



Fundación
Vodafone



VNiVERSIDAD
D SALAMANCA

DigiCraft en tu Cole:

Evaluación de Impacto y Aprendizajes de
un Ciclo Completo de Implementación
(Fase I y II)

Informe Ejecutivo



1 Análisis del proceso de evaluación del impacto de DigiCraft en instituciones educativas

1.1

Elección de los centros

La Evaluación del Impacto y Aprendizajes se lleva a cabo en aquellos centros educativos que han desarrollado el programa DigiCraft en sus aulas durante un periodo de tiempo de 2 a 3 años.

En este documento se recoge una **actualización** de la evaluación que tuvo lugar en el curso escolar 2022-23 (FASE I), incluyendo datos recopilados en el curso escolar 2023-24 en centros educativos DigiCraft de diferentes comunidades autónomas (FASE II).

1.2

Diseño y desarrollo de la investigación



1.1.

Elección de los centros

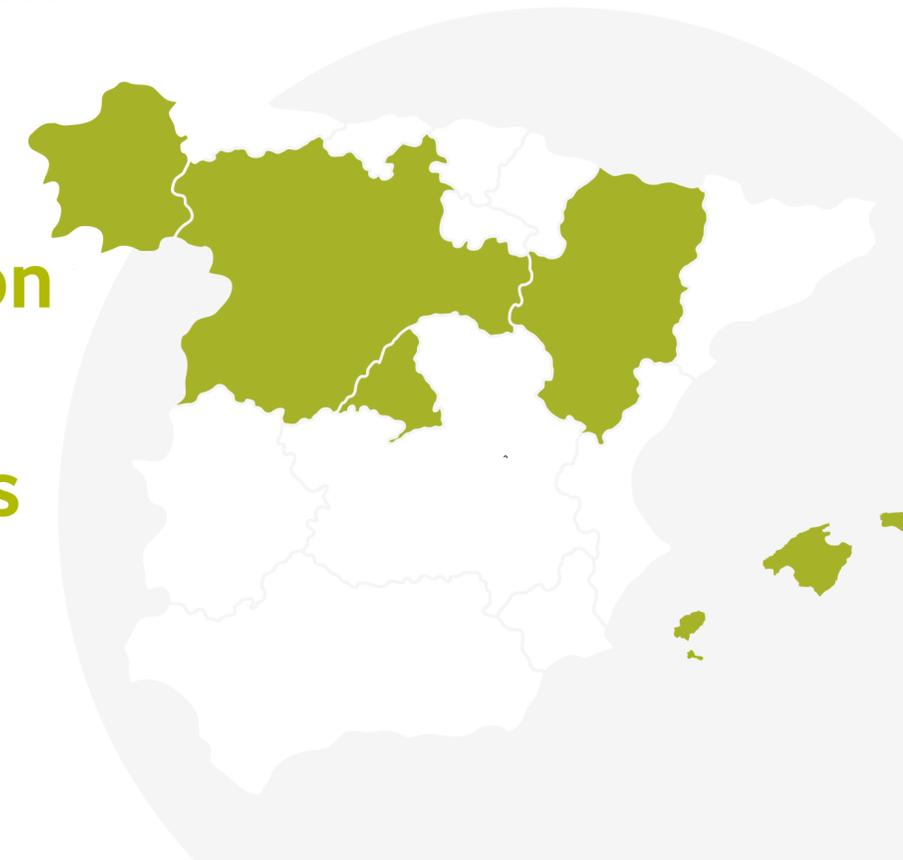
Para la selección de los centros evaluados, se utilizó un **muestreo no probabilístico e intencional**, asegurando que los participantes tuvieran al menos 2 años de experiencia en el desarrollo del programa. También, se consideraron criterios específicos para atender a la diversidad de la población estudiada, garantizando así que la muestra incluyera una representación de 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 con implicación en el programa.**

En la evaluación han participado un total de **64 centros educativos**:

La evaluación cualitativa ha sido realizada en 20 centros, ubicados en las comunidades autónomas de Andalucía, Galicia, Madrid (Fase I, curso 2022-2023, 16 centros), Castilla y León, Aragón e Islas Baleares (Fase II, curso 2023-2024, 4 centros). En la evaluación cuantitativa, realizada durante la segunda fase, participaron un total de 44 centros educativos ubicados en las comunidades autónomas de:

Aragón
Castilla y León
Galicia
Islas Baleares
Madrid



1.2.

