

Resumen Ejecutivo del Mapeo de la Competencia Digital Docente DigiCraft¹

Una profesora que participa en DigiCraft durante al menos un año, recibiendo hasta 16 horas de formación síncrona, implementando en el aula 24-28 actividades de los itinerarios DigiCraft, y realizando 2 itinerarios por curso escolar, se aproximará a un nivel de competencia media B1. Si reafirma su compromiso durante un segundo año, su progreso le permitirá ascender a un B1 alto, y tras completar el tercer año en su versión tablet, podrá alcanzar un nivel B2 alto.

Primer año	Segundo año	Tercer año
B1	B1 alto	B2 alto

Esto supone un grado de autonomía en el uso de la tecnología para la práctica docente elevado. El docente puede proponer usos de la tecnología digital en el aula de forma innovadora, crear nuevas situaciones de aprendizaje motivadoras para sus alumnos, que potencien su aprendizaje y generen diferentes evidencias de evaluación que sirvan para medir su progreso.

Además, puede colaborar con otros docentes en la elaboración de actividades para el aula, o en elementos de planificación docente que impliquen la tecnología. Si bien quizás no lidera la transformación digital de su centro educativo, sí puede llegar a ser un referente claro de práctica pedagógica innovadora, y puede formar o guiar a otros en la implementación de la tecnología en el aula. Esto a su vez redundará de forma evidente en una mejora de la experiencia de aprendizaje de su alumnado para que desarrollen su competencia digital, haciendo un uso de la tecnología de forma segura, crítica y responsable.

Además, y de manera fundamental, DigiCraft contribuye a mejorar la confianza del profesorado en su aproximación a la innovación y digitalización de la educación, por su aprendizaje secuencial y progresivo, con un trabajo exhaustivo en aquellas competencias que el programa considera clave, lo cual le permitirá entender su potencial de mejora, explorando oportunidades de formación y de aprendizaje continuado.

El programa educativo **DigiCraft**, liderado por la **Fundación Vodafone España**, tiene como objetivo favorecer el acceso a una formación de calidad que contribuya a minimizar la brecha digital y fomente la ciudadanía digital plena en la Sociedad de la Información y el Conocimiento, por medio del trabajo de las competencias digitales con alumnos y alumnas de Educación Primaria (6-12 años), y su profesorado. Para ello, se combinan metodologías activas, formación a los/as docentes, recursos tecnológicos emergentes, contenidos de calidad para acompañar al educador/a en el aula con su alumnado y una rigurosa evaluación de impacto.

Con un objetivo fijado por el **Plan Nacional de Competencias Digitales** de formar en competencia digital al 80% de la población para 2025, y en especial, del profesorado, la inclusión de esta competencia en el sistema educativo se ha vuelto una prioridad de Estado y de la Unión Europea.

Este Mapeo pretende ser una aproximación a la competencia digital docente que DigiCraft permite adquirir al profesorado que participa en el programa, en un análisis claramente pertinente pero orientativo para las estrategias autonómicas y nacionales de digitalización del sistema educativo, pues no busca sustituir en ningún caso la labor certificadora de las Administraciones Públicas. Se ha tomado como referencia el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF), publicado en el BOE el pasado 16 de junio de 2022².

El presente Mapeo se ha realizado atendiendo al diseño programático y metodología propia de DigiCraft, analizándose la competencia digital docente a la que se aproxima un educador que participa en DigiCraft **desde una doble vertiente:**

¹. En el análisis y desarrollo de este Mapeo han participado la Fundación Vodafone España, el Grupo de Investigación en Innovación y Educación Digital (EduDIG) de la USAL y BQ Educación.

². **Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente**

- En primer lugar, **haciendo una exploración de lo aprendido por los docentes en las horas de formación presencial-online** a la que asisten anualmente.
- En segundo lugar, **desgranando lo aprendido por el profesorado al implementar DigiCraft en el aula.**

Se añade al análisis una perspectiva de progresión en el tiempo: entendemos que una docente que implementa el programa durante al menos un curso escolar está acumulando conocimiento y progresando en su nivel de competencia digital más allá de lo estrictamente contenido en las formaciones y actividades de DigiCraft, y así lo hemos valorado en el Mapeo.

Teniendo en cuenta lo anterior, **se opta por definir un nivel competencial al que se aproxima una docente que participa en DigiCraft durante un curso escolar para cada competencia contenida en el MRCDD, haciendo una distinción por áreas:**

- **Para las competencias de las áreas 1 a 5 del MRCDD,** se ha hecho un análisis holístico en relación con todos los itinerarios formativos que componen DigiCraft. **Así, de media en estas áreas, un docente se aproxima a un nivel B1 de competencia digital.**

- **Para las competencias del área 6 del MRCDD,** se ha considerado esencial desglosar las competencias docentes que busca desarrollar DigiCraft por itinerarios formativos, puesto que éstos se desarrollaron con objetivos de aprendizaje competencial del alumnado muy concretos, en los que se busca trabajar cada área del DigComp 2.1, resumidas en la competencia 6 del MRCDD. **Así, en esta área, de forma conjunta, un docente se aproxima a un nivel B1 alto de competencia digital.**

Adicionalmente, aunque en el análisis se ha tenido en cuenta la unidad mínima del marco, la competencia, también se ha seguido una perspectiva holística y sumaria de la competencia digital a la que se aproxima una docente que participa en DigiCraft durante más de un curso escolar.

