

AVENTURAS DIGITALES



**Disfruta aprendiendo y conviértete
en una persona experta en el mundo digital.**

Financiado por:



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA



Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Organizado por:



fundación **esplai**
ciudadanía comprometida



Fundación Esplai Ciudadanía Comprometida es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla proyectos y programas para promover el empoderamiento ciudadano desde la perspectiva de los derechos, la inclusión y la transformación social mediante el trabajo en red, la acción socioeducativa y la inclusión en el ámbito de las TIC.

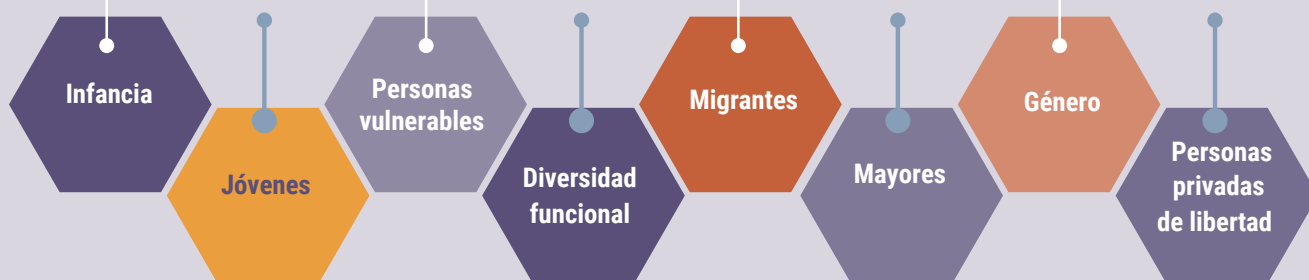


¿QUÉ HACEMOS?

Impulsamos proyectos estructurados en diversas áreas de acción con el apoyo de otras organizaciones y agentes sociales. Asumimos el reto de contribuir a la mejora de la sociedad promoviendo la participación ciudadana, colaborando con otras entidades y proporcionando educación de calidad en materia de las TIC para la inclusión social.

- Asesoría y Gestión Tercer
- Sector Formación TIC e
- Inserción Laboral Participación
- y liderazgo juvenil Voluntariado
- y Tercer Sector Inclusión Digital
- Justicia Educativa

COLECTIVOS CON LOS QUE TRABAJAMOS



Realizamos proyectos para empoderar a la ciudadanía y contribuir a mejorar la sociedad. Nuestra misión es que cada persona sea protagonista de su propia historia y disponga de las condiciones

para definir su itinerario vital, para ello elaboramos proyectos que se dirigen a colectivos concretos y se adaptan a sus necesidades específicas.

CRI•TIC

El proyecto **CRI-TIC, Infancia y jóvenes con criterio digital**, liderado por Fundación Esplai tiene como objetivo principal favorecer la **adquisición de competencias digitales** buscando garantizar la inclusión digital desde la infancia.

La implementación de este proyecto implica una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que **fomenta una actitud crítica y responsable de la tecnología**, no sólo para el aprendizaje o el trabajo, también para la participación en la sociedad y la interacción social.

Este proyecto se enmarca en el programa de Competencias Digitales para la Infancia, conocido como **CODI**, desarrollado por el Alto Comisionado contra la Pobreza Infantil y el Ministerio Juventud e Infancia y Agenda 2030 y **financiado con fondos europeos NexGenerationEU**, a través del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.



LA BRECHA DIGITAL

en sus diferentes niveles, siguen estando presentes en nuestra **sociedad** como una expresión más de **exclusión social**, económica y educativa.

COMPETENCIAS DIGITALES

básicas en niños, niñas y adolescentes en riesgo de exclusión digital.

Las competencias digitales, teniendo en cuenta el entorno digitalizado en el que vivimos, son fundamentales para **inclusión educativa, laboral y social** de niños, niñas y adolescentes.

PARTICIPANTES

El proyecto trata de cerrar la brecha social digital dotando de competencias digitales a niños, niñas y adolescentes de entre 9 y 17 años. Para ello, se ha estructurado la acción formativa en tres líneas personalizadas, según el rango de edad, **adaptándolas a sus necesidades** y características específicas:

- ◆ **Competencias digitales básicas** a niños y niñas de entre 9 y 10 años, así como de 11 a 13 años.
- ◆ Iniciando la enseñanza de competencias digitales avanzadas en adolescentes de entre **14 y 17 años, favoreciendo la empleabilidad** con perspectiva de género.



IMPLEMENTACIÓN Y METODOLOGÍA

La implantación del proyecto se realiza de forma **presencial** en horario **extraescolar** y/o **horas no lectivas**. Incluyendo, períodos estivales como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.

Los espacios destinados para ello, serán los presentes en las escuelas, institutos, centros propios y espacios de entidades del Tercer Sector.





Por otro lado, la metodología formativa se basa en la aplicación práctica del ABP (**Aprendizaje Basado en Proyectos**) una manera activa, innovadora e inclusiva para promover el aprendizaje por **competencias, la resolución de conflictos** y el **aprendizaje práctico** del alumnado

convirtiéndolo en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y fomentando el **trabajo en grupo**.

Además, incorpora otras estrategias innovadoras como son: la gamificación, storytelling y el aprendizaje cooperativo.