Diseño y desarrollo de la investigación

En la **primera de las fases**, se optó por un diseño metodológico de investigación evaluativa de carácter cualitativo. En la segunda fase, se ha utilizado un diseño metodológico mixto, se ha mantenido la investigación evaluativa cualitativa y se ha añadido un enfoque cuantitativo.

Entre diciembre de 2022 y febrero de 2023 se elaboraron los instrumentos cualitativos y los protocolos necesarios para la recopilación de datos en la primera fase. Se diseñaron dos entrevistas semiestructuradas, una para los adultos (docentes y equipo directivo) y otra para los niños y niñas con el objetivo de responder a las preguntas de investigación y se establecieron los correspondientes protocolos para orientar el trabajo de campo en los centros educativos. **Para la segunda fase**, en abril de 2024, estos instrumentos y protocolos fueron revisados y validados y además se diseñó un cuestionario para recoger información de carácter cuantitativo.

El trabajo de campo se llevó a cabo en dos fases: la primera transcurrió entre abril y mayo de 2023, y la segunda entre abril y junio de 2024. Para la evaluación cualitativa, en cada uno de los centros se llevó a cabo una entrevista grupal que incluyó la participación del director/a o un representante del equipo directivo

designado por el centro, el coordinador/a de DigiCraft y los/as docentes involucrados en el programa. También fueron realizadas entrevistas grupales con estudiantes de entre 9 y 12 años, seleccionando un mínimo de 3 a 5 niños/as por cada centro. Se obtuvo el consentimiento informado de todas las personas participantes, incluyendo el consentimiento necesario de los familiares o responsables de los/as estudiantes y se grabaron las entrevistas.

Además, para la evaluación cuantitativa de la segunda fase, todo el profesorado y los coordinadores/as de los centros educativos de todas las comunidades autónomas que habían finalizado el ciclo completo de desarrollo del programa, tuvieron la oportunidad de responder a un cuestionario administrado de manera online.

La información obtenida de las entrevistas fue transcrita y codificada para su posterior análisis utilizando el software NVivo 14 y la de los cuestionarios se analizó de manera descriptiva e inferencial, utilizando el software SPSS 24.



Aproximación a algunas conclusiones significativas

2.1

Conclusiones referidas
a los resultados de la
evaluación

2.2

Conclusiones sobre
el estudio diferencial
de los casos

2.1. Conclusiones referidas a los resultados de la evaluación

Las conclusiones generales se presentan organizadas en cuatro áreas clave: el impacto de DigiCraft en el alumnado, en el profesorado, en el centro educativo y la opinión de los usuarios sobre el programa.



En general hay que señalar que, **aunque se ha aumentado la muestra durante la segunda fase y se ha llegado a otras zonas del territorio nacional, los resultados en la mayoría de los casos son muy similares y vienen a corroborar las conclusiones a las que se llegaron en la evaluación realizada durante la primera fase (curso 2022-2023).**

2.1.1 Repercusión del programa DigiCraft en el alumnado

La totalidad de los estudiantes considera que han mejorado sus conocimientos y habilidades digitales al aprender a utilizar las tecnologías de manera más efectiva y segura, siendo conscientes de los peligros de navegar por Internet, interaccionar con desconocidos o indicar sus datos personales. También **reconocen la importancia y utilidad de aprender sobre la protección de datos** para su futuro. Estas afirmaciones son respaldadas por sus docentes, que afirman que las actividades realizadas les han permitido analizar en el aula cuestiones muy relevantes de la tecnología que los niños y niñas no conocían relacionadas con el uso seguro de los dispositivos y los contenidos digitales.

