



CRI-TIC

Infancia y jóvenes con criterio digital

GARANTIZANDO LA INCLUSIÓN DIGITAL
DESDE LA INFANCIA





FUNDACIÓN ESPLAI

Fundación Esplai Ciudadanía Comprometida es una entidad sin ánimo de lucro que desarrolla proyectos y programas para **promover el empoderamiento ciudadano** desde la **perspectiva de los derechos, la inclusión y la transformación social** mediante el **trabajo en red, la acción socioeducativa y la inclusión en el ámbito de las TIC.**

¿QUÉ HACEMOS?

Impulsamos **proyectos estructurados en diversas áreas** de acción con el apoyo de otras organizaciones y agentes sociales. Asumimos el reto de contribuir a la **mejora de la sociedad** promoviendo la **participación ciudadana, colaborando con otras entidades** y proporcionando **educación de calidad** en materia de las **TIC para la inclusión social.**

-  Asesoría y Gestión Tercer Sector
-  Voluntariado y Tercer Sector
-  Formación TIC e Inserción Labor
-  Inclusión Digital
-  Participación y liderazgo juvenil
-  Justicia Educativa

COLECTIVOS CON LOS QUE TRABAJAMOS

-  INFANCIA
-  JÓVENES
-  PERSONAS VULNERABLES
-  DIVERSIDAD FUNCIONAL
-  MIGRANTES
-  MAYORES
-  GÉNERO
-  PERSONAS PRIVADAS DE LIBERTAD

Realizamos proyectos para **empoderar a la ciudadanía y contribuir a mejorar la sociedad.** Nuestra **misión** es que cada **persona sea protagonista de su propia historia** y disponga de las **condiciones para definir su itinerario vital**, para ello elaboramos **proyectos** que se dirigen a colectivos concretos y se **adaptan a sus necesidades específicas.**



CODI >

Programa de Competencias Digitales para la Infancia >>>

 Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia

 Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

 GOBIERNO
DE ESPAÑA

 MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES
Y AGENDA 2030



CRI-TIC

El proyecto **CRI-TIC, Infancia y jóvenes con criterio digital**, liderado por Fundación Esplai en Andalucía tiene como objetivo principal favorecer la **adquisición de competencias digitales** buscando garantizar la inclusión digital desde la infancia.

La implementación de este proyecto implica una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que **fomenta una actitud crítica y responsable de la tecnología**, no sólo para el aprendizaje o el trabajo, también para la participación en la sociedad y la interacción social.

Este proyecto se enmarca en el programa de Competencias Digitales para la Infancia, conocido como **CODI**, desarrollado por el Alto Comisionado contra la Pobreza Infantil y el Ministerio Juventud e Infancia y Agenda 2030 y **financiado con fondos europeos NexGenerationEU**, a través del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

La Brecha Digital



en sus diferentes niveles, siguen estando presentes en nuestra **sociedad** como una expresión más de **exclusión social, económica y educativa**.

Las competencias digitales, teniendo en cuenta el entorno digitalizado en el que vivimos, son fundamentales para **inclusión educativa, laboral y social** de niños, niñas y adolescentes.



Competencias digitales

básicas en niños, niñas y adolescentes en riesgo de **exclusión digital**.



PARTICIPANTES

El proyecto trata de cerrar la brecha social digital dotando de competencias digitales a niños, niñas y adolescentes de entre 9 y 17 años. Para ello, se ha estructurado la acción formativa en tres líneas personalizadas, según el rango de edad, **adaptándolas a sus necesidades** y características específicas:

- **Competencias digitales básicas** a niños y niñas de entre **9 y 10 años**, así como de **11 a 13 años**.
- Iniciando la enseñanza de competencias digitales avanzadas en adolescentes de entre **14 y 17 años**, **favoreciendo la empleabilidad** con perspectiva de género.

IMPLEMENTACIÓN Y METODOLOGÍA

La implantación del proyecto se realiza de forma **presencial** en horario **extraescolar** y/o **horas no lectivas**. Incluyendo, períodos estivales como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.

Los espacios destinados para ello, serán los presentes en las escuelas, institutos, centros propios y espacios de entidades del Tercer Sector.

Por otro lado, la metodología formativa se basa en la aplicación práctica del ABP (**Aprendizaje Basado en Proyectos**) una manera activa, innovadora e inclusiva para promover el aprendizaje por **competencias**, la **resolución de conflictos** y el **aprendizaje práctico** del alumnado, convirtiéndolo en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y fomentando el **trabajo en grupo**.

Además, incorpora otras estrategias innovadoras como son: la gamificación, storytelling y el aprendizaje cooperativo.





ESTRUCTURA Y LINEAS FORMATIVAS

El programa, se compone de un total de **3 líneas formativas**, según el rango de edad al que se dirige.

