

## Proyectos de Innovación Educativa TIC

### DigiCraft

#### Justificación:

La ORDEN EDU/763/2017, de 31 de agosto, por la que se regulan los proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC, en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León pretende impulsar el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación como medio de promover la mejora continua de la calidad del sistema educativo. Las tecnologías de la información y la comunicación promueven que los docentes desempeñen nuevas funciones y obtengan nuevos conocimientos pedagógicos, por lo que es necesario acomodar la formación permanente del profesorado a estos requerimientos, así como lograr la integración de estas tecnologías en el aula.

En ella se establece que el responsable de los proyectos es la dirección general competente en materia de formación permanente del profesorado y que la gestión y desarrollo de este proyecto de innovación corresponderá al Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC, que cada curso escolar incluirá en su oferta formativa la realización de proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC.

Para ello se convoca el Proyecto de Innovación Educativa “DigiCraft”.

DigiCraft se presenta en las aulas a través de itinerarios formativos que utilizan distintas tecnologías emergentes como vehículo de aprendizaje: realidad aumentada, inteligencia artificial, videojuegos, robótica, Tecnologías Audiovisuales, IoT...

Las tecnologías vehiculares se introducen con actividades adaptadas a cada edad y, mediante metodologías activas, se persigue desarrollar vocaciones STEM y especialmente en las niñas.

Se desarrollan dos itinerarios diferenciados, uno para edades de entre 6 a 8 años y el otro para alumnos con edades comprendidas de 9 a 12 años, teniendo el centro autonomía para su implementación por cursos.

La finalidad de este proyecto de innovación es promover entre el profesorado el uso de los avances tecnológicos y didácticos de la actual sociedad del conocimiento, así como desarrollar las competencias digitales y aptitudes necesarias que favorezcan la adquisición de estas nuevas tecnologías y su aprovechamiento en el aula.

## Objetivos:

Los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- a) Formar al profesorado en metodologías innovadoras que mejoren sus competencias profesionales utilizando las últimas tecnologías, así como conocer sus principales aplicaciones didácticas.
- b) Conocer tecnologías innovadoras, metodologías activas y el aprendizaje basado en resolución de problemas desde edades tempranas.
- c) Desarrollar e implementar proyectos de trabajo con los alumnos en el aula.
- d) Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM, incidiendo de forma especial en ciencias, tecnología e ingeniería.

## Contenidos:

Primer curso 2024-2025: (Itinerario 1)

- × Realidad Aumentada y Videojuegos - I. (6 - 8 años)
- × Realidad Aumentada y Videojuegos - II. (9 - 12 años)

Segundo curso 2025-2026: (Itinerarios 2 y 3)

- × Inteligencia Artificial y Robótica - I. (6 - 8 años)
- × Tecnologías Audiovisuales - I (6 - 8 años)
- × Inteligencia Artificial y Robótica - II (9 - 12 años)
- × Tecnologías Audiovisuales - II (9 - 12 años)

Tercer curso 2026-2027: (Itinerarios 4 y 5)

- × Tecnología y desarrollo sostenible - I (6 - 8 años)
- × Tecnología y desarrollo sostenible - II (9 - 12 años)
- × Programación - I (6 - 8 años)
- × Programación - II (9 - 12 años)

## Competencias profesionales a desarrollar:

- ✓ Competencia didáctica y de atención a la diversidad.
- ✓ Competencia en innovación y mejora.
- ✓ Competencia digital.

## Destinatarios y plazas:

El proyecto **Digicraft** tiene como destinatarios a los profesores que impartan docencia en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León en los niveles educativos de Primaria con alumnos de edades comprendidas entre 6 a 8 años (grupo de edad A) y alumnos con edades entre 9 a 12 años (grupo de edad B).

La oferta va dirigida a centros educativos, y de cada centro podrá participar un único equipo compuesto por entre 3 a 5 profesores. Siendo obligatorio que al menos exista 1 profesor que imparta docencia en el rango 6-8 años y 2 en el rango 9-12.

