

De esta forma, en 2022/23 el proyecto alcanzará a 100 centros, 18.000 alumnos y 410 maestros

La Comunidad de Madrid amplía el programa educativo DigiCraft a 45 nuevos colegios públicos y 8.000 nuevos estudiantes para este curso

- Esta iniciativa tiene como objetivo formar a niños de entre 6 y 12 años en competencias digitales
- El colegio público Gonzalo Fernández de Córdoba de la capital obtuvo la tercera posición en una competición a nivel nacional con un trabajo sobre clasificación de recursos marinos

25 de agosto de 2022.- La Comunidad de Madrid ampliará el programa educativo DigiCraft a 45 nuevos centros públicos el curso 2022/23, lo que supondrá que puedan participar 8.000 estudiantes más que hasta ahora. Gracias a ello se podrán beneficiar de esta iniciativa 100 colegios, 18.000 alumnos y 410 maestros.

Este proyecto destinado a la educación pública tiene como objetivo formar a niños de entre 6 y 12 años de edad en las competencias digitales que les permitan desarrollar el máximo potencial. Tiene lugar en diferentes entornos, compartiendo una sólida base fundamentada en el aprendizaje colaborativo a través del juego y la experimentación en un contexto que estimule su curiosidad y creatividad.

Para ello se ofrecen diferentes actividades como las de inteligencia artificial (IA), realidad aumentada o diseño 3D de una forma fácil y divertida, combinando el mundo físico y el virtual. Los docentes reciben cursos de ocho horas desde octubre a febrero y, una vez realizados, imparten a los menores una serie de sesiones y se les proporciona un kit con los materiales necesarios.

Además, en la competición autonómica *SuperReto Acción por el Planeta* han participado nueve equipos madrileños, compuestos por un total de 50 escolares. Han tenido que diseñar una maqueta que permitiera solucionar al menos uno de los siguientes problemas: la extinción de las especies, la contaminación en cualquiera de sus formas o las dificultades forestales. El invento tenía que dar una respuesta teórica a las situaciones mencionadas e integrar el uso de al menos una herramienta de DigiCraft.

Los ganadores fueron el colegio público Gonzalo Fernández de Córdoba de la capital, en la categoría de 6 a 8 años, con el trabajo *Clasificador de recursos*



Comunidad
de Madrid

Medios de Comunicación

marítimos, un diseño de un submarino que recoge y clasifica los residuos que se encuentran en el mar; y el Mariano Benlliure de Collado Villalba, en la de 9 a 12 años, con *Protector casero*, para concienciar sobre el cuidado de las especies vegetales. Ambos pasaron a la *SuperFinal Nacional*, donde el centro Gonzalo Fernández de Córdoba obtuvo la tercera posición.

Mediante DigiCraft se consigue que los estudiantes de 1º a 6º de Primaria se inicien en la robótica y la programación, aspectos que pueden seguir en Secundaria con otras iniciativas planificadas por la Consejería de Educación y Universidades, como es RetoTech, que impulsa el desafío de desarrollar un estudio tecnológico que resuelva una necesidad real de su entorno.