

Responsable: *María del Carmen Martínez*

D.N.I.: 25.249.097

Categoría: *Estrategias de promoción de la lectura en entornos digitales*

Abstract

[Proyecto de innovación pedagógica](#) que incentiva la producción audiovisual y digital con narrativas emergentes aplicadas al lenguaje de los nuevos medios. Se conformó una comunidad de lectores y escritores, en el marco de una producción colaborativa y cooperativa, contemplando al alumno como sujeto de una comunidad conectada integrando contenidos de diversas áreas. Además, se constituyó una biblioteca digital ambulante con e-readers.

Tras los exitosos resultados del proyecto TIC que inicialmente fue áulico en 2013, la propuesta se abrió a la institución y a escuelas primarias públicas de cuatro distritos escolares de la ciudad de Buenos Aires ampliando los destinatarios a: alumnos, docentes y la comunidad barrial en 2014 donde se [socializaron producciones TIC de diferentes escuelas](#) en un espacio de cine y radio en la escuela en el marco de una [Feria del Libro](#) con una variada [programación de actividades de promoción de la lectura](#), en el Año de las Letras Argentinas. En esta Feria del Libro se cerró un [certamen literario que se llevó a cabo con medios digitales](#).

En 2015, se redobla el desafío ampliando el horizonte de la comunidad de lectores en red a todas las escuelas primarias públicas de la ciudad de Buenos Aires a través de una web fan de lectura en la que se va a producir una interacción con los lectores y una selección de prestigiosos escritores, la lectura digital y socialización de experiencias lectoras, entre otras propuestas que brindará el entorno digital.

Justificación

La experiencia que se documenta ha sido llevada a cabo con alumnos de quinto grado de una escuela pública de nivel primario de la ciudad de Buenos Aires, Argentina: Escuela N° 15 “*Manuel Antonio Acevedo*” D.E. 15°.

El proyecto presentó un desafío de integración de las TIC en el aula con el fin de promover mayor interés en el aprendizaje, estimulación a la lectura y fomento de la escritura aprovechando las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

La propuesta incluyó la realización de producciones con narrativas emergentes: animación stop motion, radioteatro, conformación de una biblioteca digital ambulante, presentaciones multimediales, uso de dispositivos móviles y de documentos compartidos, interacción con correos electrónicos para presentaciones de trabajos y devoluciones de correcciones, publicación de sus obras en la red, socialización de experiencias en plataformas educativas y la participación en certámenes TIC, etcétera.

La propuesta de innovación pedagógica hizo significativos los aprendizajes de los alumnos trascendiendo las paredes de la escuela. Asimismo, facilitó la extensión de redes en la conformación de una comunidad de lectores y escritores.

La presente documentación da cuenta de un nuevo enfoque de enseñanza – aprendizaje que revierte la concepción tradicional de un aula con una dinámica de trabajo diferente y una organización espacial que varía de acuerdo a cada propuesta de trabajo. La apropiación de esta nueva modalidad de trabajo áulico con TIC implica un perfil docente fuera de lo convencional con competencias y actitudes de apertura, flexibilización, capacidad de trabajo en equipo e innovación.

Hay un falso concepto en la sociedad que cree que los niños, por ser nativos digitales, dominan la tecnología. En realidad, suelen ser expertos jugadores mediante el uso de este recurso y se desenvuelven en las redes sociales a pesar de su corta edad con pocos recaudos de la seguridad en internet pero no es muy frecuente que desplieguen habilidades para: el uso de procesadores de textos, planillas de cálculos, búsquedas efectivas de información, etcétera.

El uso de la tecnología en las escuelas está desfasado con la utilidad que le dan fuera de la escuela. En la institución educativa, algunos chicos consideran el uso limitado, aburrido o irrelevante, particularmente cuando

se compara con las maneras en que pueden usar la tecnología en su tiempo libre. Llenar esta “brecha digital” requiere erradicar la idea instrumental de la tecnología como una especie de “material auxiliar de enseñanza”.

La educación para los medios “la enseñanza *acerca* de los medios” se confunde a menudo con los medios educativos “la enseñanza *a través* de los medios”. Desde esta perspectiva, “la enseñanza de las competencias relativas a las TIC deben tener como objetivo que los alumnos, como futuros ciudadanos, no sean meros consumidores de estas tecnologías sino que sus conocimientos les permitan usarlas para dar respuestas a sus necesidades y producir nuevos conocimientos” (UNESCO, 2006:35). Por lo tanto, no se trata de digitalizar el paradigma actual sino de proponer, a través de la construcción de nuevas prácticas consensuadas, un escenario de innovación.

