

## Proyecto 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”.

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.

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, especialmente en las niñas.

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

El proyecto se realiza con la colaboración de Fundación Vodafone España.

**Para la realización del proyecto “DigiCraft” el centro recibirá un kit de material por cada itinerario formativo. En caso de abandonar o no certificar en el proyecto este material se deberá devolver.**

**El centro deberá de contar con una tablet por cada 3 alumnos y alumnas para poder desarrollar las actividades.**

## 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 y el aprendizaje basado en resolución de problemas desde edades tempranas.
- c) Desarrollar e implementar proyectos de trabajo con los alumnos y alumnas en el aula.
- d) Fomentar el desarrollo de las competencias STEAM, incidiendo de forma especial en ciencias, tecnología e ingeniería.

## Contenidos:

Primer curso 2021-2022: (Itinerario 1)

- ✘ Realidad Aumentada y Videojuego – I. (6 - 8 años)
- ✘ Realidad Aumentada y Videojuego – II. (9 - 12 años)

Segundo curso 2022-2023: (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 2023-2024: (Itinerarios 4 y 5)

- ✘ IoT – I (6 - 8 años)
- ✘ IoT – II (9 - 12 años)
- ✘ Nuevo contenido por determinar – I (6 - 8 años)
- ✘ Nuevo contenido por determinar – 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 al profesorado que imparta docencia en centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León en los niveles educativos de Primaria con alumnos y alumnas de edades comprendidas entre 6 a 8 años (grupo de edad A) y alumnos y alumnas 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 2 a 5 docentes, siendo **obligatorio que al menos exista una persona que imparta docencia en cada uno de los grupos de edad.**

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
<b>Total CyL</b>	<b>30</b>

### Inscripción:

La inscripción de participación en el proyecto será del 2 de noviembre al 29 de noviembre de 2021.

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 y la realizará uno de los participantes del equipo, quien deberá descargar el modelo del ANEXO I de esta convocatoria, cumplimentarlo y adjuntarlo junto a la inscripción.

En dicho anexo se relacionarán los integrantes del equipo de docentes, debiendo ir firmado manual o digitalmente por el director/directora 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 haber participado en 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 realizado actividades en el aula relacionadas con las TIC o nuevas metodologías, se otorgarán 0,5 puntos por actividad, hasta un máximo de 2 puntos.
- e) 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.
- f) Por estar 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.

Para el cálculo de la puntuación se hallará en cada apartado la media aritmética de los puntos de todos los integrantes del equipo.

Todos los méritos serán referidos a los dos cursos previos al de la convocatoria, salvo lo dispuesto en el punto f) 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.

Aquellos apartados que se bareman de forma automática, no necesitan presentar ninguna documentación.

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, dando prioridad en cada una de ellas a aquellos centros educativos que no estén participando en otro PIE TIC en el presente curso.

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.

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 procedería 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: 10 de diciembre de 2021

Lista de admitidos definitiva: 17 de diciembre de 2021

Se concederá un plazo de tres días hábiles 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 (2021-2022).

### 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 conectar juntos y con los kits facilitados.**

#### *Grupo de edad A - 6 a 8 años:*

- ✘ Primera sesión: 25 de enero de 2022, de 17:00 a 19:00. (2 horas)

Contenidos:

- ✓ Introducción al proyecto DigiCraft, explicación de sus objetivos y metodología.

- ✘ Segunda sesión: 27 de enero de 2022, de 16:30 a 19:30. (3 horas)

Contenidos:

- ✓ Realización práctica 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.
  - Consejos y sugerencias sobre su aplicación en aula.

- ✘ Tercera sesión: 1 de febrero de 2022, 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:**

- ✘ Primera sesión: 8 de febrero de 2022, de 17:00 a 19:00. (2 horas)

Contenidos:

- ✓ Introducción al proyecto DigiCraft, explicación de sus objetivos y metodología.
- ✘ Segunda sesión: 10 de febrero de 2022, de 16:30 a 19:30. (3 horas)

Contenidos:

- ✓ Realización práctica 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.
  - Consejos y sugerencias sobre su aplicación en aula.
- ✘ Tercera sesión: 17 de febrero de 2022, 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, teniendo que dedicar una hora a la semana de trabajo directo con los alumnos y alumnas, 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 de Formación del Profesorado del CRFP TIC y en la plataforma DigiCraft de la Fundación Vodafone.

Los participantes deberán elaborar un libro de Moodle en la plataforma en la que se vea con documentación gráfica el trabajo desarrollado.

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

- En el **segundo y tercer curso** de desarrollo del programa (2022-2023 y 2023-2024).

#### **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 dos itinerarios formativos, grupo de edad y curso, lo que hace un total de 16 horas de formación.

#### **Fase colaborativa:**

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

#### **Fase de aplicación al aula:**

Se realizará en los centros de los participantes. En esta fase los participantes desarrollarán las actividades propuestas en el proyecto, teniendo que dedicar una hora a la semana de trabajo directo con los alumnos y alumnas. La duración de esta fase será de 14 semanas por cada uno de los itinerarios, llevándose a cabo uno en el primer semestre y otro en el segundo semestre del curso.

Por esta fase se computarán 28 horas por curso.

#### **Evaluación:**

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

- a) Evaluación de la formación recibida: Consecución de niveles competenciales, elaboración de contenidos, nivel de aplicación al aula, nivel de satisfacción.
- b) Realización de un cuestionario de valoración subjetiva de la experiencia realizada por el profesorado, mediante una escala de valoración.
- c) 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 una feria tecnológica autonómica y un acto de clausura de carácter nacional en los que podrán participar representantes de cada uno de los centros participantes.

Por parte de los coordinadores (CFIE y CRFPTIC) y de los tutores se seleccionará algún proyecto para participar en estos actos a los cuales el equipo deberá asistir para exponer el trabajo realizado.

### **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 (2021-2022) y 60 horas, equivalentes a 6.0 créditos en el segundo (2022-2023) y tercer curso (2023-2024).

En caso de que algún componente del equipo no esté destinado en el centro en los segundo y tercer año de desarrollo, podrá ser sustituido por un nuevo compañero del centro, siendo requisito imprescindible que en cada curso académico exista al menos una persona que imparta docencia en cada uno de los grupos de edad.



**ANEXO I**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA TIC**

Centro: \_\_\_\_\_

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

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

Fdo.: .....

Director/a del centro

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