



Fundación
Vodafone

Informe Ejecutivo

DigiCraft en tu Cole:

Evaluación de Impacto
y Aprendizajes de un
Ciclo Completo de
Implementación

1

Resumen del contexto de los centros que han finalizado un ciclo completo de implementación

Para llevar a cabo la Evaluación de Impacto y Aprendizajes en centros DigiCraft que han realizado un ciclo completo de implementación, es decir, que han impartido DigiCraft en sus aulas durante un periodo de 3 años, se ha seguido el proceso que se describe a continuación.

Selección de los centros

1.1

Diseño y desarrollo de la investigación

1.2



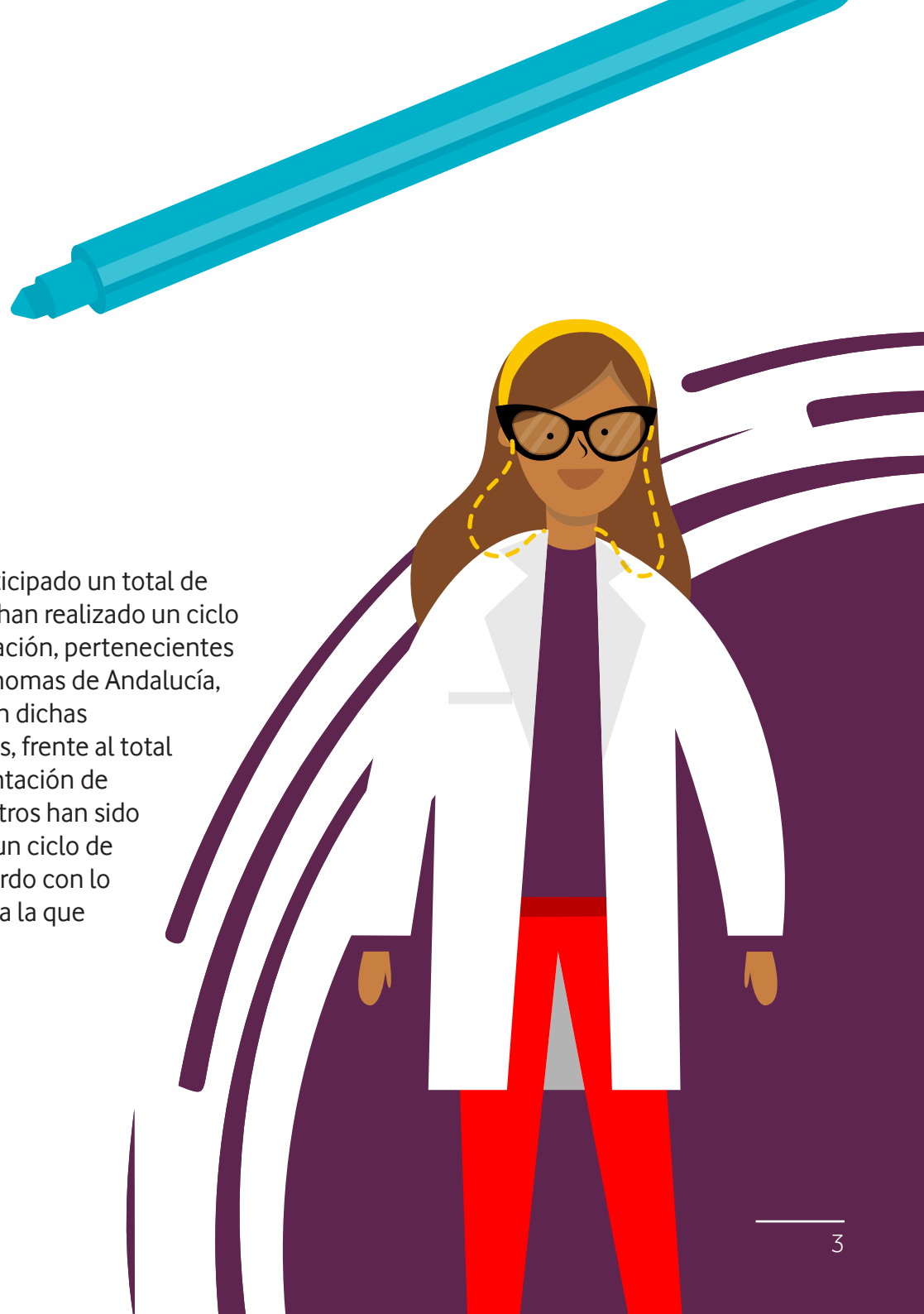
1.1

Selección de los centros

Se ha empleado un muestreo no probabilístico, intencional, de modo que se cumpliera la condición de llevar 2-3 años implicados en el desarrollo del programa DigiCraft, además de tener en cuenta una serie de criterios específicos para atender la variedad de la población objeto de estudio, para que en la muestra hubiera todo tipo de centros:

- **Tipo de centro:** público/concertado.
- **Población:** rural/urbano.
- **Tamaño:** pequeño (1 línea) /mediano (2/3 líneas) /Grande (4 o más líneas).
- **Situación del alumnado:** vulnerable/no vulnerable.
- **Situación con respecto a la integración de la tecnología en el centro:** primera aproximación/nivel intermedio/nivel avanzado.
- **Representación de las Comunidades Autónomas** de Andalucía, Galicia y Madrid.

En la evaluación han participado un total de 16 centros DigiCraft que han realizado un ciclo completo de implementación, pertenecientes a las Comunidades Autónomas de Andalucía, Galicia y Madrid. Se eligen dichas Comunidades Autónomas, frente al total de la huella de implementación de DigiCraft, porque sus centros han sido los primeros en finalizar un ciclo de implementación de acuerdo con lo fijado en la convocatoria a la que concurrieron los centros.



1.2

Diseño y desarrollo de la investigación



“**Todo lo que sea aprendizaje tecnológico, por supuesto, te ayuda**”

Se ha llevado a cabo una investigación evaluativa de carácter puramente cualitativa, con el objeto de explorar y comprender los resultados del programa, desde el punto de vista de los diferentes agentes que han participado en el mismo (coordinadores/as y equipo directivo, docentes y estudiantes).

Durante los meses de diciembre de 2022 a febrero de 2023 fueron diseñados los instrumentos para la recogida de información. Se elaboraron dos protocolos de entrevistas semiestructuradas con la intención de dar respuesta a las preguntas de investigación. También fueron elaborados protocolos para guiar el trabajo de campo en los centros educativos, con el objeto de asegurar que todos los/as investigadores/as siguieran las mismas pautas a la hora de recoger la información.

El trabajo de campo tuvo lugar durante los meses de abril-mayo de 2023. En cada uno de los centros se realizó una entrevista grupal en la que participaron el director/a o miembro del equipo directivo designado por el centro, coordinador/a DigiCraft y docentes implicados en el programa. También fueron entrevistados de forma grupal estudiantes de edad comprendida entre 9 y 12 años (3-5 niñas/os seleccionados por el centro). Se contó con el consentimiento informado de todos los/as participantes (en el caso de los/as estudiantes, el consentimiento preceptivo de sus familias) y se grabaron las entrevistas. La información recogida ha sido transcrita y codificada para su análisis con el software NVivo 14.