El enfoque que aquí se documenta pretende alejar los modelos instrumentales de abordar las TIC sin generar una ruptura abrupta de las prácticas anteriores sino lograr un proceso de transición gradual que recupere los saberes previos y los transforme en nuevas estrategias y formas de trabajo sin perder de vista que estas nuevas prácticas deben estar enmarcadas en un proceso abierto que requiere constantes reformulaciones.

Este proyecto, no apunta a lograr una producción aislada sino a un proceso progresivo de integración de TIC mucho más amplio en cuanto a: cantidad, variedad y calidad de las propuestas en las que la escuela ofrece situaciones de aprendizaje desafiantes vinculadas no sólo con los lineamientos curriculares sino con la vida cotidiana, intereses acordes a su edad y actualidad, incorporando aspectos lúdicos de manera tal que los alumnos no sean sólo alumnos lectores y/o receptores de información sino también productores, distribuidores y críticos.

La base de esta innovación pedagógica conjuga la dimensión participativa, colaborativa y en red, con el aprendizaje basado en un proyecto para presentarlo en contexto y enfocarlo en el proceso, más que en los productos finales.

El entramado social de la cultura digital propone roles activos y dinámicos. En este marco, aprender se acerca cada vez más a producir y construir saberes, con el alumno como protagonista y el docente como guía, mediador y fundamental agente de cambio. Esto se produce en un contexto de articulación de saberes más amplia y diversa, que atraviesa distintos ámbitos sociales y que la escuela articula para constituirse como espacio de encuentro. Ese ámbito de intersección, también contempla la inclusión de la comunidad y este marco es el que resignifica el título de este proyecto. Se relocalizan los espacios de saber, incluida la escuela, que proyecta sus fronteras y se extiende a una multiplicidad de espacios, entre ellos: otros grados y secciones, otras escuelas, diferentes entidades culturales, sociales y educativas, incluyendo también los hogares de los alumnos.

Objetivos

Los docentes deben redefinir y promover [nuevas formas de alfabetización digital](#) en el que se revierta la concepción del profesor como distribuidor de información y conocimiento hacia una persona capaz de orquestar ambientes de aprendizajes diferentes, donde la experiencia individual pueda convertirse en colectiva, creando y/o participando de comunidades virtuales para compartir recursos, conocimientos y experiencias.

La presente experiencia pedagógica apuesta a la incentivación de la producción audiovisual y digital con narrativas emergentes aplicadas al lenguaje de los nuevos medios, conformando una comunidad de lectores y escritores, en el marco de un proyecto de producción colaborativa y cooperativa, contemplando al alumno como sujeto de una comunidad conectada integrando contenidos de diversas áreas según los lineamientos del Diseño Curricular. Para esto, se generan:

- Situaciones de aprendizaje que orientan a los alumnos en la adquisición de una progresiva actitud autónoma en el uso de entornos digitales y visuales.
- Variadas propuestas que permiten a los estudiantes apropiarse de diferentes recursos para producir textos, gráficos, videos y sonidos.
- Oportunidades para que los alumnos desarrollen progresivamente estrategias de acceso, selección y validación de la información disponible en entornos digitales.
- Espacios de análisis y reflexión sobre el uso responsable de internet y las redes sociales.

- Experiencias de aprendizaje en entornos virtuales que promuevan la colaboración y la cooperación entre pares.

Las propuestas mencionadas se enmarcan con los lineamientos pedagógicos del Plan Integral de Educación Digital (PIED) a cargo de la gerencia Operativa de Incorporación de Tecnologías (InTec) dependiente de la Dirección General de Planeamiento Educativo del Ministerio de Educación del G.C.B.A.

Metodología

Fases del desarrollo

- **Diagnóstico:**

A comienzos del ciclo lectivo se recurrió al uso de las netbooks para actividades aisladas con el fin de generar propuestas de trabajo que permitieran observar el dominio del dispositivo en el uso de programas on line, búsqueda de información en la red y desempeño con un procesador de textos para detectar fortalezas y debilidades que permitieran delinear intereses y necesidades que pudieran enmarcarse con los lineamientos curriculares correspondientes a un quinto grado dentro de un proyecto de integración de áreas que incluyera las TIC.

