

DigiCraft en tu cole Dossier informativo



Fundación
Vodafone
España



Junta de Andalucía

DigiCraft en tu cole

Índice

1. El Proyecto.....	3
2. Metodología DigiCraft.....	4
3. Contenidos	4
4. Materiales	5
5. Destinatarios y selección de centros.....	6
6. Formación a docentes.....	8
7. Evaluación.....	10
8. Compromisos del centro.....	10
9. Actos de clausura.....	10
10. Contacto	11
Anexo I – Requisitos de dispositivos.....	12
Anexo II – Compromisos adquiridos por el centro.....	13

DigiCraft en tu cole

DIGICRAFT EN TU COLE

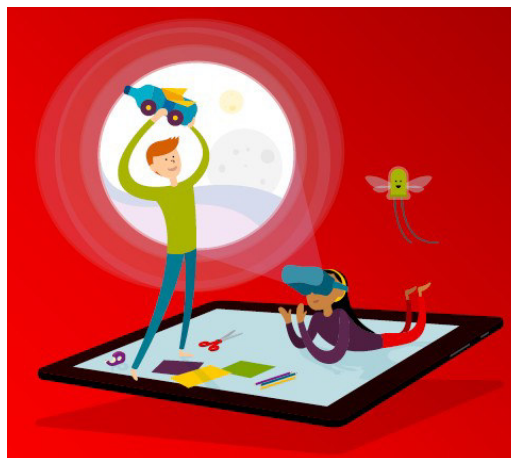
La Consejería de Educación y Deporte de la **Junta de Andalucía** y la **Fundación Vodafone España** presentan el proyecto ***DigiCraft en tu cole***, consistente en la implementación del Programa DigiCraft en 100 centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Andalucía que impartan Educación Primaria, durante los cursos 2020-2021, 2021-2022 y 2022-2023. Este proyecto se vincula en Andalucía a los Programas para la Innovación Educativa, en cuyo marco se desarrollará durante los próximos tres cursos.

Pulsa [aquí](#) para ver el vídeo recopilatorio del primer año de vida del Programa DigiCraft.

1. El Proyecto

DigiCraft en tu Cole es un proyecto enmarcado dentro del [Programa DigiCraft](#) de Fundación Vodafone España, que tiene como objetivo **formar a niños y niñas de entre 6 y 12 años en las competencias digitales** que les permitirán liderar su futuro, rompiendo así con la brecha digital entre los menores y despertando vocaciones tecnológicas. .

Pero... ¿qué significa ser competente en el mundo digital? Ser competentes digitalmente va más allá de poder usar el último dispositivo o software. La **competencia digital es una competencia transversal clave** que equivale al uso seguro y crítico de la tecnología digital y cubre el conocimiento, las capacidades y las actitudes que necesitan todos los ciudadanos y ciudadanas en una sociedad digital en rápida evolución. No se trata sólo de tener acceso a dispositivos tecnológicos, sino al uso que se les da y a cómo se interactúa con ellos. Por eso, **las y los docentes juegan un papel fundamental** como facilitadores y acompañantes, como magos ilusionistas y guías de viaje en el aprendizaje y desarrollo de las capacidades digitales en el aula.

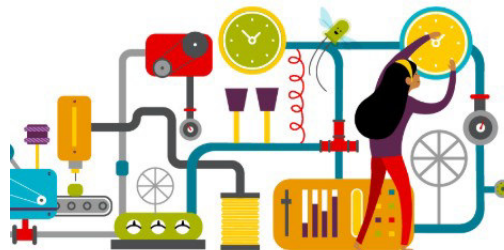


DigiCraft en tu Cole nace para ayudar a los niños y niñas a adaptarse a esa evolución, para mostrarles las posibilidades que el mundo digital ofrece, para sorprenderles e ilusionarles, pero sobretodo, para hacerles saber que ellos y ellas pueden ser los creadores de un mañana diferente.

DigiCraft en tu cole

2. Metodología DigiCraft

El Programa DigiCraft presenta dos partes: una parte *Online*, abierta al público en general, y una parte *Presencial*, específica para su impartición en centros educativos. Ambas se articulan en torno a la *Metodología DigiCraft*, una metodología innovadora, creada con la **colaboración de la Universidad de Salamanca**, que está específicamente diseñada para el trabajo con menores de las cinco áreas competenciales que definen la competencia digital según la Comisión Europea (**Marco DigComp**):



1. Alfabetización en información y datos
2. Comunicación y colaboración
3. Creación de contenidos digitales
4. Seguridad
5. Resolución de problemas

La competencia digital está integrada en el currículo educativo desde primaria, puesto que se considera una formación fundamental y necesaria en la era actual.

