



La USAL colabora en un programa de formación digital para escolares

El objetivo del programa es romper la brecha digital y despertar vocaciones tecnológicas desde la infancia

REDACCIÓN / WORD

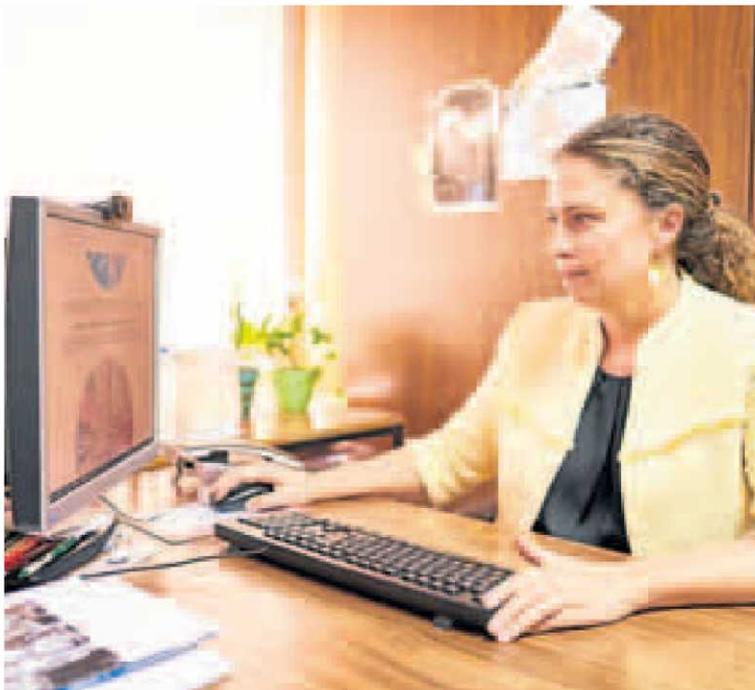
SALAMANCA. Un equipo perteneciente al Grupo de Investigación-Innovación en Tecnología Educativa de la Universidad de Salamanca (GITE-USAL) y liderado por la profesora Sonia Casillas ha participado en el diseño de un programa de formación en competencias digitales destinado a escolares de entre seis y doce años de todo el país.

Desarrollado por la Fundación Vodafone España, el Programa 'DigiCraft' tiene como objetivo «romper la brecha digital y despertar vocaciones tecnológicas», señala la USAL.

Para ello, la iniciativa trabaja con «una novedosa metodología» que combina el mundo digital y el artesanal para construir itinerarios y actividades formativas que comparten «el factor sorpresa, ese algo especial que deja a los niños y niñas con la boca abierta y que, de forma natural, despierta su interés por la tecnología y el mundo digital».

Así lo explicaba ayer Sonia Casillas, quien recordaba que el acceso temprano a dispositivos tecnológicos está asociado a un mejor desarrollo de las habilidades digitales, «pero no es suficiente», porque «lo que realmente marca la diferencia es el uso que se dé a dichos dispositivos y el tipo de interacción que se tenga con ellos».

'DigiCraft' es un programa que busca formar a niños de entre seis y doce años en las competencias digitales que les permitirán «liderar su futuro», pero «ser competentes digitalmente va más allá de poder usar el último dispositivo o software», han indicado sus promoto-



La profesora Sonia Casillas. :: USAL.ES

res. Esta «competencia transversal clave» equivale al «uso seguro y crítico de la tecnología digital y abarca el conocimiento, las capacidades y las actitudes que necesitan todos los ciudadanos en una sociedad digital en rápida evolución», según la investigadora principal del proyecto.

Metodología

La metodología diseñada por los investigadores del GITE-USAL se basa en la experimentación y en el aprendizaje multisensorial a través del juego, pues «busca en todo momento la participación del alumnado y fomentando su curiosidad y creatividad».

De este modo, el proyecto presenta la competencia digital a los menores de «una manera diferente y divertida» y les acerca el mundo 'online' y el mundo 'offline' a través de actividades que no sólo se basan en el uso ordinario de dispositi-

vos electrónicos, sino que implican el desarrollo de habilidades motoras, el pensamiento lógico y el trabajo en equipo. Para Casillas, «en DigiCraft, las familias y el entorno educativo juegan un papel fundamental como facilitadores y acompañantes, como magos ilusionistas y guías de viaje en el aprendizaje y desarrollo de las capacidades digitales tanto en casa como en las aulas».

A través de 'DigiCraft', que incorpora la metodología desarrollada por el grupo de investigación GITE-USAL, el plan de actuación es llegar a más de 200.000 beneficiarios directos, como niños y formadores, y a más de 300.000 indirectos, entre ellos, voluntarios y familiares de los menores. Sin embargo, el objetivo final del programa contempla beneficiar a más de un millón de niños en los próximos años. La propuesta educativa comenzará a aplicarse en 50 colegios de Galicia.