Es así como, ante la proximidad de un acto escolar, surgió la necesidad de preparar la escenografía para la cual crearon nubes de palabras usando Wordle en el que pudieron representar en diferentes tamaños el grado de significatividad que para ellos tenían ciertos conceptos que se relacionaban con su propuesta de acto y, tras observar varias producciones grupales, trasladaron a cartulinas y afiches las escalas de categorización y organización que les daba armado el programa, maravillados con ver que con tan solo hacer un click, tuvieron todo resuelto. Para hacer esta actividad, previamente tuvieron que ver videos, leer textos propuestos por el docente y sobre ellos detectar palabras claves que tuvieran relación con la efeméride del acto escolar.

Este inicio que, sirvió para arribar a un diagnóstico grupal e individual de cada uno de los alumnos para poner en marcha un plan de acción, arrojó muchos datos que fueron tenidos en cuenta para tomar decisiones didácticas que enriquecieran y favorecieran el curso de nuevas propuestas de trabajo.

En esta etapa, también se observó el efecto impacto de la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula a través de la habilitación del uso de dispositivos móviles para grabar lecturas, escuchar las reproducciones y así poder mejorar sus prácticas lectoras jugando con: las entonaciones, pausas, silencios y demás recursos que generan climas de lectura. El impacto ha sido realmente notable, no solo desde los resultados de la experiencia sino desde el lugar que se le dio a un elemento que ellos creían inapropiado para una situación de clase. El acceso que, en la actualidad, tienen los niños al uso de celulares en lo cotidiano y con independencia, los llevó a hacer más recurrentes sus prácticas lectoras más allá de las paredes de la escuela y este incremento en la frecuencia de las prácticas favoreció la fluidez en la mecánica lectora y la comprensión de los textos, reposicionando a estos momentos de prácticas en verdaderas instancias de lectura placentera ideales para estimular la iniciación literaria de los alumnos.

- **Reorganización del aula y necesidad de formulación de estrategias didácticas en relación a la inclusión de las TIC**

Estas decisiones, tuvieron que ver con la reorganización espacial del mobiliario del aula para coordinar mejor las dinámicas de trabajo. Los alumnos se ubicaron en forma de “U” con las pantallas de sus dispositivos orientadas hacia el centro donde se ubica el docente con su notebook.

Desde el lugar central con vista panorámica se favoreció el monitoreo del desarrollo de las actividades y se logró mejor percepción de la señal de internet de la escuela.

El siguiente paso consistió en habilitar un nuevo medio de comunicación entre la escuela y las familias del grado; así como también, entre los alumnos y el docente. Para esto, se informó la nueva modalidad de trabajo y comunicación solicitando autorización para el uso de correos electrónicos para actividades pedagógicas.

- **Producción:**

- **Inclusión de TIC en proyectos transversales**

Las primeras producciones dentro del marco del enfoque pedagógico aquí documentado tuvieron que ver con dar los primeros pasos de inclusión de TIC en [proyectos transversales](#). Esta propuesta consistió en la elaboración de [presentaciones multimediales con Power Point](#) para las que los alumnos tuvieron que: validar, seleccionar, clasificar y jerarquizar información para integrar los contenidos desarrollados en un proyecto de Ciencias Naturales. Además, realizaron encuestas con formularios compartidos y analizaron los datos estadísticos que dicha encuesta arrojó, desde el área de Matemática.

Los alumnos produjeron informes de prácticas de laboratorio y de investigación en diferentes medios a través de documentos compartidos interactuando con sus pares dentro y fuera del horario escolar recurriendo al recurso del chat que ofrece la aplicación de Google Drive. Para la corrección del trabajo, el docente tomó intervención directa sobre el proceso de producción publicando comentarios en el chat para estimular a los alumnos en la revisión de sus escritos con pautas pre determinadas.

Realizaron trabajos de investigación guiados por webquest que invitaron a los alumnos a navegar en la red con pautas orientadoras.

- Animación stop motion

Escribieron un guión en Prácticas del Lenguaje, se encargaron de los procesos de pre y post producción que incluyó el montaje, armado de escenografía, diseño, estructura y modelado de los personajes y fotografías junto a la profesora de Educación Tecnológica e hicieron ensayos de edición y difusión de su trabajo de animación con técnica de stop motion con la orientación de la facilitadora pedagógica de la escuela. Para esto, tuvieron que instruirse en conocimientos acerca de: planos, enfoques, tomas y dimensiones para producir el [corto de animación](#).

Los alumnos presentaron su obra en sociedad invitando a escuelas vecinas y a la comunidad educativa para [socializar el proceso del backstage](#) de su producción con la colaboración del Cine Móvil de la ciudad de Buenos Aires que les facilitó una pantalla grande con la que recrearon una sala de cine en el patio de la escuela.

- Radioteatro

Escribieron un guión de radioteatro, [grabaron su producción](#) y la publicaron en Ivoox y participaron de un taller de radio en el ISER que enriqueció la propuesta de trabajo.