La metodología DigiCraft se basa en cuatro pilares fundamentales:

- 1) El juego como elemento de motivación para el alumnado
- 2) La experimentación para descubrir a la vez que se crea
- 3) La combinación del mundo físico y virtual, mediante actividades que combinan dispositivos tecnológicos con actividades manuales.
- 4) La adaptación de la competencia digital a objetivos alcanzables por niños y niñas

3. Contenidos

A través de actividades lúdicas que combinan el mundo digital con el artesanal, DigiCraft acerca las competencias digitales al alumnado de primaria, utilizando como vehículo para el aprendizaje diferentes tecnologías emergentes:



¿Alguna vez han diseñado su propio videojuego?

¿Han participado en un Escape Room virtual?

¿Se han planteado cómo funciona la

Inteligencia Artificial?

O quizá ¿han sostenido en sus manos un Avatar en 3D?

DigiCraft en tu cole

Estas actividades están organizadas en itinerarios de 14 sesiones independientes entre sí y graduales en dificultad, que versan sobre unas tecnologías concretas. Dentro de cada itinerario se combinan actividades de tipo manualidades, dinámicas de grupo o juegos de mesa con el uso de la tecnología, propiciando así un encuentro entre el mundo online y el mundo offline.

Los itinerarios se separan por grupos de edad:

- de 6 a 8 años
- de 9 a 12 años.

En cada curso académico, cada grupo de alumnado participante desarrollará 2 itinerarios formativos: un total de 28 horas de formación en competencias digitales, pensadas para impartir 1 hora a la semana con cada grupo participante.

Los contenidos disponibles se irán ampliando a lo largo de la vida del Proyecto.

En el curso académico 20/21, los contenidos disponibles son:

- **Itinerario 1: Realidad aumentada y videojuegos** (disponible para 6-8 años y para 9-12 años).
- **Itinerario 2: Inteligencia artificial y robótica** (disponible para 6-8 años y para 9-12 años).

Todos los contenidos necesarios para impartir *DigiCraft en tu cole* están recogidos en la plataforma web del mismo, <https://digicraft.fundacionvodafone.es/>, en el apartado de “Itinerarios”, al que se accede mediante registro con una licencia personal que se facilita a los/as docentes participantes. Cada actividad dispone de su propia guía didáctica en la que se detalla cómo impartirla en el aula, qué competencias digitales y transversales se trabajan con ella y se recogen algunas recomendaciones para su implementación.

4. Materiales

Cada centro educativo participante en el proyecto recibirá:

- **Licencias de acceso** para los docentes participantes a la parte *Presencial* de la plataforma web, en la que se encuentran:
 - Guía explicativa de la Metodología DigiCraft y los fundamentos en los que se sustenta.
 - Guías didácticas explicativas de cada una de las actividades que forman parte de los itinerarios.
 - Aplicaciones y materiales descargables y necesarios para el desarrollo de las actividades.

DigiCraft en tu cole

- **Formación continuada** al profesorado participante.
- **Kits DigiCraft:** cada itinerario formativo lleva asociado un Kit DigiCraft compuesto por diferentes materiales tecnológicos que sirven de apoyo a las actividades. En función de la tecnología sobre la que versa cada itinerario, se pueden encontrar materiales como pirámides holográficas, cubos de Realidad Aumentada, placas de programación o distintos tipos de robots.
Cada kit está pensado para que trabajen de manera simultánea hasta 25-30 escolares. Estos kits deberán compartirse entre las distintas aulas que participen en el programa y entre los distintos rangos de edad.
- Además del material incluido en los Kits, para la realización de las actividades **es necesario que el centro disponga de:**
 - una tableta para cada 3 alumnos o alumnas que vayan a desarrollar la actividad simultáneamente (10-12 tablets en total por centro). Los requisitos mínimos de las mismas se recogen en el Anexo I de la presente convocatoria.
 - materiales de papelería básicos.
 - Impresora a color.

