

ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DIGITALES EN UN PLANTEAMIENTO POR PROYECTOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA: UN ESTUDIO DE CASO



Nadal Bañeres, Núria,

<https://orcid.org/0000-0002-4879-8918>, nurianadalb3@gmail.com

Palabras clave: TIC, ámbito digital, producciones digitales.

RESUMEN

En la siguiente comunicación se plantea un resumen del trabajo de investigación de final de máster. Este tiene como objetivo conocer en qué nivel de competencia digital se encuentra el alumnado de sexto de un centro de educación infantil y primaria, ya que esta competencia tiene un papel muy importante en la sociedad de la información actual. Para conseguir lo que se plantea, se ha utilizado una metodología mixta, concretamente un estudio de caso la cual se ha basado en dos documentos facilitados por el Departament d'Ensenyament y Educación: las competencias básicas del ámbito digital (2013) y las orientaciones para la evaluación de la competencia digital en primaria (2021). La pregunta de investigación que guía este trabajo es la siguiente: ¿Las producciones analizadas permiten observar diferentes niveles de consecución de las competencias básicas del ámbito digital? Cuanto, a los resultados extraídos mediante una rúbrica competencial, la mayoría han sido favorables, es decir, el alumnado se encuentra en un nivel medio-alto cuanto a la adquisición de las competencias digitales.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, la educación actual ha sufrido muchos cambios debido a la evolución permanente en la que se encuentra la sociedad. Es relevante conocer la importancia de las TAC en educación y cómo deberían emplearlas los docentes para una inclusión educativa. Según Salamea y Linch (2019) las TAC "son aquellas tecnologías que con la intención de formalizar y acumular la información que se genera, caminamos a la Sociedad del Conocimiento, donde el manejo de las tecnologías radica en que esta información se transforma en conocimiento" (p. 10).

Asimismo, el objetivo general de este trabajo se basa en conocer cómo los docentes de 6º curso implementan las competencias básicas del ámbito digital en el aula, considerando que el alumnado presenta diferentes situaciones respecto a las tecnologías por su condición socio familiar y económica o bien por su diversidad funcional. Se trata de analizar y describir diferentes producciones digitales para conocer y describir las principales herramientas TIC que se usan en la práctica docente e identificar diferentes niveles de consecución de las competencias básicas del ámbito digital.

2. MÉTODO

La metodología utilizada en este estudio es mixta, es decir, una combinación de metodología cuantitativa y cualitativa. Este trabajo se ha desarrollado en una escuela pública de Cataluña, de educación infantil y primaria, durante el curso 2021-2022. El tipo de muestra utilizado se compone de 10 producciones de una clase de 6º de primaria con un total de 24 niños y niñas. Para proceder al análisis de las producciones nos basamos en la rúbrica com-

potencial de educación primaria del Departament d'Educació (2021)¹ donde se concretan contenidos de la competencia digital y se define la gradación de cada una en 3 niveles de adquisición en finalizar la etapa. Estos se usan para evaluar el nivel de consecución de las competencias de cada uno de los alumnos. A continuación, en la figura 1 pueden hacerse una idea de cómo es esta rúbrica.

Figura 1.
Ejemplo de rúbrica competencial de la competencia 1.

DIMENSIO INSTRUMENTS I APLICACIONS		Gradació en 3 nivells d'adquisició en finalitzar l'etapa			
Competència 1: Seleccionar, utilitzar i programar dispositius digitals i les seves funcionalitats d'acord amb les tasques a realitzar.		1.1. Utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats bàsiques de manera guiada per realitzar tasques senzilles. 1.2. Utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats bàsiques de manera autònoma per realitzar tasques senzilles. 1.3. Seleccionar i utilitzar els dispositius digitals i les seves funcionalitats de manera autònoma per realitzar tasques complexes.			
		Grau 1	Grau 2	Grau 3	Grau 4
P. Computacional	Programació	G1. Entén la relació entre ordre, acció i seqüència.	G2. Aplica, de manera guiada, ordres i seqüències simples per dur a terme una tasca.	G3. Aplica, de manera autònoma, ordres i seqüències simples per dur a terme una tasca.	G4. Realitza, de manera pautada, seqüències simples per donar resposta a un reptes concret.
	Robòtica educativa	G1. Munta i desmunta joguines, i identifica les parts que componen alguns objectes de manera guiada.	G2. Munta i desmunta joguines, i identifica les parts que componen alguns objectes de manera autònoma.	G3. Reconeix i entén la funcionalitat dels diferents elements que conformen un robot bàsic (peces estructurals, sensors i actuadors).	G4. Realitza, de manera pautada, seqüències simples per donar resposta a unes tasques concretes.
Llenguatge audiovisual	Llenguatge audiovisual	G1. Selecciona, de manera guiada, la funcionalitat de cada dispositiu en funció de la producció a elaborar (fotos, gravar àudio, vídeos...).	G2. Selecciona, de manera autònoma, la funcionalitat de cada dispositiu en funció de la producció a elaborar (fotos, gravar àudio, vídeos...).	G3. Selecciona el dispositiu més adient en funció de la producció a elaborar (fotos, gravar àudio, vídeos...).	G4. Utilitza, de manera pautada, els dispositius digitals per elaborar produccions multimèdia senzilles.
	Realitat virtual i augmentada	G1. Utilitza dispositius per experimentar amb la realitat virtual i/o augmentada.	G2. Distingeix els dispositius adients per experimentar amb la realitat virtual i amb l'augmentada.	G3. Distingeix i selecciona els dispositius adients per experimentar amb la realitat virtual i amb l'augmentada.	G4. Utilitza, de manera pautada, els dispositius digitals per crear aplicacions necessàries per crear continguts de realitat virtual i/o augmentada.
[C10] Accés		G1. Entén el concepte de contrasenya, patró, pin... per accedir a diferents dispositius o recursos.	G2. Coneix la necessitat d'utilitzar una contrasenya per accedir a diferents recursos i espais.	G3. Accedeix a diferents recursos i dispositius utilitzant una contrasenya donada.	G4. Comprèn la necessitat de mantenir la contrasenya i recorda la importància de tancar les sessions i portals web.
[C10] Dades: emmagatzematge i còpies de seguretat		G1. Guarda, de manera guiada, els arxius generats.	G2. Guarda, de manera autònoma, els arxius generats.	G3. Recupera un arxiu emmagatzemat per seguir treballant.	G4. Entén la necessitat de fer còpies de seguretat dels arxius emmagatzemats.

