

BASES Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN – “AVENTURAS DIGICRAFT” COMUNIDAD DE MADRID 2025-2026

1. Objeto y organización

La participación en el proyecto Aventuras DigiCraft implica la aceptación de estas bases. Aventuras DigiCraft es una iniciativa de Fundación Vodafone España, que se implementa en la Comunidad de Madrid en colaboración con la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades.

El programa está dirigido a docentes de centros públicos y concertados de Educación Primaria (4º a 6º) y Secundaria (1º a 4º), con el objetivo de fortalecer sus competencias digitales y promover el uso seguro, creativo y responsable de la tecnología en el aula.

2. Itinerarios formativos y estructura

Aventuras DigiCraft ofrece dos itinerarios formativos diferenciados, adaptados a los niveles de Educación Primaria y Secundaria, ambos reconocidos oficialmente por la Comunidad de Madrid.

La inscripción implica la participación obligatoria en ambas Aventuras del itinerario correspondiente al nivel educativo. No es posible inscribirse en una sola Aventura.

2.1. Itinerario de Primaria

a)	Destinatarios
Docentes de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria de centros públicos y concertados de la Comunidad de Madrid.	

b) Aventuras incluidas

- **Bienestar Digital:** promueve un uso saludable y seguro de la tecnología, abordando temas como la huella digital, la gestión de datos personales, el equilibrio emocional y la inteligencia artificial.
- **Micro:bit:** introduce el pensamiento computacional y la programación mediante retos prácticos con el dispositivo Micro:bit, fomentando la creatividad y la resolución de problemas.

c) Modalidad y duración

- Modalidad semipresencial: una sesión online y una presencial por cada Aventura.
- Formación: 6 horas por Aventura (3h online + 3h presencial).
- Implementación en el aula: mínimo 4 de las 6 actividades propuestas en cada Aventura.

d) Inscripción

De 1 a 3 docentes por centro, con prioridad a los centros que inscriban 3 docentes.

2.2. Itinerario de Secundaria

a) Destinatarios

Docentes de 1º a 4º de ESO de centros públicos y concertados de la Comunidad de Madrid.

b) Aventuras incluidas

- **Bienestar Digital:** profundiza en la gestión consciente de los medios digitales, la construcción de una identidad digital segura, el análisis de la huella digital, el desarrollo de la empatía y el desarrollo de habilidades para ejercer una ciudadanía digital responsable.
- **Seguridad:** aborda la protección de dispositivos y datos personales, la prevención del ciberacoso y otros riesgos online, y la toma de decisiones informadas para proteger la privacidad y la integridad digital.

c) Modalidad y duración

- Modalidad semipresencial: una sesión online y una presencial por cada Aventura.
- Formación: 6 horas por Aventura (3h online + 3h presencial).
- Implementación en el aula: mínimo 4 de las 6 actividades propuestas en cada Aventura.

d) Inscripción

De 1 a 3 docentes por centro, con prioridad a los centros que inscriban 3 docentes.

3. Requisitos de participación

- Ser docente en activo en un centro público o concertado de la Comunidad de Madrid.

- Aval institucional del centro educativo, que garantiza que el/la docente dispone del tiempo, los recursos y el apoyo necesarios para participar y desarrollar el proyecto sin impedimentos durante el periodo formativo e implementación en el aula.
- Disponer de los recursos tecnológicos mínimos en las aulas donde se implementará el proyecto, incluyendo:
 - Acceso a Internet, con al menos 1 Mb/s de subida y 1 Mb/s de bajada por dispositivo.
 - Dispositivos adecuados (ordenadores portátiles o Chromebooks) con:
 - Navegador Google Chrome en versión superior a 90.
 - Cámara web, altavoz y micrófono.
 - Resolución de pantalla mínima de 1024x768 píxeles.
 - Al menos 1 GB de RAM disponible para aplicaciones.
- La inscripción y participación son gratuitas.

4. Compromisos del participante en cada Aventura

- Asistencia obligatoria a todas las formaciones.
- Implementación en el aula de 4 de las 6 actividades de cada Aventura.
- Elaboración de una tarea entregable con documentación del trabajo desarrollado por Aventura.
- Subida de las tareas a la plataforma correspondiente.

5. Protección de datos personales

Fundación Vodafone España y la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades de la Comunidad de Madrid actuarán, según corresponda, como responsables del tratamiento de los datos personales tratados en el marco del proyecto Aventuras DigiCraft. Se garantizará la **confidencialidad** y se aplicarán las **medidas de seguridad adecuadas**.

Los datos personales se tratarán conforme al **Reglamento (UE) 2016/679 (RGPD)**, la **Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD)**, y la normativa autonómica aplicable, exclusivamente para la gestión de la participación en el proyecto Aventuras DigiCraft, la comunicación de información relevante y la certificación de la formación.

La participación en el proyecto Aventuras DigiCraft y la aceptación de estas Bases implican el tratamiento de datos personales con las siguientes bases jurídicas:

- Ejecución de la relación derivada de la participación en el proyecto Aventuras DigiCraft (art. 6.1.b RGPD).
- Cumplimiento de obligaciones legales en materia educativa y administrativa (art. 6.1.c RGPD).
- Interés legítimo de la organización para informar sobre actividades vinculadas al Proyecto (art. 6.1.f RGPD).

Los datos tratados serán los estrictamente necesarios para la gestión de la inscripción, seguimiento de la formación, control de asistencia, evaluación y certificación.

Las personas participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación del tratamiento y portabilidad a través de los canales habilitados por Fundación Vodafone España (data.privacy.gr@vodafone.com) y la Comunidad de Madrid (protecciondatospresidencia@madrid.org), así como mediante los procedimientos previstos en la normativa vigente.

Los datos se conservarán durante el tiempo necesario para la gestión del proyecto Aventuras DigiCraft y, posteriormente, durante los plazos legales de conservación y prescripción de responsabilidades.

La participación implica la aceptación de este tratamiento de datos.

6. Información de contacto

Para cualquier consulta, solicitud de información adicional o aclaración sobre el proceso de inscripción y participación en Aventuras DigiCraft, las personas participantes podrán contactar a través del correo electrónico hola@digicraft.es.