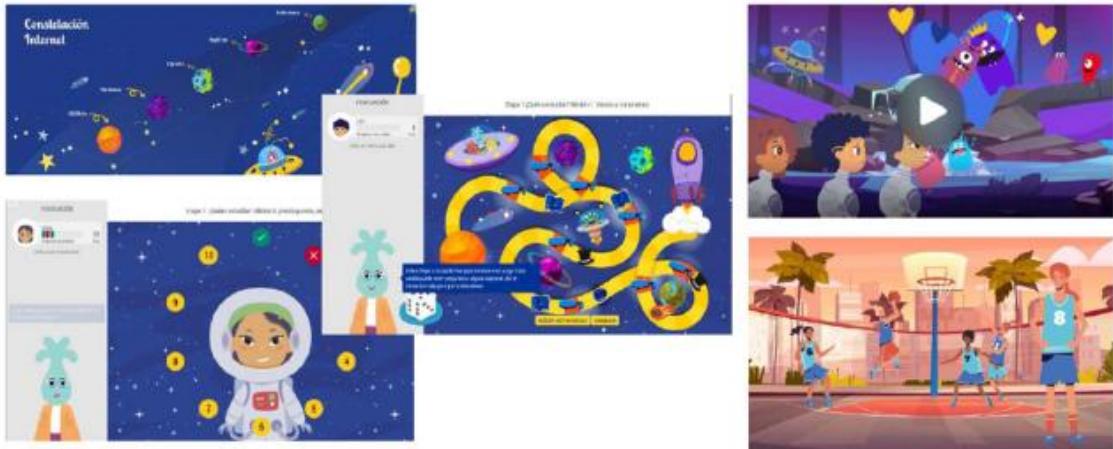


CODÍZATE CON PLAN



C O D I ➤ Programa de Competencias Digitales para la Infancia ➤➤➤

- * 9-11 años: competencias digitales básicas y seguridad online
- * 12-13 años: privacidad en redes y prevención del ciberacoso
- * 14-17 años: competencias digitales avanzadas, y empleabilidad y perspectiva de género

Actividades: dinámicas formativas y lúdicas que fomentan creatividad, trabajo en equipo y aprendizaje activo

- Línea formativa 1.1: dirigida a niños y niñas de entre 9 y 11 años
- Línea formativa 1.2: dirigida a chicos y chicas de 12 y 13 años
- Línea formativa 2: dirigida a adolescentes de entre 14 y 17 años



El programa se basa en el Marco Europeo de Competencias Digitales DigComp2 de la Comisión Europea. Las líneas formativas 1.1 y 1.2 se corresponden, respectivamente, con el nivel básico e intermedio del marco europeo, mientras que la línea 2 se enmarca en el nivel intermedio avanzado.

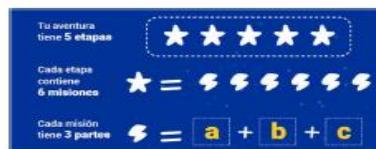
Contenidos

El programa CODI ofrece una formación en competencias digitales y una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que conlleva un uso seguro y responsable de la tecnología. Entre las temáticas transversales del programa destacan: seguridad en internet, privacidad y protección de datos, identidad digital, responsabilidad en el uso de las redes sociales, modelos de comunicación y ciberacoso.

Los contenidos de cada línea formativa se desarrollan a través de una plataforma online interactiva en torno a una narrativa adaptada al rango de edad que contribuye a involucrar, motivar, mejorar la comprensión y aumentar la retención.

La estructura es la misma para cada una de las tres líneas formativas:

- Cada línea se articula en 5 etapas
- Cada etapa tiene 6 misiones
- Cada misión tiene 3 partes: A, B y C



Cada una de las etapas aborda una temática distinta que se desarrolla a lo largo de las 6 misiones de las que se compone. Cada misión prevé una actividad o reto a superar.

La línea formativa 1.1, correspondiente al rango entre 9 y 11 años, se centra en el espacio y su historia narrativa es Constelación Internet



Esta línea se inspira en la idea de una constelación como un conjunto de estrellas que trabajan en conjunto de manera armoniosa, a través de personajes acordes con la edad evolutiva del alumnado que se presentan como compañeros y compañeras de aventuras.