“Yo cuando empecé a utilizar DigiCraft tenía muchas cosas de tecnología en mi casa que no sabía utilizar, pero con el paso del tiempo he aprendido cosas de internet, de tecnología y he aprendido a utilizarla mejor”
(alumno/a CEIP13-22-23).

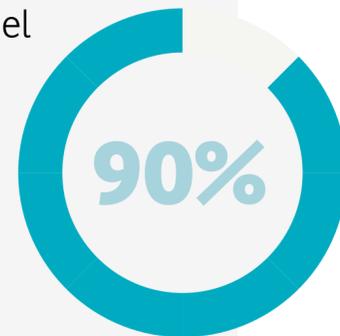
El profesorado subraya que los/as estudiantes han comprendido que **la tecnología va más allá del juego y el entretenimiento**. Favorece la autonomía y responsabilidad en el aprendizaje, permite crear productos digitales, desarrollar habilidades para el trabajo colaborativo, la creatividad y el desarrollo personal, destacando una actitud más participativa de los alumnos/as.

Por su parte, más del **75%** del alumnado (porcentaje ligeramente superior al obtenido en la Fase I de evaluación) cree haber aprendido a **trabajar en equipo y respetar más a sus compañeros/as**, afirmando que se han ayudado mutuamente y se sienten más unidos/as.



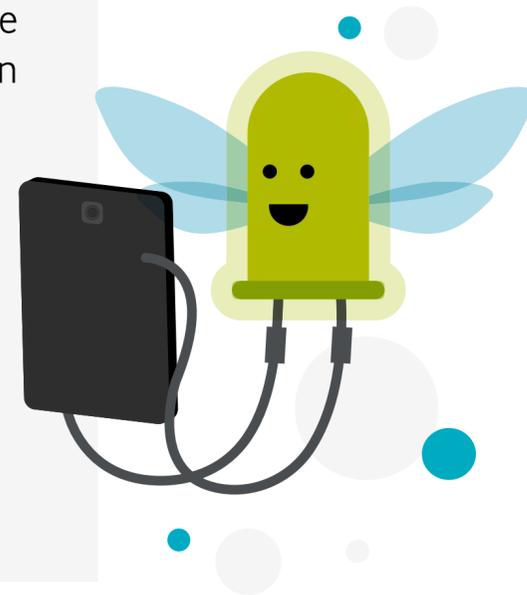
75%

En relación con el efecto de DigiCraft en la motivación de los/as estudiantes hacia la tecnología, los/as docentes observan un **incremento en la curiosidad, el interés y la creatividad del alumnado**. Con un aumento de 2,5 puntos porcentuales respecto a la evaluación realizada en la Fase I, el **90%** señala su mayor **motivación por conocer y usar la tecnología**. Del mismo modo, señalan el deseo de los/as estudiantes por seguir aprendiendo, gracias a una variedad de estrategias como el aprendizaje lúdico, la superación de retos, la diversión y la curiosidad. También destacan la **perspectiva inclusiva del programa**, que permite avanzar a todo el alumnado.



En relación con el impacto del programa en el interés del alumnado por la vida escolar, los/as docentes entrevistados resaltan una reducción en el absentismo desde la implementación del programa (“los niños quieren ir al colegio si ese día van a hacer DigiCraft”), sin embargo esta consideración no es corroborada en los resultados obtenidos de manera cuantitativa (cuestionario online) al observarse que el programa no tiene demasiado efecto sobre la reducción del absentismo y un mayor deseo del alumnado de asistir a la escuela. Este hecho puede deberse a que, al aumentar la muestra de centros, han disminuido los centros que cuentan con población vulnerable entre sus estudiantes, donde este absentismo puede ser más significativo. Además, algunos alumnos/as manifiestan estar **tan motivados que involucran a sus familias en el programa** (“les explican de qué trata y realizan actividades juntos en casa”).

