

Resolución da Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia pola que se convoca a selección de centros para participar no Programa Aventuras DigiCraft no marco do Plan DIGITALENT durante o curso 2024/25.

A competencia dixital é unha das 8 competencias clave que o alumnado debe desenvolver e ter acadado ao finalizar o ensino obrigatorio para poder incorporarse á vida adulta de maneira satisfactoria e ser capaz de desenvolver unha aprendizaxe permanente ao longo da vida, segundo as indicacións do Parlamento Europeo sobre competencias clave para a aprendizaxe permanente (recomendación 2006/962/CE do Parlamento Europeo e do Consello, do 18 de decembro de 2006, sobre as competencias clave para a aprendizaxe permanente, Diario Oficial L 394 de 30.12.2006) e segundo o que se menciona no Artigo 9 do Real Decreto 157/2022, do 1 de marzo, polo que se establecen a ordenación e as ensinanzas mínimas da Educación Primaria.

O Plan de Acción da Educación Dixital 2021-2027 da Comisión Europea, que supón a actualización e extensión do Plan publicado no 2018, focalízase na educación dixital como medio fundamental para a necesaria transformación dixital de todos os ámbitos da sociedade.

A incorporación de tecnoloxías emerxentes como a intelixencia artificial e as habilidades relacionadas cos datos, así como o fomento da participación feminina neste ámbito, melloran a flexibilidade, a creatividade e os resultados da aprendizaxe.

O desenvolvemento da competencia dixital non se acada co simple uso de ferramentas senón que hai que promover o uso crítico, creativo e seguro das Tecnoloxías da Información e da Comunicación (TIC). Para poder alcanzar un boa competencia dixital en educación, as TIC non poden ser introducidas como un fin en si mesmo senón como un medio a través do cal se produza un cambio na metodoloxía no proceso de ensinanza-aprendizaxe.

Co obxectivo de potenciar o desenvolvemento da competencia dixital no alumnado, a Fundación Vodafone España deseñou o programa de formación e reforzo das habilidades dixitais e das competencias asociadas dirixidas ao alumnado de Educación Primaria, *Digicraft no teu cole*, un programa que comezou a súa andadura no curso 2019/20, continuou nos cursos seguintes aumentando a participación dos centros ata conseguir no 2021/22 un total de 172 centros aumentando cada ano o seu nivel de participación e evoluciona este curso cara o programa denominado Aventuras Digicraft.



Neste contexto é preciso determinar a continuidade dos centros e a incorporación de novos centros docentes para o curso 2024/25, e as características que permita desenvolver o programa. Para o curso 2024/25 e de conformidade co exposto, como directora Xeral de Ordenación e Innovación Educativa e como director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia.

RESOLVEMOS:

Primeiro. *Obxecto*

Convocar e establecer as bases para a selección de centros educativos sostidos con fondos públicos dependentes da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional que participarán no programa *Aventuras Digicraft* durante o curso 2024/25.

Segundo. O programa *Aventuras Digicraft*

O programa *Aventuras Digicraft* ten como obxectivo o desenvolvemento da competencia dixital na Educación Primaria (5º e 6º) e na Educación Secundaria Obrigatoria (1º e 2º). Emprega unha metodoloxía de traballo diferencial, deseñada pola Universidade de Salamanca e a Fundación Vodafone, baseada en catro piares fundamentais:

- O xogo como elemento motivador a través do que se achega ao alumnado.
- A experimentación para descubrir creando, xerando ambientes de aprendizaxe seguros nos que equivocarse forma parte do proceso-aprendizaxe.
- A combinación do mundo virtual e do mundo físico, propoñendo actividades que xuntan o desenvolvemento da motricidade, o traballo en equipo e o uso da tecnoloxía como ferramentas para a aprendizaxe.
- A adaptación das competencias dixitais a cada idade: en DigiCraft trabállanse todas as competencias dixitais definidas no Marco dixital para a cidadanía definido pola Comisión Europea (DigComp 2.1). Como parte do desenvolvemento metodolóxico, esas competencias foron adaptadas aos obxectivos específicos que poderán acadar o alumnado de Educación Primaria e cada actividade está deseñada para cumprir eses obxectivos.



Aventuras Digicraft ofrece aos centros tres recursos fundamentais:

1. Acceso a unha plataforma na que se recollen os contidos do programa:

Tal e como está definido o programa *Aventuras Digicraft* en cada curso académico trabállase co alumnado en dous itinerarios para Educación Primaria e un itinerario para Educación Secundaria Obrigatoria (ESO) con diferentes actividades, de 2 sesións cada un. Os itinerarios serán os seguintes:

- Aventuras IA (Educación Primaria)
- Aventuras seguridade (Educación Primaria e ESO)

As actividades que se realizan traballan estas temáticas e aumentan gradualmente o seu nivel de dificultade.

