

ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN LA ESCUELA

Estrategias, desafíos y oportunidades.



Dirección General de
Aprendizaje y
Desarrollo Profesional



Secretaría de
Educación



Municipalidad
de Córdoba

ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN LA ESCUELA

Estrategias, desafíos y oportunidades.



Dirección General de
**Aprendizaje y
Desarrollo Profesional**



Secretaría de
Educación



Municipalidad
de Córdoba

Título: “Alfabetización Digital en la escuela: estrategias, desafíos y oportunidades”

Serie: La escuela, comunidad de aprendizajes

Autoría: Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional – Municipalidad de Córdoba

1º Edición – Junio 2025

Ciudad de Córdoba - Argentina

1. Educación. 2. Formación Docente. 3. Alfabetización.

I. Título CDD 248

2025. Dirección de Aprendizaje y Desarrollo Profesional

direcgraldaydp@gmail.com

AUTORIDADES QUE RESPALDAN ESTA INICIATIVA:

Dr. Daniel Passerini

Intendente de la Ciudad de Córdoba

Dr. Javier Pretto

Viceintendente de la Ciudad de Córdoba

Lic. Alicia La Terza

Secretaria de Educación – Ciudad de Córdoba

Lic. Sandra Martinelli

Subsecretaria de Educación Inicial, Primaria y Modalidades

Lic. Susana Amancio

Directora General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional

Equipo de Producción

Autoría: Mariana Josefina Pérez - Ileana Nancy Gómez

Lectura crítica: Susana Amancio - Maria Elisa Quevedo Cámara

Edición y corrección de estilo: Maria Elisa Quevedo Cámara - Melina Storani

Diseño gráfico: Candela Emaides

Ilustraciones: Sin Autor

Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución- NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC-4.0)



ÍNDICE

Introducción.....	pág. 04
La alfabetización en la actualidad.....	pág. 06
El desafío actual: enseñar educación digital, programación y robótica en la escuela.....	pág. 06
Los ejes de la educación digital, programación y robótica.....	pág. 07
Alfabetización digital.....	pág. 07
Herramientas digitales.....	pág. 09
Sugerencias.....	pág. 10
Ciudadanía digital.....	pág. 12
¿Qué significa en la actualidad ser un ciudadano digital?.....	pág. 12
¿Qué conceptos de Ciudadanía se trabaja desde el diseño?.....	pág. 13
¿Tenemos una identidad digital?.....	pág. 13
¿Qué cuidados requieren los usuarios al interactuar en las redes sociales?.....	pág. 13
Riesgos con las huellas digitales.....	pág. 15
Sugerencias.....	pág. 16
Inteligencia Artificial y Educación.....	pág. 19
Consideraciones finales.....	pág. 20
Bibliografía.....	pág. 21



Vivimos en un tiempo histórico signado por la expansión acelerada de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, que ha transformado profundamente nuestras formas de comunicarnos, acceder a la información y construir conocimiento. Esta transformación también interpela a la escuela y exige revisar y ampliar el concepto tradicional de alfabetización, incorporando el desarrollo de nuevas competencias vinculadas al uso significativo, crítico y ético de las tecnologías digitales.

La Ley de Educación Nacional N.º 26.206 (2006) establece, entre sus lineamientos, la incorporación de contenidos y estrategias de alfabetización digital, programación y robótica en el marco de la educación obligatoria. Estos lineamientos buscan garantizar el desarrollo de capacidades fundamentales como la creatividad, la expresión y la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y el ejercicio de una ciudadanía digital activa.

4

La alfabetización digital, en este sentido, implica no sólo adquirir habilidades técnicas, sino también desarrollar una mirada reflexiva sobre el rol de las tecnologías en la cultura y la sociedad. Siguiendo a Mariano Narodowski, se trata de formar "ciudadanos digitales" capaces de participar activamente en la esfera pública, comprender los códigos de la cultura digital y ejercer sus derechos con responsabilidad y autonomía.

En este marco, es importante destacar que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos representa mucho más que una actualización de recursos: constituye un cambio de paradigma que transforma tanto las ideas como las prácticas sociales vinculadas con la enseñanza y el aprendizaje (Burbules, 2007). Como advierte Mariana Maggio (2012), la educación digital no puede reducirse a la tecnología en sí misma, sino que debe comprenderse como un nuevo enfoque pedagógico que surge de la integración significativa de las TIC en el entorno escolar.

Este enfoque obliga a repensar los modos de enseñar, de aprender y de habitar la escuela. Supone también un compromiso institucional y docente que garantice el derecho de niñas y niños a una alfabetización digital situada, crítica y transformadora, acorde al tiempo histórico que nos toca vivir.

Por todo lo expuesto, la inclusión de la Educación Digital, la Programación y la Robótica en el sistema educativo no responde únicamente a las demandas tecnológicas del presente, sino que constituye una política educativa orientada a la inclusión, la democratización del conocimiento y la formación ciudadana.

