



Resumen Proyecto CODI



Contenido

| | |
|--|-----------|
| Introducción al programa CODI | 3 |
| Constelación Internet - Línea 1.1 (9 - 11 años) | 4 |
| Sesión inicial | 4 |
| Sesiones intermedias | 4 |
| Etapa 1 - ¡Quiero estudiar! | 4 |
| Etapa 2 - Yo soy, tú eres | 8 |
| Etapa 3 - Mi yo virtual | 11 |
| Etapa 4 - Titanes de la creación digital..... | 15 |
| Etapa 5 - 1,2,3 ¡En la red! | 18 |
| Sesión final | 21 |
| Odisea en la red - Línea 1.2 (12 - 13 años) | 22 |
| Sesión inicial | 22 |
| Sesiones intermedias | 22 |
| Etapa 1 - ¡No sin mi móvil! | 22 |
| Etapa 2 - Hablando se entiende la gente | 26 |
| Etapa 3 - Tengo una amiga que... .. | 30 |
| Etapa 4 - Busca bien y acertarás..... | 33 |
| Etapa 5 - Código secreto | 36 |
| Sesión final | 40 |
| Futurecity - Línea 2 (14 - 17 años) | 41 |
| Sesión inicial | 41 |
| Sesiones intermedias | 41 |
| Etapa 1 - Sólo un rato más | 41 |
| Etapa 2 - ¡Porque yo lo valgo! | 44 |
| Etapa 3 - Quién es quién en la red | 47 |
| Etapa 4 - Se buscan valientes | 50 |
| Etapa 5 - Habilidades para el futuro..... | 53 |
| Sesión final | 56 |



Introducción al programa CODI

El programa CODI es un proyecto impulsado por el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, y junto con el Alto Comisionado contra la pobreza Infantil. Su objetivo es formar **950.000 niños, niñas y adolescentes** en competencias digitales, centradas en el **Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía**, también conocido como **DigComp 2.2**. Esta herramienta, a escala de la Unión Europea, busca mejorar la competencia digital de la ciudadanía, fomentando el desarrollo de habilidades digitales y planificando iniciativas educativas y formativas para tal fin.

El DigComp se organiza en **cinco áreas**:

1. Búsqueda y gestión de información y datos
2. Comunicación y colaboración
3. Creación de contenidos digitales
4. Seguridad
5. Resolución de problemas

Dentro de estas áreas, se desarrollan diversas competencias que se trabajarán de acuerdo con las diferentes edades y niveles de los alumnos. Para facilitar este proceso, se ha creado una estructura orientativa, dividida en tres **líneas formativas**:

- Línea 1.1 (9 – 11 años).
- Línea 1.2 (12 - 13 años).
- Línea 2 (14 - 16 años).

Estas líneas formativas siguen una **estrategia didáctica** basada en el **storytelling**. Cada línea formativa tiene su propia historia y personajes, los cuales están integrados en la didáctica y la narrativa para así potenciar el aprendizaje del alumnado. A través del storytelling, se pueden integrar las competencias digitales dentro de la narrativa, logrando que el estudiante conecte emocionalmente con el contenido y disfrute del curso.

Además, la estrategia didáctica se fundamenta en el **aprendizaje por refuerzo**. Las distintas líneas formativas están divididas en cinco etapas, que a su vez se dividen en seis misiones. En estas misiones, el alumnado encontrará una serie de **retos** que superar y así adquirir las competencias digitales.





Constelación Internet - Línea 1.1 (9 - 11 años)

Sesión inicial



En esta primera sesión presencial conocerás:

- Información general de la línea formativa.
- Los personajes conductores.
- El storytelling.

¿Cómo desarrollar la sesión?

Presentaremos un vídeo de contextualización con la información general del proyecto. El objetivo del mismo será explicar al alumnado la estructura de la formación por etapas y misiones.

Te recomendamos realizar una dinámica de presentación para promover la unión entre el alumnado.

Sesiones intermedias

Etapas 1 - ¡Quiero estudiar!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Los jefes alienígenas de la educación han pedido a Luna, Leo y Estela que sean los que enseñen a todos los habitantes de Ekilibria cómo realizar **búsquedas efectivas en Internet**.

