



OS INVITAMOS A UNA **AVENTURA DIGITAL**

30 horas de formación gratuita
con contenidos y actividades
adaptados a cada edad

PARA NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN CASTILLA - LA MANCHA



¿QUÉ ES CODI?

El **Programa Competencias Digitales para la Infancia (CODI)**, es un programa de digitalización que prevé actividades de formación en horario extraescolar o no lectivo, para dotar de competencias digitales básicas y/o avanzadas niños, niñas y adolescentes, priorizando a aquellos en situación de vulnerabilidad. Este proyecto promovido por la Dirección General de Infancia y Familia de la Consejería de Bienestar Social de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha está financiado a través de mecanismos de recuperación y resiliencia del instrumento Next Generation EU.

¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL PROGRAMA CODI?

Combatir la brecha social digital dotando de competencias digitales básicas a niñas y niños entre 9 y 17 años dando prioridad al alumnado en situación de vulnerabilidad.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A niños, niñas y adolescentes de Castilla-La Mancha en las edades comprendidas entre los rangos de 9 a 13 años y de 14 a 17 años.

¿CÓMO ES LA FORMACIÓN?

La formación es presencial y utiliza una metodología activa e inclusiva basada en el uso de recursos digitales. Se programará en horarios y periodos no lectivos incluyendo también la posibilidad de ofrecerlo en formato intensivo en periodos vacacionales. El programa pone a disposición del centro todos los contenidos y materiales necesarios para la impartición del curso así como una plataforma de gestión y aprendizaje que hará el seguimiento del alumnado. Se trabajará con una atractiva plataforma educativa especialmente diseñada por el Ministerio de Juventud e Infancia para que el alumnado adquiera las competencias digitales identificadas en el Marco Europeo de Referencia de las Competencias Digitales de la Ciudadanía (DigComp). Esta formación servirá de base para la futura acreditación de las competencias digitales según los estándares establecidos por la Unión Europea.

LÍNEAS DE FORMACIÓN

La formación se organiza en horarios y periodos no lectivos siguiendo el contenido formativo establecido por el Marco Europeo de Competencias Digitales DigComp 2.1 de la Comisión Europea. Estas actividades extraescolares en competencias digitales se desarrollan en dos líneas formativas adaptadas según rangos de edades:

Línea 1.1

De 9 a 11 años.

Constelación Internet
Línea 1 (9-11 años)

Tus logros: Proyectos, Actividades, Herramientas

Selecciona el proyecto en el que trabajar:

- Yo soy ya lo más tu
- ¡Yo quiero estudiar!
- Por un futuro mejor
- Méjor virtual
- ¡¿¿¿... En la red!

Además de los contenidos y actividades del programa, ponemos a tu disposición todo este material sobre las herramientas más frecuentes que puedes usar... ¡Aprovechalo!

Herramienta 1 a 6: Aprende con ayuda de...

Línea 1.2

De 12 a 13 años

Odisea en la red
Línea 1-2 (12-13 años)

Tus logros: Proyectos, Actividades, Herramientas

Selecciona el proyecto en el que trabajar:

- No en su escuela
- ¡Realizado se urdido la gesta!
- Tengo una empresa...
- Mi grupo de amigos
- El teléfono inteligente

Además de los contenidos y actividades del programa, ponemos a tu disposición todo este material sobre las herramientas más frecuentes que puedes usar... ¡Aprovechalo!

Herramienta 1 a 6: Aprende con ayuda de...

Línea 2

De 14 a 17 años

Future City
Línea 1-2 (14-17 años)

Tus logros: Proyectos, Actividades, Herramientas

Selecciona el proyecto en el que trabajar:

- ¡Qué gran idea!
- ¡Porque es la mejor!
- ¡El futuro es ahora!
- Trabajando...
- ¡Qué se quien en la red!

Además de los contenidos y actividades del programa, ponemos a tu disposición todo este material sobre las herramientas más frecuentes que puedes usar... ¡Aprovechalo!

Herramienta 1 a 6: Aprende con ayuda de...



MARCO DIGCOMP 2.2: FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES

Viviendo en un mundo digital: ¿por qué son tan importantes las competencias digitales para nuestros hijos?

La tecnología ha cambiado por completo la manera en que aprendemos, nos comunicamos, disfrutamos del tiempo libre y nos relacionamos con los demás. Vivimos en un mundo digital, y esto significa que todas las personas, independientemente de su edad, necesitamos aprender a utilizar las herramientas tecnológicas de manera segura y responsable.

Pero, ¿qué significa tener competencias digitales? Es mucho más que saber usar un móvil o un ordenador. Ser competente en tecnología implica saber cómo usar estas herramientas para aprender, crear, compartir información de forma segura y resolver problemas. Esto ayuda a los

niños, niñas y adolescentes a prepararse para su vida en el futuro, tanto en lo personal como en lo profesional.

¿Por qué es importante para la población infantil y juvenil?

Hoy en día, no saber manejar las tecnologías puede convertirse en una desventaja, tanto en la escuela como en su vida social. A medida que el mundo se vuelve más digital, las habilidades tecnológicas se han vuelto básicas, como lo son leer o escribir. Por ejemplo, nuestros hijos y nuestras hijas necesitan estas competencias para hacer trabajos escolares, relacionarse con amigos y amigas de forma responsable en redes sociales, jugar en línea de manera segura y, más adelante, para encontrar un buen trabajo.

¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS DIGITALES?



Las competencias digitales incluyen conocimientos y habilidades que ayudan a los niños y las niñas a:

- Usar Internet de forma segura y respetuosa.
- Buscar información fiable y distinguirla de la falsa.
- Crear y compartir contenidos interesantes, como videos o proyectos escolares.
- Resolver problemas usando herramientas tecnológicas.
- Relacionarse y comunicarse con otras personas, cuidando su privacidad y respetando a quienes les rodean.

DIGCOMP: UNA GUÍA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES DIGITALES



Para ayudar a las familias y las escuelas, existe una herramienta llamada *DigComp 2.2*, una guía creada por expertos europeos para enseñar y reforzar estas competencias. Este marco ayuda a quienes ejercen responsabilidades educativas a planificar actividades y programas que beneficien a nuestros hijos y nuestras hijas.

¿QUÉ PUEDEN HACER LAS FAMILIAS?



Las instituciones y las escuelas tienen un papel muy importante, pero las familias también pueden ayudar. Padres y madres pueden:

- Acompañar a sus hijos e hijas en el uso de la tecnología.
- Enseñarles a identificar peligros en línea, como el ciberacoso o las noticias falsas.
- Fomentar un uso equilibrado, evitando pasar demasiado tiempo frente a las pantallas.
- Buscar actividades digitales educativas, como juegos para aprender idiomas, matemáticas o programación.



+ INFORMACIÓN:

Marta Manzano - 675 957 650
mmanzano@grupomainjobs.com

Rosa Rico - 652 458 181
mrrico@grupomainjobs.com

