



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



CONECTA Y APRENDE: DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA INFANCIA PARA UN MUNDO DIGITAL

PROGRAMA CODI

Mayo 2024

Objetivos y destinatarios/as

Objetivo 1.

Cerrar la brecha digital dotando de competencias digitales básicas a NNA y jóvenes.

Objetivo 2.

Iniciar la enseñanza de competencias digitales avanzadas a adolescentes y jóvenes vulnerables favoreciendo la capacitación para la empleabilidad con perspectiva de género.

Público objetivo.

- NNA en situación de pobreza moderada, alta o severa.
- NNA en entornos altamente vulnerables (altas tasas de pobreza o renta media – baja)
- NNA de grupos fácilmente identificables por su relación con la administración u organizaciones sociales o definidos como prioritarios en el contexto español en el marco de la Garantía Infantil Europea.

Características de actividad

Cuándo:

- Horario y periodos no lectivos
- Actividades extraescolares en competencias digitales

A quién:

- Competencias básicas, de 9 a 13 años,
- Competencias avanzadas, de 14 a 17 años

Cómo:

La formación o se impartirá de forma eminentemente presencial, empleando materiales digitales y metodologías activas de aprendizaje

Competencias



Competencias – Estructura de líneas



Sesiones presenciales extraescolares con formador/a

Aprendizaje Basado en
Proyectos (ABS)

Evaluación y tutorización
continua

32 horas



Sesiones presenciales extraescolares con formador/a

Actividades en 3 modalidades

Contenido	Horas
Sesión 0	1 sesión de 1 hora
Etapa 1	6 Misiones (sesiones de 1 hora)
Etapa 2	6 Misiones (sesiones de 1 hora)
Etapa 3	6 Misiones (sesiones de 1 hora)
Etapa 4	6 Misiones (sesiones de 1 hora)
Etapa 5	6 Misiones (sesiones de 1 hora)
Sesión cierre	1 sesión de 1 hora

Autoformación online complementaria

Posibilidad de complementar formación una vez superada la parte presencial.
Acceso online a herramientas y tips
Uso de la plataforma CODI (Ministerio)

Sesiones Presenciales Extraescolares (9-11 años)

1. Información general de la etapa



Línea	Constelación Internet
Etapa	¡Quiero estudiar!
Área competencial principal	Búsqueda y gestión de información y datos
Misiones	Misión 1. ¡Vamos a conocernos! Misión 2. El poder de la búsqueda Misión 3. Ekilibria NO News Misión 4. Las ventajas de Internet Misión 5. Con orden y concierto Misión 6. ¡Hasta pronto!
Resumen de la etapa	Ekilibria es un mundo en el que se respetan los derechos humanos para todos sus habitantes. En este contexto, el derecho a la Educación constituye uno de sus principales pilares, por lo que siempre trabajan para que sus escuelas y centros de estudios puedan responder a los nuevos retos de la realidad que les rodea con personas plenamente competentes y preparadas para su vida adulta. Sin embargo, como se trata de un Planeta remoto, muy alejado del resto, hace muy poco que ha llegado la conexión a Internet y todavía no saben muy bien cómo integrarla en su día a día . No obstante, por lo que saben hasta el momento, han visto que resulta esencial comenzar por incorporar Internet en la escuela, para que los niños y las niñas de Ekilibria puedan estar plenamente capacitados para desenvolverse adecuadamente en el futuro. Los líderes alienígenas de la educación de Ekilibria son conscientes de que se trata de un gran desafío y necesitan que Luna, Leo y Estela les ayuden en todo el proceso.
Producto final	Elaboración de una pequeña "Guía del uso y aplicación de Internet en la escuela" a modo de presentación digital, en el que se recogerá de manera muy sintetizada lo aprendido a lo largo del proyecto.



Sesiones Presenciales Extraescolares (12-13 años)

1. Información general de la etapa

Línea	Odisea en la red
Etapa	¡No sin mi móvil!
Área competencial principal	4. Seguridad
Misiones	Misión 1: Vamos a conocernos. Misión 2: Uso, abuso y adicción. Misión 3: Controlando el tiempo con un diario digital. Misión 4: Que las notificaciones no te controlen. Misión 5: El cómic de las buenas prácticas digitales. Misión 6: ¿Qué hemos aprendido?
Resumen de la etapa	Beta, una cracker malvada ha tomado el control de Internet . Ha diseñado un dispositivo que crea agujeros negros digitales que, poco a poco, van absorbiendo todo el contenido de la red: datos, avatares, programas... Tenemos que desactivar ese dispositivo para evitar perder toda nuestra información . Para ello, tenemos que entrar en el mundo paralelo que ha creado Beta, localizar el lugar donde tiene el dispositivo y desactivarlo . Este mundo paralelo tiene el formato de un videojuego. Cada uno de los proyectos será un nivel y para desplazarnos por el juego tenemos que usar una "nave" que nos permita esquivar los agujeros negros que se han ido creando. Nuestra misión será ayudar a Arno , el personaje protagonista, a pasar por los diferentes niveles del juego. Contaremos con la ayuda Milo , una IA que nos dará información y nos ayudará a resolver los retos y problemas que se irán presentando en los diferentes niveles.



Sesiones Presenciales Extraescolares (14-17 años)

1. Información general de la etapa

Línea	Futurecity
Etapa	Solo un rato más
Área competencial principal	3. Creación de contenidos digitales
Misiones	<p>Misión 1. Bienvenida a la etapa</p> <p>Misión 2. ¿Qué sabemos de...?</p> <p>Misión 3. ¿Qué harías si...?</p> <p>Misión 4. Me cuido, te cuidas</p> <p>Misión 5. El decálogo de la buena vida</p> <p>Misión 6. Final de la etapa</p>
Resumen de la etapa	<p>Neo es una habitante más de Futurecity, una ciudad del futuro en la que se esperaba que las nuevas tecnologías y la innovación los convirtieran en la cúspide de la evolución. Sin embargo, el mal uso que sus habitantes han dado a las nuevas tecnologías ha propiciado la aparición de tecnoadicciones en gran parte de la sociedad y el abandono de los hábitos positivos y saludables.</p> <p>En un primer momento, y gracias a los esfuerzos de activistas como XEquis, amigo de Neo, los efectos nocivos de este mal uso de las tecnologías fueron remitiendo, pero poco a poco y sin darse cuenta, el propio XEquis se vio envuelto en los mismos problemas que intentaba combatir, dejando de lado su activismo, provocando que en todo Futurecity aparecieran nuevamente los malos hábitos relacionados con el uso de Internet y dispositivos por parte de sus habitantes.</p> <p>Sin saber qué hacer y sin apoyos, Neo decide viajar el pasado para buscar ayuda, y localiza a Hugo y Aisha, dos personas con habilidades extraordinarias, que la acompañarán en la búsqueda de soluciones para ayudar no solo a XEquis, también a todo Futurecity.</p>
Producto final	Elaboración de un decálogo en formato digital sobre las bases necesarias para una buena salud digital que recoja lo aprendido en las diferentes etapas para poder compartirlo de forma online y ayudar a XEquis a difundir sus aprendizajes.





¡GRACIAS!

**Para más información
por favor contacta con:**

Cruz Roja Infancia y Juventud

Laura Cerviño: laura.cervino@cruzroja.es