



> SALAMANCA

El método que educa para liderar el futuro

Investigadores de la USAL participan en el diseño de un programa que busca romper la brecha digital y despertar vocaciones tecnológicas / Combina el mundo digital con el artesanal para construir itinerarios. Por E. Lera

La educación lidera el cambio hacia el futuro. La cuestión es si debe seguir los cauces de siempre o apostar por caminos diferenciadores que hagan que los andarines que opten por estas veredas lleguen lo más lejos posible. Lo ideal es que cada paso hacia adelante vaya acompañado de innovación. Cambios que ayudan a seguir avanzando.

Con esta idea en mente, investigadores de la Universidad de Salamanca (USAL) participan en el diseño del programa DigiCraft, de la Fundación Vodafone España, que pretende romper la brecha digital y despertar vocaciones tecnológicas mediante una «novedosa» metodología que combina el mundo digital y el artesanal para construir itinerarios y actividades formativas que comparten un elemento común: el factor sorpresa, «ese algo especial que deja a los niños con la boca abierta y que, de forma natural, despierta su interés por la tecnología y el mundo digital», sostiene Sonia Casillas, investigadora y profesora del departamento de Didáctica, Organización y MIDE.

Para conquistar a los más pequeños y servirles de ayuda, este proyecto irá más allá de poder ofrecer los conocimientos necesarios para usar el último dispositivo digital o la tecnología más moderna. «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».

Casillas considera que es un programa donde 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. Por ello, explica que han basado esta metodología innovadora en la experimentación y en el aprendizaje multisensorial a través del juego, buscando, en todo momento, la participación del alumnado y el fomento de su curiosidad y su creatividad.

En su opinión, todos los elementos se usan «de una manera diferente y divertida» para acercar el mundo online y el mundo offline a través del desarrollo de habilidades motoras, el pensamiento lógico y el trabajo en equipo.

En una primera fase, DigiCraft formará a niños de 6 y 12 años en competencia digital, sin olvidar que las familias y el entorno educativo



Sonia Casillas, investigadora y profesora del departamento de Didáctica, Organización y MIDE de la Universidad de Salamanca. ENRIQUE CARRASCAL

son «esenciales» como guías en el proceso de su adquisición. Además, celebra que es una iniciativa «única» respecto a otras propuestas para el aprendizaje de la competencia digital, tanto en sus fines como en sus planteamientos didácticos.

Su principal identidad innovadora, tal y como asegura, está en guiar en este proceso a través del juego, combinando el mundo digital y el mundo artesanal, tratando de buscar un equilibrio entre lo digital y lo analógico. Asimismo, plantea un enfoque de 180 grados alrededor de los menores, situándoles «en el centro del aprendizaje», pero involucrando en este proceso educativo a todo su entorno.

El programa busca utilizar las tecnologías emergentes como vehículo para el aprendizaje, aprovechando su potencial para atraer la atención de los niños. En este momento, comenta que se está trabajando con la realidad aumentada, los videojue-

gos, la robótica educativa y la inteligencia artificial. Todas ellas «con un pronóstico de impacto en los próximos años» tanto en la Educación Primaria como Secundaria.

Respecto a las ventajas de DigiCraft, Sonia Casillas sostiene que desarrolla la competencia digital de una manera distinta y creativa, combinando diversas actividades como recursos materiales y tecnológicos. Se trabaja a través de los sentidos, utilizando el propio cuerpo y otros materiales existentes en el aula o en el entorno, lo que permite aprender «de una forma significativa y conectada con la vida», subraya.

Otro valor añadido es que promueve la educación emocional y une el juego y la emoción como estrategia de aprendizaje. «Se basa en unos principios básicos pero flexibles que permiten su adaptación en diferentes ámbitos de aprendizaje, y también distintos contextos educativos». A esto se une, agrega la profesora de la USAL, que el niño es el centro del aprendizaje, pasando de ser «un mero espectador en el mundo digital a ser un creador».

El proyecto, que arrancó el pasado mes de septiembre en diversos centros escolares y aulas de refuerzo educativo, está teniendo una «aceptación buena», por eso espera que los resultados sean «positivos».

Por esta razón, Sonia Casillas adelanta que seguirán trabajando con la Fundación Vodafone España en extensiones de este programa, puesto que, además de «un reto», es «un honor y un placer trabajar con empresas de este prestigio».

El plan de actuación contempla beneficiar a más de un millón de escolares en los próximos años. De momento, tras las navidades, DigiCraft ofrecerá un conjunto de actividades de acceso libre que, siguiendo los principios metodológicos del programa, acercarán la competencia digital a los más pe-

queños en sus propios hogares o aulas educativas. En esta modalidad, los ejercicios se podrán realizar desde casa, pero también en familia y en el colegio.

Asimismo, la iniciativa ya forma parte del Plan de Promoción del Talento Digital de Galicia DigiTalent, impulsado por la Consellería de Educación de la Xunta de Galicia y la Agencia de Modernización Tecnológica de Galicia, y tendrá una duración de dos años. El guño solidario lo pone la iniciativa 'DigiCraft infancia vulnerable', que durante este curso está formando en competencias y habilidades digitales a 1.500 estudiantes en 75 centros distribuidos en siete provincias españolas: Madrid, Sevilla, Alicante, Murcia, Málaga, Ciudad Real y A Coruña. También se está trabajando en la capacitación de 175 voluntarios y educadores de las organizaciones participantes para la implementación de la propuesta formativa.