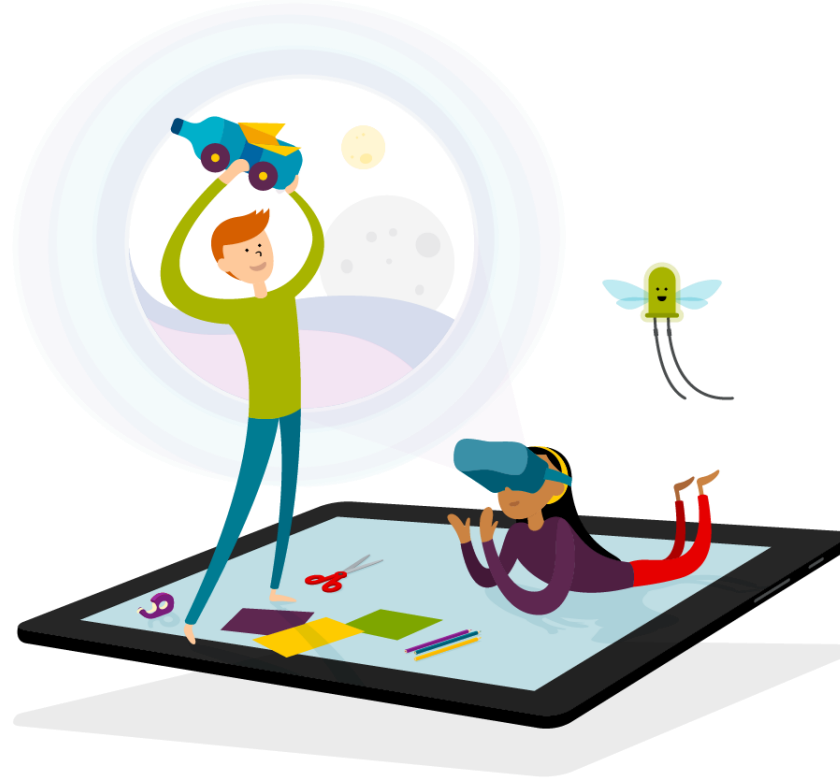




Convocatoria Aventuras DigiCraft 25-26

¿Qué es “Aventuras DigiCraft”?

“Aventuras DigiCraft” es un proyecto enmarcado dentro del **Plan de Digitalización** de Fundación Vodafone España, que tiene como objetivo potenciar la **transformación digital de los centros educativos** y **formar al alumnado 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? Es algo más que saber 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/as en una sociedad digital en rápida evolución. No se trata sólo de tener acceso a dispositivos tecnológicos, sino de enseñar a usarlos correctamente.

Por eso, los y las **docentes jugáis un papel fundamental** como guías de viaje en el aprendizaje y desarrollo de las capacidades digitales en el aula.



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

Metodología DigiCraft

La metodología DigiCraft tiene como pilares fundamentales



El juego como elemento
motivador



La experimentación para
descubrir creando



La combinación del mundo
físico y el virtual



La adaptación de las
competencias digitales a
cada edad

La metodología DigiCraft nace de la colaboración de expertos/as en diferentes ámbitos de la educación y la investigación tecnológica de la **Universidad de Salamanca**.

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



VNIVERSIDAD
D SALAMANCA



Aventuras DigiCraft:

Durante el curso escolar 2025-2026 realizareis **2 Aventuras DigiCraft**, formadas por **6 actividades** cada una de una hora aproximada de implementación en el aula, en la que a través del juego y la experimentación acercamos al alumnado a conceptos clave de la competencia digital.

Cada actividad dispone de su propia **guía didáctica** en la que se detalla cómo impartirla en el aula **paso a paso**, qué **competencias digitales y transversales** se trabajan con ella y se recogen algunas **recomendaciones** para su implementación.

En la **Aventura DigiCraft: Bienestar digital** ayudaremos a nuestro alumnado a ser conscientes del uso que hacemos de los medios digitales y a ser responsables de nuestra privacidad, identidad digital... ¡entre otras muchas cosas!

En la **Aventura DigiCraft: *micro:bit*** trabajaremos con esta placa haciendo divertidas actividades que permitirán al alumnado aprender a manejarla a la vez que trabajan diversas competencias digitales.

¿Quieres ver algún ejemplo del tipo de actividades que se proponen?
Echa un vistazo [aquí](#).

CALENDARIO

→ Convocatoria

NOV

→ **Formación Aventura 1 (6h)**

↓ **Implementación Aventura 1 (4h)**

ENE

→ **Evidencias y Evaluación Aventura 1**

FEB

→ **Formación Aventura 2 (6h)**

↓ **Implementación Aventura 2 (4h)**

JUN

→ **Evidencias y Evaluación Aventura 2**



¿Qué os ofrecemos?

- **Acceso a las actividades de cada Aventura DigiCraft:** a través de la plataforma web del programa, donde podréis encontrar la guía didáctica de cada actividad, cursos de formación adicionales y ¡mucho más!
- **Formación online:** 6 horas de formación online práctica por aventura en la que veremos cómo realizar las actividades de cada aventura con el alumnado.
 - **Aventura Bienestar Digital (9-12 años):**
 - 4 y 5 de noviembre (16:00-19:00)
 - **Aventura *micro:bit* (9-12 años):**
 - 10 y 11 de febrero (16:00-19:00)

*** Esta formación, junto con las horas dedicadas a la implementación de las actividades, estará certificada por el Govern de les Illes Balears.*

- **Acompañamiento:** a través del correo hola@digicraft.es durante todo el proceso de implementación en el aula
- Y... ¡**mucha diversión con el alumnado!**



¿Qué necesitamos por vuestra parte?

- **Disponer del aval de vuestro centro educativo** para la realización del Proyecto y asegurar que **dispone de internet** en las aulas donde vayáis a impartirlo, así como **de los dispositivos (ordenadores o Chromebook)** necesarios de acuerdo con los requisitos fijados:
 - A) Disponer de acceso a internet, con al menos 1 Mb/s de subida y 1 Mb/s de bajada por dispositivo.
 - B) Tener acceso a Google Chrome en una versión superior a 90.
 - C) Disponer de cámara web, altavoz y micrófono.
 - D) Resolución de pantalla mínima de 1024x768.
 - E) Al menos 1GB de RAM disponible para aplicaciones.
- **Asistir a las formaciones** impartidas online.
- **Implementar en el aula al menos 4 actividades** de las 6 que tiene la Aventura.
- **Rellenar un entregable final** en el que debéis explicar brevemente cómo habéis realizado cada actividad y cómo podríais transferir los conocimientos adquiridos a otros ámbitos docentes. Además debéis rellenar un breve cuestionario.
Fecha de entrega: 30 enero (Aventura Bienestar Digital) y 20 junio (Aventura micro:bit)



¡Os esperamos!
GRACIAS