Misión 2: El poder de la búsqueda

Descripción de la actividad

Realización de **3 actividades** interactivas con las que familiarizarse con términos, conceptos y primeras estrategias o pautas sencillas para la **búsqueda en Internet**. Posteriormente, el alumnado deberá buscar en Internet una **imagen, un vídeo y una información** en concreto.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Pixabay.
- Youtube.
- Google.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.

Otras competencias digitales

- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- 3.3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.

Misión 3: Ekilibria NO News

La escuela de Ekilibria ha recibido un **Boletín digital lleno de noticias extrañas y locas**.

Todos están un poco confundidos y preocupados por si esas noticias son verdad o mentira. El alumnado, junto con Luna, Leo y Estela, **investigarán y revisarán las noticias** para corregir cualquier error o desinformación.

Descripción de la actividad

El alumnado aprenderá sobre la propagación de **noticias falsas en Internet** y su influencia en la opinión pública. Se les presentan varias noticias falsas y deberán comprobar si se trata de una noticia falsa o verdadera, para ello tendrán que utilizar **palabras clave, filtros y operadores de búsqueda** para encontrar **información precisa y contable** que les permita corregir las noticias falsas que se le van a presentar. Al final de la misión, el alumnado compartirá sus hallazgos en el **foro**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.
- 3.3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.

Misión 4: Las ventajas de Internet

Luna, Leo y Estela se enfrentan a un nuevo desafío, introducir a la **comunidad educativa** en el maravilloso mundo de **Internet**. Resulta que muchos miembros de la comunidad no saben qué es Internet ni comprenden por qué es importante para la escuela.

Descripción de la actividad

Buscar y recopilar información sobre las **ventajas que Internet puede ofrecer a la escuela**. Cada equipo recibe una serie de pistas y preguntas para guiar su búsqueda.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.
- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.

Misión 5: Con orden y concierto

Estela, Leo y Luna han sido de gran utilidad a la hora de abrir la Escuela al gran mundo de Internet y comprobar cuáles pueden ser las ventajas y posibilidades que ofrece para enriquecer los procesos educativos. Como último esfuerzo, les piden que realicen una **pequeña Guía del uso y aplicación de Internet en la escuela**, para que esté a disposición de todo la Escuela y el Planeta Ekillibria.

Descripción de la actividad

La misión comenzará con una introducción sobre qué son los **marcadores** y la importancia que tienen. Se ofrecerá al alumnado unas herramientas y pautas sobre cómo usarlos. Como tarea final, realizarán una pequeña **Guía del uso y aplicación de**

Internet en la escuela, para que esté a disposición de toda la Escuela y el Planeta Ekillibria.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Buscadores.

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.



Etapa 2 - Yo soy, tú eres

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Yo respeto, tú respetas

En el planeta Harmonía están conviviendo dos grupos de alienígenas y la **convivencia** está siendo un poco **difícil**...Han surgido **comportamientos inadecuados y faltas de respeto** en las interacciones digitales del planeta. Necesitan la ayuda de Leo, Luna y Estela para encontrar soluciones y **mejorar la convivencia** en la red.

Descripción de la actividad

Verá **ejemplos** concretos de **comportamientos adecuados e inadecuados en la red** y deberá identificar y seleccionarlos. El alumnado trabajará en grupos para diseñar un **póster digital**. Cada grupo creará un **lema** que **promueva el respeto** y el cumplimiento de normas de comportamiento adecuadas en la red.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- PowerPoint o similar.
- Cartulinas, folios o similar para la realización del póster (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 2.5. Comportamiento en la red.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

Otras competencias digitales

- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 3: ¿Quién es quién en la red?

Uno de los **grupos alienígenas** está recibiendo **cartas de alienígenas de otro planeta**, a quienes les gustaría visitar el Planeta Harmonía. Los de Harmonía no están muy seguros de si es del todo cierto ni suficiente la información proporcionada y creen que quizás en la Red pueden encontrar más información, pero no saben por dónde empezar.

Descripción de la actividad

El alumnado deberá responder a preguntas relacionadas con la **identidad digital** y su construcción. Además, participará en un juego de mesa adaptado al entorno digital: "**¿Quién es quién en la Red?**". A través de la **investigación en Internet**, los niños y niñas recopilarán la información necesaria para completar las tarjetas identificativas de los personajes.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- Gestión de datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.