2

Aproximación a algunas conclusiones relevantes

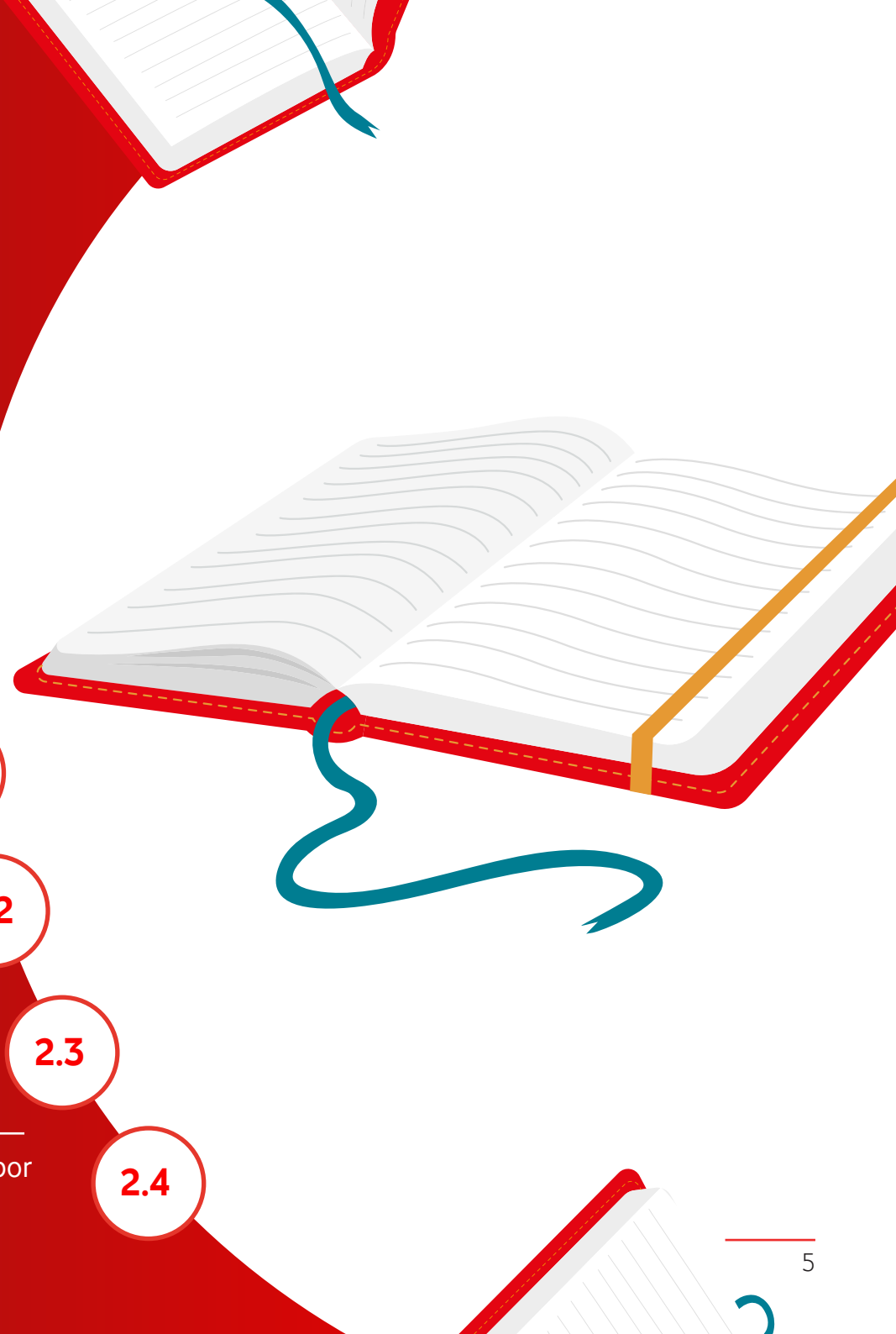
Las conclusiones se estructuran de acuerdo con cuatro ejes que hacen referencia a la repercusión de DigiCraft en el alumnado, en el profesorado, en el centro educativo y la valoración del programa por sus usuarios/as.

2.1
Repercusión del programa DigiCraft en el alumnado

2.2
Repercusión del programa DigiCraft en el profesorado

2.3
Repercusión del programa DigiCraft en el centro

2.4
Valoración del programa DigiCraft por alumnado y profesorado



2.1

Aprender a aprender. Repercusión del programa DigiCraft en el alumnado

Centrándonos en el impacto en los conocimientos y competencias digitales, el 100% de los alumnos/as creen que con el programa han aprendido a usar mejor las tecnologías, lo cual es corroborado por sus docentes.

Los profesores/as destacan el descubrimiento por parte del alumnado de que la tecnología no solo sirve para jugar, sino que favorece la autonomía y responsabilidad, la creatividad, matemáticas, habilidades lingüísticas, sociales y la competencia de aprender a aprender. Por su parte, el 75% del alumnado cree que han aprendido a trabajar en grupo y a respetar más a sus compañeros/as.

Respecto al impacto de DigiCraft en la motivación de los/as estudiantes hacia la tecnología, su profesorado considera que ha aumentado la curiosidad, interés y creatividad de los/as discentes. **El 87,5% del profesorado señala un aumento de la motivación del alumnado por conocer y usar la tecnología.**

Por su parte, al alumnado les gustaría que se trabajara en más asignaturas como DigiCraft, se sienten muy atraídos/as e ilusionados/as porque “juegan, se divierten y aprenden”. También algunos/as señalan que realizan actividades del programa fuera del centro y se observa, en algunos casos, la transferencia de ciertos aprendizajes (ej. Ser más organizados/as a raíz de haber entendido la importancia de una secuencia lógica de pasos).

En cuanto a los efectos en el interés del alumnado hacia la vida escolar, los/as docentes destacan la disminución del absentismo desde que participan en el programa (“los niños quieren ir al colegio si ese día van a hacer DigiCraft”). También algunos niños/as señalan que están tan motivados/as que hacen partícipes del programa a sus familias (“les explican el programa y hacen actividades en familia”).



