

3º Educación Infantil



DigiCraft

Aprender jugando es
construir un futuro mejor



Fundación
Vodafone
España

Si estáis leyendo esto, vuestro alumnado de 3º de Educación Infantil está a punto de embarcarse en una aventura de juego, diversión, y sobre todo... de aprendizaje en competencias digitales

¡Bienvenidos/as a DigiCraft Infantil!



En las siguientes páginas encontraréis información sobre los contenidos, materiales y formaciones para el curso 22/23.

¡Bienvenidos/as a DigiCraft Infantil!

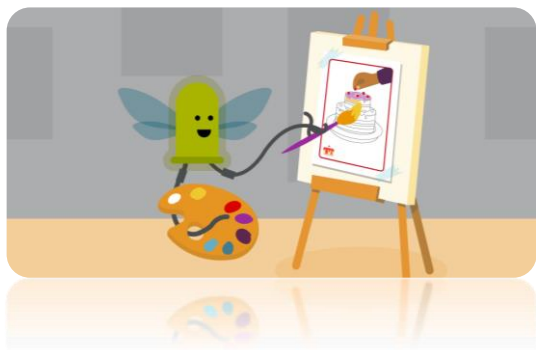
¿Qué es DigiCraft Infantil?

Como sabéis, vuestros centros se incorporaron en años anteriores al [programa DigiCraft](#) en Educación Primaria, pero... ¿Querriais empezar a trabajar las competencias digitales de vuestro alumnado antes de que comiencen dicha etapa? **DigiCraft Infantil** nace para dar respuesta a esta pregunta: es una ampliación de “DigiCraft en tu cole” que permite enseñar **competencias digitales a los alumnos de 3º de educación infantil**, a través de actividades que combinan el desarrollo de las habilidades motoras con una primera aproximación al mundo digital.

Os proponemos que durante el curso académico realicéis en vuestra aula **4 actividades de 1 hora aproximada de duración**, con las que, utilizando la tecnología de una forma divertida y siempre a través del juego, vuestro alumnado desarrollará habilidades de pensamiento computacional, trabajo en equipo, creatividad y, sobre todo... ¡empezará a trabajar sus competencias digitales!

Importante: estas actividades son fundamentalmente manipulativas, integrando el uso de la tecnología en momentos puntuales y de una forma totalmente adaptada a la edad del alumnado.

¿Qué os ofrecemos?



- **Acceso a la plataforma DigiCraft**, donde podréis ver cada una de las actividades explicadas paso a paso de una manera sencilla.
- **Formación práctica** a los/as docentes que participen en el programa.
- Y... sobre todo ¡mucho **aprendizaje y diversión** para vuestro alumnado!

¿Se puede trabajar la competencia digital a través de personales recortables?

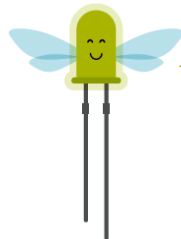
¿Qué es la realidad aumentada?

¿Es posible sujetar un mundo virtual en nuestra mano?



Formaciones

Curso 22/23



¿Tenéis alguna pregunta? Os convocamos a una sesión de resolución de dudas que tendrá lugar el día **10 de noviembre a las 16:30h** a través del siguiente enlace meet.google.com/pyg-cgsr-grc

¿Vamos a recibir formación?

¡Claro! Queremos que os sintáis acompañados/as durante todo el proceso, así que os ofrecemos **formación en todas las actividades DigiCraft** que pondréis en marcha en el aula. ¡Cualquier docente que imparta clase en 3º de educación infantil puede matricularse!

La formación tendrá una duración **de 3 horas**, y se realizará de forma **online**: os conectaréis desde vuestros propios centros educativos, en videoconferencia con el formador/a y el resto de los centros participantes, de acuerdo a los siguientes horarios:

Centros pertenecientes a DAT NORTE y DAT OESTE

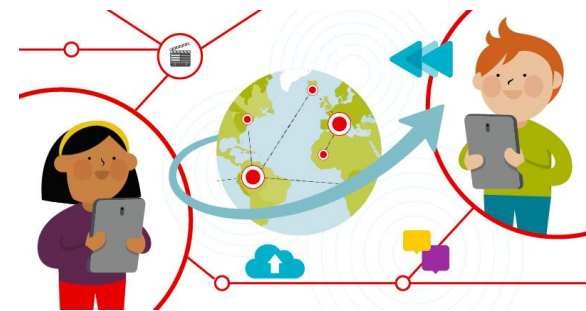
<input type="radio"/> 29 de noviembre	17:00 a 20:00h
--	----------------

Centros pertenecientes a DAT CAPITAL, DAT SUR y DAT ESTE

<input type="radio"/> 30 de noviembre	17:00 a 20:00h
--	----------------

¿Qué necesitamos para participar?

- ✓ El **Kit de Realidad Aumentada y videojuego** del que vuestro centro dispone al formar parte de DigiCraft.
- ✓ Las **tablets** que ya está utilizando el alumnado de Ed. Primaria. Será necesario que tengáis, al menos, una **tablet** por cada 3 alumnos o alumnas de vuestra aula participante más numerosa. Esto quiere decir que, si participan 5 aulas y la más numerosa es de 24 alumnos/as, deberéis disponer de al menos 8 tablets.
- ✓ Además, recibiréis **licencias de acceso** a los contenidos específicos para Educación Infantil, que se encuentran en la parte de acceso restringido de la [plataforma web](#). Se dotará de una licencia por cada docente matriculado/a en las formaciones. Las licencias se enviarán por correo electrónico una vez finalizado el plazo de matrícula.
- ✓ Seleccionar qué persona, de entre las que reciban la formación, será la **responsable de trasladar la información** del proyecto al resto del equipo.
- ✓ Y por último: **¡ganas de divertirnos y aprender con vuestro alumnado!**



**Solicitud vuestra participación
antes de las 10.00h del día 21 de
noviembre**

¡Además, habrá desafíos, oportunidades y sorpresas para los y las más peques!

¡Os esperamos!

¡Gracias!