En un estudio fílmico etnográfico donde vemos a estudiantes, docentes y talleristas en acción.

Cuadro N° 1



La alfabetización en la actualidad

La Sociedad de la Información y el Conocimiento ha transformado profundamente las prácticas sociales contemporáneas, modificando nuestras formas de comunicarnos, acceder a la información y construir conocimiento. En este nuevo escenario, emergen modos de representación que van más allá del texto impreso, incorporando lenguajes audiovisuales, multimediales y digitales. Por ello, alfabetizar hoy implica brindar respuestas educativas acordes a estas nuevas formas culturales, con el fin de evitar procesos de exclusión y asegurar una participación plena en la vida social.

Históricamente, la alfabetización escolar ha sido uno de los pilares fundamentales del sistema educativo desde la invención de la imprenta. Sin embargo, en la sociedad digital actual, resulta imprescindible ampliar su significado. Tal como plantea Manuel Area (2011), el alfabetismo es un concepto dinámico que evoluciona en función de los cambios en los soportes tecnológicos y en los procesos de socialización cultural. En este sentido, la lectura y la escritura ya no se limitan al papel, sino que se desarrollan también en pantallas, hipermedios e interfaces digitales. Esta ampliación del concepto de alfabetización interpela de manera directa a la escuela, desafiándonos a integrar estas prácticas en las aulas para garantizar el derecho a una alfabetización acorde al tiempo histórico que habitamos.

a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación - en adelante TICs -, y de las demás artes para la realización de una pieza audiovisual.

"...cuando nos acostumbramos a las tecnologías, estas tienden a volverse invisibles, se incorporan al orden natural de las cosas. La escritura y la lectura lineal son ejemplos de esto"
(Burbules-Callister, 2001)

El desafío actual: enseñar educación digital, programación y robótica en la escuela.

En el marco de la enseñanza obligatoria, la cultura digital, la alfabetización digital, la ciudadanía digital, la programación y la robótica se interrelacionan de manera significativa para ofrecer a los estudiantes una educación integral que los prepare para el mundo contemporáneo y futuro.



En la enseñanza obligatoria, la cultura digital proporciona el contexto general para entender el entorno digital en el que los estudiantes están inmersos. La alfabetización digital sienta las bases de cómo interactuar con las tecnologías, la ciudadanía digital enseña a los estudiantes a usar esas habilidades de manera ética y responsable mientras que la programación y la robótica ofrecen herramientas y experiencias prácticas para aplicar estos conocimientos y desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento lógico y creatividad.

Incorporar estos elementos de manera coherente en el currículo escolar asegura que los/as estudiantes no solo adquieran competencias técnicas, sino también desarrollen una comprensión crítica y creativa del papel de las tecnologías en la sociedad. De este modo, se les prepara para enfrentar y contribuir activamente en un mundo cada vez más digitalizado.

El compromiso institucional resulta fundamental para la inclusión sostenida de la educación digital, la programación y la robótica en el diseño curricular. Para ello, no se requiere solo de formación docente continua y específica, sino también de la designación de referentes pedagógicos y la creación de espacios curriculares adecuados. La planificación debe contemplar estrategias didácticas integradoras y pertinentes, orientadas por un enfoque de conocimiento incremental y espiralado que fomente en los/as estudiantes la construcción crítica del saber. Así, la escuela podrá brindar a las nuevas generaciones marcos conceptuales sólidos y habilidades esenciales para adaptarse creativamente a los desafíos de una sociedad en permanente transformación.



Los ejes de la educación digital, programación y robótica



Alfabetización digital

La alfabetización digital se define como la capacidad de las y los estudiantes para usar, entender y comunicarse eficazmente a través de tecnologías digitales. Esto incluye habilidades para utilizar computadoras, dispositivos móviles, software y aplicaciones, así como para acceder, interpretar y evaluar información en línea de manera crítica. Este proceso implica tanto competencias básicas —como la navegación en internet y el uso de herramientas de productividad— como habilidades más avanzadas, tales como la comprensión de la seguridad en línea, la privacidad de los datos, la capacidad para discernir información confiable de la información falsa y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

Es muy importante ofrecer a las y los estudiantes un acceso equitativo a las herramientas y recursos necesarios para desarrollar habilidades digitales, evitando así la brecha digital.

Para reflexionar sobre los procesos actuales de alfabetización digital, es necesario reconocer dos condiciones fundamentales: la disponibilidad y el acceso .

La disponibilidad remite a las condiciones materiales con las que cuenta una institución para garantizar experiencias significativas de enseñanza y aprendizaje. Esto implica que las escuelas dispongan de recursos tecnológicos y pedagógicos adecuados que permitan mediar nuevas formas de alfabetización. En el caso del sistema educativo municipal, los dispositivos como tablets, notebooks y kits de robótica (Qobo, Buty e Inventor) representan un capital tecnológico valioso para el desarrollo de estas prácticas.



experimentación y el trabajo con objetos culturales tecnológicos?