2.2

La motivación que necesitaban. Repercusión del programa DigiCraft en el profesorado

En relación con el impacto del programa en las competencias digitales del profesorado, se comprueba su desarrollo a través de la formación recibida y la experiencia práctica, de modo que **los/as docentes reconocen el desarrollo de su competencia digital, se sienten con mayor iniciativa y confianza con el uso de la tecnología.**

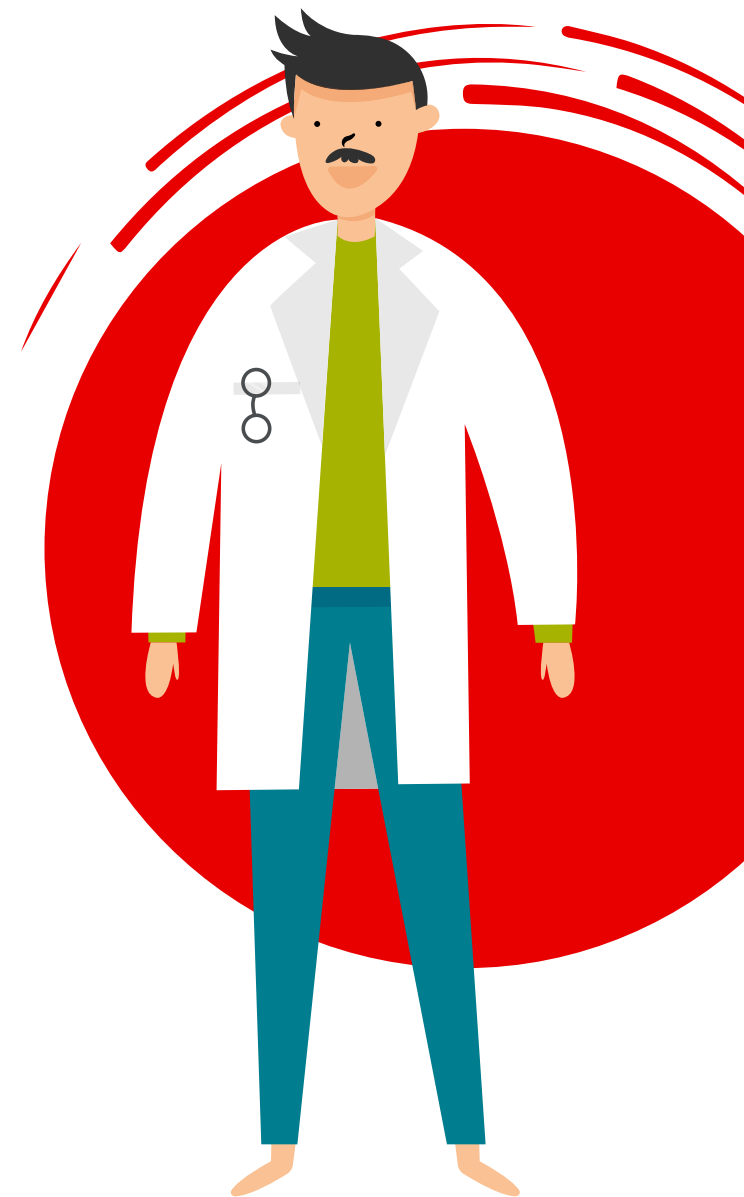
Del mismo modo, manifiestan haber adquirido también competencias de carácter social e interpersonal (“trabajo en equipo y ayuda entre compañeros”).

El 93,75% del profesorado opina que impartir DigiCraft ha supuesto un aumento en la motivación hacia su actividad educativa. Destacan su mayor contacto con el alumnado, el aprendizaje compartido y una mayor satisfacción con la enseñanza.

El profesorado valora muy positivamente la utilización de metodologías basadas en el aprendizaje experimental por los efectos positivos que causan en el alumnado. Los alumnos/as destacan su contacto más cercano con los profesores/as y la ilusión que estos/as demuestran.

