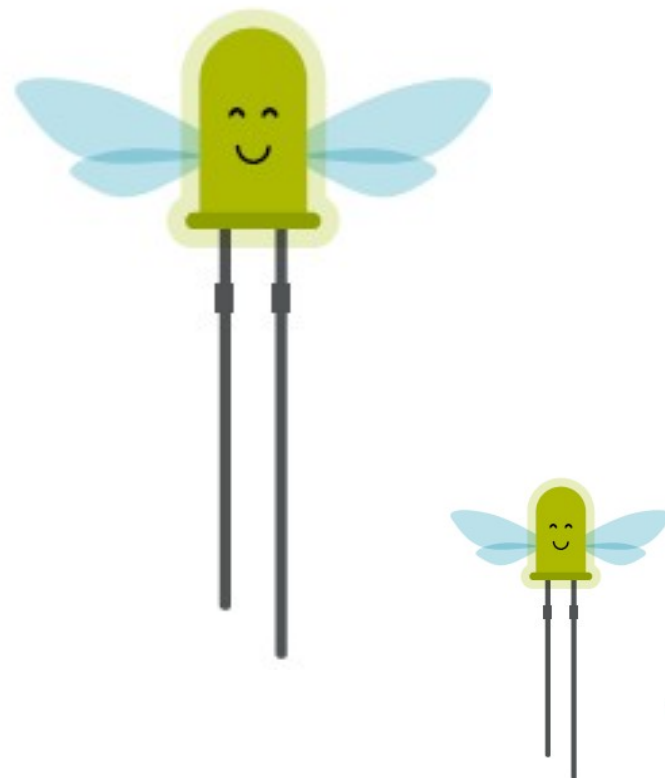
As formacións teñen como obxectivo que **a persoa docente adquira as competencias dixitais** e, tamén, **os coñecementos necesarios para levalos á aula**.

Nelas impartiranse conceptos sobre **os obxectos e metodoloxía do programa**, o marco DigComp e as áreas competenciais que se traballan. Poñeranse en **práctica as 12 actividades de cada itinerario**, para que o profesorado aprenda a empregar os materiais tecnolóxicos, programas necesarios e metodoloxías para poñer en práctica as actividades na aula co seu alumnado.

Obxectivos das formacións:

- Coñecer os aspectos e características do proxecto DigiCraft así como a metodoloxía, marco e áreas competenciais do DigComp.
- Entender o manexo e funcionamento das ferramentas tecnolóxicas utilizadas no proxecto DigiCraft.
- Aprender os conceptos clave das actividades dos itinerarios DigiCraft para impartir as competencias dixitais na aula.

DigiCraft no teu cole 7



**Esta formación terá recoñecemento como actividade formativa coa súa correspondente certificación segundo a Orde de 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).*

Formamos docentes

Metodoloxía:

As formacións lévanse a cabo nos **dous primeiros trimestres**: tres sesións de 8 horas de duración, un total de **16 horas de formación cada curso**. Impartiranse na **modalidade presencial-online**, para o que as persoas docentes se reuniran en pequenos grupos coa persoa formadora que impartirá a sesión a través dunha plataforma de videoconferencia.

Contidos:

Ao longo das 3 sesións de cada bloque aprenderanse os conceptos básicos do proxecto DigiCraft e traballarase de forma práctica sobre as tecnoloxías nas que se basea cada itinerario formativo e as súas competencias dixitais asociadas:

- Introducción ao proxecto DigiCraft, obxectivos, metodoloxía, marco competencial (DigComp) e competencias que se traballan.
- Realización práctica das 12 actividades do itinerario. Para cada actividade:
 - Introducción á actividade.
 - Desenvolvemento da actividade de forma práctica.
 - Aclaracións detalladas das ferramentas empregadas.
 - Consellos e suxerencias sobre a súa aplicación na aula.
 - Obxectivos e competencias dixitais traballadas.
- Repaso dos conceptos clave e resolución de dúbidas.

