

Alfabetización informática como complemento de la alfabetización inicial

Noelia del Carmen Aguila

EPP N° 72 “Pioneros del Sur”

noeliaaguila83@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-4778-0560>

Resumen

La presente Sistematización de Experiencia Educativa Innovadora describe la implementación de la alfabetización informática como andamiaje para potenciar la alfabetización inicial en alumnos de primer grado de la EPP N° 72 “Pioneros del Sur” de Perito Moreno, Santa Cruz. La experiencia, desarrollada semanalmente entre abril y octubre, se centró en una progresión de fases: normas de gabinete, dominio de periféricos (mouse y teclado) y, finalmente, actividades de lectoescritura y numeración, mediante el Aprendizaje Basado en Juegos, utilizando software libre como Sebran y GCompris, además de recursos en línea. Se evidenció el aporte de la informática a la motricidad fina, la comprensión simbólica y la conciencia fonológica. El análisis mostró avances en la autonomía, el desarrollo de destrezas con los periféricos y una reducción de la brecha digital de segundo orden, que se refiere al saber usar las nuevas tecnologías. Se concluye que la alfabetización informática, mediante el Aprendizaje Basado en Juegos, es crucial como base para las futuras capacidades digitales de los estudiantes.

Palabras clave: Alfabetización informática. Alfabetización Inicial. Aprendizaje Basado en Juegos.

Abstract

This Systematization of Innovative Educational Experience describes the implementation of computer literacy as scaffolding to enhance initial literacy in first-grade students at EPP N° 72 “Pioneros del Sur” in Perito Moreno, Santa Cruz. The experience, developed weekly between April and October, focused on a progression of phases: computer lab rules, mastery of peripherals (mouse and keyboard), and finally, literacy and numeracy activities, using Game-Based Learning, employing free software such as Sebran and GCompris, in addition to online resources. The contribution of computer science to fine motor skills, symbolic understanding, and phonological awareness was evidenced. The analysis showed progress in autonomy, the development of peripheral skills, and a reduction in the second-order digital divide, which refers to knowing how to use new technologies. It

is concluded that computer literacy, through Game-Based Learning, is crucial as a foundation for students' future digital capabilities.

Keywords: Computer Literacy. Initial Literacy. Game-Based Learning

Introducción

La presente Sistematización de Experiencia Educativa Innovadora busca demostrar la importancia de la alfabetización informática como paso previo o paralelo a la alfabetización inicial en la primera unidad pedagógica de las escuelas primarias.

La experiencia se desarrolló en la Escuela Primaria Provincial N° 72 “Pioneros del Sur”, en la localidad de Perito Moreno, provincia de Santa Cruz, con un total de 40 alumnos de 1° grado Amarillo y 1° grado Rojo con entre 6 y 7 años de edad, entre los alumnos había una alumna que no había asistido al jardín de infantes y un alumno en fase de diagnóstico de TEA.

La institución cuenta con una sala de informática equipada con 15 computadoras de escritorio, de las cuales, 12 son para uso exclusivo de los alumnos. La sala además cuenta con un smartTV que ayuda como herramienta de proyección de pantalla para que los alumnos puedan trabajar de forma guiada. A continuación, en el desarrollo, se mostrará la cronología de esta experiencia.

El trabajo surge inicialmente como una propuesta de la Asistente de Medios del Gabinete de Informática (AMGI), a las docentes a cargo de primer grado como estrategia para trabajar la motricidad y posterior avance sobre la alfabetización inicial, pero de esta actividad se desprenden varias situaciones que fueron abordadas atendiendo la heterogeneidad de los grupos.

La AMGI observó que alumnos en grados más avanzados de esta escuela, como 3ro y 4to, presentaban dificultades al momento de asistir al gabinete a desarrollar investigaciones y otros tipos de trabajos con sus docentes de grado. En general las dificultades estaban asociadas a la motricidad pero también a reconocer la forma de uso de una computadora. El objetivo de esta sistematización es reconstruir el proceso, describir las decisiones didácticas y analizar los aprendizajes y desafíos observados.

Fundamentación

Actualmente pensamos que nuestros niños son capaces de utilizar cualquier dispositivo tecnológico. Les entregamos un celular y con sus pequeñas manos, de

forma intuitiva, logran dominar a la brevedad muchas aplicaciones y hasta aspectos de la configuración del equipo que los adultos desconocemos.