Los alumnos/as manifestaron su deseo de que en más asignaturas se trabaje de la misma manera que se hace en DigiCraft, ya que se sienten motivación y entusiasmo al participar en actividades donde “juegan, se divierten y aprenden”. Valoran positivamente el aprendizaje de habilidades necesarias para su futuro (como aprender a programar). Algunos/as indican que llevan a cabo actividades del programa fuera del centro, y en ciertos casos se puede notar la **transferencia de aprendizajes específicos**, como una mayor organización, lo cual resulta de haber comprendido la importancia de seguir una secuencia lógica de pasos.



“Yo cuando llego a casa le cuento a mi padre y a mi madre lo que he hecho en DigiCraft y en mi casa suelo hacer, me suelen instalar aplicaciones que usamos en DigiCraft”
(alumno/a CEIP2-23-24).

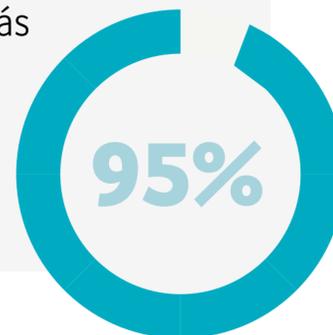
2.1.2. Repercusión del programa DigiCraft en el profesorado

A partir del análisis del efecto del programa en las habilidades digitales del profesorado, se observa un **avance significativo a través de la capacitación recibida y la experiencia práctica**. Como resultado, los/as docentes destacan un incremento en su competencia digital tanto en aspectos técnicos como pedagógicos, su **mayor iniciativa y confianza con el uso educativo y crítico de la tecnología**, destacando la superación de sus miedos iniciales y la curiosidad y el deseo de seguir aprendiendo.



Del mismo modo, siguen corroborando la **adquisición de competencias de carácter social e interpersonal** (“trabajo en equipo y ayuda entre compañeros/as”).

El **95%** del profesorado (frente a un 95,75% obtenido en la Fase I de evaluación) sigue manifestando que impartir DigiCraft ha supuesto un **aumento en la motivación hacia su actividad educativa**, incorporando nuevas formas de enseñar más atractivas para los estudiantes. Una metodología diferente basada en el juego y el aprender haciendo ha sido particularmente motivadora, junto con la diversión en el proceso de enseñanza y acompañamiento. También continúan destacando una **mayor satisfacción con la enseñanza**.



“Realmente aprendes a hacerlo cuando lo llevas al aula, pero a mí me creaba mucha inseguridad porque muchas veces no sabía ni cómo empezar”
(docente, CEIP1-23-24).

El profesorado sigue valorando de una manera muy favorable la puesta en práctica de metodologías basadas en el aprendizaje experimental, destacando los efectos positivos en el desarrollo del alumnado. Mencionan que se consigue un **mayor contacto y cercanía con el alumnado**, una comunicación más horizontal que genera experiencias más ricas, casi como un aprendizaje compartido, donde tanto los/as docentes como los/as estudiantes aprenden juntos/as y entre sí. Por su parte, los/as estudiantes continúan poniendo en valor el mayor acercamiento que experimentan con sus docentes y el entusiasmo que estos/as demuestran cuando desarrollan el programa.

2.1.3 Repercusión del programa DigiCraft en el centro

En relación con la integración del programa en la vida del centro, algunos/as docentes destacan que DigiCraft ha fortalecido **su capacidad para liderar otros proyectos de manera autónoma**, ha facilitado el desarrollo de otras competencias docentes, ha mejorado el ambiente escolar y ha contribuido a la transferencia de actividades, metodologías y recursos del programa al desarrollo de diversas asignaturas impartidas en el centro, fomentando la multidisciplinariedad. En este sentido, afirman disponer de un abanico más amplio de herramientas para poder utilizarlas en el aula.

“Se han hecho cursos de digitalización y se ha incluido (DigiCraft) como específico, para que todo el mundo lo conozca y pueda utilizarlo”
(docente, CEIP3-22-23).

