

Sistematización de la experiencia

Escribir, crear y publicar: alfabetización digital en la escuela primaria

Autora: Laura Pulleiro

El posicionamiento pedagógico desde el cual se analizará la experiencia

El lugar de los sujetos que participaron de la práctica

En esta experiencia, los **estudiantes de 6° grado** fueron considerados **sujetos de derecho y de aprendizaje**, no receptores pasivos de contenidos. Su rol protagónico se manifestó en la **autoría de textos**, en la **edición colaborativa** y en la **toma de decisiones colectivas** (por ejemplo, al elegir la portada del libro). Esto permitió que la experiencia tuviera un fuerte componente de **participación democrática**.

Los **docentes** (maestra de grado y bibliotecaria) junto con el **Equipo de Orientación Escolar (EOE)** se situaron como **mediadores pedagógicos**. Su tarea fue acompañar, orientar y facilitar, sin desplazar el protagonismo estudiantil. Este posicionamiento responde a una mirada constructivista y socio-cultural del aprendizaje (Vygotsky, 1995), donde el conocimiento se construye en interacción con otros y en contextos significativos.

El rol de los medios y tecnologías digitales

Los medios digitales, en este caso, no fueron concebidos como simples **soportes instrumentales**, sino como **mediaciones culturales** que posibilitan nuevas formas de leer, escribir y comunicarse.

- **Google Drive** funcionó como un espacio de construcción colectiva, en el que los estudiantes aprendieron no solo a escribir, sino a **compartir, editar y revisar con otros**.

- El uso de documentos colaborativos permitió vivenciar en la práctica valores de la **ciudadanía digital**: respeto por el trabajo de los demás, responsabilidad al editar, y negociación en la construcción conjunta.

En este sentido, la tecnología se resignifica: deja de ser un “extra” y se convierte en parte constitutiva de la experiencia escolar, lo que Area (2012) denomina **alfabetización digital integral**.

El sentido con el cual se planificó la práctica

La práctica fue planificada con el sentido de **articular escritura creativa, alfabetización digital y construcción de ciudadanía**.

- Desde lo **pedagógico**, se buscó fortalecer la escritura y la lectura como prácticas culturales significativas.
- Desde lo **tecnológico**, se promovió un uso activo de las TIC, no limitado al entretenimiento ni al consumo, sino orientado a la **producción cultural**.
- Desde lo **formativo**, se procuró favorecer la autonomía, la toma de decisiones colectivas y el sentido de pertenencia escolar.

En otras palabras, el proyecto no se centró únicamente en “enseñar a usar” herramientas digitales, sino en **enseñar a producir con ellas y a convivir en un entorno digital compartido**.

Proceso de desarrollo de la práctica y transformación de la idea original

La práctica fue mutando a lo largo de su desarrollo:

- En un inicio, se proyectaba como un **taller de escritura digital**.
- En la implementación, los estudiantes propusieron nuevas ideas (portadas, votaciones, recuerdos de egreso), lo cual enriqueció la propuesta.
- El producto final —un **libro impreso** con todas las producciones— trascendió lo digital para adquirir un **valor simbólico y afectivo**, al convertirse en un objeto tangible que marcó el cierre de la escolaridad primaria.

La flexibilidad para integrar estas transformaciones fue clave para sostener el interés y garantizar la apropiación genuina por parte de los estudiantes.

Descripción de los medios y tecnologías digitales utilizados

Criterios de elección

Se seleccionaron herramientas digitales bajo criterios de:

- **Accesibilidad y gratuidad:** Google Drive no requiere pago, es multiplataforma y puede usarse desde distintos dispositivos.
- **Facilidad de uso:** su interfaz es intuitiva y permite aprender mientras se trabaja.
- **Licencias abiertas:** no genera restricciones en cuanto al uso en contextos educativos.
- **Potencial colaborativo:** posibilita la escritura compartida en tiempo real y el registro de cambios.

Estos criterios responden a la necesidad de garantizar **inclusión digital** y **equidad de acceso** en un contexto donde no todos los estudiantes tienen recursos tecnológicos en sus hogares.

Tiempo de uso y preparación

El uso de las tecnologías demandó distintas etapas:

- **Gestión previa:** organización de dispositivos, acceso a internet, generación de cuentas de correo institucional.
- **Capacitación inicial:** pequeños tutoriales y demostraciones en el aula para que los estudiantes pudieran manejar las herramientas.
- **Acompañamiento continuo:** monitoreo por parte de docentes y EOE para resolver dudas, enseñar a insertar comentarios, o guiar la edición colectiva.

El tiempo invertido en la preparación fue considerable, pero se entendió como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conocimientos y habilidades previas necesarias

Los estudiantes poseían habilidades básicas en el uso de computadoras y programas de texto. Sin embargo, la experiencia requirió:

- Aprender a **coeditar** un documento sin borrar el trabajo ajeno.
- Desarrollar **habilidades de revisión y retroalimentación** (comentar, sugerir cambios, aceptar correcciones).

- Manejar **dinámicas de trabajo en equipo** en entornos virtuales.
- Construir **responsabilidad digital**: respetar tiempos, turnos y aportes de los demás.

Esto implica que el aprendizaje no fue solo técnico, sino también **ético y social**.

La relación de la práctica educativa digital con el contexto

Origen de la práctica

La propuesta nació de la necesidad de:

- Responder a las demandas del **siglo XXI**, donde la alfabetización digital es condición para la inclusión social y escolar (Area, 2012).
- Potenciar la escritura y la lectura en un contexto en el que los estudiantes muestran más motivación hacia lo digital que hacia el formato tradicional.
- Generar un **souvenir de egreso** que tuviera un valor afectivo y académico al mismo tiempo.

La práctica se desarrolló en la **Escuela Primaria del distrito de General San Martín**, en un contexto donde la brecha digital es un desafío: no todos los hogares cuentan con conectividad o dispositivos propios. Esto reforzó la importancia de usar herramientas accesibles y de trabajar desde la escuela como garante de inclusión.

Organización institucional

La experiencia implicó una organización institucional en varios niveles:

- **Recursos**: se gestionaron computadoras, conectividad y materiales de impresión.
- **Espacios**: se usaron el aula, la biblioteca y la sala de informática como escenarios complementarios.
- **Actores**: la docente de grado, la bibliotecaria y el EOE coordinaron esfuerzos, compartieron tiempos y planificaron en conjunto.
- **Permisos y acuerdos**: fue necesario articular con la dirección escolar y con las familias, especialmente en lo que respecta a la publicación e impresión de los textos.

Esta dimensión institucional evidencia que la alfabetización digital no puede quedar en manos individuales, sino que requiere una **decisión colectiva y política** de la escuela.

Reflexiones finales

La sistematización de esta experiencia permite reconocer que la alfabetización digital en la escuela primaria **no es solo enseñar a usar computadoras**, sino construir **ciudadanía digital crítica**, fomentar la **expresión creativa** y favorecer la **participación democrática** de los estudiantes.

El proyecto muestra que cuando la escuela se abre a integrar lo digital desde una perspectiva pedagógica inclusiva, los estudiantes no solo aprenden habilidades técnicas, sino que también construyen identidad, pertenencia y memoria colectiva.

Referencias bibliográficas

Area, M. (2012). La alfabetización digital como proyecto de inclusión social. Revista de Educación a Distancia, 32.

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

Jenkins, H. (2009). Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós.

Litwin, E. (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Amorrortu.

Sancho, J. M. & Hernández, F. (2016). Transformar la escuela desde la educación digital. Graó.

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Paidós.