Tenemos en las escuelas primarias de Argentina, “niños informatizados”, niños que nacieron y crecieron sabiendo que esa tecnología estaba instalada en la sociedad, tal como afirma Emilia Ferreiro (2011).

Dominar un celular o haber nacido y crecido con esta tecnología instalada no implica que comprendan cómo usar una computadora. En muchos casos, la escuela resulta ser el único espacio donde los alumnos logran acercarse a dispositivos tecnológicos como éste.

A medida que crecen, los niños perciben el mundo atravesados por las tecnologías. “Niños cuyos esquemas interpretativos para entender el mundo social y para generar expectativas sobre el comportamiento de los objetos culturales están construidos a partir de “saberes informáticos”, por incipientes que estos saberes sean.” (Emilia Ferreiro, 2011). Esto cambia completamente la forma que tienen de aprender y adquirir nuevas habilidades.

Según la UNESCO (2018) la alfabetización se entiende hoy en día como un medio de identificación, comprensión, interpretación, creación y comunicación en un mundo cada vez más digital. Es necesario a nivel educativo dar lugar a nuevas propuestas que incorporen estas herramientas y que fomenten el contacto natural e intuitivo para desenvolverse en el mundo que los rodea. Esta idea nos lleva a preguntarnos ¿Y si las incorporamos al proceso de alfabetización inicial?

Abordar la lectoescritura en la primaria desde un enfoque tecnológico, como paso previo o en paralelo a la alfabetización inicial, aporta a aspectos clave de esta última como la motricidad fina, la conciencia fonológica, la comprensión simbólica y la visualización en pantalla de dibujos o imágenes que se asocian a las palabras escuchadas. En este marco, la alfabetización informática se concibe como un andamiaje que potencia dimensiones centrales de la alfabetización inicial. En la tabla 1 se resume el aporte de la alfabetización informática.

Tabla 1

Aspecto	Apporte de la alfabetización informática
Motricidad fina	Al trabajar con el mouse, los alumnos deben realizar movimientos cortos, precisos y regulados. Coordinan el movimiento del puntero y lo que observan en la pantalla, entendiendo de este modo aspectos como la direccionalidad y su ubicación

	dentro del espacio de trabajo.
Conciencia fonológica	Los altavoces nos permiten escuchar desde sonidos de letras hasta audiocuentos, permitiendo que nuestros alumnos relacionen sonidos con letras, palabras e imágenes. También la visualización en pantalla de dibujos o imágenes
Comprensión simbólica	Al utilizar el teclado, los niños piensan el sonido que necesitan y buscan la letra que lo representa. También pueden asociar íconos y símbolos con acciones o sonidos.

Aporte de la Alfabetización Informática a la Alfabetización Inicial. Elaboración propia.

Algunos estudios realizados demuestran que el acercamiento a las nuevas tecnologías despierta mayor interés en alumnos de nivel primario y esto es algo que comprobamos cada vez que llevamos a los alumnos a trabajar a la sala de informática. “La capacitación informática con impacto en la lectoescritura está demostrando una aceptación por parte de los niños/as muy alto. De por sí, la mayoría de ellos/as demuestran mucho interés en utilizar la computadora para escribir y para jugar” (Harari, Viviana; Harari, Ivana, 2022).

Además, incorporar la alfabetización informática a los primeros grados de primaria reduce las brechas digitales que mencionan Cabero y Valencia (2019) cuando afirman “...pero la brecha se ha ampliado, a una brecha de segundo y tercer orden, donde teniendo las personas acceso físico a las tecnologías, no las utilizan por no saber qué hacer con ellas, o los usos que hacen con ellas son muy elementales y de poca riqueza conceptual, como consecuencia del nivel de formación y competencia digital que posean.”

Y sin duda, tomando la perspectiva TAC (Tecnología para el Aprendizaje y Conocimiento) que también mencionan Cabero y Valencia (2019) en su artículo, la alfabetización informática es una herramienta para lograr no sólo la alfabetización inicial, sino también para que nuestros alumnos puedan conocer y analizar el mundo que los rodea actualmente. Desde este marco, la experiencia en la sala de informática se orientó a articular el trabajo con mouse, teclado y software educativo con los contenidos de lectoescritura y numeración de 1.º grado.