Estas preguntas nos conducen al segundo aspecto clave: el acceso, entendido no sólo como el ingreso físico a los dispositivos, sino como la posibilidad real de usarlos en contextos de aprendizaje potentes. El acceso implica garantizar oportunidades sociales equitativas para que todos las y los estudiantes desarrolle habilidades vinculadas al pensamiento computacional, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. En este sentido, el acceso no es un hecho dado, sino una construcción pedagógica intencionada que habilite trayectorias formativas más justas e inclusivas.



La conceptualización de disponibilidad y acceso resulta clave para repensar los enfoques de alfabetización digital en las escuelas. Considerar simultáneamente las condiciones materiales y las oportunidades sociales permite avanzar hacia una verdadera equidad educativa, favoreciendo el desarrollo integral de las y los estudiantes. De este modo, se construyen entornos que habilitan la participación activa, el acceso a saberes relevantes y la formación de una ciudadanía digital inclusiva.

Cuando las propuestas no son inclusivas, corren el riesgo de reproducir lógicas que marginan, excluyen e invisibilizan.

En este sentido, la enseñanza se constituye como una mediación cultural que favorece la participación activa de las y los estudiantes en situaciones de interacción con objetos tecnológicos y en dinámicas colectivas, facilitando así la apropiación de saberes y prácticas significativas. Esto implica generar oportunidades igualitarias para que pueda explorar, buscar información, crear contenidos multimediales, utilizar plataformas educativas y desarrollar habilidades de programación.

El concepto de acceso, en este marco, no se limita a la disponibilidad de dispositivos, sino que se vincula con la forma en que se desarrollan los procesos de alfabetización en contextos de interacción social. Es en estos espacios donde las y los estudiantes comparten conocimientos, prácticas y experiencias, construyendo sentidos de manera colaborativa.

Este cambio de enfoque desafía a repensar todos los aspectos del acto educativo: desde los contenidos hasta las estrategias de enseñanza y el uso crítico de las tecnologías disponibles. La planificación escolar se transforma así en un proceso dinámico que parte de los saberes previos de las y los estudiantes y orienta la construcción de propuestas pedagógicas que garanticen:

- La disponibilidad del aula como un entorno de recursos diversos: libros, materiales audiovisuales y soportes digitales que propicien experiencias culturales variadas.
- Propuestas que promuevan una identidad digital crítica, con apropiación de competencias intelectuales, sociales y éticas para interactuar con la información y recrearla de forma emancipadora.
- La capacidad de actuar y participar de forma autónoma y reflexiva en la cultura digital y del ciberespacio.
- El trabajo colaborativo como estrategia para el intercambio y la construcción colectiva del conocimiento.
- El desarrollo del pensamiento computacional y la utilización de múltiples lenguajes expresivos.
- Estrategias como el aula invertida y el aprendizaje basado en proyectos, especialmente dentro del enfoque STEAM.
- Propuestas situadas, centradas en las y los estudiantes como co-constructores del conocimiento.
- El fortalecimiento de habilidades emocionales que favorezcan una interacción saludable y constructiva en entornos digitales.
- Actividades que incentiven la búsqueda, análisis y comparación de información en distintos formatos (impresos, audiovisuales, digitales).
- La producción de textos y contenidos hipertextuales en diversos entornos digitales.

Cuando se habla de lo digital, tal como enuncia Laura Mares (2021), se hace referencia a aquello que es previo e independiente de internet. Es posible tener un archivo digital en una computadora. Sin embargo, con el surgimiento de internet —fechado en 1992, cuando se lanza públicamente el protocolo www— las computadoras en las que se almacenaba información comenzaron a conectarse entre sí y la transmisión pudo ser global, veloz y al alcance de cualquiera. Este hecho ha cambiado radicalmente las formas de transmisión y almacenamiento de información. Hoy se vive en un mundo donde toda la información es digital o puede digitalizarse, y se gestionan cantidades increíbles de datos en dispositivos muy pequeños y en cualquier tiempo y lugar.