Los alumnos diseñan colaborativamente un mural digital para socializar el proceso de trabajo del radioteatro a modo de backstage. Usan el chat del mural para interactuar entre pares en la elaboración dentro y fuera del horario escolar.

- Conformación de biblioteca digital ambulante con la inclusión de e-readers al trabajo áulico

Los alumnos digitalizaron cuentos y obras de teatro que cargaron a los e-readers para [conformar una biblioteca digital](#) que luego se pretendió hacer rotar por los diferentes grados de la escuela.

En pequeños grupos, intercambiaron los e-readers y les publicaron comentarios a los autores manifestando sus apreciaciones sobre la obra que escribieron sus compañeros. Esto hizo significativa la experiencia de producción porque los alumnos estuvieron expectantes de las devoluciones que les hacían los lectores.

A modo de cierre de la clase de exploración de los dispositivos e-readers, una vez vivenciada la experiencia de lectura digital diferente, ante la posibilidad de poder contar con un nuevo recurso, se definieron conceptos desde la práctica y la exploración de características y funciones partiendo de los saberes previos de los alumnos para responder a la pregunta disparadora del [encuentro de lectura: “¿Es el e-book un libro?”](#).

Finalmente, [los alumnos fueron entrevistados](#) y pusieron de manifiesto los nuevos conocimientos y competencias que tuvieron que poner en juego para llevar adelante la actividad con la inclusión de un e-reader.

Momentos significativos:

Hubo grandes hitos significativos durante el desarrollo del proyecto que enriquecieron la propuesta de trabajo distinguiendo el emprendimiento educativo con [trascendencia de la experiencia](#) más allá de las paredes de la escuela.

El auspicio de la empresa Grammata al proyecto permitió el acceso al contacto con e-readers para fomentar la lectura digital mediante el uso de un dispositivo que habitualmente los alumnos de escuela pública

no tienen a su alcance. Dado los excelentes resultados de la implementación de este recurso para la dinámica de la clase, la empresa postuló esta experiencia como referente de prácticas didácticas ante Ministerios de Educación de diferentes provincias de Argentina; así como también, en España, México y Colombia donde Grammata tiene sedes empresariales.

Sin lugar a dudas, la posibilidad de contactarse con los creadores de la película de animación “Metegol” y recibir asesoramiento de parte del equipo creativo para la producción de un corto de stop motion jerarquizó y enriqueció el trabajo de los alumnos.

La participación en el Festival “Hacelo Corto” permitió la socialización de la producción de animación en pantalla de cine donde pudieron apreciar otras obras analizando y profundizando el conocimiento de la aplicación de la técnica stop motion. De igual modo, la participación en las “Menciones PIED” del Ministerio de Educación del G.C.B.A., al estar publicada la [experiencia en una plataforma educativa](#) permitió la referencia para que docentes de otras escuelas pudieran replicar algunas prácticas de integración de TIC en el aula dentro de la misma institución y en escuelas del distrito escolar.

El [TIC AWARDS](#), evento de premiación a la labor de los alumnos, fue altamente emotivo y significativo para los niños a efectos de poder visualizar sus logros, jerarquizando y resignificando la propuesta y el trabajo de los alumnos a través del reconocimiento público de las presencias de [autoridades del Ministerio de Educación](#) de la ciudad que asistieron al evento. La escuela se vistió de gala para engalanar el cierre del proyecto incluyendo tecnología láser, equipos de audio de última generación e iluminación especial para la ocasión.

Público destinatario

En 2013, alumnos de quinto grado de nivel primario. En 2014, el proyecto amplió sus horizontes a las escuelas primarias públicas de cuatro distritos escolares de la ciudad de Buenos Aires en una extensión del proyecto que habilitó la participación de docentes y la comunidad barrial. En 2015, se retoma el destinatario alumnos de segundo ciclo pero de toda la capital.

Evaluación

Un proceso de evaluación brinda orientaciones que permiten al docente reflexionar sobre las prácticas de enseñanza, realizando cambios estratégicos y ajustes, de forma continua y permanente, en función de los resultados obtenidos. En el caso de la Educación Digital, esta instancia es primordial debido a que abarca un conjunto de capacidades orientadas a la formación del alumno en el contexto de la cultura digital.

Los aprendizajes no se evalúan de manera descontextualizada, sino en relación con los diferentes contenidos curriculares. Considerando que las competencias suelen adquirirse de manera progresiva y gradual, es necesario tener en cuenta instancias de evaluación a mediano plazo que favorezcan miradas retrospectivas; así como también, la posibilidad de generar instancias que promuevan en los alumnos la metacognición y reflexión necesarias para reconocer sus propios aprendizajes.