Desarrollo de la experiencia

Las docentes a cargo de primer grado aceptaron la propuesta de realizar visitas a la sala de informática para reforzar los contenidos abordados en el salón de

clases, pero consideramos que antes de iniciar las actividades que promocionan la lectoescritura, debíamos lograr que los alumnos manipulen correctamente la computadora de escritorio asignada. Las acciones se organizaron en fases progresivas, priorizando primero el dominio de los periféricos y luego la integración con lectoescritura y matemática.

Luego de analizar las propuestas realizadas por la Asistente de Medios del Gabinete de Informática, se optó por utilizar como software de apoyo, Sebran y GCompris. Sebran es un software educativo pensado para desarrollar habilidades de aprendizaje de niños de 6 a 9 años, con actividades relacionadas a prácticas del lenguaje, matemática, lógica, informática y artística. Pertenece al modelo pedagógico constructivista y desarrollista, en el cual los niños desarrollan habilidades de aprendizaje experimentando y analizando información. Permite trabajar en los niveles fácil y difícil.

Por otra parte, GCompris es un software educativo con enfoque pedagógico de aprendizaje lúdico y con actividades para niños de 2 a 10 años. Cuenta con más de 150 actividades que cubren los principales dominios pedagógicos, como: Aprender a usar una computadora; Practicar la lectura con actividades para aprender las letras, palabras y conjuntos léxicos; Dominar las matemáticas practicando con la numeración, la aritmética, con medidas y con rompecabezas; entre otras. Permite que los educadores seleccionen el nivel de las actividades según la habilidad de cada niño.

Ambos programas son de uso libre, podían instalarse en los equipos de la sala y la interfaz dispone de muchos gráficos que hacen más fácil guiar a los alumnos.

A partir de esta elección, se planificaron las primeras visitas y actividades a desarrollar. Las docentes involucradas, Angélica Messina y Vanina Vazquez, acordaron realizar una visita semanal a la sala de informática. Se elaboró una planificación dejando siempre abierta la posibilidad a modificaciones atendiendo las capacidades de cada grupo, otros proyectos y actividades escolares además del tiempo disponible de cada docente hasta fin de año.

A continuación, se puede observar un esquema de las principales etapas de trabajo planificadas:





A grandes rasgos, las tres primeras fases son parte de la alfabetización informática, donde se abordan las normas de trabajo en la sala, el uso del mouse (desplazamiento por la pantalla, cliqueo y arrastre), y luego el uso del teclado (teclas alfanuméricas, teclas especiales y teclas de desplazamiento). Mientras que la cuarta fase, es la que finalmente acompaña el proceso de lectoescritura de nuestros alumnos de primer grado.

En la Tabla 2 se puede observar, el registro de asistencia a la sala de informática. En la misma se asientan las fechas de las visitas y una breve descripción de los contenidos temáticos que se desarrollaron durante las mismas. Para realizar las actividades, 1º Rojo asistió al gabinete entre los meses de Abril a Octubre contabilizando un total de 15 visitas, mientras que 1º Amarillo sólo asistió a la sala de Abril a Septiembre con un total de 11 visitas.

Tabla 2

Día	Mes	Año	Grado	Sección	Contenidos temáticos	Docente
18	4	2024	1°	Rojo	Normas del gabinete - Uso del mouse	Angélica Messina
23	4	2024	1°	Amarillo	Normas del gabinete - Uso del mouse	Vanina Vazquez
25	4	2024	1°	Rojo	Uso del mouse - cliqueo y arrastre	Gabriela Salinas (Angélica Messina)
2	5	2024	1°	Amarillo	Uso del mouse (cliqueo y arrastre)	Vanina Vazquez
2	5	2024	1°	Rojo	Uso del mouse y flechas de desplazamiento en teclado (Laberinto Gcompris) y conteo (Sebran)	Angélica Messina
9	5	2024	1°	Rojo	Uso del teclado y flechas de desplazamiento en teclado (laberinto Gcompris)	Angélica Messina
9	5	2024	1°	Amarillo	Uso del teclado y flechas de desplazamiento + video	Vanina Vazquez
16	5	2024	1°	Rojo	Numeración - conteo - secuencia	Milena Chavez - Angélica