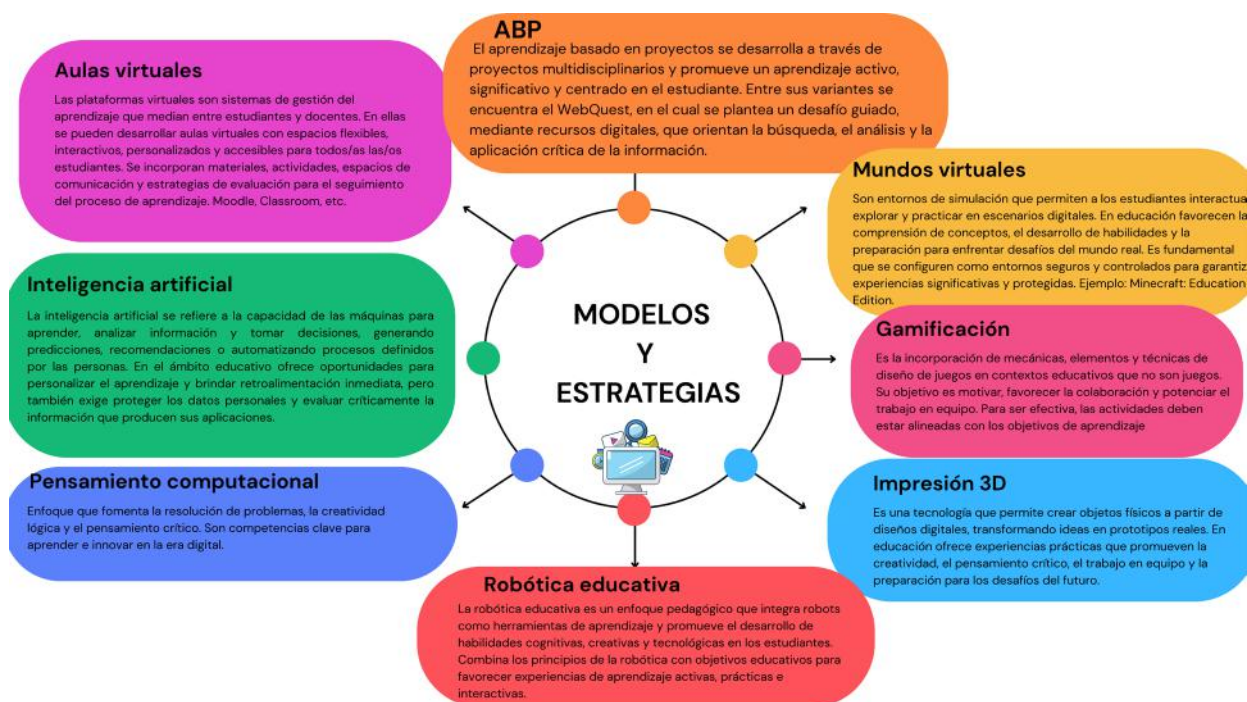
Resulta imprescindible conocer este ecosistema digital y las potencialidades que ofrece para diseñar propuestas pedagógicas desafiantes y motivadoras para las y los estudiantes.

Herramientas digitales

Por ello, se pone a disposición una selección de herramientas digitales (plataformas educativas, portafolios digitales, pizarras, entre otras) que se consideran de suma utilidad, así como estrategias didácticas y una propuesta de desarrollo de actividades desde una mirada transversal y a su



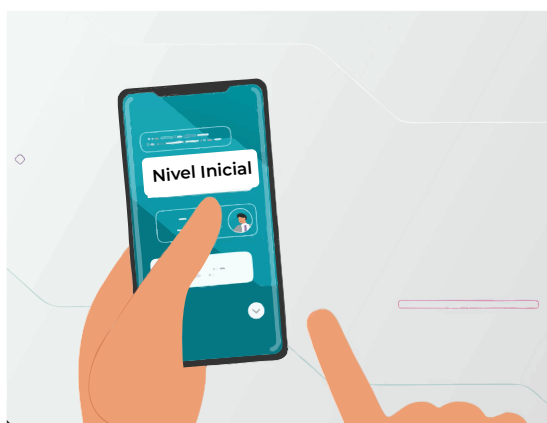
Cuadro N.3. Modelos y estrategias de tecnología educativa



Se presentan ejemplos concretos a través de propuestas que invitan a la reflexión. Estas se organizan por ciclos, comenzando por el Nivel Inicial y finalizando en el Tercer Ciclo de la escuela primaria. No se trata de propuestas cerradas, sino que se alienta a los equipos docentes a enriquecerlas desde sus contextos y experiencias.

Sugerencias

Nivel Inicial



Segundo Grado



Cuarto Grado



Sexto Grado



Ciudadanía digital

Desde la llegada de internet, la sociedad ha modificado sus usos y costumbres al interactuar y comunicarse. La convergencia de medios que posibilitó internet ha permitido cambios en las actividades que realizan las diferentes plataformas. Las redes sociales y los entornos digitales actuales ofrecen la cocreación de contenidos, en los cuales los usuarios participan activamente.

Desde esta perspectiva, tal como analiza Manuel Castells (2002), Internet constituye una tecnología profundamente inserta en las prácticas sociales, con un alto impacto en la innovación y en el surgimiento de nuevas formas culturales, incluyendo la creación artística y los modos de participación ciudadana.

Las tecnologías crean oportunidades, nuevas formas de comunicación, identidades emergentes y alfabetismos múltiples. En este contexto, la escuela enfrenta el desafío de acompañar a las infancias en entornos inciertos, complejos y cambiantes, y de ofrecer herramientas que permitan habitar los territorios digitales con pensamiento crítico, reflexivo e informado.