Cada línea formativa, consta de un total de **cinco etapas**, donde el alumnado tendrá el apasionante **reto de superar un total de seis misiones**. Cada misión, tiene una duración estimada de **60 minutos**. De manera que se irá favoreciendo el **desarrollo de las competencias digitales y transversales**, a medida que se vaya avanzando por las diferentes etapas.

Competencias adquiridas

Línea formativa 1.1	Constelación internet (9-11 años)
Objetivo	Etapas
Dotar de competencias digitales básicas	Etapa 1: ¡Quiero estudiar! Etapa 2: Soy yo, tú eres Etapa 3: Mi yo virtual Etapa 4: Titanes de la creación virtual Etapa 5: 1,2,3 ¡en la red!

- ✓ Beneficios de las TIC
- ✓ Fake news: fiabilidad de información
- ✓ Identidad digital y Netiqueta (comunicación respetuosa en las TRIC)
- ✓ Prevención Ciberacoso
- ✓ Protección de datos personales y dispositivos: políticas de privacidad y cookies
- ✓ Bibliotecas digitales, Ebooks, canales de comunicación: Skype, TEAMS, Meet
- ✓ Creatividad digital: herramientas de diseño, elaboración de contenidos digitales
- ✓ Participación ciudadana a través de las TRIC

Línea formativa 1.2	Odisea en la red (12-13 años)
Objetivo	Etapas
Dotar de competencias digitales básicas	Etapa 1: ¡No sin mi móvil! Etapa 2: Hablando se entiende la gente. Etapa 3: Tengo una amiga que... Etapa 4: Busca bien y acertarás Etapa 5: Código secreto

Competencias adquiridas

- ✓ Uso responsable y consciente de la tecnología y redes sociales
- ✓ Bienestar digital
- ✓ Identificar situaciones de distracciones en el uso de las NTIC
- ✓ Protección de la salud física y mental
- ✓ Prevención de las adicciones a las NTIC: diferencias entre abuso y adicción
- ✓ Habilidades de búsqueda en internet y análisis de la información. Introducción a la IA.
- ✓ Prevención e identificación del Cyberbullying

Línea formativa 1.3	Future City (14-17 años)
Objetivo	Etapas
Iniciar la enseñanza de competencias digitales avanzadas favoreciendo la empleabilidad con perspectiva de género	Etapa 1: Sólo un rato más Etapa 2: ¡Porque yo lo valgo! Etapa 3: Quién es quién en la red Etapa 4: Se buscan valientes Etapa 5: Habilidades para el futuro

Competencias adquiridas

- ✓ Redes sociales y salud mental: Uso, abuso y adicción a las TRICS, compras y apuestas
- ✓ Protección de datos personales y privacidad, doble factor de autenticación
- ✓ Identidad, huella digital y netiqueta
- ✓ Ocio saludable
- ✓ Ciberseguridad y prevención de ciberacoso (doxxing, sexting, grooming, fraping)
- ✓ Creatividad digital: herramientas de diseño y elaboración de contenidos (canva, Screenpal, padlet, Genially)
- ✓ Búsqueda de empleo,

Así pues, cada niño, niña y adolescente completará un **itinerario formativo de un total de 30 horas**, compuesto de contenidos útiles y prácticos que favorecerán el desarrollo de **habilidades digitales, recogidas en el Marco europeo de competencias digitales (DIGCOMP)**

[- Clic aquí, para más información -](#)

En este sentido, la mayor parte del contenido se adhiere a los materiales facilitados en la propia convocatoria. Sin embargo, **CRI- TIC** también contempla materiales propios adicionales de **robótica educativa**, como por ejemplo:

Creación de videojuego



Creación de una animación y/o videojuego sencillo mediante Scratch para introducir el **uso creativo** de la tecnología y la lógica computacional.

¿Regamos nuestras plantas?



A través de la programación de las **placas Makey Makey** podremos ver si una planta necesita ser regada o no, fomentando de forma **transversal** conocimientos sobre sostenibilidad.

PROGRAMACIÓN

CRI-TIC es un proyecto flexible, adaptado a los contextos donde se implemente. Por ello, los **itinerarios formativos de 30 horas** podrán ser desarrollados desde **enero de 2024, hasta 31 de diciembre 2025**.

En horario extraescolar y/o horas no lectivas. Incluyendo, períodos estivales y vacacionales, como la Semana Santa o la Navidad y la implantación en las Escuelas de Verano.

Enero 2024



Diciembre 2025

PARA MÁS INFORMACIÓN

Beatriz Priego Sánchez
Referente CRI-TIC Granada

670617706
beatriz.priego@fundacionesplai.org

Rocío Luque Costi
Coordinadora CRI-TIC Andalucía

697615483
rocio.luque@fundacionesplai.org