							Messina
30	5	202 4 1°		Rojo	Juegos de secuencias numéricas y lluvia de letras		Angélica Messina
30	5	202 4 1°		Amarillo	Juegos de secuencias numéricas y lluvia de letras		Vanina Vazquez
6	6	202 4 1°		Rojo	Juego de lluvia de letras (Sebran) + Escritura		Angélica Messina
6	6	202 4 1°		Amarillo	Juego de lluvia de letras (Sebran) + Escritura		Vanina Vazquez
13	6	202 4 1°		Amarillo	Escritura - Juego de lluvia de letras y escritura de listado de palabras		Vanina Vazquez
26	6	202 4 1°		Rojo	Secuencias numéricas - conteo - Juego Gcompris y Sebran		Angélica Messina
27	6	202 4 1°		Amarillo	Conteo y sumas - Números del 0 al 9 - Sebran y Gcompris		Vanina Vazquez
11	7	202 4 1°		Rojo	Números del 1 al 20 - Anterior y posterior - Juegos en wordwall.net		Angélica Messina
11	7	202 4 1°		Amarillo	Números del 1 al 20 - Anterior y posterior - Juegos en wordwall.net - Secuencias del 1 al 30		Vanina Vazquez
1	8	202 4 1°		Amarillo	Números del 1 al 20 - Juegos en wordwall.net		Vanina Vazquez
8	8	202 4 1°		Rojo	Letra inicial y primeras palabras - Juegos en wordwall.net		Angélica Messina
5	9	202 4 1°		Rojo	Sumas hasta diez con Sebran y en tuxmath.org		Angélica Messina
5	9	202 4 1°		Amarillo	Sumas hasta diez con Sebran y en tuxmath.org		Barbara Medina
19	9	202 4 1°		Rojo	Secuencias numéricas 1 - 20 - Adyacentes y ordenar (mayor a menor y viceversa) en GCompris		Angélica Messina
26	9	202 4 1°		Rojo	Restas en Sebran en niveles fácil y difícil		Angélica Messina
26	9	202 4 1°		Amarillo	Restas en Sebran en niveles fácil y difícil		Bárbara Medina
24	10	202 4 1°		Rojo	Trabajo en word - numeración - oraciones		Angélica Messina
31	10	202 4 1°		Rojo	Sopa de letras en paint		Angélica Messina
CIERRE DEL CICLO LECTIVO							

Registro de Asistencia a Sala de Informática. Elaboración propia.

Los programas Sebran y GCompris, fueron configurados para que el texto por defecto fuera en imprenta mayúscula, esto estimula el trabajo de aquellos alumnos con nivel silábico y ayuda a los alumnos en nivel presilábico a través de la simbología asociada a elementos gráficos.

A continuación, se pueden observar algunas evidencias sobre el trabajo desarrollado en la sala de informática para trabajar sobre la segunda y tercera fase: Uso del mouse y Uso del teclado, respectivamente. En ambos casos la actividad fue realizada con el software Gcompris, que como puede observarse en las fotos, cuenta con una interfaz sencilla, sin elementos que puedan generar distracciones o que provoquen un cierre por error.

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Fotografías de Trabajo con el Mouse. Elaboración propia.

En las fotografías que anteceden se puede observar el uso del mouse utilizando el software GCompris. En la Figura 1, se puede observar que los alumnos realizan el desplazamiento del puntero del mouse por toda la pantalla para descubrir una imagen. En la Figura 2, se observa el desplazamiento del puntero del mouse y cliqueo en puntos fijos para descubrir la figura. Y, por último, en la Figura 3, el desplazamiento del puntero del mouse y cliqueo en puntos móviles.

Para realizar estas actividades se les explicó a los alumnos la postura correcta en la silla, el agarre del mouse y el uso del botón izquierdo del mouse para cliquear. Los primeros movimientos resultaron algo bruscos, pero con la secuencia de ejercicios que realizaron lograron en 40 minutos controlar mejor el desplazamiento. Las siguientes clases se iniciaron con la actividad de los peces (desplazamiento del mouse y cliqueo en puntos móviles) para recordar el agarre, movimiento y cliqueo.

Figura 4

Figura 5

Figura 6



Fotografías de Trabajo con el Mouse y el Teclado. Elaboración propia.

En las fotografías que preceden este párrafo, puede observarse el Uso del mouse y del teclado con GCompris. En la Figura 4, el alumno realiza un cliqueo y arrastre para completar las partes de una pieza de arte, mientras que en la Figura 5, otro alumno desplaza por la pantalla un personaje que recorre un laberinto usando las flechas de desplazamiento del teclado. Por último, en la Figura 6, observamos a un alumno realizar una búsqueda en el teclado de letras que aparecen en pantalla que le permite reconocer letras a partir de su nombre.