Pero... ¿esas participaciones son siempre cuidadas? ¿Al momento de interactuar se piensa en la otra persona? ¿La empatía debe enseñarse? Y de ser así, ¿cómo puede hacerse? ¿Las infancias están cuidadas al utilizar las pantallas? ¿Qué contenidos y plataformas resultan apropiadas para su uso? ¿Qué se debería tener en cuenta para disminuir riesgos? ¿Las niñas y los niños tienen derecho a usar internet? Estos interrogantes representan algunos de los grandes desafíos que surgen al utilizar la tecnología. Lo importante es que se brinden a las infancias prácticas educativas que les permitan aprender y desarrollar la ciudadanía digital, y convertirse en usuarios críticos, responsables y reflexivos al habitar los territorios digitales.

La ciudadanía digital constituye un derecho fundamental, en la medida en que su ausencia impide el ejercicio de una ciudadanía plena y profundiza la exclusión social. Por ello, su enseñanza en la escuela desde el nivel inicial hasta sexto grado resulta fundamental y plantea múltiples interrogantes pedagógicos relevantes:

¿Qué significa en la actualidad ser un ciudadano digital?

Ser una persona ciudadana digital implica un conjunto de pautas de convivencia y de comportamiento que nos permiten interactuar en los entornos virtuales y ejercer ese doble rol de derecho y de deber. Este concepto habilita a intervenir, opinar y participar, reconociendo que es responsabilidad colectiva velar por un ciberespacio libre de malos tratos, agresiones y discriminación. Asimismo, contempla el derecho a la libre expresión dentro de un marco normativo que garantice el respeto por las diferencias y promueva un trato seguro y respetuoso. La ciudadanía digital posiciona a las y los estudiantes en mejores condiciones para comprender la realidad en la que viven y participar activamente en ella. Su ausencia restringe el ejercicio pleno de la ciudadanía y profundiza las brechas de acceso y participación en el entorno digital.

¿Qué conceptos de Ciudadanía se trabaja desde el diseño?

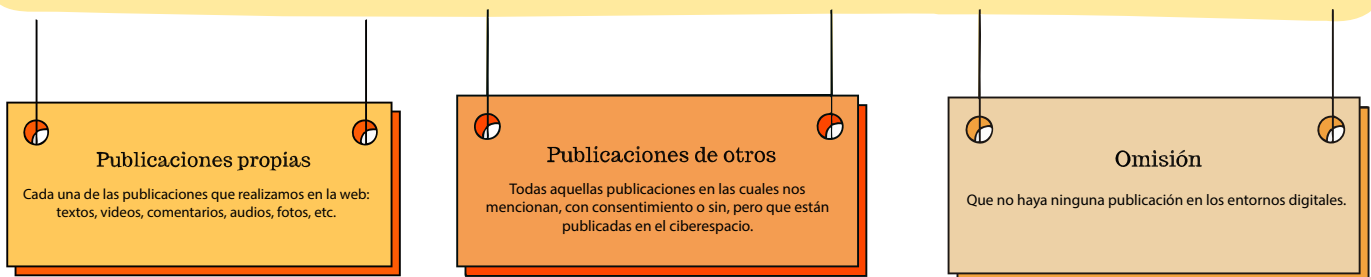
La ciudadanía digital implica un abordaje integral que contemple la protección y la seguridad, la reflexión y el análisis, así como la creatividad y la participación. Este enfoque requiere ser abordado de forma específica por cada uno de los espacios curriculares, con especial énfasis en el área de Educación Digital, Programación y Robótica (EDIPRO). Su inclusión resulta fundamental, dado que en contextos desiguales, la apropiación de saberes también se presenta de manera desigual. Por tanto, implica el ejercicio de derechos y el cumplimiento de obligaciones en un espacio novedoso y cambiante, donde la ciudadanía se encuentra en permanente construcción, resignificándose y ampliándose dentro del entorno digital.

¿Tenemos una identidad digital?

Cada una de las intervenciones realizadas cotidianamente en los entornos digitales deja una huella, actualmente reconocida como huella digital. Estas acciones conforman lo que se denomina identidad digital. Esta se construye a partir de los datos personales compartidos, las interacciones en redes, las búsquedas en internet, las publicaciones y toda actividad que permanece registrada en línea. Comprender la conformación de esta identidad resulta clave para promover un uso responsable, consciente y ético de las tecnologías. La identidad digital se conforma a partir de:



Identidad digital



¿Qué cuidados requieren los usuarios al interactuar en las redes sociales?

Las infancias, en mayor o menor medida, interactúan en el ciberespacio, ya sea en la búsqueda de información, el entretenimiento o la socialización. Estas prácticas pueden representar factores de exposición y riesgo, por lo cual resulta fundamental orientar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades propias del ejercicio de la ciudadanía digital, tales como la participación, el respeto y la colaboración.