Cada actividade conta cunha guía didáctica na que se especifica as competencias que se están a traballar, os obxectivos que se pretenden acadar, o material a empregar, os pasos a seguir para realizar a actividade e a temporalidade marcada para cadanseu apartado.

2. Formación do profesorado participante :

Co obxectivo de facilitar o desenvolvemento das actividades na aula, o programa ofrece unha formación fundamentalmente práctica para as persoas docentes participantes en cada un dos itinerarios que se desenvolven. Durante esta formación o profesorado fai as actividades que posteriormente levará a cabo na aula co seu alumnado.

As formacións levaranse a cabo na modalidade on-line e presencial.

3. Implementación de actividades dentro da aula:

Ter a posibilidade de implementar os coñecementos adquiridos nesta formación na aula permite ao profesorado participante desenvolver as súas competencias de forma práctica e nun contexto educativo real.

Terceiro. Modalidades de participación dos centros

Para os centros participantes no programa *Aventuras Digicraft* durante o curso 2024/25, establécense segundo a súa solicitude 3 modalidades de participación:

- Modalidade 1 – Aventuras Intelixencia Artificial (IA) – Destinatarios: Educación Primaria.
- Modalidade 2 – Aventuras Seguridade – Destinatarios: Educación Primaria.



- Modalidade 3 – Aventuras Seguridade – Destinatarios: Educación Secundaria Obrigatoria.

As modalidades de solicitude 1 e 2 non son excluíntes para o profesorado de Educación Primaria, podendo un mesmo docente participar nunha ou en ambas modalidades.

Cuarto. Procedemento de selección e requisitos dos centros

Seleccionaranse ata un máximo de 125 docentes por itinerario no programa Digicraft para o curso 2024/25. Deberán presentar a solicitude a través da aplicación informática: <https://www.edu.xunta.gal/programaseducativos/>. Estes centros deberán cumprir o requisito de participar no programa E-Dixgal durante o curso académico 2024/25 nalgún dos seguintes niveis: 5º e/ou 6º de Educación Primaria e 1º e/ou 2º de ESO.

Permitirase que máis dunha persoa docente do mesmo centro participe nos itinerarios, tendo en conta que o obxectivo é facilitar e difundir estes itinerarios entre a maior cantidade de centros posible e polo tanto chegar á maior cantidade de alumnado posible.

Quinto. Criterios de selección dos centros e profesorado

As solicitudes dos centros serán valoradas para a súa selección con un máximo de 5 puntos conforme aos seguintes criterios e puntuación:

1. Participar en programas relacionados coa Estratexia Galega Educación Dixital 2030: ata 4 puntos.
 - a) Centro participante no Programa Club de Ciencia durante o curso 2023/24: 1 punto.
 - c) Centro participante no programa Digicraft no curso 2023/24. 2 puntos.
 - d) Centro participante no programa Digitalweek no curso 2024/25. 1 punto.
2. Centros situados en concellos rurais, ata 1 punto, segundo o establecido a seguir:
 - a) Concellos de menos de 1.000 habitantes: 1 punto
 - b) Concellos de entre 1.000 e 3.000 habitantes: 0,75 puntos
 - c) Concellos de entre 3.001 e 5.000 habitantes: 0,50 puntos
 - d) Concellos de entre 5.001 e 10.000 habitantes: 0,25 puntos
3. Na selección desta convocatoria impera a participación do maior número de centros, a cada



centro participante asignáraselle un número prazas dependendo do número de centros a participar e número de profesores inscritos na convocatoria. O número de prazas asignadas a cada centro será cuberto polo profesorado inscrito no programa con número maior de alumnado que complementa o programa Aventuras Digicraft e no caso de empate, asignarase as prazas o profesorado con maior número de grupos.

Sexto. Procedemento e prazo de solicitude

- 1 Todo o procedemento de solicitude para os centros de nova incorporación no programa realizarase a través da aplicación informática:

www.edu.xunta.gal/programaseducativos/

- 2 A persoa responsable da dirección do centro, ou persoa autorizada, será quen teña o permiso de creación e presentación da solicitude. O documento que recolla a solicitude de cada centro xerado pola aplicación informática non ten que remitirse por ningunha vía.

Nesta solicitude incluírase a seguinte información:

- Datos do profesorado que participará no programa *Aventuras Digicraft*
 - Número de alumnado e grupos que van participar no programa *Aventuras Digicraft* con cada profesor durante o curso 2024/25.
- 3 O prazo para a presentación de solicitudes estará aberto desde o día seguinte da publicación desta resolución no portar educativo e rematará o 12 de novembro de 2024, inclusive.

