



“La revolución de los programas educativos para menores de entre 6 a 12 años a través de la mirada de las TIC: revisión de la literatura. Estudio de un caso.”

Sandra Toboso Chavero ¹
Verónica Basilotta Gómez-Pablos ²
David Lizcano Casas ³
....

¹ Universidad a Distancia de Madrid, España

² Universidad a Distancia de Madrid, España

³ Universidad a Distancia de Madrid, España

sandratoboso@gmail.com

“La revolución de los programas educativos para menores de entre 6 a 12 años a través de la mirada de las TIC: revisión de la literatura. Estudio de un caso.”

Resumen

En el contexto educativo actual, los estudiantes de la Generación Z llegan a las aulas con una amplia familiaridad en dispositivos digitales, siendo considerados nativos digitales. Aunque poseen habilidades en Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC), carecen de orientación sobre su uso efectivo en los procesos de aprendizaje. La UNESCO resalta que la tecnología posee la capacidad de garantizar un acceso educativo universal, reduciendo las disparidades de aprendizaje y mejorando la calidad del proceso educativo. La competencia digital se posiciona como una habilidad clave, comparable a las habilidades lingüísticas o matemáticas. Las TIC, como base de la competencia digital, están transformando la gestión del conocimiento y remodelando los procesos educativos. Esta investigación aborda la necesidad de revisar la literatura sobre programas educativos innovadores que utilizan recursos tecnológicos en la educación primaria. Además, propone un estudio de caso en un centro educativo que implementa el programa educativo DigiCraft, el cual se centra en las cinco áreas competenciales del marco Digcomp. El objetivo es enriquecer el

proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la competencia digital y facilitando la transferencia de conocimientos mediante el uso de programas educativos digitales. DigiCraft, es un proyecto desarrollado por la Universidad de Salamanca y la Fundación Vodafone España, se presenta como una metodología innovadora y única.

Abstract

In the current educational context, Generation Z students enter classrooms with a broad familiarity with digital devices, being considered digital natives. Although they possess skills in Information and Communication Technologies (ICT), they lack guidance on their effective use in the learning processes. UNESCO emphasizes that technology has the potential to ensure universal educational access, reducing learning disparities, and improving the quality of the educational process. Digital competence is positioned as a key skill, comparable to language or mathematical skills. ICT, as the foundation of digital competence, is transforming knowledge management and reshaping educational processes. This research addresses the need to review the literature on innovative educational programs that utilize technological resources in primary education. Furthermore, it proposes a case study in an educational center implementing the DigiCraft educational program, which focuses on the five competency areas of the Digcomp framework. The goal is to enhance the teaching-learning process, promote digital competence, and facilitate knowledge transfer through the use of digital educational programs. DigiCraft, a project developed by the University of Salamanca and the Vodafone Spain Foundation, is presented as an innovative and unique methodology.

Palabras clave: competencias digitales, educación primaria, marco de competencias, habilidades digitales, programas educativos.

Keywords: digital competence, elementary education, competency framework, digital skills, educational programs.