Desarrollar ciudadanía en contextos digitales exige un esfuerzo colaborativo que involucre a los gobiernos, las instituciones educativas, las familias, la sociedad civil organizada y todos los actores que integran la comunidad. Cada uno de ellos contribuye desde sus funciones al acompañamiento y cuidado de las y los estudiantes en su tránsito por los entornos digitales

La escuela, en este marco, constituye el espacio privilegiado para otorgar sentido y propósito al uso de las tecnologías, contextualizarlas y problematizar su utilización. Con respecto a las familias, es imprescindible generar espacios de reflexión compartida donde se dialogue sobre las potencialidades de la tecnología y se construya un compromiso colectivo en torno a su uso seguro, consciente y responsable.

Esta reflexión debe estar centrada no solo en el tiempo de exposición, sino especialmente en el tipo de actividades digitales que realizan la infancia, promoviendo prácticas de acompañamiento que fomenten la autonomía crítica.

La escuela puede diseñar talleres, encuentros participativos o jornadas específicas, en las que se brinden orientaciones claras y accesibles sobre ciudadanía digital, identidad en línea, privacidad y formas saludables de vinculación en redes y plataformas. Estas instancias pueden incluir ejemplos concretos, materiales audiovisuales, simulaciones y recursos que permitan a las familias reconocer señales de alerta, fomentar el diálogo abierto con niñas y niños, y establecer acuerdos de uso en el hogar.

Es clave descentrar el enfoque del "control" y promover una mirada educativa que que facilite a las infancias la construcción de criterios propios. En este sentido, el acompañamiento adulto resulta esencial para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, empatía digital y autorregulación. Se trata de habilitar conversaciones cotidianas sobre aquello que se consume, crea y comparte en línea, reconociendo que estas prácticas forman parte de su socialización y expresión actual.

Además, se recomienda que las escuelas faciliten recursos concretos (guías, recomendaciones, sitios seguros, portales institucionales) que permitan a las familias continuar este trabajo en el hogar. La construcción de una comunidad educativa comprometida con la ciudadanía digital requiere de alianzas sostenidas entre docentes, estudiantes y familias, con roles diferenciados pero complementarios.

Sugerencias para taller con familias



Riesgos con las huellas digitales

Desde edades tempranas, se enseña a tener cuidados al desenvolverse en espacios públicos: respetar señales viales, utilizar la senda peatonal y no brindar datos personales a desconocidos. De forma análoga, los territorios digitales también requieren precauciones específicas.

Resulta necesario enseñar a las y los estudiantes a proteger su información personal y a reconocer los principales riesgos asociados al entorno digital. Esta formación debe estar presente de manera transversal en las propuestas escolares, habilitando instancias de reflexión crítica, análisis de casos concretos y producción de acuerdos que fomenten una navegación segura, empática y responsable.

