



DigiCraft
Aventuras

Convocatoria | Curso 25/26
Fundación Vodafone

“Aventuras DigiCraft” es un proyecto enmarcado dentro del Programa DigiCraft de Fundación Vodafone España, que tiene como objetivo potenciar la transformación digital de los centros educativos y formar al alumnado 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



La **metodología DigiCraft** nace de la colaboración con 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 en las cinco áreas competenciales que configuran 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

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**.

DigiCraft | ¿Qué ofrecen las Aventuras?

Durante el curso escolar 2025-2026 habrá **2 Aventuras DigiCraft para Primaria** (4º a 6º) y **2 Aventuras DigiCraft para Secundaria** (1º a 4º). La inscripción implica participar en las dos Aventuras correspondientes al nivel educativo.

Cada Aventura está compuesta por **6 actividades**, con una duración aproximada de una hora cada una, diseñadas para implementarse en el aula.

A través del juego y la experimentación, estas actividades acercan al alumnado a conceptos clave de la competencia digital.

Cada actividad dispone de su **propia guía didáctica** que explica cómo impartirla en el aula paso a paso, detalla las competencias digitales y transversales que se trabajan y brinda recomendaciones para su implementación.



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

Contenidos muy pautados para facilitar el trabajo docente



1. Mi huella digital: privacidad, permanencia y seguridad en la red

 Con materiales

 Sin kit

 Con ordenador

Descripción

En esta actividad el alumnado aprende qué es la huella digital, cómo se crea y la importancia de proteger sus datos personales. A través de una dinámica visual con confeti, el análisis crítico de publicaciones simuladas y la elaboración de una promesa de privacidad, se convierten en auténticos detectives digitales.

Preparación

- Agrupamiento: pequeño grupo (2-3 personas).
- Preparar el material necesario para la actividad.
- Llevar impreso en papel el documento con el dibujo de la ciudad.
- Llevar impreso y recortado el documento con las insignias de detectives.
- Importante: crear la cuenta de Padlet del educador o educadora, clonar el padlet que usaremos en la actividad y abrirlo en todos los ordenadores que el alumnado vaya a utilizar.

Materiales

 Ordenador

Material informático.
Windows, ChromeOS, Mac o Linux.

 Confeti

Material de papelería.

 Descargable alumnado

Descargable con el dibujo de una ciudad.
Un documento por grupo de trabajo.

 Descargable alumnado

Descargable con las insignias de detectives.
Un documento por cada 4 alumnos.

Pasos a seguir

En el mundo digital, vamos dejando un rastro llamado huella digital, formado por todo lo que compartimos voluntariamente (como fotos, comentarios o likes), lo que se recoge automáticamente (como nuestras búsquedas o los vídeos que vemos), y también lo que otras personas publican sobre nosotros y nosotros. Aunque estos datos puedan parecer insignificantes por separado, al acumularse ofrecen mucha información sobre nuestros gustos, intereses y hábitos, lo que permite a plataformas y anunciantes personalizar contenidos o mostrar publicidad ajustada a nuestro perfil.

Por eso es fundamental que aprendamos a identificar qué datos son privados, cómo se recopilan y qué consecuencias puede tener compartirlas. Esta actividad nos ayuda a reflexionar sobre la permanencia de la información en internet y a tomar decisiones conscientes para **proteger nuestra identidad digital**. Como niñas y niños, también tenemos derecho a la privacidad y a participar en las decisiones sobre cómo se usan nuestros datos, y esta sesión forma parte esencial de nuestro camino hacia un uso más seguro, responsable y saludable de la tecnología.

Antes de comenzar la actividad, hay que crear la cuenta del educador o educadora para crear un mural colaborativo, para ello seguimos estos pasos:



COLABORACIÓN VISUAL PARA LABORES CREATIVAS Y FINES EDUCATIVOS

¡Regístrate, es gratis!