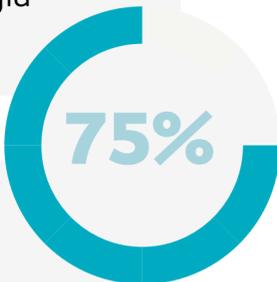


Respecto a la influencia de DigiCraft en las estrategias y planes de digitalización del centro, el profesorado sigue afirmando que el **programa se ha integrado en el Plan Digital del Centro**. Esto se ha logrado a través de la utilización de los recursos tecnológicos proporcionados en diversas actividades y, en algunos casos, mediante la revisión de las metodologías de enseñanza-aprendizaje y las estrategias de evaluación, más centradas en la resolución de retos. También se destaca de manera favorable la implementación de una **estrategia colaborativa de formación entre pares**, estrategia que ha impulsado el desarrollo profesional del profesorado, permitiendo que los/as “docentes DigiCraft” capaciten a otros compañeros y compañeras dentro del mismo centro.

Los/as docentes y coordinadores/as destacan la **valoración positiva de las familias** en cuanto a la metodología didáctica empleada y sobre los resultados y las competencias aprendidas por sus hijos.

2.1.4 Valoración del programa DigiCraft por alumnado y profesorado

Los/as alumnos continúan destacando del programa su **enfoque tecnológico, lúdico, práctico y divertido**, mientras que lo más valorado por los/as docentes es el potencial de los materiales y las actividades, así como su **detallada planificación**, lo que garantiza el éxito del programa. También resaltan positivamente la metodología basada en la experimentación.


 75%

Si se tiene en cuenta la capacitación y el apoyo a los/as docentes para la implementación del programa, se corrobora el hecho de que DigiCraft ofrece un **enfoque integral que incluye actividades, formación y recursos** bien estructurados, con actividades guiadas adaptadas a la edad de los/as participantes. También, se promueve el desarrollo de la **competencia digital** tanto de los/as docentes como de los/as estudiantes, respaldado por un apoyo competente del equipo de formadores/as DigiCraft. Se sigue constatando el hecho de que el **75%** del profesorado considera que la **formación y el apoyo que ofrece el programa es importante, necesaria y adecuada**. También señalan que el soporte de ayuda recibido por parte de los/as formadores es eficiente y adecuado.

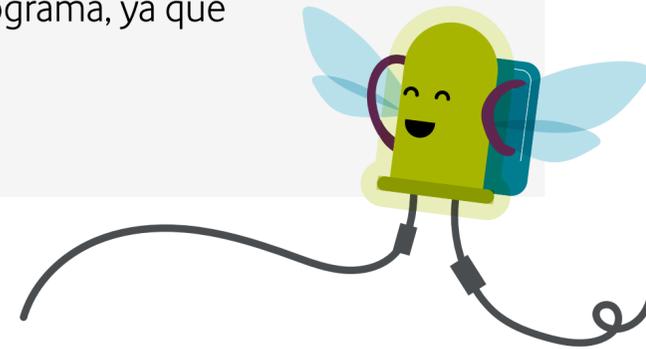
En la valoración realizada por los/as docentes sobre la metodología DigiCraft se continúa destacando el **cambio en el enfoque pedagógico** que esta implica. Se enfatiza, en particular, que fomenta el trabajo en equipo, transformando las aulas en entornos más activos, participativos, inclusivos y cohesivos, generando un “sentimiento de grupo” entre el alumnado. También enfatizan el potencial de los medios visuales para el aprendizaje (grabar vídeos, hacer fotos, etc.) que se incorporan con el programa.

“Que la gente esté a gusto trabajando para que cada uno, pues, potenciar sus habilidades y luego las transmita a los demás y trabajemos en equipo”
(docente, CEIP3-22-23).



Los **desafíos** señalados por el profesorado respecto al desarrollo de DigiCraft continúan en la misma línea. Algunos/as mencionan que la variedad de opciones educativas que ofrece DigiCraft es amplia, lo que les impide, en ocasiones, dedicar el **tiempo** suficiente tanto para completar todas las actividades sugeridas como para profundizar en los contenidos necesarios. También se siguen señalando aspectos estructurales, como la **inestabilidad del personal docente** en la institución y la **escasa participación** de los profesores/as en el programa, ya que “solo unos pocos se involucran”.