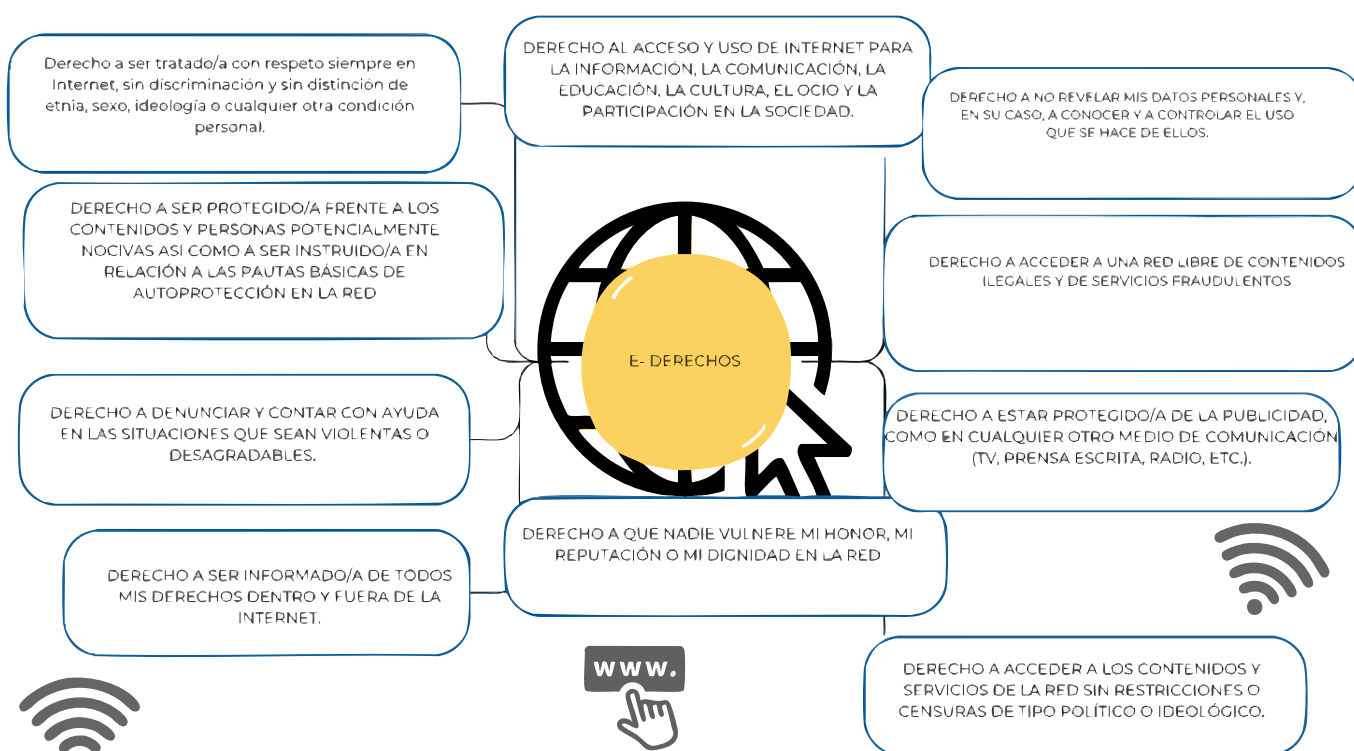


¿Cuáles son los derechos que tienen los/as niños/as?

En los entornos digitales, niños y niñas tienen derecho a la privacidad, la protección de sus datos personales, la libertad de expresión, el acceso a información adecuada para su desarrollo, y a la participación en espacios digitales de manera segura y libre de violencia. Estos derechos se encuentran contemplados en la Convención sobre los Derechos del Niño y deben ser garantizados también en los espacios virtuales.

Asimismo, deben contar con el derecho a ser oídos en todo aquello que les concierne, incluyendo el diseño de políticas educativas y digitales. La alfabetización en derechos digitales representa una herramienta clave para que puedan reconocer, ejercer y defender estos derechos de manera autónoma.

Las instituciones educativas tienen el compromiso de promover estos derechos desde las prácticas cotidianas y los contenidos curriculares, generando espacios de formación, reflexión y acción colectiva que habiliten la participación activa y el desarrollo de una ciudadanía digital plena.

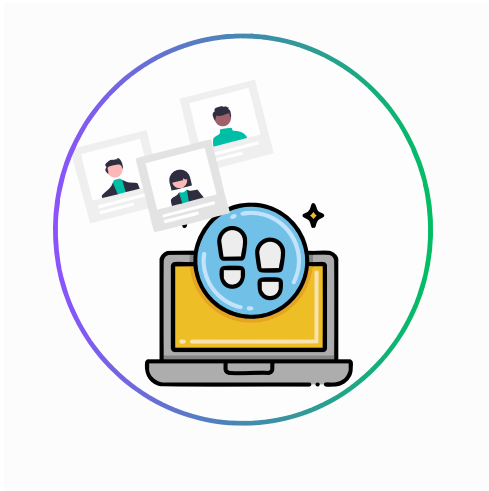


Sugerencias

Nivel Inicial



Segundo Grado



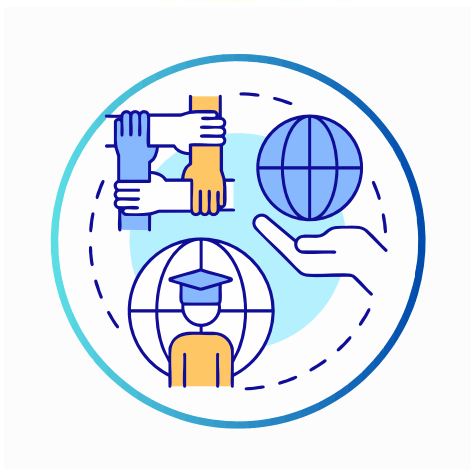
Otras actividades pueden ser:

Simulaciones interactivas: Se recomienda buscar recursos en línea que ofrezcan simulaciones interactivas diseñadas para enseñar a las y los estudiantes sobre seguridad en línea de manera accesible. Es importante enfatizar que las y los estudiantes deben contar con adultos de confianza a quienes puedan acudir ante cualquier duda o situación que les genere incomodidad en los entornos digitales.

Cuarto Grado



Sexto Grado



Un desafío acerca de la ciudadanía digital



Inteligencia Artificial y Educación

En los últimos años, la irrupción de la inteligencia artificial (IA) ha abierto nuevas preguntas para la enseñanza. Herramientas que generan textos, imágenes o resuelven problemas en segundos están cada vez más presentes en la vida cotidiana de nuestros estudiantes, y comienzan a formar parte también de sus aprendizajes.

Para la escuela, el desafío no es solamente incorporar o no incorporar estas tecnologías, sino comprender de qué manera influyen en los modos de acceder a la información, en las prácticas de lectura y escritura, y en la construcción del conocimiento. Así como en su momento alfabetizamos en la lectura crítica de medios impresos o audiovisuales, hoy necesitamos abrir espacios para que los estudiantes aprendan a leer críticamente los resultados de la IA: ¿qué muestran, qué ocultan, qué sesgos pueden contener?