“Hemos aprendido juntos, estoy aprendiendo mucho también”

“Con este tipo de actividades se motiva no solo al alumnado, también se motiva al profesorado a la hora de prepararlas”



2.3

Una digitalización transversal. Repercusión del programa DigiCraft en el centro

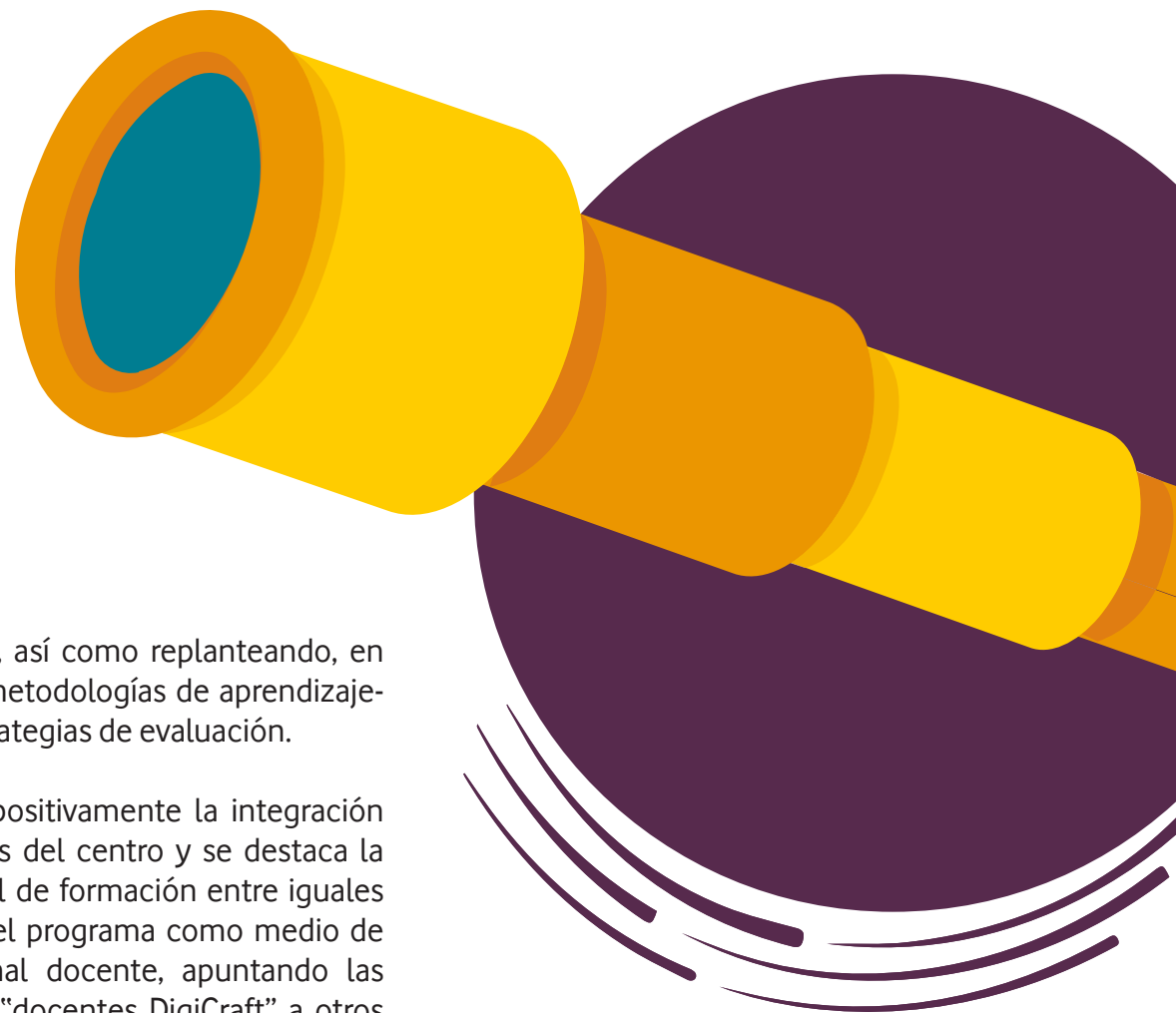
Respecto a la transferencia del programa a la vida del centro, algunos/as de los/as docentes señalan que DigiCraft ha contribuido a aumentar su capacidad **para liderar otros proyectos de forma autónoma, a desarrollar otras competencias docentes, a mejorar el clima del centro, a trabajar de manera multidisciplinar (“las actividades se relacionan con otras áreas”) y a transferir las actividades, metodología y recursos del programa en el desarrollo de diversas asignaturas impartidas en el centro.**

En cuanto a la influencia de DigiCraft en las estrategias y planes de digitalización del centro, los/as docentes señalan que el programa se ha incorporado en el Plan Digital de Centro haciendo uso de la dotación tecnológica facilitada en

diversas actividades, así como replanteando, en algunos casos, las metodologías de aprendizaje-enseñanza y las estrategias de evaluación.