Regístrate

Te registras aquí

 Regístrate con Google

 Regístrate con Microsoft

 Regístrate con Apple

o regístrate con el correo electrónico

1. Entrar en la página web de **Padlet** y pulsar en **Regístrate**. ¡Es gratis! 2. Completar los datos requeridos y pulsar sobre **Continuar**.

- En la **Aventura DigiCraft: Bienestar digital (disponible para 9-12 años y +12 años)** el alumnado explora cómo relacionarse con la tecnología de forma responsable, segura y equilibrada, analizando su privacidad, identidad digital, la conexión permanente, y el papel de los algoritmos, entre otros aspectos clave de su vida digital.
- En la **Aventura DigiCraft: Micro:bit (9-12 años)** (*imprescindible disponer de micro:bit 2.0 en el centro*) el alumnado se introduce en el pensamiento computacional y la programación a partir de retos prácticos con la placa, poniendo en juego la lógica, creatividad y resolución de problemas.
- En la **Aventura DigiCraft: Seguridad (+12 años)** se trabajan conceptos como el ciberacoso, la importancia de proteger los dispositivos y la gestión adecuada de los datos personales en el mundo digital.

CALENDARIO



PRIMARIA

Aventura Bienestar Digital (9-12 años)

- 9 de febrero (online) y 16 de febrero (CITF a confirmar) - 17:00-20:00 o
- 10 de febrero (online) y 17 de febrero (CITF a confirmar) - 17:00-20:00

Aventura micro:bit (9-12 años)

- 15 de abril (online) y 22 de abril (CITF a confirmar) - 17:00-20:00 o
- 16 de abril (online) y 23 de abril (CITF a confirmar) - 17:00-20:00

** Para esta Aventura es imprescindible disponer de placas micro:bit 2.0 en el centro

SECUNDARIA

Aventura Bienestar Digital (+12 años)

- 11 de febrero (online) y 12 de febrero (CTIF a confirmar) - 17:00 a 20:00.

Aventura Seguridad (+12 años)

- 20 de abril (online) y 21 de abril (CTIF a confirmar) - 17:00 a 20:00.

Las formaciones, junto con las horas dedicadas a la implementación de las actividades, estará **certificada por la comunidad.**

¿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 práctica por Aventura, en la que veremos cómo realizar cada actividad con el alumnado.
- **Acompañamiento:** a través del correo *hola@digicraft.es* durante todo el proceso de implementación en el aula
- Y... ¡mucho diversión con el alumnado!

¿Qué necesitamos por vuestra parte?

- **Aval de vuestro centro educativo** para asistir a las formaciones e implementar las Aventuras en el aula.
- **Disponer 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) Acceso a internet, con al menos 1 Mb/s de subida y 1 Mb/s de bajada por dispositivo.
 - B) 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 todas las formaciones** impartidas.
- **Implementar en el aula al menos 4 actividades** de las 6 que tiene cada Aventura.



¿Qué necesitamos por vuestra parte?

- **Rellenar un entregable final por Aventura** en el que debéis explicar brevemente cómo habéis realizado cada actividad y cómo podríais transferir los conocimientos adquiridos a otros ámbitos docentes, y realizar un breve cuestionario.
 - Fecha de entrega:
 - Primaria
 - Bienestar Digital 9-12 → 9 de abril
 - Micro:bit 9-12 → 4 de junio
 - Secundaria
 - Bienestar Digital +12 → 9 de abril
 - Seguridad +12 → 4 de junio
- **Responder dos cuestionarios anónimos online solo para las Aventuras de Bienestar Digital.** Ambos se completan antes de comenzar y al finalizar la Aventura.
 - Cuestionario pre docentes: <https://forms.office.com/e/euyMwnjTae>
 - Cuestionario post docentes: <https://forms.office.com/e/jySgdvmjrQ>



DigiCraft

Aventuras

Una nueva
manera de
conectar

¡Os esperamos!