La distribución de las plazas será provincializada, siendo la asignación de **equipos** la siguiente:

Provincia	Número de equipos
Ávila	3
Burgos	3
León	4
Palencia	3
Salamanca	4
Segovia	3
Soria	3
Valladolid	4
Zamora	3
Total CyL	30

La asignación de plazas se hará en dos vueltas.

En una primera vuelta la adjudicación se hará atendiendo al equipo que alcance mayor puntuación en el baremo dentro de cada provincia.

Las plazas que no queden asignadas en primera vuelta debido a que una provincia no cubra sus plazas serán asignadas a aquellos equipos de la comunidad que alcancen mayor puntuación en el baremo.

## Inscripción:

La inscripción de participación en el proyecto será del **5 al 21 de noviembre de 2024**.

Se realizará a través de la página del Centro de Recursos y Formación del Profesorado en TIC <http://crfptic.centros.educa.jcyl.es>

La inscripción será única por centro y la realizará uno de los participantes del equipo, quien deberá descargar el modelo del ANEXO III de esta convocatoria, cumplimentarlo y adjuntarlo junto a la inscripción.

En dicho ANEXO III se relacionarán los integrantes del equipo de profesores, así como el coordinador del proyecto elegido de entre uno de los participantes.

El ANEXO III deberá ir firmado digitalmente por el director del centro.

## **Criterios de valoración y priorización:**

En el caso de que las solicitudes superen el nº de plazas se establece el siguiente baremo prioritario:

- a) Por haber participado y certificado en calidad de asistente en actividades de formación referidas a la integración metodológica de las TIC, se otorgarán 0,5 puntos por actividad, hasta un máximo de 2 puntos.
- b) Por haber participado y certificado en calidad de asistente en actividades de formación referidas a metodologías activas como aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, o aprendizaje basado en problemas, se otorgarán 0,5 puntos por actividad, hasta un máximo de 2 puntos.
- c) Por pertenecer a un centro con proyectos institucionales relacionados con las TIC, incluido la pertenencia al programa de centros BITS, se otorgarán 0,5 puntos por proyecto, hasta un máximo de 2 puntos.
- d) Por haber impartido formación relacionada con las TIC y el cambio metodológico, se otorgarán 0,10 puntos por cada tres horas de formación impartida, hasta un máximo de 2 puntos.
- e) Por estar su centro en posesión de la certificación del nivel de competencia digital “CoDiCe TIC” en los niveles 4 o 5, durante el presente curso escolar, se valorará con 0,5 puntos.
- f) Por estar ubicado el centro educativo en un municipio de menos de 10.000 habitantes, de acuerdo con las estadísticas oficiales de la Comunidad de Castilla y León, 2,5 puntos.

Todos los méritos serán referidos a los dos cursos previos al de la convocatoria, salvo lo dispuesto en el punto e) y el c) en lo referente a la pertenencia al programa de centros BITS.

Todas las actividades deberán figurar incluidas en el Registro de Formación Permanente del Profesorado de Castilla y León.

En caso de no conformidad con la baremación automática de cada apartado se adjuntará documentación justificativa.

La asignación de plazas se hará en dos vueltas:

- En una primera vuelta se hará una asignación provincializada, atendiendo al baremo de méritos.
- Tras realizar esta primera vuelta se realizará una segunda vuelta de carácter autonómico para repartir aquellas plazas que no se hayan cubierto en cada provincia. Para ello se ordenará conjuntamente a todos los centros que no hayan obtenido plaza en la primera vuelta, realizando una asignación de las plazas sobrantes en estos centros atendiendo al baremo de méritos.

En caso de empate a puntos entre los candidatos, en primer lugar, se dará prioridad a aquellos centros que no hayan participado nunca en los proyectos de innovación educativa relacionados con la integración de las TIC, en segundo lugar, se procederá a sorteo.