3. RESULTADOS

3.1. Análisis de producciones digitales

En general, se observa que la gran mayoría de alumnado sabe utilizar las funciones básicas de los dispositivos digitales. Sin embargo, no todos conocen las funciones más específicas de los diferentes programas y herramientas digitales que están usando.

El análisis ha sido muy favorable en cuanto a la producción de documentos que combinen texto con imagen porque el alumnado es capaz de adjuntar imágenes, cambiar el fondo del documento, añadir GIF y emoticonos, cambiar el color y el tipo de letra.

Por un lado, pocos saben identificar y seleccionar la información adecuada y verificar la fiabilidad de la fuente en función de la autoría y de la fecha de actualización, ya que la mayoría se quedan en la primera página que encuentran y no contrastan la información que encuentran. Por otro lado, casi todos saben seleccionar y utilizar entornos virtuales seguros, detectando elementos que marquen su credibilidad y seguridad.

Cuanto, al uso de herramientas y aplicaciones digitales de comunicación privada y pública, todo el grupo-clase tiene mucho dominio, ya que todos conocen y utilizan de manera autónoma las funciones básicas del Google Meet.

En general, los resultados han sido buenos, puesto que no han hecho uso de una gran variedad de aplicaciones y herramientas digitales. Todos en cierta medida están familiarizados a trabajar con el Google Drive y el Gmail y esto era un punto a favor para su análisis.

Finalmente, es relevante comentar que hacen un uso responsable de su identidad digital, respetando la de los otros y detectando actitudes no adecuadas. Sin embargo, siempre utilizan el mismo avatar en sus cuentas y nunca gestionan de diferentes para preservar su identidad.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez finalizados los análisis para conocer cómo los docentes de 6º curso implementan las competencias básicas del ámbito digital en el aula y cuáles han sido los niveles de consecución del alumnado, a continuación, expondré las conclusiones finales de este trabajo.

¹ Se accede a la rúbrica competencial desde este [enlace](#).

Los referentes teóricos expuestos en el presente trabajo concuerdan que “las competencias básicas de las TIC incluyen el conocimiento esencial de sistemas informáticos para desarrollar la innovación educativa, el conocimiento básico que deben tener los docentes con respecto a las características de las tecnologías” (Ronquillo, 2021, p. 28). Como hemos podido observar, los docentes de primaria son competentes digitalmente y conocen diferentes herramientas TIC, aunque solo utilizan algunas en el aula y las más comunes. A la hora de analizar cualquier producción digital, esté realizada en el aula o en casa, se deben tener en cuenta los siguientes factores: fisiológicos, pedagógicos, psicológicos y sociológicos.

En todas las producciones analizadas, aparte de trabajar las competencias básicas del ámbito digital, también se trabajan competencias del ámbito de autonomía, iniciativa personal y emprendimiento, del ámbito lingüístico, del ámbito de educación en valores y del ámbito de conocimiento del medio. Asimismo, también se trabaja la autorregulación a través de los ordenadores.

En conclusión, el análisis de las producciones ha sido bastante favorable. El alumnado demuestra un buen dominio de la tecnología. Se tienen que aprovechar las múltiples ventajas de la tecnología, ya que hoy en día los niños y niñas viven alrededor de ella y se debe actuar de acuerdo a la realidad que existe en las escuelas. Este factor ha sido fundamental para la adquisición de la competencia digital del alumnado porque actualmente son quienes tienen más conocimiento sobre tecnología, quienes pasan más tiempo utilizándola y aprendiendo cosas nuevas cada día.

5. REFERENCIAS

- Departament d'Educació. (2021). Orientacions per a l'avaluació de la competència digital de l'alumnat a primària. Generalitat de Catalunya. Departament d'Educació.
- Ronquillo D. H. R. (2021). *Las tecnologías de la información y la comunicación en el rendimiento académico de estudiantes con necesidades educativas especiales*. [tesis de maestría en Educación Mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio Digital ULVR.
- Salamea, M. K. J. & Linch, V. K. E. (2019). *La integración de las TAC en el proceso de aprendizaje cognitivo. Diseño de una guía didáctica interactiva multimedia*. [tesis de maestría en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil.