

## DigiCraft en tu cole Dossier Convocatoria 22-23



Fundación  
Vodafone  
España



Junta de Andalucía

# DigiCraft en tu cole

---

## Índice

1. El Proyecto.....	3
2. Metodología DigiCraft .....	4
3. Contenidos.....	4
4. Materiales y recursos .....	5
5. Formación a docentes .....	6
6. Evaluación.....	7
7. Destinatarios y selección de centros .....	7
8. Compromisos del centro .....	8
9. Actos de clausura.....	9
Anexo I – Requisitos de dispositivos.....	10
Anexo II – Compromisos adquiridos por el centro .....	11
Anexo III – Formación docente 22/23 .....	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** abren una nueva edición del 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 2022-2023, 2023-2024 y 2024- 2025.

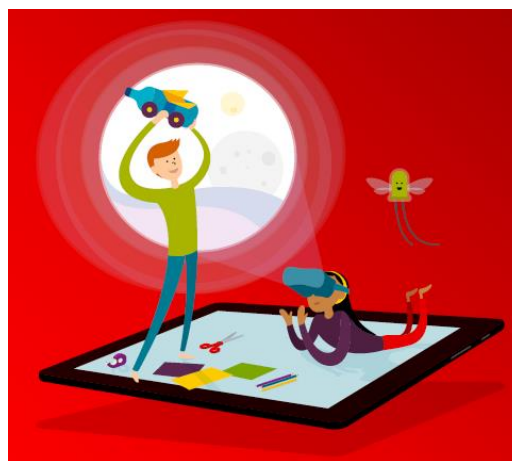
Este proyecto se vincula en Andalucía a los Programas para la Innovación Educativa, en cuyo marco se desarrollará durante los próximos tres cursos. En la actualidad participan en él 100 centros educativos que se incorporaron en el curso 2020-2021.

Pulsa [aquí](#) para conocer más sobre el proyecto y cómo es la experiencia DigiCraft para los niños, niñas y docentes que actualmente forman parte del proyecto

## 1. El Proyecto

*DigiCraft en tu Cole* es un proyecto enmarcado dentro del [Programa DigiCraft](#) de Fundación Vodafone España, que tiene como objetivo **potenciar la transformación digital de los centros educativos y formar a niños y niñas de Educación Primaria en las competencias digitales** que les permitirán liderar su futuro, rompiendo así con la brecha digital entre los y las 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 crear un mañana diferente.



# DigiCraft en tu cole

---

Los itinerarios se separan por grupos de edad:

- de 6 a 8 años (1º a 3º de primaria).
- de 9 a 12 años (4º a 6º de primaria).

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

Los contenidos disponibles serán diferentes en cada año de participación en el Proyecto.

Todos los contenidos necesarios para impartir *DigiCraft en tu cole* están recogidos en la plataforma web del mismo, <https://digidcraft.fundacionvodafone.es/>, en la sección “Centros DigiCraft”, a la 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 y recursos

Cada centro educativo participante en el Proyecto recibirá:

- **Licencias de acceso** para los/as docentes participantes al área de acceso restringido 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.

Las licencias se entregarán a aquellos/as docentes que participen en la formación, pudiendo el centro educativo solicitar tantas licencias adicionales como desee siempre que se comprometa a realizar formación interna al profesorado.

- **Formación continuada** al profesorado participante a lo largo de la participación del centro Educativo en el Proyecto. Cada centro educativo podrá formar, por curso académico, a 4 docentes en lo referente a nuevos contenidos y a 2 en contenidos de cursos escolares anteriores.
- **Kits DigiCraft:** cada itinerario formativo que así lo requiera 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, robots, material audiovisual, etc.

# DigiCraft en tu cole

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.
  - materiales de papelería básicos.
  - Impresora a color.

## 5. 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 de participación en *DigiCraft en tu cole* es la asistencia del profesorado responsable del mismo a las actividades formativas que se plantean.

La formación tendrá un total de 16 horas anuales, repartidas en seis sesiones:

- Tres sesiones al inicio del curso académico, en las que se trabajará la metodología DigiCraft y el primero de los itinerarios a impartir durante ese año (8h).
- Otras tres sesiones una vez finalizado el primer itinerario, que servirán como punto de encuentro entre docentes y en la que se mostrarán las actividades del segundo itinerario (8h).



Las formaciones se realizarán de manera telemática en un modalidad presencial-online: 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 una videoconferencia con el formador/a 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 contará con supervisión total por parte del formador/a DigiCraft.

Las formaciones tienen como objetivo que el/la docente adquiera competencias digitales, y también los conocimientos necesarios para impartirlas en el aula. Están enfocadas de una manera

# DigiCraft en tu cole

---

100% práctica y se plantean como un espacio de empoderamiento docente en la educación en competencias digitales.

¿Quieres saber qué opina el profesorado de DigiCraft? Descúbrelo [aquí](#).

## 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.

## Formación del curso 22/23

Los detalles relativos a fechas y contenidos de las formaciones para el curso 22/23 se detallan en el Anexo III – Formación docente 22/23.

## 6. Evaluación

Con el objetivo de entender cómo el Programa DigiCraft ayuda a la adquisición de competencias digitales en los niños y niñas que formen parte del mismo, durante cada curso escolar se realizarán dos pruebas a cada aula participante (análisis pre-post): 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, de forma totalmente anónima, servirán para evaluar el programa en términos generales, así como para proporcionar al Equipo DigiCraft información para seguir mejorando.

## 7. Destinatarios y selección de centros

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 2022-2023, 2023-2024 y 2024-2025 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 2022/2023 del ámbito STEAM: Investigación Aeroespacial, Robótica y/o Pensamiento Computacional.
- 3) Disponer de acceso a Internet, y de cobertura de red WIFI en las aulas en las que se vaya a desarrollar la actividad.

# DigiCraft en tu cole

---

- 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 12 de septiembre y el 6 de octubre de 2022.**

## Criterios de selección de centros participantes

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

- 1) **Situación del centro escolar:**
  - a. centros situados en zonas en riesgo de exclusión (ERACIS) y/o centros situados en zonas rurales (CPR o similares): 30 puntos
- 1) **Alumnado participante en el proyecto:** porcentaje de alumnado participante en DigiCraft en tu cole con respecto al total del alumnado de Educación Primaria del centro:
  - a. 0-20% de alumnado de Ed. Primaria participando en DigiCraft: 0 puntos
  - b. 20-50% de alumnado de Ed. Primaria participando en DigiCraft: 15 puntos
  - c. 50-80% de alumnado de Ed. Primaria participando en DigiCraft: 30 puntos
  - d. 80% o más de alumnado de Ed. Primaria participando en DigiCraft: 40 puntos
- 2) **Profesorado participante en el proyecto:** docentes matriculados en la formación DigiCraft (mínimo 1 docente por rango de edad: 6-8 años y 9-12 años):
  - a. 4 docentes: 20 puntos
  - b. 3 docentes: 10 puntos
  - c. 2 docentes: 5 puntos
- 3) **Carta de motivación:** máximo 1 folio por 1 cara: hasta 10 puntos

## 8. Compromisos del centro

Al participar en el Proyecto *DigiCraft en tu cole*, tu centro adquiere los compromisos recogidos en el Anexo II.

Así mismo, deberá seleccionar a una persona que coordine el Proyecto en el centro, que tendrá las siguientes labores:

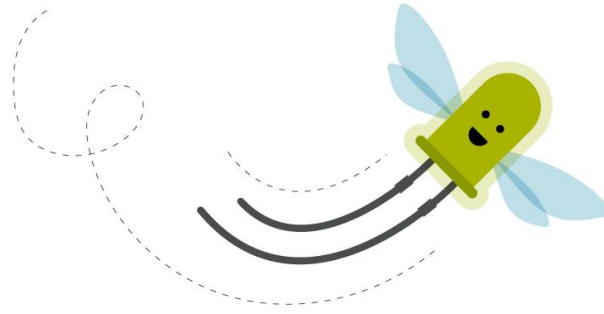
- ✓ Será encargada de recibir la información importante sobre DigiCraft y trasladarla al resto de docentes implicados/as.
- ✓ Se encargará de rellenar los formularios de seguimiento sobre el programa en el centro y cualquier otra información que pudiera ser requerida.
- ✓ Centralizará las peticiones de formación para asegurarse que se cubren las plazas mínimas y que no se sobrepasan las plazas máximas.
- ✓ Solicitará el número de licencias de acceso a los contenidos necesarias para los/as nuevos/as docentes que se incorporen al programa durante el año.

# DigiCraft en tu cole

---

## 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 y a los proyectos escolares se notificarán a los centros con antelación.



# 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 aulas y la más numerosa 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 8.0
- 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).
  - Sensor de campo magnético/brújula
- Otros:
  - Acceso a Play Store y capacidad para instalar aplicaciones de dicha plataforma y directamente desde archivos .apk.
  - Posibilidad de iniciar sesión con cuenta de Google
  - Idealmente: disponer de tecnología ARCore (no indispensable)
  - Aplicación Google Chrome en la versión más reciente para el dispositivo.

**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. Dicho proyecto puede ir en paralelo al propuesto por cualquiera de los programas del ámbito STEAM que desde la Consejería se llevan a cabo.
- 2) Garantizar la asistencia de los docentes responsables de la impartición de Proyecto en el Centro a las formaciones provistas 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 por Fundación Vodafone 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 Consejería de Educación y Educación de la Junta de Andalucía y 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 cedidos por Fundación Vodafone, 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 Proyecto (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 definidos en el Anexo I.

# 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 solicitará proporcionar la siguiente información:
  - a. A la finalización de cada itinerario:
    - i. Número de niñas y niños participantes 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:
    - i. Testimonios de alumnado y profesorado sobre el Programa DigiCraft (vídeos, textos, dibujos, etc.)
- 11) Garantizar la participación del profesorado y alumnado del centro en el proceso de evaluación 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. Fundación Vodafone se reserva el derecho a solicitar otro tipo de intervención activa por parte de los Centros: resolución de retos, participación en competiciones, etc.
- 13) Permitir a Fundación Vodafone y a la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía asistir a las formaciones impartidas a los docentes, visitar los Centros, pedir valoraciones directamente a los docentes y niños/as que formen parte del Proyecto.

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.

# DigiCraft en tu cole

## Anexo III – Formación docente 22/23

Durante el curso académico 22/23 vuestro centro deberá formar a un máximo de 4 docentes y a un mínimo de 2 docentes en los itinerarios que impartiréis durante el año:

- Máximo 2 docentes y mínimo 1 en el rango de edad 9 a 12 años (4º a 6º de primaria)
- Máximo 2 docentes y mínimo 1 en el rango de edad 6 a 8 años (1º a 3º de primaria)

La formación se realizará en las siguientes fechas y horarios:

### FORMACIÓN 6 A 8 AÑOS (16 horas)

○ <b>Sesión 1:</b>	8 de noviembre (16:30 a 18:30h)	Itinerario 1: <b>Realidad aumentada y videojuego</b>
○ <b>Sesión 2:</b>	9 de noviembre (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 3:</b>	17 de noviembre (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 4:</b>	7 de febrero (16:30 a 18:30h)	Itinerario 2: <b>Inteligencia artificial y robótica</b>
○ <b>Sesión 5:</b>	15 de febrero (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 6:</b>	16 de febrero (16:30 a 19:30h)	

### FORMACIÓN 9 A 12 AÑOS (16 horas)

○ <b>Sesión 1:</b>	10 de noviembre (16:30 a 18:30h)	Itinerario 1: <b>Realidad aumentada y videojuego</b>
○ <b>Sesión 2:</b>	15 de noviembre (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 3:</b>	16 de noviembre (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 4:</b>	7 de marzo (16:30 a 18:30h)	Itinerario 2: <b>Inteligencia artificial y robótica</b>
○ <b>Sesión 5:</b>	9 de marzo (16:30 a 19:30h)	
○ <b>Sesión 6:</b>	15 de marzo (16:30 a 19:30h)	