

Construir personajes, romper estereotipos: narrativa y análisis de una experiencia de ESI y alfabetización digital en primaria

Autora: Laura Pulleiro

Introducción

La Educación Sexual Integral (ESI) propone no solo transmitir información sobre el cuerpo y la sexualidad, sino también **abrir espacios de reflexión sobre los estereotipos de género, la diversidad y la inclusión**. En este marco, se desarrolló una experiencia con estudiantes de 5° año de la Escuela Primaria del distrito de General San Martín. La propuesta buscaba explorar cómo los objetos cotidianos, la escritura creativa y la tecnología digital podían convertirse en **herramientas pedagógicas para cuestionar categorías sociales naturalizadas**.

El propósito de este artículo es narrar la experiencia desde una perspectiva analítico-reflexiva, mostrando **el proceso, los aprendizajes, las tensiones surgidas y las transformaciones que se produjeron a lo largo de la práctica**. La experiencia se articula con el trabajo de la docente de grado, la maestra bibliotecaria y el Equipo de Orientación Escolar (EOE), integrando creatividad, alfabetización digital y trabajo en equipo.

Desarrollo de la experiencia

El disparador: construcción de personajes

El primer paso fue generar un dispositivo lúdico y creativo: la construcción de personajes a partir de elementos como pelota de fútbol, pelo corto o largo, pollera, collar, esmalte o remera de superhéroes. Se pidió a lxs estudiantes que definieran nombre, género, intereses y características del personaje.

Las primeras reacciones fueron reveladoras: muchos asociaron automáticamente ciertos objetos a géneros específicos. Esta reacción espontánea permitió abrir **preguntas críticas**: ¿por qué un objeto se considera “de nena” o “de varón”? ¿Qué sucede cuando los gustos no coinciden con estas categorías? La experiencia mostró que **la reflexión sobre estereotipos se potencia cuando se confrontan con situaciones concretas y lúdicas**, y que el juego creativo puede convertirse en un acto pedagógico potente.

Escritura creativa y autonomía

Tras la construcción de los personajes, lxs estudiantes pasaron a la escritura. Se les permitió elegir libremente la temática, favoreciendo la **autonomía y la expresión personal**. La decisión de no limitar los temas fue estratégica: la ESI no se trata solo de contenidos, sino de **habilitar voces diversas y generar sentido crítico desde la propia experiencia**.

Posteriormente, los textos fueron editados de manera colaborativa en Google Drive. Esta elección tecnológica no fue casual: la herramienta permitió **trabajo simultáneo, diálogo en torno a los textos y desarrollo de competencias digitales**. Además, al ser gratuita y accesible, ayudó a reducir desigualdades en el acceso a la tecnología. Para muchos estudiantes, esta fue la primera experiencia de escritura colaborativa en línea, lo que implicó **aprender a respetar la palabra del otro, utilizar comentarios y dialogar a través de la edición digital**.

Transformaciones y aprendizajes emergentes

El proyecto evolucionó a lo largo de su implementación. La idea original de producir un texto grupal único dio paso a un **formato híbrido**, donde convivieron producciones individuales y colaborativas. Esta adaptación mostró que la planificación, aunque necesaria, **debe ser flexible y responder a la riqueza de los aportes de los estudiantes**.

El trabajo en red entre la docente de grado, la bibliotecaria y el EOE también fue determinante. Cada actor aportó desde su experiencia: organización del aula, recursos de biblioteca, acompañamiento socioemocional y mediación pedagógica. La experiencia evidenció que la ESI **requiere un enfoque colectivo y transversal**, más allá de la labor de un solo docente.

Reflexión analítica

La experiencia revela varias dimensiones pedagógicas que merecen atención:

1. **Estereotipos y creatividad:** Los estereotipos de género se cuestionan más efectivamente mediante prácticas creativas y lúdicas que a través de discursos teóricos. Inventar un personaje o narrar una historia se convierte en un acto político y pedagógico.
2. **Tecnología con sentido:** Google Drive no fue un recurso accesorio, sino un **medio para la colaboración y la construcción de ciudadanía digital**. La alfabetización digital se entrelazó con la alfabetización social, enseñando a dialogar, respetar y co-crear en entornos compartidos.
3. **Inclusión y flexibilidad:** La práctica mostró que la inclusión no se decreta, se construye día a día. Adaptar la planificación original a los intereses y necesidades de los estudiantes permitió fortalecer la participación y visibilizar la diversidad de voces.
4. **Aprendizaje situado:** La experiencia evidencia que enseñar ESI no significa transferir contenidos, sino **generar experiencias significativas que dialoguen con la vida real de los niños**, desde sus intereses, contextos y lenguajes.

Por tanto, la experiencia permitió articular **creatividad, alfabetización digital, trabajo colaborativo y reflexión crítica sobre estereotipos**, construyendo un espacio pedagógico que promueve la libertad, la diversidad y la inclusión.

Reflexiones finales

Construir personajes fue mucho más que un ejercicio de imaginación: fue un acto de **reflexión crítica sobre la vida social de la escuela**, sobre los mandatos de género y sobre la posibilidad de imaginar identidades libres. La escritura creativa y la tecnología digital se transformaron en **herramientas de emancipación pedagógica**, habilitando voces diversas y potenciando la autonomía de lxs estudiantes.

La experiencia confirma que la ESI, combinada con creatividad y alfabetización digital, no solo transmite información, sino que **construye espacios de pensamiento crítico y acción inclusiva**, mostrando cómo la escuela puede ser un lugar donde se ensayan futuros posibles, más justos y diversos.

Referencias bibliográficas

Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo XXI.

Ministerio de Educación de la Nación (2008). *Lineamientos curriculares para la Educación Sexual Integral*.

Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial.

Sancho Gil, J. M. (2019). *Tecnología y educación: más allá de la innovación*. Graó.

Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Paidós.