ESTRUCTURA Y LINEAS FORMATIVAS

El programa, se compone de un total de **3 líneas formativas**, según el rango de edad al que se dirige.

Cada línea formativa, consta de un total de **cinco etapas**, donde el alumnado tendrá el apasionante **reto de superar un total de seis misiones**.

Cada misión, tiene una duración estimada de 60 minutos. De manera que se irá favoreciendo el **desarrollo de las competencias digitales y transversales**, a medida que se vaya avanzando por las diferentes etapas.



Línea formativa 1.1

Constelación internet (9-11 años)

Objetivo

Dotar de competencias digitales básicas

Etapas

- **Etapas 1:** ¡Quiero estudiar!
- **Etapas 2:** Soy yo, tú eres
- **Etapas 3:** Mi yo virtual
- **Etapas 4:** Titanes de la creación virtual
- **Etapas 5:** 1,2,3 ien la red!

COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

- ✓ **Beneficios de las TIC**
- ✓ **Fake news:** fiabilidad de información
- ✓ **Identidad digital** y Netiqueta (comunicación respetuosa en las TRIC)
- ✓ **Prevención Ciberacoso**
- ✓ **Protección de datos personales y dispositivos:** políticas de privacidad y cookies
- ✓ **Bibliotecas digitales, Ebooks, canales de comunicación:** Skype, TEAMS, Meet
- ✓ **Creatividad digital:** herramientas de diseño, elaboración de contenidos digitales
- ✓ **Participación ciudadana** a través de las TRIC

| | |
|--|--|
| Línea formativa 1.2 | Odisea en la red (12-13 años) |
| Objetivo | Etapas |
| Dotar de competencias digitales básicas | <ul style="list-style-type: none"> ● Etapa 1: ¡No sin mi móvil! ● Etapa 2: Hablando se entiende la gente ● Etapa 3: Tengo una amiga que... ● Etapa 4: Busca bien y acertarás ● Etapa 5: Código secreto |

COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

- ✓ Uso responsable y consciente de la tecnología y redes sociales
- ✓ **Bienestar digital**
- ✓ **Identificar situaciones** de distracciones en el uso de las NTIC
- ✓ **Protección de la salud física y mental**
- ✓ **Prevención de las adicciones a las NTIC:** diferencias entre abuso y adicción
- ✓ **Habilidades de búsqueda en internet** y análisis de la información. Introducción a la IA.
- ✓ Prevención e identificación del Ciberbullying

| | |
|---|---|
| Línea formativa 1.3 | Future City (14-17 años) |
| Objetivo | Etapas |
| Iniciar la enseñanza de competencias digitales avanzadas favoreciendo la empleabilidad con perspectiva de género | <ul style="list-style-type: none"> ● Etapa 1: Sólo un rato más ● Etapa 2: ¡Porque yo lo valgo! ● Etapa 3: Quién es quién en la red ● Etapa 4: Se buscan valientes ● Etapa 5: Habilidades para el futuro |

COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

- ✓ **Redes sociales y salud mental:** Uso, abuso y adicción a las TRICS, compras y apuestas
- ✓ **Protección de datos personales y privacidad,** doble factor de autenticación
- ✓ **Identidad, huella digital y netiqueta**
- ✓ **Ocio saludable**
- ✓ **Ciberseguridad y prevención de ciberacoso** (doxxing, sexting, grooming, fraping)
- ✓ **Creatividad digital:** herramientas de diseño y elaboración de contenidos (canva, Screenpal, padlet, Genially)
- ✓ **Búsqueda de empleo**

Así pues, cada niño, niña y adolescente completará un **itinerario formativo de un total de 32 horas**, compuesto de contenidos útiles y prácticos

que favorecerán el **desarrollo de habilidades digitales, recogidas en el Marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP).**

La mayor parte del contenido se adhiere a los materiales facilitados en el propio programa.

Sin embargo, **CRI•TIC** también contempla materiales propios adicionales de robótica educativa básica.

Cada línea educativa, cuenta con actividades adaptadas a su nivel:

- ✓ Video juego con Scratch
- ✓ Robótica con Micro: bit y Makecode Programa con Inteligencia Artificial (IA). Learning Machine: programamos una casa inteligente
- ✓ Electricidad y circuitos
- ✓ Creamos una mascota con Micro: bit y Makecode
- ✓ Programación con Python y Mimo. IA, asistentes virtuales LuzIA, AIRE ChatGPT y creatividad con IA. Creación de un proyecto Social con IA

PROGRAMACIÓN

CRI•TIC es un proyecto flexible, adaptado a los contextos donde se implemente.

Por ello, los **itinerarios formativos de 32 horas** podrán ser desarrollados desde **enero de 2024, hasta 31 de diciembre 2025**.

En horario extraescolar y/o horas no lectivas. Incluyendo, períodos estivales y vacacionales, como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.



CRI•TIC / **INFANCIA Y JÓVENES
CON CRITERIO DIGITAL**

PARA MÁS INFORMACIÓN:

☎ 911 68 16 86 📧 fundacion@fundacionesplai.org

Financiado por:



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA



Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Organizado por:



fundación **esplai**
ciudadanía comprometida