Misión 4: Porque tú lo vales

Después de la misión anterior, los habitantes de Harmonía **decidieron invitar al grupo de alienígenas** a visitar su planeta. Pero... **la convivencia no está siendo del todo buena**, están teniendo disputas entre ellos y nuestra misión es **mejorar la comunicación** para crear un ambiente respetuoso y amable para todos.

Descripción de la actividad

El alumnado visualizará el contenido interactivo, deberán escribir individualmente un **comentario reflexivo** y publicarlo en el foro. En él que cada niño y niña exponga cómo puede aportar a una **convivencia adecuada en el grupo**. Se les animará a resaltar sus virtudes y habilidades personales relevantes para fomentar el respeto y la cooperación.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.

- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Misión 5: Himno de la paz digital

Los habitantes de Harmonía están muy contentos porque ven que en su **Planeta ha vuelto la convivencia amigable, respetuosa y positiva**. Sin embargo, por su propia experiencia saben que **es muy importante no olvidarse de lo sucedido** y proponen elaborar el **Himno de la Paz Digital**.

Descripción de la actividad

La actividad principal de esta misión consistirá en que los y las estudiantes elaboren su propio **himno de la Paz Digital**. Divididos en equipos, reflexionarán sobre los **valores, principios y acciones necesarios para promover la convivencia respetuosa** en el entorno digital. Utilizarán herramientas de grabación de audio para crear y plasmar sus ideas en forma de canción.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.
- 2.6. Gestión de la identidad digital.
- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías.

Otras competencias digitales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Etapa 3 - Mi yo virtual

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.



Misión 2: Protege tus secretos

En la segunda misión en Planeta Cifralia, el alumnado aprende sobre la **privacidad y la protección de datos personales** de la mano de la Anciana Sabia. Descubren qué es la privacidad y por qué es importante, identifican qué información se considera personal y participan en un ejercicio práctico para aplicar lo aprendido.

Descripción de la actividad

La misión se centrará en ayudar al alumnado a comprender **cómo mantener seguros sus datos personales y proteger su privacidad** en diversas situaciones cotidianas. Realizarán una **actividad interactiva** donde deban identificar qué situaciones son de carácter privado y cuáles no.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 2.1. Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras competencias digitales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.

Misión 3: No seas estrella

En la tercera misión, Leo, Luna y Estela continúan su viaje en el fascinante Planeta Cifralia para aprender más sobre la importancia de **proteger su privacidad en el mundo digital**. Con la ayuda de la Anciana Sabia de Cifralia, se sumergirán en una historia cautivadora y participarán en actividades interactivas.

Descripción de la actividad

En la tercera misión, nos adentraremos en el tema de la **privacidad** en el mundo digital. En esta misión, utilizaremos el video **"No seas estrella" de UNICEF** para explorar los riesgos de compartir datos personales y la importancia de configurar correctamente los ajustes de privacidad en diferentes servicios digitales. Más tarde, realizaremos una actividad práctica en la que el alumnado trabajará en grupos para crear una **cuña radiofónica**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.3. Protección de la salud y del bienestar.
- 3.1. Desarrollo de contenidos.

Otras Competencias Digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.





Misión 4: Rastro de migas digitales

En esta misión Leo, Luna y Estela llegan al centro de operaciones de Planeta Cifralia, donde se están creando su **propia página web**. Allí se encuentran con la anciana sabia de Cifralia, que les cuenta que la **política de privacidad** de la página web **no está correctamente configurada**, lo que podría afectar la privacidad de los visitantes.

Descripción de la actividad

El alumnado aprenderá en qué consisten las **cookies y la política de privacidad**. Después de comprender qué son, participarán en una breve actividad interactiva en la que tendrán que ver si deberían **aceptar diferentes términos** presentados en **políticas de privacidad** de páginas web. Finalmente, se le darán varias opciones para que **formulen la política de privacidad del Planeta Cifralia** que consideren correcta.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Misión 5: El contrato defensor

Leo, Luna y Estela, han aprendido sobre los **riesgos de compartir información personal, la importancia de configurar los ajustes de privacidad y cómo tomar decisiones seguras en línea**. Ahora, la Anciana de Cifralia cree que es el momento de resumir todo lo que han aprendido y ponerlo en práctica de una manera especial, creando **su propio contrato de política de privacidad**.

Descripción de la actividad

Comenzaremos la misión destacando la importancia de las **contraseñas** y cómo nos ayudan a **proteger nuestra información personal**. Por último, el alumnado tendrá la oportunidad de aplicar todo lo que ha aprendido sobre la protección de la privacidad y los datos personales. Cumplimentarán un **contrato de su propia política de privacidad**, resumiendo los conceptos clave aprendidos durante el proyecto.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Papel y bolígrafo (modalidad 2 y 3).

Competencias digitales principales

- 4.2. Protección de datos personales y privacidad.
- 4.1. Protección de dispositivos.

Otras competencias digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.





Etapa 4 - Titanes de la creación digital

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Date a conocer

En esta ocasión, se enfrentarán a una nueva misión: darse a conocer en los distintos **estudios y espacios culturales del planeta** para compartir su pasión por la **creatividad digital** y ayudar a los habitantes en sus etapas innovadoras.

Descripción de la actividad

El alumnado comprenderá la importancia de crear **tarjetas de visita digitales** como una forma de presentación. Además, explorarán la utilidad de los **códigos QR** como herramienta para que cualquier habitante de DigiCrea pueda acceder fácilmente a sus tarjetas. **Crearán sus propias tarjetas de visita** digitales con la herramienta **Canva** y posteriormente la convertirán en un **código QR**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Canva.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos digitales.
- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Otras competencias digitales

- 2.6. Gestión de la identidad digital.
- 4.1. Privacidad y protección de datos personales.



Misión 3: Descubre la Biblioteca

Los protagonistas han sido convocados a la **Biblioteca de DigiCrea**, un lugar lleno de sabiduría y conocimiento que se quiere adaptar a la nueva era digital. Al llegar a la Biblioteca les espera la Jefa Creativa, que quiere que les enseñe sobre **herramientas de lectura digital** como **bibliotecas digitales, libros electrónicos y audiolibros**.

Descripción de la actividad

En esta misión explorarán el fascinante mundo de los **e-books y audiolibros**, descubriendo cómo funcionan, sus ventajas y la posibilidad de acceder a libros gratuitos en las bibliotecas digitales. Además, pondrán a prueba su creatividad al crear su primer **relato corto digital**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Procesador de texto.

Competencias digitales principales

- 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 4: Entre stickers anda el juego

En esta aventura los protagonistas se dirigen al **Teatro de DigiCrea**, donde se encuentran con el famoso humorista Zippy. Él les enseñará que son los **stickers**, cómo se crean y cómo compartirlos de manera responsable y respetuosa para difundir alegría y diversión a todos.

Descripción de la actividad

En la primera parte de la misión, se abordará el término de **sticker**, sus características y se incidirá en la importancia de hacer un **uso responsable y respetuoso** de esta herramienta creativa. Posteriormente, se propone al alumnado que generen **sus propios stickers** con la herramienta "I Love IMG" y los compartan a través del **foro**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- I Love IMG.

Competencias digitales principales

- 3.1. Desarrollo de contenidos.



- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 5: Expo Creativa

En esta misión serán los organizadores y organizadoras de una **exposición espacial**, donde **compartirán** todas sus **creaciones digitales** con los habitantes de DigiCrea, para ello deberán recordar todas las aventuras que han ido superando y **crear una invitación** para la exposición.

Descripción de la actividad

En esta misión serán responsables de **organizar la exposición**. Tendrán que **crear una invitación** con la herramienta **Canva**, que refleje la diversidad y creatividad de todo lo que han aprendido y creado en DigiCrea. Se les animará a utilizar sus habilidades digitales y su imaginación para diseñar una invitación única y atractiva.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Canva.

Competencias digitales principales

- 3.1. Creación de contenidos digitales.

Otras competencias digitales

- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Etapa 5 - 1,2,3 ¡En la red!

Misión 1: ¡Vamos a conocernos!

Se introduce en la etapa presentando la historia y las misiones.

Descripción de la actividad

Prueba previa para **comprobar los conocimientos iniciales** del alumnado.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales.

Misión 2: Los Emojis de Remotus

La Maestra de los Bits les propone comenzar en el mundo de la **interconexión** por los **símbolos de comunicación** conocidos como **emojis**. Estos constituyen uno de los recursos de comunicación más utilizados en la **era digital**, pero también pueden ser fuente de **malentendidos y confusiones**.

Descripción de la actividad

A lo largo de esta misión el alumnado realizará un **juego interactivo** en el que tendrán que averiguar el **título** de una famosa **película** según la **agrupación de emojis** que se les presenta. Por último, trabajarán en equipos para crear emojis personalizados para Remotus con la herramienta **Emoji Kitchen de Google**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Emoji Kitchen.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 5.3 Uso creativo de la tecnología digital.



Otras competencias digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

Misión 3: Adivina, adivinanza...

La Maestra de los Bits cree que ha llegado la hora de descubrir qué opciones tienen para poder **interconectarse** con el Planeta Ekilibria. Es muy importante **hacerlo bien** y no meter la pata ni en la **forma (canal)** ni en el **modo (discurso)**.

Descripción de la actividad

El alumnado realizará una actividad interactiva, donde se encontrarán con una serie de textos o mensajes y deberán relacionarlos con el **canal de comunicación** que consideren más adecuado. Una vez que hayan entendido los diferentes canales de comunicación que se pueden encontrar en Internet, cada grupo creará una **adivinanza** relacionada con un tipo de canal de comunicación y el **resto de grupos deberá adivinar de que canal se trata**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Procesador de texto.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.
- 2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.

Misión 4: Interconexión con el planeta Ekilibria

Es importante conocer los **distintos canales de comunicación y tipos de textos/discursos**, pero también lo es **conocer las personas con las que queremos contactar**. La Maestra les explica a Leo, Luna y Estela que hay una herramienta digital que es verdaderamente útil y efectiva para ello: los **formularios digitales**.

Descripción de la actividad

El alumnado conocerá los **pasos que se deben seguir a la hora de diseñar un formulario**, compartirlo y recopilar la información de las respuestas recogidas. Posteriormente, diseñarán su propio formulario digital usando la herramienta de **Google Forms**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Google Forms o Formulario de Google.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.
- 3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

Otras Competencias Digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.

Misión 5: Primeras líneas conectadas

Una vez han elaborado el formulario, el siguiente paso será hacérselo llegar a la Dirección de la Escuela de Ekilibria para que los niños y niñas lo cumplimenten. Para tal misión, es fundamental conocer qué es el **correo electrónico**.

Descripción de la actividad

El alumnado se familiarizará con el **correo electrónico**. Una vez hayan conocido las posibilidades de comunicación e interconexión con otros Planetas, deberán realizar un **cartel digital** con PowerPoint. En él recojerán sus ilusiones con respecto a cómo debería ser la **Educación Digital** en Remotus, plasmando cómo sería su **Educación Soñada**.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.
- Power Point o similar.

Competencias digitales principales

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales.

Otras competencias digitales

- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales.
- 3.1 Desarrollo de contenidos digitales.

Misión 6: ¡Hasta pronto!

Presentación de un **álbum de fotos** que muestra la etapa completa y cada una de sus misiones.

Descripción de la actividad

Hacer un repaso de todo lo aprendido a lo largo de las sesiones anteriores. Se realizará una **prueba final** sobre conocimientos digitales para identificar las áreas en las que el alumnado pueda tener lagunas o necesite reforzar sus conocimientos.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

- Ordenadores, tabletas o dispositivos móviles.
- Conexión a Internet.

Competencias digitales principales

- 5.4. Identificar lagunas en los conocimientos digitales.

Sesión final

Esta **última sesión** se establece para:

- **Cerrar el ciclo de convivencia** en el aula
- Animar a mantener el **interés por las competencias digitales**.
- **Fomentar las relaciones** que se han generado en el grupo.

El ambiente debe ser un **ambiente relajado y festivo**. No existen objetivos de aprendizaje ni dinámicas obligatorias que realizar. Se puede aprovechar para que el alumnado **exprese su valoración sobre la formación** recibida en el aula y para analizar los conocimientos y las habilidades adquiridas.