También se valora positivamente la integración con otros programas del centro y se destaca la estrategia horizontal de formación entre iguales que ha fomentado el programa como medio de desarrollo profesional docente, apuntando las formaciones de los “docentes DigiCraft” a otros compañeros/as del centro.

“ **Todo ha sido un impulso y una ola con el plan de digitalización de centro”**



2.4

Valoración del programa DigiCraft por alumnado y profesorado

Los/as estudiantes destacan del programa su carácter tecnológico, lúdico, práctico y divertido, mientras los/as docentes coinciden en destacar el potencial de las actividades, la experimentación y la formación.

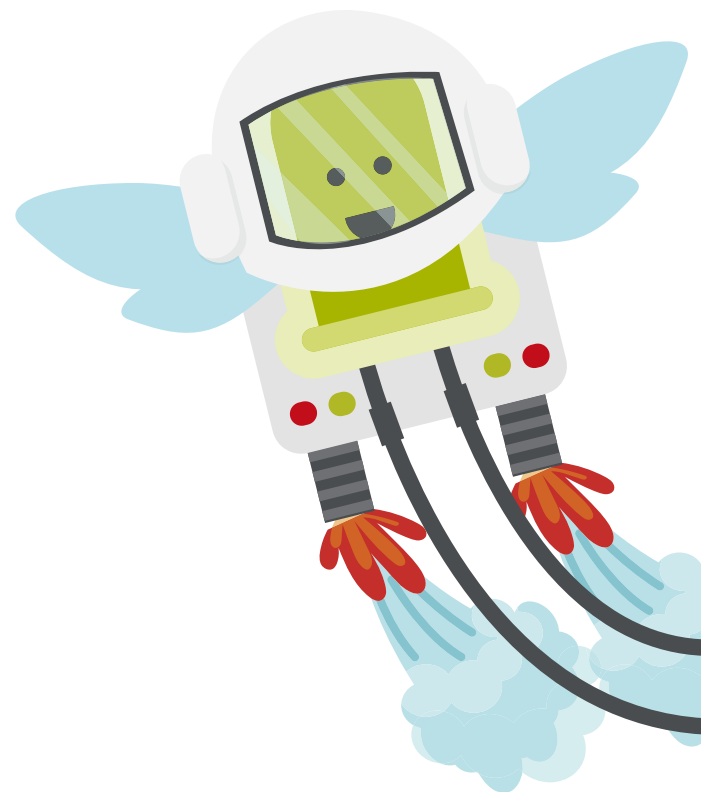
Centrándonos en la formación y apoyo a los/as docentes para el desarrollo del programa, se constata que DigiCraft proporciona un programa integral (“actividades, formación y recursos”) y adecuadamente pautado (“actividades guiadas adaptadas a la edad”), así como desarrolla la competencia digital de docentes y estudiantes, para lo que cuenta con un apoyo competente por parte de los formadores DigiCraft. El 75% del profesorado considera que la formación y el apoyo que ofrece el programa es necesaria, adecuada y suficiente.

En la valoración que hacen los/as docentes sobre la metodología DigiCraft destacan el cambio metodológico que supone, centrándose fundamentalmente en que favorece el trabajo colaborativo, consigue que las aulas sean más activas, participativas, inclusivas y cohesionadas (“sentimiento de grupo”).

Respecto a los retos identificados por el profesorado en cuanto a la implementación de DigiCraft, algunos/as docentes plantean que la oferta educativa de DigiCraft es muy extensa y, en ocasiones, no disponen del tiempo necesario para realizar todas las actividades propuestas.

También, en algún caso, se plantea la necesidad de encontrar una mayor conexión entre las actividades DigiCraft y el currículo educativo. Por último, se indican algunas cuestiones de carácter estructural, refiriéndose a la falta de estabilidad del profesorado en el centro y la relativa implicación del profesorado con el programa (“solo se implican unos pocos”).

Respecto al futuro del programa, algunos/as docentes proponen la posibilidad de poder continuar con los recursos DigiCraft y ampliarlos, diversificar los itinerarios (“crear niveles por itinerario adaptados a las necesidades de los alumnos”), elaborar itinerarios con situaciones de aprendizaje (“para trabajar diferentes áreas, con un hilo conductor y un producto final”), organizar sesiones presenciales con otros centros, así como que DigiCraft incorpore contenido curricular y pueda ser impartido como parte de alguna o varias asignaturas.





Fundación
Vodafone



VNiVERSIDAD
D SALAMANCA