Con la primera actividad (figura 4) reforzaban el uso del mouse, mientras que con la segunda (figura 5), comenzaron a utilizar el teclado, observando la presión necesaria para que las teclas cumplan con su propósito.

Para la tercera actividad (figura 6) reconocían letras en la pantalla para luego ubicarlas en el teclado. Previo a esta actividad, se les pidió buscar en el teclado las letras de sus nombres (sin presionarlas) y también la ubicación de las vocales. Observaron que las letras no están ordenadas como en el abecedario con gráficos que tienen en el salón de clases.

Cuando logramos observar que todo el grupo adquirió las habilidades y destrezas necesarias para la manipulación de los periféricos de la computadora, es decir, movimientos precisos y pulsado de teclas, podemos avanzar sobre el proceso de alfabetización a través del juego.

Se utilizó el procesador de texto de GCompris pues promueve el uso del teclado para descubrir la ubicación de letras, números y símbolos especiales. Elaborando listas, se logró introducir la función de la barra espaciadora y la tecla enter para realizar el salto de línea o “paso al siguiente renglón”. También a partir de errores de teclado aprendieron con qué teclas podemos borrar para luego corregir.

En las siguientes capturas de pantalla, pueden observarse las producciones de alumnos de 1º Grado Rojo y Amarillo. En todos los casos se trata del uso del teclado con el programa GCompris. Este procesador de texto tiene las herramientas

básicas para trabajar evitando distracciones, permite identificar claramente el cursor y utilizar las flechas para desplazarse por el texto. También fue de gran ayuda para guardar el archivo para su posterior modificación, introduciendo el concepto de archivos almacenados.

Figura 7

MATEO
PAULINO6
MARIPOSA
OSO
MURCIELAGO
AISHA
VIVIANA
TITULO
SUBTITULO



TÍTULO
SUBTÍTULO
PÁRRAFO
CARGAR
GUARDAR

Figura 8

GIOVANNI 1 AMARILLO
INFORMATICA
NOELIA
GATO
SAPO
S

TÍTULO
SUBTÍTULO
PÁRRAFO
CARGAR
GUARDAR

Figura 9

EMIR
DYLAN
MARIPOSA
OSO
MURCIELAGO



TÍTULO
SUBTÍTULO
PÁRRAFO
CARGAR
GUARDAR

Figura 10

ALAN
INFORMATICA
NOELIAJIAF
GATO
SA

TÍTULO
SUBTÍTULO
PÁRRAFO
CARGAR
GUARDAR

Capturas de Pantalla de las Producciones de los Alumnos. Elaboración propia.

Las docentes manifestaron su interés por seguir trabajando en la sala de informática y también la necesidad de avanzar en el área de matemática. Para seguir desarrollando la motricidad se decidió utilizar el software Sebran para trabajar con numeración y sumas de 0 a 9.

En ambos grados, al trabajar con el conteo, los alumnos que presentaban dificultades en el salón asociando las cantidades con su representación simbólica comenzaron a tener avances. El juego los estimulaba a realizar el conteo y a tratar de recordar el símbolo que representaba ese número visto en el salón. Si seleccionaban una opción incorrecta el juego les mostraba una cara triste, mientras que cuando elegían la opción adecuada veían una carita feliz que reforzaba la asociación. Al pasar varias rondas del juego, las docentes observaban los avances que lograban sus alumnos, obteniendo en esta actividad otra herramienta de evaluación.

Luego de desarrollar las actividades mencionadas usando el software instalado, y atendiendo el pedido de reforzar en el área de matemática, la numeración, se buscaron dos nuevas alternativas, pero esta vez en línea. Los recursos seleccionados fueron wordwall.net y TuxMath.org. El primero cuenta con una serie de juegos desarrollados por otros profesores a partir de plantillas prediseñadas para crear juegos y actividades editables. El segundo además de brindar varias opciones de cálculo incluyendo sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, cuenta con varios niveles de dificultad. Ambos son accesibles desde cualquier computadora con acceso a internet, y utilizan interfaces simples y amigables. Las actividades resultan dinámicas, divertidas y permiten a los alumnos interactuar y aprender de manera lúdica.