La mediación docente es clave para que estas herramientas no se reduzcan a un uso instrumental, sino que se conviertan en oportunidades de reflexión pedagógica: ¿cómo formular buenas preguntas?, ¿cómo comparar lo que produce una IA con otras fuentes?, ¿qué usos potencian la creatividad y cuáles pueden limitarla?

En este sentido, el desafío educativo es preparar a los estudiantes para ser mejores que las máquinas, fortaleciendo lo que la IA no puede ofrecer: pensamiento crítico, creatividad, curiosidad, empatía y la capacidad de formular buenas preguntas. Incorporar la IA dentro de la alfabetización digital implica enseñar a usarla de manera ética y reflexiva, al tiempo que se desarrollan competencias ciudadanas para reclamar transparencia y equidad en su diseño y aplicación.

Tal como señala Roxana Morduchowicz en su informe para UNESCO (2021):

"El gran desafío de la educación no es preparar a los estudiantes para competir con las máquinas, sino para ser mejores que ellas. Para ello deberán desarrollar lo que la inteligencia artificial no puede ofrecer: el pensamiento crítico, la creatividad, la curiosidad y la capacidad de formular buenas preguntas."

Explorando herramientas con IA



Consideraciones finales

Los aportes conceptuales de autores como Inés Dussel, Luis Quevedo, Mariana Maggio, Manuel Area y Manuel Castells sostienen la idea de que las tecnologías no solo median los aprendizajes, sino que también configuran nuevas formas de ciudadanía, de participación y de producción cultural. En este marco, alfabetizar digitalmente implica generar oportunidades para que las infancias y juventudes accedan, comprendan, utilicen y produzcan contenidos en múltiples lenguajes, fortaleciendo su autonomía, su pensamiento crítico y su capacidad de intervención en la cultura digital.

No basta con garantizar equipamiento. La verdadera inclusión requiere que ese acceso esté acompañado por una mediación pedagógica consciente, planificada y reflexiva, que habilite la apropiación significativa de los recursos. En este sentido, el rol docente se resignifica como facilitador de experiencias formativas contextualizadas, que consideren los saberes previos, promuevan la colaboración y ofrezcan desafíos intelectuales relevantes para las y los estudiantes.

Asimismo, se ha destacado el papel central de las instituciones y las familias. Las escuelas deben convertirse en espacios que habiliten la experimentación, la producción y el debate sobre los sentidos de las tecnologías. Las familias, por su parte, deben ser convocadas como aliadas activas, capaces de acompañar el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y consciente desde el hogar.



Bibliografía - Webgrafía

- Area, M. (2011). "Alfabetización digital y nuevas alfabetizaciones: Retos educativos." Revista de Medios y Educación.
- Area, M. (2021). "Tecnología educativa: La enseñanza y el aprendizaje con TIC". Edullab, Universidad de La Laguna.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). "Los significados de alfabetización digital". En Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información.
- Castells, M. (2002). "La era de la información. Volumen I: La sociedad red". Madrid: Alianza Editorial.
- Dussel, I., & Quevedo, L. A. (2010). VI Foro Latinoamericano de Educación: "Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital". Buenos Aires: Santillana. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/567/56741181029.pdf>
- Dussel, I. (2012). "La formación docente y la cultura digital: métodos y saberes en una nueva época". En Birgin, A. (Comp.), Más allá de la capacitación. Paidós. Disponible en: <https://isfd160-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/02/02-Dussel-La-Formacion-Docente-y-La-Cultura-Digital.pdf>
- Furman, M. (2020). "Guía para el diseño de secuencias didácticas con TIC". Buenos Aires: Fundación Bunge y Born.
- Lugo, M. T. (2023). "Educar en la cultura digital. Tensiones, oportunidades y desafíos." Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Maggio, M. (2012). "Tecnología y pedagogía en entornos virtuales de enseñanza". Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2020). "Educación en pandemia". Buenos Aires: Paidós.
- Narodowski, M. (2018). "Ciudadanía y alfabetización digital: una mirada desde la escuela". Documento de trabajo, Universidad Torcuato Di Tella.
- Municipalidad de Córdoba. Dirección de Aprendizaje y Desarrollo Profesional. (2020). "Propuesta Curricular de Educación Digital, Programación y Robótica para Educación Inicial y Primaria del Sistema Educativo Municipal". Disponible en: <https://documentos.cordoba.gob.ar/MUNCBA/AreasGob/Edu/DOCS/Seguimos%20con%20vos%20aprendiendo%20en%20casa/Documentos%20de%20apoyo/edipro.pdf>
- Gobierno de la Provincia de Córdoba. (2023). "Aportes de cultura digital en la educación tecnológica: Actualización curricular". Disponible en: <https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Programas/2022/culturaDigital.php>

