

Metodología

La metodología DigiCraft es una propuesta didáctica innovadora para desarrollar la competencia digital de los niños y niñas a través del juego y la experimentación.

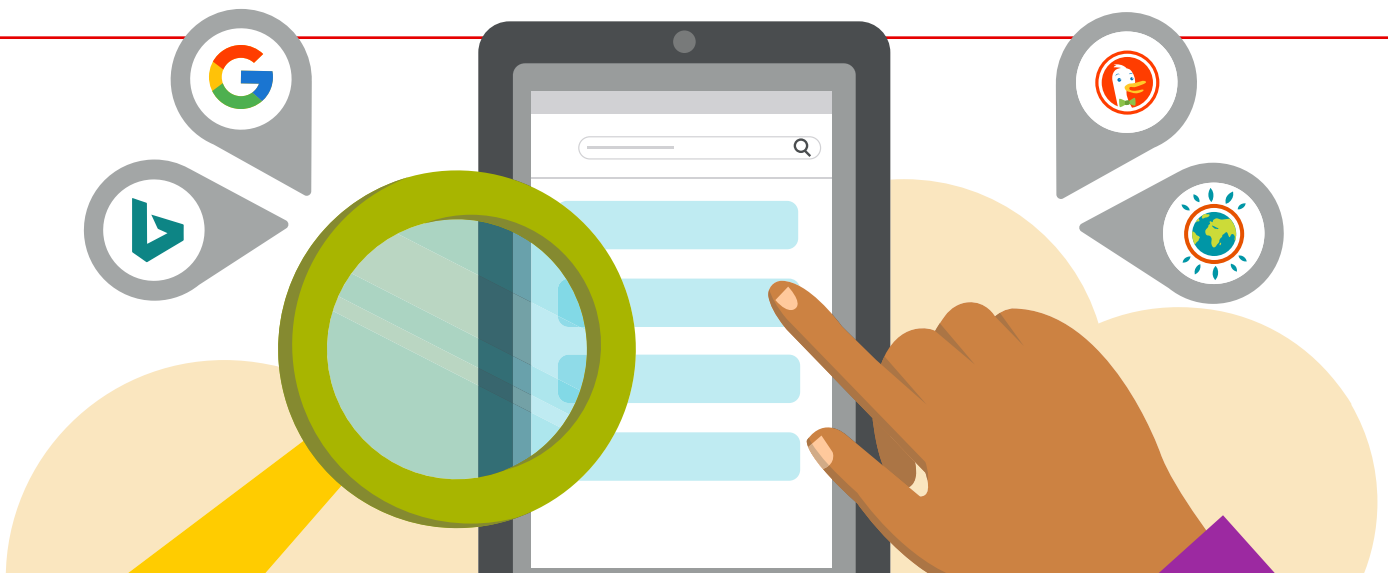
Pero... ¿qué es la competencia digital y por qué es importante?

La competencia digital es aquella que permite entender los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con la tecnología. Se ha definido de diversas formas, pero al referirse a los menores, siempre se ha remarcado el conocimiento, habilidades y actitudes para el uso de las tecnologías digitales de una forma segura, constructiva y creativa. La competencia digital permite que niños y niñas utilicen los recursos y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa. Por ello, esta competencia es un foco de interés, tanto en el ámbito internacional como en nuestro país, por ser considerada básica para la formación integral de los ciudadanos en una sociedad altamente tecnológica como en la que nos encontramos.

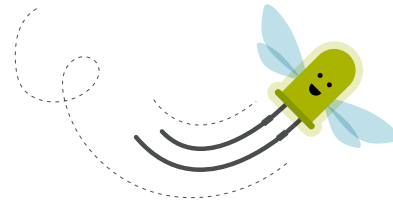


El Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, define la competencia digital como:

Un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias, valores y concienciación que se requieren cuando se usan las TIC y los medios digitales para realizar tareas, solucionar problemas, comunicar, gestionar información, colaborar, crear y compartir contenido y construir conocimiento de modo efectivo, eficiente, apropiado, crítico, creativo, autónomo, flexible, ético y reflexivo para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empoderamiento.



Plantea además el Marco Europeo Competencia Digital para los ciudadanos (DigComp), que estructura la competencia digital en cinco dimensiones descriptivas y 21 competencias específicas. Las áreas de competencia digital pueden resumirse de la siguiente forma:



1. Información

Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

2. Comunicación

Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

3. Creación de contenido

Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

4. Seguridad

Protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

La competencia digital debe ser trabajada desde la infancia, tal como se ha señalado en el Currículo de la Educación Primaria en España (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero), donde la competencia digital es descrita como aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital, para afrontar la complejidad de los entornos virtuales multidimensionales y las demandas de un mundo cada vez más interconectado a través de las tecnologías móviles y el internet de las cosas. Resulta imprescindible una alfabetización digital que ayude a todas las personas a construirse una identidad digital como ciudadano autónomo, culto y democrático en la Red. Se puede abordar como un reto sociocultural vinculado con una formación de la ciudadanía, y en especial de la infancia, que permita la apropiación significativa de las competencias intelectuales, sociales y éticas necesarias para interactuar con la información y la tecnología y utilizarlas de un modo crítico y emancipador.