## Publicación de los participantes seleccionados:

Se publicará un listado provisional y otro definitivo de seleccionados, suplentes y excluidos, y la causa de exclusión, en el sitio web del CRFPTIC

(<http://crfptic.centros.educa.jcyl.es/sitio/>), en las siguientes fechas:

Lista de admitidos provisional: en torno a la primera semana de diciembre de 2024.

Lista de admitidos definitiva: en torno a la segunda semana de diciembre de 2024.

Se concederá un plazo de tres días naturales para presentar las alegaciones que se estimen oportunas en la baremación realizada. Dicho plazo se computará a partir del día siguiente a la publicación del listado.

Las alegaciones a las que se refiere el apartado anterior se deberán remitir exclusivamente por correo electrónico a [crfptic@educa.jcyl.es](mailto:crfptic@educa.jcyl.es) (Centro de Recursos y Formación del Profesorado).

## Calendario de desarrollo del programa:

- En el primer curso de desarrollo del programa (2024-2025).

### Fase de formación síncrona:

Existirán tres sesiones de formación para cada uno de los grupos de edad, que se realizarán mediante Teams (Office 365), a las que los asistentes del mismo centro se deberán de conectar juntos y con los kits facilitados.

## Grupo de edad A - 6 a 8 años:

### PROPUESTA

- × **Primera sesión: 28 de enero de 2025, de 17:00 a 19:00. (2 horas)**

#### Contenidos:

- ✓ Introducción al proyecto DigiCraft, explicación de sus objetivos y metodología.
- ✓ Iniciación de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 6-8 años. Para cada actividad:
  - Introducción a la actividad.
  - Desarrollo de la actividad de forma práctica.
  - Aclaraciones detalladas de las herramientas utilizadas en esa actividad.
  - Evaluación de competencias digitales al alumnado.
  - Consejos y sugerencias sobre su aplicación en aula.

- × **Segunda sesión: 4 de febrero de 2025, de 16:30 a 19:30. (3 horas)**

#### Contenidos:

- ✓ Continuación de la realización práctica de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 6-8 años.
- ✗ **Tercera sesión: 11 de febrero de 2025, de 16:30 a 19:30. (3 horas)**
- ✓ Finalización de la realización práctica de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 6-8 años.
- ✓ Repaso de los conceptos clave y resolución de dudas

## Grupo de edad B - 9 a 12 años:

### PROPUESTA

- ✗ **Primera sesión: 30 de enero de 2025, de 17:00 a 19:00. (2 horas)**

#### Contenidos:

- ✓ Introducción al proyecto DigiCraft, explicación de sus objetivos y metodología.
- ✓ Iniciación de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 9-12 años. Para cada actividad:
  - Introducción a la actividad.
  - Desarrollo de la actividad de forma práctica.
  - Aclaraciones detalladas de las herramientas utilizadas en esa actividad.
  - Evaluación de competencias digitales al alumnado.
  - Consejos y sugerencias sobre su aplicación en aula.
- ✗ **Segunda sesión: 6 de febrero de 2025, de 16:30 a 19:30. (3 horas)**

#### Contenidos:

- ✓ Continuación de la realización práctica de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 9-12 años.
- ✗ **Tercera sesión: 13 de febrero de 2025, de 16:30 a 19:30. (3 horas)**
- ✓ Finalización de la realización práctica de las 14 actividades del itinerario Realidad aumentada y videojuegos para 9-12 años.
- ✓ Repaso de los conceptos clave y resolución de dudas

### Fase de aplicación al aula:

Se desarrollará en los centros de los participantes, en esta fase los participantes desarrollarán las actividades propuestas en el proyecto, dedicando una hora a la semana de trabajo directo con los alumnos, durante 14 semanas.

Esta fase se llevará a cabo entre los meses de febrero a mayo y se computarán 14 horas.

### Fase colaborativa:

Se llevará a cabo en la Plataforma corporativa de la Junta de Castilla y León.

Los participantes deberán elaborar, como trabajo final, un registro de evidencias a través de la plataforma habilitada para tal efecto, donde se pueda observar con documentación gráfica el trabajo desarrollado.

Esta fase se llevará a cabo entre los meses de noviembre a mayo y se computarán 8 horas de formación.