En cuanto al futuro del programa, algunos/as docentes sugieren la **opción de extender y enriquecer los recursos de DigiCraft**. Entre las propuestas se encuentran la diversificación de los itinerarios, incluyendo la creación de niveles adaptados a las necesidades de los estudiantes, el diseño de itinerarios basados en situaciones de aprendizaje que integren diferentes áreas con un hilo conductor y un producto final, así como la organización de sesiones presenciales en colaboración con otras instituciones. También, se plantea la idea de que DigiCraft integre contenido curricular, permitiendo su inclusión en una o más asignaturas.



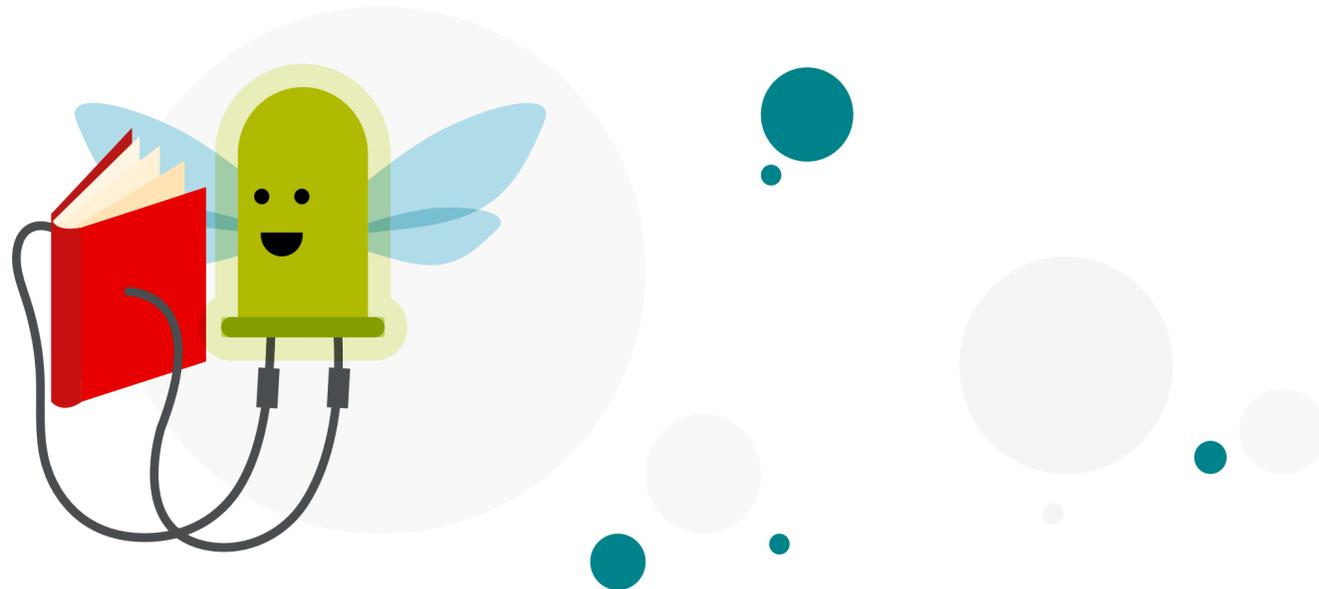
“Insisto en el tema de los materiales... muy bien organizado... es una actividad con estos materiales... y tu coges los materiales y funciona”

(docente, CEIP2-23-24).



2.2. Conclusiones sobre el estudio diferencial de los casos

En este informe se analiza además la repercusión de algunos factores de centro en relación con el impacto del programa DigiCraft. Así, se presentan las conclusiones más relevantes estructuradas en tres apartados: la integración tecnológica adoptada en el centro; el **tamaño del centro**; y el **contexto geográfico**, considerando la Comunidad Autónoma en la que se encuentran los centros educativos y el **ámbito rural o urbano** en los que se sitúan.