Sétimo. Compromisos do profesorado participante no programa Aventuras Digicraft

- 1 Participación das persoas docentes nas formacións relacionadas cos contidos que se van impartir en cada curso, segundo o Anexo I, Actividades Formativas *Aventuras Digicraft*.
- 2 Implementar o programa *Aventuras Digicraft* a través das persoas docentes formadas.
- 3 Desenvolver axeitadamente as actividades dos itinerarios segundo as directrices establecidas.
- 4 Non transferir nin compartir as credenciais/licenzas proporcionadas pola Fundación Vodafone España para o acceso á parte restrinxida da plataforma web a ningún terceiro, estando o seu uso restrinxido ao previsto no desenvolvemento do programa.



- 5 Non compartir os materiais obtidos na plataforma con terceiros.
- 6 Proporcionar á Fundación Vodafone España, á AMTEGA e á Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional a información requirida para a realización do seguimento do programa nun prazo máximo de 15 días naturais desde a recepción da petición, facendo un adecuado seguimento periódico da execución das actuacións previstas no programa. Especificamente, requirirase á finalización de cada itinerario DigiCraft cumprimentar un formulario que se facilitará aos centros vía telemática no que se recollerá:
 - Número de alumnado que participou no prox.
 - Número de grupos beneficiados polo programa.
 - Facilitar á Fundación Vodafone España, á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (en diante, AMTEGA) e á Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional (en diante, Consellería de Educación), testemuñas de alumnado e profesorado sobre o programa *Aventuras DigiCraft* (vídeos, textos, debuxos, etc.)
- 7 Participar, de ser o caso, nos Actos de Clausura que se celebrarán ao remate do curso académico, presentando polo menos un do programa *Aventuras DigiCraft* creados no marco do programa.
- 8 No caso de incumprimento por parte do profesorado implicado no programa dalgún dos compromisos adquiridos nesta Convocatoria, poderá ser excluído da participación no programa, sen prexuízo doutras consecuencias do incumprimento

Oitavo. Actuacións da Administración e da Fundación Vodafone España

A Consellería de Educación, AMTEGA e a Fundación Vodafone España desenvolverán co profesorado seleccionado a actividade *Aventuras DigiCraft* no curso 2024/25, as seguintes actuacións:

- a Formación obrigatoria nos novos contidos para os docentes responsables de desenvolver o programa *Aventuras DigiCraft* nas aulas, que terá o recoñecemento de 10 horas.
- b Acceso aos materiais que se poderán descargar na plataforma do programa *Aventuras DigiCraft*.



Noveno. Comisión de selección

A Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional, a AMTEGA, e a Fundación Vodafone España seleccionarán os centros que se integrarán no programa *Aventuras Digicraft* durante o curso 2024/25 mediante unha comisión que terá a seguinte composición:

Presidentes:

- Persoa directora de AMTEGA, ou persoa en quen delegue.
- Persoa directora Xeral de Ordenación e Innovación Educativa, ou persoa en quen delegue.

Vogais:

- Persoa xefa de servizo de Innovación e Programas Educativos, ou persoa en quen delegue.
- Persoa xerente de proxectos de Educación de AMTEGA, ou persoa en quen delegue.
- Dúas persoas en representación da Fundación Vodafone España.
- Dúas persoas asesoras do servizo de Innovación e Programas Educativos e/ou proxectos de Educación de AMTEGA, unha delas actuará como secretaria.

A Comisión de selección, para os efectos dun mellor coñecemento e valoración das solicitudes, poderá realizar peticións de informes, por medio da Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa, a Inspección Educativa ou por medio de AMTEGA.

A Comisión valorará as solicitudes presentadas de conformidade cos criterios de selección establecidos e fará pública a resolución provisional, que se publicará no portal educativo <https://www.edu.xunta.gal>.

Abrirase un prazo de tres días hábiles para efectuar reclamacións ou alegacións. Transcorrido este prazo, unha vez estudadas e, se e o caso, atendidas as mencionadas reclamacións, a comisión de selección elevará a proposta definitiva ás persoas titulares da Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, que resolverán a relación final de centros seleccionados. A resolución definitiva do profesorado participante seleccionado publicarase no portal educativo <http://www.edu.xunta.gal>.

Contra esta resolución poderán interpoñer recurso de alzada ante a persoa titular da



Consellería de Cultura, Educación e Universidade, no prazo dun mes contado a partir do día seguinte ao da publicación no portal educativo <https://www.edu.xunta.gal>, de acordo co disposto nos artigos 121 e 122 da Lei 39/2015, do 1 de outubro, do procedemento administrativo común das administracións públicas ou ben directamente o recurso contencioso administrativo ante a Sala do Contencioso-Administrativo do Tribunal Superior de Xustiza de Galicia, no prazo de dous meses, de conformidade co artigo 46 da Lei 29/1998, do 13 de xullo, reguladora da xurisdición contencioso-administrativa.

As solicitudes consideraranse desestimadas de non quedar resoltas no prazo de cinco meses desde a data de publicación desta convocatoria.

Décimo primeiro. Avaliación

A Consellería de Educación, AMTEGA e a Fundación Vodafone España realizarán un seguimento e unha avaliación da implantación e desenvolvemento dos itinerario por parte do profesorado participante nas *Aventuras Digicraft*.

Para iso, poderán asistir ás formacións impartidas, visitar os centros, pedir valoracións directamente ás persoas docentes e ao alumnado que participen nos diferentes itinerarios.

Décimo segundo. Difusión dos traballos

A Xunta de Galicia e a Fundación Vodafone España resérvanse o dereito de difundir os traballos e experiencias realizados no desenvolvemento das actividades polo profesorado participante nos itinerarios *Aventuras Digicraft*.

Décimo terceiro. Certificación.

A Consellería de Educación, Ciencia, Universidade e Formación Profesional, emitirá un certificado de formación permanente do profesorado pola participación en cada uns dos itinerarios seleccionados tal como se describe no Anexo I.

Cada docente participante en cada un dos itinerarios, recibirá da Consellería de Educación, Ciencia, Universidade e Formación Profesional, unha certificación de formación permanente do profesorado cunha duración de 10 horas por cada itinerario realizado.

A non asistencia do profesorado inscrito ao programa á formación planificada para cada caso, poderá ter repercusións atendendo ao Artigo 7.7 da Orde do 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 en Galicia.



Décimo cuarto. Datos de carácter persoal

1. Os datos persoais recadados neste procedemento serán tratados na súa condición de responsable pola Xunta de Galicia, Consellería de Educación, Ciencia, Universidade e Formación Profesional coa finalidade de levar a cabo a tramitación administrativa que se derive da xestión deste procedemento e a actualización da información e contidos do seu expediente persoal.
2. Co fin de darlle a publicidade esixida ao procedemento, os datos identificativos das persoas interesadas serán publicados conforme o descrito na presente norma reguladora a través dos distintos medios de comunicación institucionais de que dispón a Xunta de Galicia como son os Diarios Oficiais, páxinas web e os taboleiros de anuncios.
3. As persoas interesadas poderán acceder, rectificar e suprimir os seus datos, así como exercer outros dereitos ou retirar o seu consentimento, a través da sede electrónica da Xunta de Galicia ou de xeito presencial nos lugares e rexistros establecidos na normativa reguladora do procedemento administrativo común, segundo se explicita na información adicional recollida en <https://www.xunta.gal/proteccion-datos-persoais>
4. No caso de existir diferentes referencias normativas en materia de protección de datos persoais neste procedemento, prevalecerán en todo caso aquelas relativas ao Regulamento xeral de protección de datos (Regulamento UE 2016/679)

Asinado electronicamente en Santiago de Compostela,

Judith Fernández Novoa

Directora Xeral de Ordenación e Innovación Educativa

Julián Cerviño Iglesia

Director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTEGA.



ANEXO I - **Actividades Formativas Aventuras Digicraft.**

Para profesorado da convocatoria *Aventuras Digicraft.*

A formación ao profesorado nos novos contidos que se impartan será de carácter obrigatorio.

Esta formación estará repartida da seguinte forma ao longo do curso académico:

Educación Primaria

- Itinerario 1. Aventuras IA

Sesión 1: 2 de decembro de 2024 de 16:00 a 19:00h (videoconferencia)

Sesión 2: 4 de decembro de 2024 de 10:30 a 13:30 (Presencial)

- Itinerario 2. Aventuras Seguridade

Sesión 1: 10 de marzo de 2025 de 16:00 a 19:00h (videoconferencia)

Sesión 2: 12 de marzo de 2025 de 10:30 a 13:30 (Presencial)

Educación Secundaria Obrigatoria

- Itinerario. Aventuras Seguridade

Sesión 1: 11 de marzo de 2025 de 16:00 a 19:00h (videoconferencia)

Sesión 2: 13 de marzo de 2025 de 10:30 a 13:30 (Presencial)

Estas actividades complementaranse co traballo realizado co alumnado e deberán contar coa avaliación positiva para poder obter a certificación correspondente.