- En la primera etapa se abordan temáticas tales como las ventajas de internet, las modalidades de realizar búsquedas de información *online* y el uso del *web*.
- La segunda etapa se centra en la comunicación digital respetuosa.
- La tercera profundiza en la privacidad y protección de datos.
- La cuarta busca desarrollar la creatividad del alumnado a través de distintas herramientas digitales.
- La quinta etapa abarca los distintos canales de interacción digital. A lo largo de las misiones, el alumnado ampliará sus conocimientos prácticos al realizar carteles, presentaciones, tarjetas de visita, memes, etc.

La narrativa de la **Línea 1.2** correspondiente al rango entre 12 y 13 años se centra en **Odisea en la red**.



El propio nombre evoca un viaje desafiante en el entorno digital, donde el alumnado está llamado a llevar a cabo acciones para resolver los desafíos relacionados con el mundo digital a través de la colaboración con los personajes de la narrativa.

- La primera etapa de esta línea formativa se centra en las buenas prácticas digitales para poder identificar casos de uso ordinario de internet, abuso y tecnoadicciones.
- La segunda etapa hace hincapié en la comunicación digital y en el ciberacoso.
- La tercera explora temáticas tales como la netiqueta y la identidad digital.
- La cuarta detalla las distintas formas de orientar las búsquedas en línea para obtener información específica y aprender a verificarla.
- En la quinta etapa se profundiza en la cuestión de seguridad en internet, amenazas y ciberataques. El alumnado cumplirá los contenidos de las misiones a través de documentos colaborativos, carteles, infografías, tablas, etc.

La línea 2, dirigidas a adolescentes de entre 14 y 17 años, se desarrolla alrededor de la narrativa FutureCity.



La acción se sitúa tres décadas más tarde en una ciudad del futuro que se encuentra sumida en el caos debido a la expansión desenfrenada de las tecnologías que ha tenido repercusiones en varios aspectos de la vida. Bajo el lema "Todo tiene solución en tu presente", el alumnado tiene que colaborar con el personaje protagonista, viajando en el tiempo, para corregir los errores que llevan al caos.

- La primera de las etapas de la línea formativa 2 aborda la temática del uso de internet, del abuso y de las tecnoadicciones por parte de los y las adolescentes.
- La segunda y tercera etapa profundizan en la influencia de las redes sociales, la netiqueta, la identidad digital y la protección de datos.
- La cuarta etapa pone el foco en el ciberacoso
- La quinta busca desarrollar habilidades para el futuro en términos profesionales.

Los contenidos de las misiones se plasmarán en documentos colaborativos, infografías, carteles, podcasts, tutoriales y demás herramientas creadas por el propio alumnado.

El contenido de cada línea formativa se corresponde con **30 unidades didácticas**, tantas como las misiones de todas las etapas, a las que se añade una sesión inicial de introducción y una sesión final de conclusión. Este contenido es obligatorio para poder completar la formación y para que cada participante obtenga su certificado oficial.

Enfoque educativo

El programa CODI busca unir la tecnología y la educación en un mismo propósito, a través de la resolución de un problema que se asocia con el storytelling de la línea formativa respectiva.



COMUNICACIÓN
EFEKTIVA
EN EL AULA Y EN EL
ENTORNO VIRTUAL



EL APRENDIZAJE
BASADO EN
PROYECTOS
APB



RECOMENDACIONES
DIDÁCTICAS
POR CADA RANGO DE
EDAD



EDUCACIÓN
INCLUSIVA
ATENCIÓN ESPECIAL A
COLECTIVOS VULNERABLES
Y CON NEE

El modelo pedagógico es el de **Aprendizaje Basado en Proyectos (APB)** que tiene como finalidades:

- La adquisición de conocimientos y habilidades de manera significativa.
- Fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la colaboración y el trabajo en equipo.
- Permitir al alumnado aplicar lo aprendido de manera práctica en situaciones concretas.

Otros contenidos

Adicionalmente, la plataforma ofrece módulos adicionales de autoformación, al que el alumnado puede acceder por su propia cuenta para cumplimentar los contenidos aprendidos, de manera facultativa. El alumnado puede disponer de dos tipos de autoformación:

- Las misiones especiales incluidas en las 5 etapas (40h): en cada etapa se añaden cuatro misiones especiales que siguen la línea narrativa de las misiones y de las etapas presenciales.
- Las mochilas de habilidades (18h): Autoformación complementaria sobre herramientas y utilidades.