- En el segundo y tercer curso de desarrollo del programa (2025-2026 y 2026-2027).

#### **Fase de formación síncrona:**

Se facilitará el calendario de las sesiones formativas a principio de cada uno de los cursos académicos, siendo de 8 horas por cada uno de los itinerarios formativos y grupo de edad.

#### **Fase colaborativa:**

Se desarrollará de forma similar al primer curso, computándose 16 horas de formación, 8 horas por cada uno de los itinerarios.

#### **Fase de aplicación al aula:**

Se desarrollará en los centros de los participantes, en esta fase los participantes desarrollarán las actividades propuestas en el proyecto, dedicando una hora a la semana de trabajo directo con los alumnos, durante 14 semanas por cada uno de los itinerarios, desarrollando uno en el primer semestre y otro en el segundo semestre del curso.

Esta fase se llevará a cabo entre los meses de septiembre a mayo y se computarán 28 horas.

## **Evaluación:**

Se realizará una evaluación final del proyecto en la que se tendrán en cuenta los siguientes apartados:

- Evaluación de la formación recibida: Consecución de niveles competenciales, elaboración de contenidos, nivel de aplicación al aula, nivel de satisfacción.
- Realización de un cuestionario de valoración subjetiva de la experiencia realizada por el profesorado, mediante una escala de valoración.
- Evaluación de la participación en el espacio colaborativo.

Los resultados obtenidos de esta evaluación servirán para mejorar las estrategias formativas en el desarrollo de las competencias profesionales docentes, fundamentalmente en los aspectos metodológicos, didácticos y de integración de las TIC de una manera efectiva ligada a la práctica docente.

A la finalización de cada curso académico se celebrará un acto de clausura en el que podrán participar representantes de cada uno de los Centros participantes.

Por parte de los coordinadores (CFIE y CRFPTIC) y los tutores se seleccionará algún proyecto para participar en una feria tecnológica a la cual el equipo deberá asistir para exponer el trabajo realizado.

## Actividades adicionales

Con carácter adicional y voluntario, se plantearán desde la Fundación Vodafone retos y concursos adicionales.

## Certificación del proyecto:

Estas actividades formativas, se certificarán a través de la modalidad **Proyecto de Innovación Educativa** siendo necesario para ello haber realizado todas las fases y módulos formativos y cumplir los criterios de evaluación de cada una de ellos (% de presencia, realización de tareas, participación y aportación).

Los proyectos tendrán una duración de 30 horas equivalentes a 3.0 créditos en el primer curso (2024-2025) y 60 horas, equivalentes a 6.0 créditos en el segundo (2025-2026) y tercer curso (2026-2027).



## 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 del aula participante más numerosa. Esto quiere decir que, si participan 5 aulas y la más numerosa es de 24 alumnos, 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
- Bluetooth LE en su versión 4.2 o posterior.

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/chromebook, ya que es necesario: 1) que se puedan instalar aplicaciones compatibles con Android y 2) que el alumnado se mueva por el espacio con la tablet.

**Si tienes dudas sobre las características de los dispositivos, por favor, consulta al coordinador TIC de tu centro o escribe a [hola@digicraft.es](mailto:hola@digicraft.es)**