Antes de iniciar el receso invernal probamos trabajar con juegos previamente seleccionados de la página wordwall.net por la asistente de gabinete y chequeados por las docentes a cargo de grado. El primer juego utilizado se encuentra en el siguiente enlace

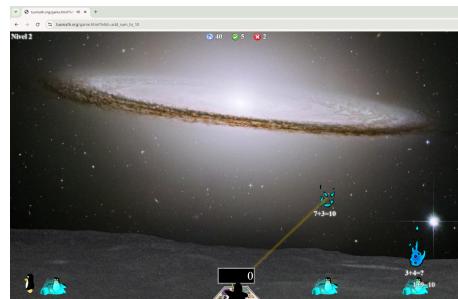
<https://wordwall.net/es/resource/20759192/n%C3%bameros-del-1-al-20>, las docentes accedieron a utilizar wordwall.net como recurso en línea, pues para el caso del conteo, ampliaba el rango que ofrecía el software Sebran. Más tarde se sumaron otras actividades de la misma página para trabajar con la numeración del 1 al 30 y también con números adyacentes en ese mismo rango.

En septiembre, la docente a cargo de 1º grado Amarillo, Vanina Vazquez, renuncia a su cargo y toma su lugar la docente Barbara Medina. Luego de explicarle el trabajo que veníamos desarrollando en la sala de informática, la nueva docente decidió continuar con la actividad trabajando en el área de matemática.

Utilizamos Sebran para realizar sumas hasta 10 y también la página TuxMath.org. Esta página fue creada con el fin de poder usar la aplicación de cálculo TuxMath en línea, utilizando cualquier explorador web. A diferencia de Sebran, los cálculos deben resolverse rápidamente porque el juego lanza asteroides con cálculos que pueden caer sobre los iglús de los pingüinos y destruirlos. Para evitar que esto ocurra, los alumnos, deben realizar cálculos que dirigen un rayo láser que puede terminar con los asteroides. De esta forma, combinan el cálculo rápido con la motricidad dándole más dinamismo a la actividad.

A continuación, fotografías que evidencian el trabajo de cálculos utilizando TuxMath y Sebran. En la figura 11 se observa el trabajo con TuxMath para realizar sumas hasta 10, mientras que en la figura 12 podemos ver el uso de Sebran para cálculos de restas en los niveles fácil y luego difícil.

Figura 11



*Captura de Pantalla de Juego
TuxMath. Elaboración propia.*

Figura 12



*Fotografía de Trabajo con Sebran.
Elaboración Propia.*

Durante la experiencia pudimos observar un caso puntual de avance de un alumno que tuvo muchas dificultades para asociar cantidad-número. Luego de trabajar en el salón con la docente y reforzar con juegos nos sorprendió al realizar restas simples con facilidad diciendo en voz alta en una de las clases “Tengo 5, le saco 2”, mientras utilizaba sus dedos para representarlo, y se respondía a sí mismo “Me quedan 3” y lo respondía con la opción correcta usando el mouse.

Con todos los juegos que lo permitían, pedíamos a los alumnos observar el máximo nivel alcanzado o el mayor puntaje logrado, pero también, al cometer errores, les mostrábamos que podían volver a intentarlo una y otra vez durante el tiempo de trabajo en la sala.

Análisis crítico

Al momento de empezar a trabajar con los primeros juegos de motricidad se pudo observar mucha ansiedad y curiosidad por la experiencia. Luego de recibir las instrucciones, en ambos grupos, se presentaron algunas dificultades propias del manejo del mouse, sin embargo, la buena predisposición y el deseo de avanzar en los siguientes niveles dió como resultado un incremento en la autonomía de trabajo y en consecuencia un aumento de confianza en el uso del dispositivo en sí.

Observamos también que, al igual que dentro del salón, cada alumno tenía su propio ritmo de aprendizaje. Ambos grupos eran en general muy participativos y dentro de la sala de informática se hizo notoria la empatía cuando observaban que algún compañero tenía dificultad. Mantenían un diálogo fluido y aportaban con otra mirada para ayudarlos a resolver la problemática y acompañarlos o llamaran a las docentes para recibir asistencia.

La planificación inicial pretendía avanzar puntualmente sobre actividades alfabetizadoras, sin embargo, dado que ambos grupos adoptaban nuevas habilidades a diferente ritmo y que pasamos por un cambio de docente de grado, tuvimos que buscar y analizar otras actividades para reforzar algunos contenidos. A pesar de ello, en ningún momento se vió obstaculizado el avance de nuestros alumnos en la adquisición de nuevas destrezas.