DigiCraft no teu cole

8

Nº docentes: mín. 1-máx.3

○ Sesión 1	18 outubro de 2022 de 16:00 a 18:00h	Itinerario 1: Intelixencia artificial e videoxogo
○ Sesión 2	25 outubro de 2022 de 16:00 a 19:00h	
○ Sesión 3	26 outubro de 2022 de 16:00 a 19:00h	
○ Sesión 4	6 febreiro de 2023 de 16:00 a 18:00h	Itinerario 2: Tecnoloxías audiovisuais
○ Sesión 5	13 febreiro de 2023 de 16:00 a 19:00h	
○ Sesión 6	14 febreiro de 2023 de 16:00 a 19:00h	

Que se espera do voso cole?*

1. Implementar o proxecto durante os cursos 2022/23 e 2023/24.
Dirixido ao alumnado de 5º e 6º de primaria co maior número de aulas posible.
2. Seleccionar como **mínimo 1 e máximo 3 docentes** para impartir a proposta formativa e como responsables do proxecto:
 - Asistirán ás xornadas de formación establecidas no marco do proxecto
 - Valorarán as actividades realizadas a través da plataforma web (sistema de valoración de 1 a 5).
 - Recollerán a información necesaria para xustificar a correcta implementación do proxecto na aula.
 - Realizarán na súa aula a avaliación previa e final de competencias dixitais a través da ferramenta deseñada pola Fundación Vodafone.
3. Seleccionar unha persoa que coordine o programa desde o centro, e cuxas funcións serán:
 - Recibir a información importante sobre DigiCraft e trasladar-la ao resto de docentes implicados/as.
 - Cubrir os formularios de seguimento sobre o programa no centro e calquera outra información que poidese ser requirida.
 - Centralizar as peticións de formación para asegurar que se cubren as prazas mínimas e que non sobrepasar as prazas máximas.
 - Solicitar o número de licenzas de acceso aos contidos necesarios para as persoas docentes novas que se incorporen ao programa.

*Os compromisos dos centros recóllense na Convocatoria.



Sabías que...?

A competencia dixital é unha competencia transversal que aparece ao longo de todo o currículo de primaria.

Que se espera do voso cole*?

4. Proporcionar o material funxible (papelería), así como os medios para imprimir os materiais necesarios para realizar as actividades de DigiCraft.
5. Xestionar axeitadamente os materiais proporcionados pola Fundación Vodafone, facendo un uso responsable dos materiais cedidos e garantindo o seu uso non comercial e de ben público, respectando as licenzas e dereitos intelectuais e de propiedade dos materiais. Responsabilizarse dos danos non accidentais ou por uso indebido dos materiais.
6. Non transferir nin compartir as licenzas proporcionadas para o acceso á plataforma nin os materiais recollidos nela que se atopan dispoñibles baixo rexistro.
7. Compartir coa Fundación Vodafone e a Xunta de Galicia a información relativa á implementación do programa a través do formulario de seguimento.
8. Participar nos Actos de Clausura que se celebrarán ao remate de cada curso académico, cando así se requira, e facilitar que os grupos do programa DigiCraft do centro participen no retos que a Fundación Vodafone organiza co gallo dos Actos de Clausura.

**Os compromisos dos centros recóllense na Convocatoria.*



Interésavos? Axudámosvos!

Desde a Fundación Vodafone España consideramos que o voso Centro Educativo pode marcar a diferenza na educación en competencias dixitais sumándose a ***DigiCraft no teu cole.***

Polo que queremos axudarvos!

Para facilitar a implementación do proxecto ofrecemos:

DigiCraft no teu cole 11

Formación para o profesorado: 16 horas de formación por docente. Mínimo 1 docente e máximo 3.

Dotación de material tecnolóxico: cada centro recibirá o Kit DigiCraft necesario para o desenvolvemento do proxecto no mes de setembro.

Acceso aos materiais necesarios para realizar as actividades: estarán dispoñibles na plataforma do programa DigiCraft. As actividades dos itinerarios formativos contan cunha guía didáctica na que se especifican as competencias a traballar, os obxectivos perseguidos e toda a información e recursos descargables necesarios para poñer en práctica na aula: listado de material, secuencia de pasos, vídeos explicativos...

Soporte: dispoñible para calquera incidencia relacionada coa plataforma web ou a posta en marcha das actividades.

Sesión de resolución de dúbidas o
7 de setembro ás 13:00h
a través da seguinte ligazón:

<https://meet.google.com/mps-jezj-snq>

**Espérannos novas
oportunidades,
sorpresas,
desafíos,
retos
e SuperRetos!**

Vémonos en setembro!