## 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 (curso 2024-2025, curso 2025-2026 y curso 2026-2027).
2. Garantizar la asistencia de los docentes responsables de la impartición de Proyecto en el centro a las formaciones provistas por Fundación Vodafone.
3. Garantizar la participación de los docentes en la valoración de cada una de las actividades que desarrollen en el marco del Proyecto a través de la plataforma web, utilizando los mecanismos que así se establezcan con ese fin (sistema de 5 estrellas).
4. 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 con el Proyecto.
5. Gestionar adecuadamente los materiales proporcionados por Fundación Vodafone (kits DigiCraft) durante la duración del Proyecto. En este aspecto, los centros se comprometen 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
  - Velar por la seguridad de los materiales y su cuidado.
  - Notificar a la Consejería de Educación de cualquier tipo de desperfecto que el material haya sufrido y que ponga en riesgo la ejecución del Proyecto tal y como estaba planteado en el plan de implementación.
6. Adquirir el material fungible necesario para la realización de las actividades planteadas en el marco del Proyecto (material de papelería).
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 recogidos en el Anexo I.
8. Desarrollar adecuadamente las actividades del Proyecto según las directrices marcadas por Fundación Vodafone.
9. No transferir ni compartir las credenciales/licencias proporcionadas por Fundación Vodafone para el acceso a la parte Presencial de la plataforma web a ningún tercero, estando su uso restringido al previsto en el desarrollo del Proyecto.
10. No compartir los materiales recogidos en la parte Presencial de la Plataforma con terceros.
11. Asegurar la disponibilidad de los medios que permitan imprimir los materiales asociados a la implementación del Proyecto DigiCraft.

12. Proporcionar a la Fundación Vodafone y a la Consejería De Educación la información requerida a través del formulario de seguimiento electrónico que se hará llegar a los centros al final de cada itinerario. Este formulario deberá ser completado por el centro en un plazo máximo de 15 días naturales desde su recepción haciendo un adecuado seguimiento periódico de la ejecución de las actuaciones previstas en el Proyecto.
13. Facilitar a la Fundación Vodafone y a la Consejería De Educación testimonios de alumnado y profesorado sobre el Proyecto DigiCraft (vídeos, textos, dibujos, etc.) si se solicitan.
14. Garantizar que los profesores responsables de impartir el Proyecto realizan las evaluaciones inicial y final a su alumnado a través de la aplicación diseñada por la Fundación Vodafone para tal fin.
15. Garantizar la participación del profesorado y alumnado del centro en el proceso de evaluación presencial del Proyecto DigiCraft, en el caso de ser un centro escogido para este fin por parte de Fundación Vodafone.
16. Participar en la medida de lo posible en aquellas actividades relacionadas con el Proyecto DigiCraft que se propongan, facilitando la implicación del profesorado y alumnado participante en las mismas.
17. Permitir a Fundación Vodafone 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, siempre bajo la supervisión de la Consejería De Educación.
18. Garantizar que los materiales cedidos por Fundación Vodafone para el desarrollo del Proyecto permanecen en el centro escolar en todo momento, no pudiendo ser prestados o cedidos a ninguna persona física o jurídica. En el caso de incidencias relacionadas con el incumplimiento de esta responsabilidad, Fundación Vodafone no se hará cargo de la reparación y/o sustitución de los materiales dañados, siendo esta responsabilidad del Centro. 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.
19. Responder ante el uso indebido de los materiales cedidos por Fundación Vodafone.

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 la Fundación Vodafone se reservan el derecho de excluir al centro incumplidor de la participación en el Proyecto.

## ANEXO III

### PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA TIC - DIGICRAFT

<b>Centro:</b>		<b>Código del Centro</b>	
<b>Localidad</b>			
<b>Coordinador/a del Proyecto</b> (Uno de los cinco participantes)			

<b>PRIMER Participante</b>	<b>Grupo de edad: A - 6 a 8 años (Obligatorio)</b>
Nombre:	
Apellidos:	
NIF:	
<b>SEGUNDO Participante</b>	<b>Grupo de edad: A - 6 a 8 años</b>
Nombre:	
Apellidos:	
NIF:	
<b>TERCER Participante</b>	<b>Grupo de edad: B - 9 a 12 años (Obligatorio)</b>
Nombre:	
Apellidos:	
NIF:	
<b>CUARTO Participante</b>	<b>Grupo de edad: B - 9 a 12 años (Obligatorio)</b>
Nombre:	
Apellidos:	
NIF:	
<b>QUINTO Participante</b>	<b>Grupo de edad: B - 9 a 12 años</b>
Nombre:	
Apellidos:	
NIF:	

En ....., a ..... de ..... de .....

Fdo.: ..... Director/a del Centro.

**Nota: Sólo se admite un equipo de docentes por centro.**