

OS INVITAMOS A UNA AVENTURA DIGITAL



**30 HORAS de
formación**

gratuita con contenidos
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!

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.

CODI Programa de Competencias Digitales para la Infancia

Centro > Nombre de Grupo Formativo

¡Hola, Alicia! Te recordamos que tu guía en esta aventura es Amelia.

Constelación Internet

Línea 1 (9-11 años)

Tus logros
Proyectos: 3/4
Actividades: 2/3
Herramientas: 2/6

Selecciona el proyecto en el que trabajar

Yo soy ya lo más tu. ¡Yo soy la solución. Por el planeta verde. No soy virtual. ¿¿¿¿¿ ¿¿¿¿¿

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

01 02 03 04 05 06

Herramienta 1 Aprende con ayuda de... Herramienta 2 Aprende con ayuda de... Herramienta 3 Aprende con ayuda de... Herramienta 4 Aprende con ayuda de... Herramienta 5 Aprende con ayuda de... Herramienta 6 Aprende con ayuda de...

Línea 1.2

De 12 a 13 años

CODI Programa de Competencias Digitales para la Infancia

Centro > Nombre de Grupo Formativo

¡Hola, Alicia! Te recordamos que tu guía en esta aventura es Amelia.

Odisea en la red

Línea 1.2 (12-13 años)

Tus logros
Proyectos: 3/4
Actividades: 2/3
Herramientas: 2/6

Selecciona el proyecto en el que trabajar

¡Yo soy ya lo más tu. ¡Yo soy la solución. Por el planeta verde. No soy virtual. ¿¿¿¿¿ ¿¿¿¿¿

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

01 02 03 04 05 06

Herramienta 1 Aprende con ayuda de... Herramienta 2 Aprende con ayuda de... Herramienta 3 Aprende con ayuda de... Herramienta 4 Aprende con ayuda de... Herramienta 5 Aprende con ayuda de... Herramienta 6 Aprende con ayuda de...

Línea 2

De 14 a 17 años

CODI Programa de Competencias Digitales para la Infancia

Centro > Nombre de Grupo Formativo

¡Hola, Alicia! Te recordamos que tu guía en esta aventura es Amelia.

Future City

Línea 2 (14-17 años)

Tus logros
Proyectos: 3/4
Actividades: 2/3
Herramientas: 2/6

Selecciona el proyecto en el que trabajar

¡Yo soy ya lo más tu. ¡Yo soy la solución. Por el planeta verde. No soy virtual. ¿¿¿¿¿ ¿¿¿¿¿

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

01 02 03 04 05

Herramienta 1 Aprende con ayuda de... Herramienta 2 Aprende con ayuda de... Herramienta 3 Aprende con ayuda de... Herramienta 4 Aprende con ayuda de... Herramienta 5 Aprende con ayuda de... Herramienta 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 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?



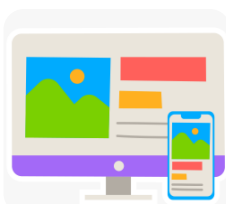
Las competencias digitales incluyen conocimientos y habilidades que ayudan a los niños a:

- 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.





+ INFORMACIÓN



675957808

earaujo@grupomainjobs.com