5. Destinatarios y selección de centros

DigiCraft en tu Cole nace para ayudar a los niños y niñas a adaptarse a la evolución de una sociedad cada vez más digital y tecnológica, para mostrarles las posibilidades que el mundo digital ofrece, para sorprenderles e ilusionarles, pero sobretodo, para hacerles saber que ellos y ellas pueden ser los creadores de un mañana diferente. Para formar parte de este proyecto es necesario:

- 1.- Ser un centro educativo sostenido con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que imparta en los cursos 2020-2021, 2021-2022 y 2022-2023 enseñanzas en alguno de los siguientes cursos: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º o 6º de educación primaria.
- 2.- Estar inscrito en alguno de los Programas para la Innovación Educativa de la convocatoria del curso 2020/2021, preferentemente en ComunicA, PLC, Innicia, Aula de Cine o Hábitos de Vida Saludable-Creciendo en Salud.
- 3.- Disponer de acceso a Internet, y de cobertura de red WIFI en las aulas en las que se vaya a desarrollar la actividad.
- 4.- Disponer de la dotación de dispositivos necesaria para desarrollar el proyecto. Ver requisitos de las mismas en el Anexo I
- 5.- Cumplimentar el formulario de inscripción **entre el 30 de octubre y las 12:00 horas del 12 de noviembre de 2020.**

DigiCraft en tu cole

Criterios de selección de centros participantes

La valoración de las solicitudes presentadas se realizará teniendo en cuenta los siguientes criterios:

1.- Centros situados en zonas en riesgo de exclusión (ERACIS) y/o centros situados en zonas rurales (CPR o similares): 30 puntos

2.- Número de alumnado beneficiado:

Más de 100: 30 puntos

Entre 30 y 100: 15 puntos

Menos de 30: 0 puntos

3.- Profesorado responsable de la formación (mínimo un docente por rango de edad: 6 a 8 y 9 a 12 años):

4 Docentes: 20 puntos

3 Docentes: 10 puntos

2 Docentes: 5 puntos

4.- Horario de impartición:

Actividad Integrada en áreas curriculares o actividad mixta curricular-extraescolar : 10 puntos

Exclusivamente como actividad Extraescolar: 5 puntos

5.- Carta de motivación: hasta 10 puntos

La selección de los 100 Centros Escolares participantes se realizará de una forma conjunta entre Fundación Vodafone y la Consejería de Educación y Deporte. La relación de centros seleccionados se publicará **en la sección de Novedades de la página web de la Consejería de Educación y Deporte.**

DigiCraft en tu cole

6. Formación a docentes

La formación a los y las docentes es una pieza clave en el programa DigiCraft, puesto que es el profesorado el que trasladará a las aulas la competencia digital. Por ello, una de las condiciones en *DigiCraft en tu cole* es la participación del profesorado responsable del mismo en las actividades formativas que se plantean.

Durante cada curso académico se realizarán dos formaciones:

- Una primera formación de 10 horas de duración al inicio del curso académico, en la que se trabajará la metodología DigiCraft y el primero de los itinerarios a impartir durante este año.
- Una segunda formación de 8 horas una vez finalizado el primer itinerario, que servirá como punto de encuentro entre docentes y en la que se mostrarán las actividades del segundo itinerario.



La primera formación se realizará de forma telemática en el Aula Virtual de Formación del Profesorado. En las siguientes formaciones, si las condiciones sanitarias lo permiten, se realizarán de forma presencial dentro de la Comunidad Autónoma. Los gastos de desplazamiento y dietas de los docentes correrán a cargo del centro participante.

Las formaciones están enfocadas de una manera 100% práctica y se plantean como un espacio de empoderamiento docente en la educación en competencias digitales.

Para que el proyecto tenga continuidad a lo largo de cada curso académico, el profesorado participante de la primera formación anual deberá ser el mismo que participe en la segunda formación del mismo año.

Apoyo y reconocimiento

La formación para el profesorado responsable del programa estará reconocida como actividad formativa y será certificada por la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía.

DigiCraft en tu cole

Formación curso académico 20/21

Durante el curso académico 20/21 podrán participar en la actividad formativa un mínimo de 2 docentes y un máximo de 4, distribuidos de la siguiente forma:

- Mínimo 1 docente y máximo 2 docentes, que impartan *DigiCraft en tu cole* en el rango de edad de 9 a 12 años.
- Mínimo 1 docente y máximo 2 docentes que impartan *DigiCraft en tu cole* en el rango de edad de 6 a 8 años.

Primera parte

La primera formación del curso 2020-2021, por razones derivadas de la crisis sanitaria, se realizará en un formato telemático a través de un Aula Virtual de Formación del Profesorado en la plataforma Moodle. Los docentes que impartan el programa desde el mismo centro y al mismo rango de edad se reunirán en dicho centro con los materiales (kit, tablets, material fungible) y se conectarán, a través de la plataforma, a una videoconferencia con el formador o formadora y el resto de centros participantes. De esta manera, todo el profesorado participante podrá realizar las actividades de forma física y trabajando con los materiales con los que posteriormente impartirán DigiCraft, y se mantendrá la practicidad de las sesiones.

