

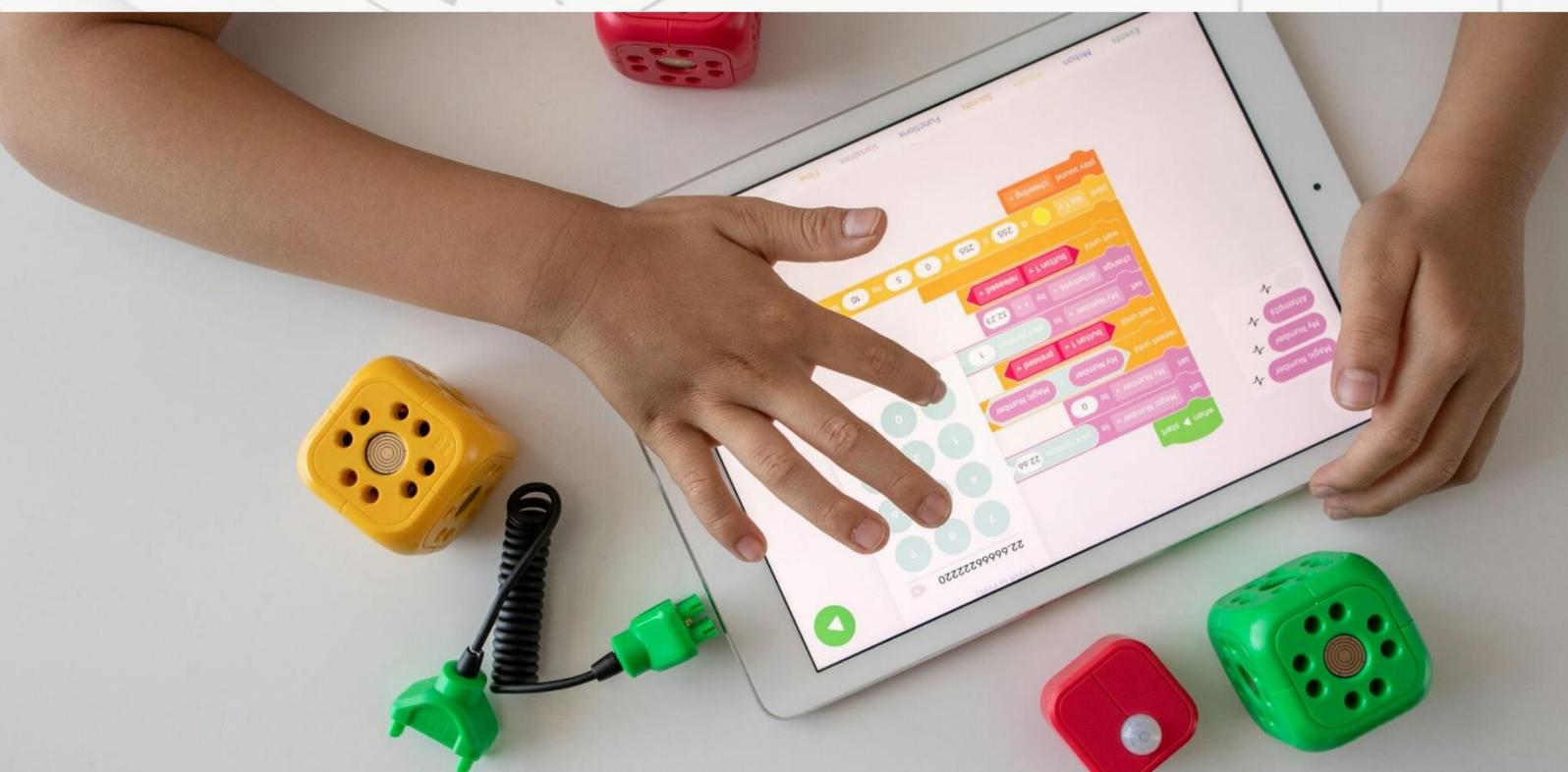
**CODI**

Programa de Competencias  
Digitales para la Infancia



Extremadura\_Lote 2

# OS INVITAMOS A UNA **AVENTURA DIGITAL**



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

A lo largo de este curso, sus hijos e hijas participarán en misiones y retos adaptados a su edad, donde aprenderán a utilizar internet y las herramientas digitales de manera útil, creativa, segura y responsable. Cada nueva experiencia les permitirá desarrollar habilidades digitales esenciales para su día a día y obtener un certificado acreditativo a nivel europeo. ¡No se lo pierdan!



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,  
Transformación y Resiliencia

JUNTA DE  
EXTREMADURA

# FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES PARA NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN EXTREMADURA



## ¿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 a niñas, niños y adolescentes, priorizando a aquellos en situación de vulnerabilidad. Este proyecto promovido por la Secretaría General Servicios Sociales, Inclusión, Infancia y Familia, de la Junta de Extremadura.

## ¿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 la Comunidad Autónoma de Extremadura en las edades 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.

The interface for 'Constelación Internet' (Line 1.1) features a header with logos for CODI, the Spanish Ministry of Education, and the European Union. Below the header, it displays the title 'Constelación Internet' and a progress bar for 'Tus logros' (Your achievements) with sub-sections for 'Proyectos' (Projects) and 'Actividades' (Activities). A section titled 'Selecciona el proyecto en el que trabajar' (Select the project you want to work on) shows five project thumbnails: 'Yo soy ya lo eres tú', '¡Yo quiero estudiar!', 'Por un planeta verde', 'Mi comunidad', and '¿¿¿¿ ¿¿¿¿'. At the bottom, there are six numbered tool icons labeled 'Herramienta 1' through 'Herramienta 6', each with a brief description of its function.

## Línea 1.2 De 12 a 13 años

The interface for 'Odisea en la red' (Line 1.2) follows a similar layout to Line 1.1. It features the title 'Odisea en la red' and a progress bar for 'Tus logros'. The 'Selecciona el proyecto en el que trabajar' section displays five project thumbnails: '¡Yo soy en social', '¡¡¡¡¡¡ Se urdenó la gata', '¡¡¡¡¡¡ ¡¡¡¡¡¡ ¡¡¡¡¡¡', '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡', and '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡'. The bottom section contains six numbered tool icons labeled 'Herramienta 1' through 'Herramienta 6'.

## Línea 2 De 14 a 17 años

The interface for 'Future City' (Line 2) includes the title 'Future City' and a progress bar for 'Tus logros'. The 'Selecciona el proyecto en el que trabajar' section shows five project thumbnails: '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡', '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡', '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡', '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡', and '¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡ ¡¡'. The bottom section features six numbered tool icons labeled 'Herramienta 1' through 'Herramienta 6'.



# 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 tanto niños como adultos 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 una computadora. 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 y

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

## ¿Por qué es importante para los niños y adolescentes?

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 necesitan estas competencias para hacer trabajos escolares, relacionarse con amigos 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 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 otros, cuidando su privacidad y respetando a los demás.

### DIGCOMP: UNA GUÍA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES DIGITALES



Para ayudar a las familias y las escuelas, existe una herramienta llamada *DigComp 2.2*, que es como una guía creada por expertos europeos para enseñar y reforzar estas competencias. Este marco ayuda a los responsables educativos a planificar actividades y programas que beneficien a nuestros hijos.

### ¿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 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.



**CODI**

Programa de Competencias  
Digitales para la Infancia



Extremadura

# IMPULSA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE TU HIJO/A CON EL **PROGRAMA CODI**

**+ INFORMACIÓN**

tu centro educativo y en  
692 367 611 | 692 367 614



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia

JUNTA DE  
EXTREMADURA