Por ello, si bien el nivel medio que el profesorado puede alcanzar participando en DigiCraft durante un curso escolar es de un B1, una participación más estable y continua en el tiempo en este programa, durante hasta 3 cursos como ha sido diseñado, eleva el perfil docente a un nivel B2 alto. Esto les capacita a aplicar las tecnologías digitales a otros contextos más allá del aula, convirtiéndose en líderes y pioneros, promoviendo la transferencia de aprendizajes y el desarrollo de nuevas soluciones pedagógicas que incluyan la tecnológica a nivel de centro.



Nivel de competencia Digital Docente DigiCraft AÑO 1			B1
ÁREA 1 Compromiso profesional			B1 ALTO
	Impartiendo	Formaciones	Total
1.1 Comunicación organizativa	B1	B1	B1
1.2 Participación, colaboración y coordinación profesional	B1	A2	B1
1.3 Práctica reflexiva	B2	B2	B2
1.4 Desarrollo profesional digital continuo	B2	B2	B2
1.5 Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital	B1	A2	B1
ÁREA 2 Contenidos digitales			B1
	Impartiendo	Formaciones	Total
2.1 Búsqueda y selección de contenidos digitales	B1	A2	B1
2.2 Creación y modificación de contenidos digitales	B1	B1	B1
2.3 Protección, gestión y compartición de contenidos digitales	B1	A2	B1
ÁREA 3 Enseñanza y aprendizaje			B1
	Impartiendo	Formaciones	Total
2.1 Enseñanza	B2	B2	B2
2.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje	A2	A1	A2
2.3 Aprendizaje entre iguales	B2	B2	B1/B2
2.3 Aprendizaje autorregulado	B1	B1	B1
ÁREA 4 Evaluación y retroalimentación			A1 Alto
	Impartiendo	Formaciones	Total
2.1 Estrategias de evaluación	A2	A1	A2
2.2 Analíticas y evidencias de aprendizaje	A1	A1	A1
2.3 Retroalimentación y toma de decisiones	A1	A1	A1
ÁREA 5 Empoderamiento del alumnado			B1
	Impartiendo	Formaciones	Total
2.1 Accesibilidad e inclusión	B1	A2	A2/B1
2.2 Atención a las diferencias personales en el aprendizaje	B1	A2	A2/B1
2.3 Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje	A2	B2	B2

ÁREA 6 Desarrollo de la competencia digital del alumnado					B1 ALTO
Itinerarios con tablet (6 a 8 años)	Realidad aumentada y videojuegos	Inteligencia artificial y robótica	Tecnologías audiovisuales	Internet de las cosas	Tecnología y desarrollo sostenible
6.1 Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos	B1	B1	B1	B1	B1
6.2 Comunicación, colaboración y ciudadanía digital	A2	B1	B2	B1	B1
6.3 Creación de contenidos	A2	B1	B2	B1	B1
6.4 Uso responsable y bienestar digital	B1	B1	B1	B1	B1
6.5 Resolución de problemas	B1	B1	B1	B1	B1
Nivel de progresión	B1 bajo	B1	B1 alto	B1	B1
Itinerarios con tablet (9 a 12 años)	Realidad aumentada y videojuegos	Inteligencia artificial y robótica	Tecnologías audiovisuales	Internet de las cosas	Tecnología y desarrollo sostenible
6.1 Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos	B1	B1	B1	B1	B1
6.2 Comunicación, colaboración y ciudadanía digital	B1	B1	B2	B1	B1
6.3 Creación de contenidos	B1	A2	B2	B1	B1
6.4 Uso responsable y bienestar digital	B1	B1	B1	B1	B1
6.5 Resolución de problemas	B1	B1	B1	B1	B1
Nivel de progresión	B1	B1	B1 alto	B1	B1
Itinerarios con ordenador (9 a 12 años)	Inteligencia artificial y videojuegos	Tecnologías audiovisuales con ordenadores	Automatización y domótica	Programación	
6.1 Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos	B1	B1	B1	B1	
6.2 Comunicación, colaboración y ciudadanía digital	B1	B1	B2	B1	
6.3 Creación de contenidos	B1	A2	B2	B1	
6.4 Uso responsable y bienestar digital	B1	B1	B1	B1	
6.5 Resolución de problemas	B1	B1	B1	B1	
Nivel de progresión	B1	B1 alto	B1	B1	

Por años de implementación del programa

Áreas competenciales	Primer año ³	Segundo año ⁴	Tercer año ⁵
Área 1: Compromiso profesional	B1 alto	B2 bajo	C1 bajo
Área 2: Contenidos digitales	B1	B2 bajo	C1 bajo
Área 3: Enseñanza y aprendizaje	B1	B1 alto	B2
Área 4: Evaluación y retroalimentación	A1 alto	A2	A2
Área 5: Empoderamiento de los estudiantes	B1	B1	B2
Área 6: Desarrollo de la competencia digital del alumnado	B1	B1 alto	B2



3. Primer año (Tablet y PC): Niveles de competencias digitales trabajadas tras el primer año participando en el programa DigiCraft y habiendo recibido hasta 16 horas de formación e impartido dos itinerarios formativos.

4. Segundo año (Tablet y PC): Niveles de competencias digitales trabajadas tras el segundo año participando en el programa DigiCraft y habiendo recibido hasta 32 horas de formación e impartido cuatro itinerarios formativos.

5. Tercer año (Tablet): Niveles de competencias digitales trabajadas tras el tercer año participando en el programa DigiCraft y habiendo recibido hasta 48 horas de formación e impartido seis itinerarios formativos.