Tendrá una duración de 10 horas repartidas en 3 días de formación (8 horas), más 2 horas de una tarea a realizar, y se ajustará al siguiente calendario:

Formación 9 a 12 años:

- 24 de noviembre 2020: 15.30 – 17:30h (15.00-15.30 para conectarse)
- 25 de noviembre 2020: 15.30 – 18:30h (15.00-15.30 para conectarse)
- 26 de noviembre 2020: 15.30 – 18:30h (15.00-15.30 para conectarse)

Formación 6 a 8 años:

- 1 de diciembre 2020: 15.30 – 17:30h (15.00-15.30 para conectarse)
- 2 de diciembre 2020: 15.30 – 18:30h (15.00-15.30 para conectarse)
- 3 de diciembre 2020: 15.30 – 18:30h (15.00-15.30 para conectarse)

Segunda parte

La segunda formación está prevista para febrero/marzo, en formato presencial si la situación lo permite y con una duración de 8 horas. Los detalles de la misma se notificarán a los centros más adelante.

DigiCraft en tu cole

7. Evaluación

Con el objetivo de entender cómo el Programa DigiCraft ayuda a la adquisición de competencias digitales en los niños y niñas que forman parte del mismo, en el curso académico 20/21 se abre un proceso de evaluación externa del mismo.

Se realizarán dos pruebas al alumnado, una al inicio del curso académico y otra al final, en las que a través de un videojuego interactivo los niños y niñas, de manera anónima, responderán a una serie de preguntas sobre la competencia digital. Cada docente tendrá acceso a los resultados de desempeño de su alumnado agregados por aula.

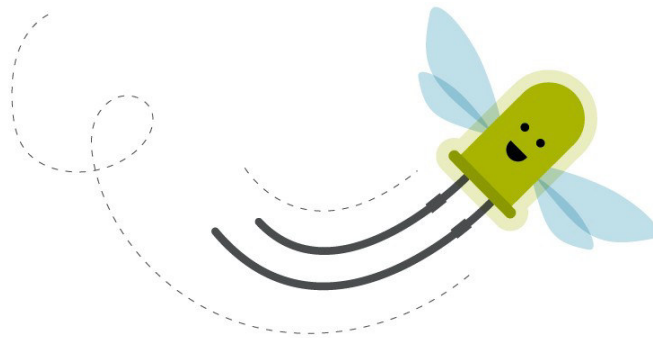
Los datos recogidos a través de estas pruebas servirán para evaluar el programa en términos generales, así como para proporcionar al Equipo DigiCraft información para seguir mejorando.

8. Compromisos del centro

Al inscribirse en la convocatoria de participación, los centros que finalmente resulten seleccionados para la participación en el proyecto *DigiCraft en tu cole* adquieren los compromisos recogidos en el Anexo II.

9. Actos de clausura

A la finalización de cada curso académico se realizará un Acto de clausura. Durante dicho acto, los alumnos y alumnas beneficiarios de *DigiCraft en tu cole* expondrán al menos un proyecto escolar que hayan realizado durante el año, en el que se pongan de manifiesto los conocimientos adquiridos durante el año. Los detalles relativos al acto se notificarán a tu centro con antelación.



DigiCraft en tu cole

10. Contacto

FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA

Consultas relacionadas con el proyecto en general
hola@digicraft.es

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

- Consultas relacionadas con la convocatoria:
david.bracho.edu@juntadeandalucia.es
955 064179 (364179)
- Consultas relativas a formación:
malejandro.bellerin.edu@juntadeandalucia.es
955 064314 (364314)

DigiCraft en tu cole

Anexo I – Requisitos de dispositivos

Para poder participar en *DigiCraft en tu cole* es necesario que tu centro disponga de, al menos, una tablet por cada 3 alumnos o alumnas del aula participante más numerosa. Esto quiere decir que, si participan 5 grupos y el más numeroso es de 24 alumnos o alumnas, el centro deberá disponer de al menos 8 tablets.

Los **requisitos mínimos que deben cumplir estas tablets** son los siguientes:

- Sistema operativo Android: versión de sistema igual o superior a 6.0
- Hardware:
 - Acelerómetro
 - Giroscopio
 - Funcionalidad OTG (en los kits vienen cables para conectar a USB de tipo C. Si las tabletas tuvieran otro tipo de USB, los cables USB-OTG los tendrían que proporcionar aparte).
- Ideal , aunque no indispensable: que dispongan de tecnología ARCore

IMPORTANTE: Para poder realizar los itinerarios formativos es indispensable contar con tablets de estas características, ya que el 90% de las actividades se realizan con ellas. No es posible en un ordenador, ya que es necesario...