El tiempo empleado no fue suficiente, y se observa que es necesario solicitar más apoyo al equipo directivo para que las planificaciones de los docentes a cargo de grado, incorporen más las TICs, siendo necesario para esto, la capacitación docente constante y continua. Esto les permitiría abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje tomando en cuenta las nuevas formas de percibir el mundo que tienen nuestros niños.

Aunque la experiencia dependió en gran medida de la iniciativa individual y no de una política institucional sostenida de integración de TIC, logramos uno de los principales objetivos, alfabetizar informáticamente a los alumnos de 1º grado en el uso básico de una pc aportando herramientas lúdicas y acompañando su alfabetización inicial.

Dussel y Quevedo (2010) afirman que “Estamos ante un territorio inestable, enredado y muchas veces difuso, donde los conocimientos y las formas de adquisición de saberes se han descentrado y provienen de múltiples fuentes, muchas de ellas fuera del control de la escuela o la familia, todo lo cual vuelve más complejo el rol de cada uno de los actores”.

Los niños que tienen acceso a internet desde dispositivos móviles, suelen pasar varias horas al día con estos equipos absorbiendo un gran volumen de información. Tanto la escuela como la familia deben tomar acciones para regular este acceso a la red entendiendo que avanzamos a pasos acelerados hacia una nueva era tecnológica donde las Inteligencias Artificiales parecen ser el futuro.

Con esta sistematización de experiencia queremos evidenciar la importancia de la alfabetización informática como base para el futuro de nuestros niños. Lograr que el sistema educativo no deje fuera de la currícula la alfabetización informática por considerar que estos saberes son adquiridos fuera del ámbito escolar. Conseguir que al pasar al siguiente nivel educativo, nuestros alumnos cuenten con aptitudes para crear documentos, buscar información, trabajar de forma colaborativa en línea, hacer uso de la inteligencia artificial, entre otras tantas capacidades mediadas por la tecnología, todas de forma crítica, responsable y segura, evolucionando en el mundo que los rodea tal como lo plantea la UNESCO desde hace varios años.

Conclusión

Entre los principales aportes de la experiencia se destacan los avances en motricidad fina, la adquisición de una postura adecuada frente a la computadora, la soltura en el uso de mouse y teclado, la predisposición positiva para trabajar en la sala de informática y el respeto hacia el trabajo de las y los compañeros.

Al repetir los primeros pasos de alfabetización informática con alumnos de 2do grado, que no habían visitado la sala de informática con anterioridad, obtuvimos resultados similares. Esto nos permitió comprobar que la actividad era replicable en otros grados. Desde la sala de informática seguimos aplicando las primeras fases expuestas en esta Sistematización de experiencia educativa con alumnos nuevos, que ingresan a distintos grados y que no han tenido antes la posibilidad de usar una computadora. Esto refuerza la seguridad de nuestros alumnos al momento de sentarse frente a una computadora, ya sea para desarrollar una actividad alfabetizadora, una investigación o cualquier otra propuesta de sus docentes que incorpore este recurso tecnológico.

Desarrollamos a lo largo de algunos meses el Aprendizaje Basado en Juegos y los resultados nos servirán para las próximas planificaciones y también para definir políticas institucionales de integración de TIC que puedan sostenerse en el tiempo.

Referencias

Cabero-Almenara, J., & Valencia-Ortiz, R. (2019). TIC para la inclusión: una mirada desde Latinoamérica. *Aula abierta*, 48(2), 139.

<https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.139-146>

Dussel, I., & Quevedo, L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital : documento básico : VI Foro Latinoamericano de Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital.

<https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2015/02/educacion-y-nuevas-tecnologias.-santillana-dussel-quevedo.pdf>

Ferreiro, E. (2011). Alfabetización digital: ¿De qué estamos hablando? *Educação e Pesquisa*, 37(2), 423–438. <https://doi.org/10.1590/s1517-97022011000200014>

Harari, V., & Harari, I. (2023). Alfabetización digital con impacto en la lectoescritura. XXVIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC) (La Rioja, 3 al 6 de octubre de 2022). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/149501>

UNESCO. (2018). International Literacy Day - Improving outcomes of integrated literacy and skills development programmes.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265586_spa