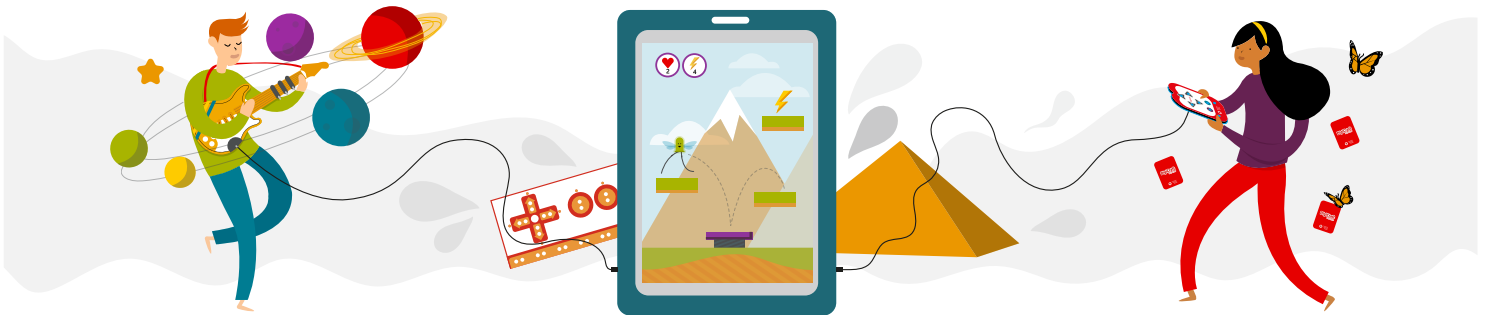
Con esta finalidad, un grupo de expertos en educación y tecnología de la Universidad de Salamanca ha trabajado en la elaboración de un modelo de indicadores para el desarrollo y evaluación de la competencia digital que concreta las competencias propuestas en el marco DigComp y permite adaptarlo a las características de los estudiantes de Educación Primaria y Secundaria.

Este modelo, específicamente adaptado a los jóvenes, validado por expertos de diversos niveles educativos, ha servido de referencia para el diseño de las actividades incluidas en la metodología DigiCraft.



VNiVERSIDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



Metodología DigiCraft para el trabajo de la competencia digital

La metodología DigiCraft se ha diseñado en base a unos fundamentos pedagógicos que han sido contrastados a través de la investigación educativa y se han consolidado como principios eficaces para el aprendizaje significativo y la adquisición de competencias.

Está específicamente diseñada para trabajar las cinco áreas competenciales definidas en el marco DigComp con niños y niñas a través del juego y la experimentación, identificando qué competencias específicas deben desarrollar y marcando objetivos determinados para cada rango de edad.

Los pilares de la metodología propuesta son los siguientes:



El juego y la Gamificación

Jugar, tanto de forma analógica como digital, propicia la participación activa, la motivación de conseguir un reto u objetivo, la resolución de problemas, la superación personal y la diversión.



Conexión entre el mundo virtual y el mundo físico, planteando actividades que combinan ambos entornos.



Experimentación y creación

Se trata de aprender haciendo; la actividad de los menores, la ideación de proyectos y la construcción de materiales se relaciona con el aprendizaje experiencial, que permite aprender a través de la acción, creando, poniendo a prueba las propias ideas, observando y comprobando el funcionamiento de las cosas.



Actividades graduadas y adaptadas a las capacidades de los menores para posibilitar el éxito en las tareas.

La metodología DigiCraft resulta innovadora y motivadora debido a su planteamiento didáctico basado en el aprendizaje por competencias y las metodologías activas, creativas, lúdicas y positivas, buscando la satisfacción por experimentar y aprender con otros de forma colaborativa, contribuyendo al desarrollo de la competencia digital al tiempo que adquieren actitudes positivas, como la autonomía, la responsabilidad, la igualdad entre géneros, la prevención de conflictos y el respeto a la interculturalidad y al medio ambiente.

Esta metodología está diseñada para que las niñas y los niños sean capaces de hacer un uso adecuado y seguro de las tecnologías digitales, una adecuada gestión de la información, el desarrollo de procesos positivos de comunicación, la creación de contenidos digitales a través de diversos formatos y aplicaciones, así como aumentar su capacidad de resolución de problemas y su concienciación sobre la importancia de la huella digital y el cuidado de la privacidad desde el inicio del uso de internet.