- 1) que se puedan instalar aplicaciones compatibles con Android,
- 2) que el alumnado se mueva por el espacio con la tablet.

DigiCraft en tu cole

Anexo II – Compromisos adquiridos por el centro

Al participar en *DigiCraft en tu cole*, tu centro adquiere los siguientes compromisos:

- 1) Implementar el Proyecto *DigiCraft en tu cole* según el programa definido por Fundación Vodafone a través de los docentes formados para tal fin, durante un mínimo de tres cursos académicos (curso 2020-2021, curso 2021-2022 y curso 2022-2023).
- 2) Garantizar la asistencia de los docentes responsables del Proyecto en el Centro a las actividades formativas previstas por Fundación Vodafone.
- 3) Realizar una adecuada divulgación de la iniciativa entre el alumnado, profesorado y demás comunidad educativa, de forma que se transmita la información necesaria y se realice una adecuada sensibilización en relación al programa.
- 4) Gestionar adecuadamente los Kits DigiCraft proporcionados durante la duración del Proyecto. En este aspecto, los Centros se comprometen a:
 - a. Hacer un uso responsable de todos los materiales cedidos, garantizando en todo momento su uso no comercial y de bien público, respetando las licencias y derechos intelectuales y de propiedad de los materiales.
 - b. Garantizar que los kits permanecen en el centro escolar en todo momento, no pudiendo ser prestados o cedidos a ninguna persona física o jurídica.
 - c. Velar por la seguridad de los materiales y su cuidado.
 - d. Notificar a la Fundación Vodafone, a través del canal que se habilite para ello, cualquier tipo de desperfecto que el material haya sufrido y que ponga en riesgo la ejecución del Proyecto.

En el caso de pérdida, robo o daño no accidental de los materiales, el centro se hará cargo de la reparación o reposición de dichos materiales

- 5) Adquirir el material fungible necesario para la realización de las actividades planteadas en el marco del Programa (material de papelería).
- 6) Garantizar la posibilidad de conexión a Internet y conectividad WIFI en las aulas en las que se desarrolle el proyecto, para acceder a la plataforma web del Programa DigiCraft de Fundación Vodafone, descargar los materiales online y acceder a los programas que se requieran.
- 7) Garantizar la disponibilidad de, al menos, una tablet por cada tres alumnos/as del grupo participante más numeroso. Esto quiere decir que, si participan por ejemplo 5 grupos y el más numeroso es de 24 alumnos/as, el centro deberá disponer de al menos 8 tablets. Estas tabletas deberán cumplir los requisitos mínimos pautados (ver Anexo I: Requisitos de dispositivos).

DigiCraft en tu cole

- 8) Garantizar la descarga de todas las aplicaciones necesarias en las tabletas utilizadas para el programa, de acuerdo en lo especificado en cada actividad.
- 9) No transferir ni compartir las licencias proporcionadas por Fundación Vodafone para el acceso a la parte de acceso restringido de la plataforma web ni los materiales que en ella se encuentran a ningún tercero, estando su uso limitado al previsto en el desarrollo del Proyecto.
- 10) Proporcionar a la Fundación Vodafone y a la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía la información requerida para la realización del seguimiento del Proyecto en un plazo máximo de 15 días naturales desde la recepción de la petición, haciendo un adecuado seguimiento periódico de la ejecución de las actuaciones previstas en el Proyecto. En particular, se deberá proporcionar la siguiente información:
 - a. A la finalización de cada itinerario:
 - i. Número de alumnado participante en el Proyecto
 - ii. Número de grupos beneficiarios del Proyecto
 - iii. Número de docentes beneficiarios/as del Proyecto
 - iv. Estado de los kits
 - b. Con carácter anual o a la finalización de cada curso académico: testimonios de alumnado y profesorado sobre el Programa DigiCraft (vídeos, textos, dibujos, etc.)
- 11) Garantizar la participación del alumnado del centro en el proceso de evaluación externa del Programa DigiCraft, que constará de dos pruebas, una al inicio del curso académico y otra al final.
- 12) Participar en los Actos de Clausura que se celebrarán a la terminación de cada curso académico, presentando al menos uno de los proyectos DigiCraft creados en el marco del Proyecto.
- 13) Facilitar a la Fundación Vodafone el seguimiento del desarrollo del proyecto por parte de los centros.

En el caso de incumplimiento por parte de los centros de alguno de los compromisos adquiridos al participar en *DigiCraft en tu cole*, la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía y la Fundación Vodafone España se reservan el derecho de excluir al centro o centros incumplidores de la participación en el proyecto.