2.2.1. En función de la integración tecnológica del centro

La mayoría de los/as docentes han expresado una valoración positiva de todos los aspectos relacionados con el impacto del programa DigiCraft y se puede observar que **cuanto mayor es el nivel de integración tecnológica del centro educativo, mejores son las valoraciones de los profesores/as al respecto**. Aquellos/as que pertenecen a centros con un nivel alto de integración tecnológica consideran que el programa ha tenido una influencia muy positiva tanto en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes como en el fortalecimiento de las competencias tecnológicas del profesorado. Además, valoran de manera más favorable el impacto general del programa en el entorno educativo y su contribución al centro como organización.

Las diferencias encontradas son significativas pudiéndose afirmar que los beneficios del programa DigiCraft tienden a ser más destacados en aquellos entornos donde la tecnología ya está más incorporada y forma parte integral del proceso educativo.

En los centros con menor integración tecnológica, se aprecia un aumento de las referencias a la adquisición de competencias digitales en el área de seguridad.

2.2.2. En función del tamaño del centro

La mayoría de los profesores/as han expresado una valoración positiva sobre el impacto del programa DigiCraft en todos los aspectos evaluados, siendo los que pertenecen a **centros pequeños** (con una sola línea educativa) los que manifiestan **valoraciones significativamente más altas**.

Los resultados ponen de manifiesto que los profesores/as de los centros pequeños se refieren de una forma más relevante al desarrollo de su capacidad de iniciativa, los centros medianos recalcan el aumento de la competencia social con relación a los colegas, mientras que los centros grandes se focalizan en el aumento de su capacidad crítica con el uso de la tecnología.

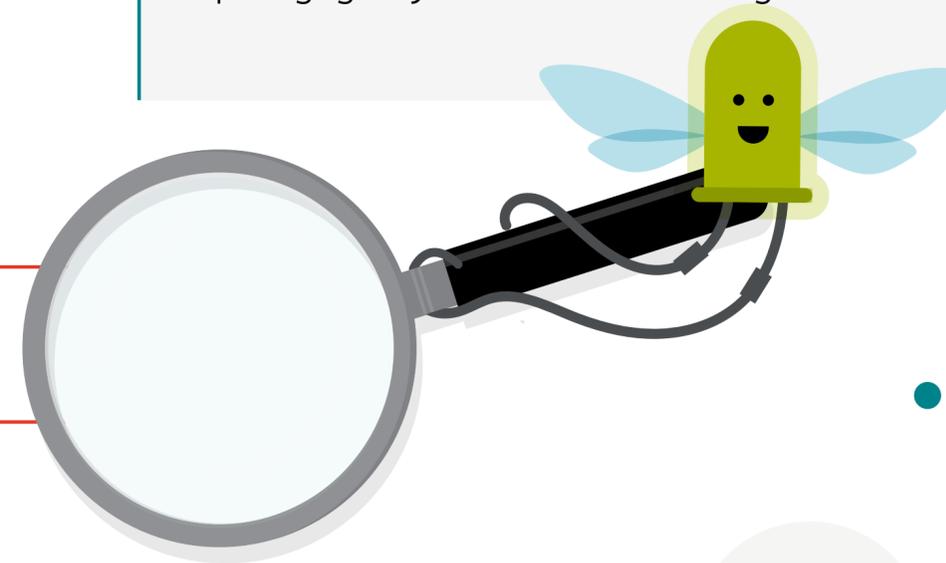


2.2.3. En función del contexto geográfico del centro

La Comunidad Autónoma a la que pertenecen los/as docentes tiene una influencia notable en el impacto del programa. Esto podría deberse a las pequeñas diferencias en los modelos de implementación del programa y también a varios factores relacionados con el contexto y las características de cada una.

Teniendo en cuenta el ámbito geográfico del centro (rural/urbano), se constata la existencia de diferencias significativas en algunos aspectos con **valoraciones más elevadas de los docentes que trabajan en el entorno rural**, como el hecho de que el programa les ha ayudado a mejorar sus competencias digitales, sobre todo en lo relacionado con el uso pedagógico y crítico de la tecnología.

“Nos dimos cuenta de la capacidad, la potencialidad que tenía todo lo digital”
(docente, CEIP8-22-23).





VNiVERSiDAD
D SALAMANCA



Fundación
Vodafone