Las competencias pueden inferirse a partir del desempeño de los alumnos en la realización de tareas o actividades que requieran la puesta en juego de las mismas. Esto conlleva a la necesidad de disponer de diferentes fuentes tales como: registros diarios, portafolios, cuestionarios, ejercicios prácticos, entrevistas personales, listas de cotejo, entre otras.

Tras los óptimos resultados obtenidos con la implementación de esta innovadora modalidad de trabajo de inclusión de TIC en el aula, se decidió documentar la experiencia para poder replicar estas prácticas en otros grupos escolares a modo de referencia. Para esto, se solicitó autorización a las familias para el uso de imágenes audiovisuales de sus hijos con el fin de registrar cada actividad.

Logros y dificultades

El interés por el uso de diferentes recursos informáticos logró mayor acercamiento al estudio y dedicación en el quehacer cotidiano que evidenciaron notables cambios en el nivel de rendimiento académico de los alumnos.

Cambió: la organización de la clase, la dinámica de resolución de consignas, el acceso a la información; así como también, la incorporación de criterios de validación de la misma, las entregas y correcciones de los trabajos y la modalidad de evaluación.

Favoreció la continuidad de aprendizajes más allá de las paredes de la escuela; así como también, la significatividad de los mismos por haber sido efectuados en contextos reales que les brindaron la posibilidad de publicar y/o difundir en la red sus producciones.

También, pudieron [socializar experiencias](#) educativas con alumnos de otras escuelas y participar de festivales y concursos de trabajos con integración de TIC que les permitieron construir una mirada crítica constructiva de valoración de sus obras y las de otros niños que participaron en las mismas categorías.

La conectividad fue uno de las dificultades que se presentaron en el desarrollo de este proyecto sumado a las demoras en las entregas de los equipos en el servicio técnico. En general, se subsanaron estos inconvenientes recurriendo al uso del equipamiento de back up y al cambio del lugar de trabajo donde se garantizó una mejor captación de señal para las actividades de conexión a la red.

Conclusiones:

Este proyecto favoreció y enriqueció la valoración y participación de la construcción de la inteligencia colectiva en el que habiendo compartido y producido en colaboración con otros: conocimientos, ideas y creaciones de diversa índole, apreciaron el trabajo colaborativo más allá de una mera suma de aportes individuales.

La necesidad de expresarse con claridad en diversos formatos y estilos de comunicación digital, teniendo en cuenta los destinatarios de los mensajes, trajo aparejados múltiples desafíos para los alumnos que presentaban dificultades en la redacción, legibilidad de los escritos y ortografía porque sus producciones no quedaban enmarcadas en una carpeta sino que revestían real significado y esto hizo tomar sentido a la escritura en contexto real de una instancia de comunicación para las que tuvieron que poner en juego diversas estrategias de escritura para lograr los objetivos de las actividades procurando un favorable feedback en la comunicación.

Las instancias de creación, comunicación y colaboración con otros a través de múltiples lenguajes de representación favoreció el desarrollo de habilidades para leer y escribir a través de imágenes, textos, sonidos y simulaciones, provocando un mayor acercamiento a la lectura y escritura y muy especialmente, mayor interés y dedicación en las Prácticas del Lenguaje en contextos de estudio que se puso de manifiesto con resultados notoriamente satisfactorios.

Esta experiencia requirió reflexiones éticas, desde convenciones de responsabilidad y solidaridad del ciberespacio, hasta modos de participación segura en comunidades virtuales que fomentaron en los alumnos un dominio autónomo, reflexivo, atento y responsable de su participación en diferentes espacios virtuales de interacción.

Bibliografía

BUCKINGHAM, David (2006) La educación para los medios en la era de la tecnología digital. Ponencia para el Congreso del décimo aniversario de MED “La sapienza di comunicare”, Roma.

BUCKINGHAM, David (2008) Más allá de la tecnología. Editorial Manantial. Buenos Aires. Cap. 8 Alfabetizaciones en medios digitales.

DUSSEL, Inés y QUEVEDO, Luis Alberto (2010) Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. VI Foro Latinoamericano de Educación. Fundación Santillana.

DUSSEL, I y M. SOUTHWELL (julio/agosto 2007), “Lenguajes en plural”, en El monitor de la educación nº 13, 5ª época. Disponible en:

[Http://www.me.gov.ar/monitor/nro13/dossier1.htm](http://www.me.gov.ar/monitor/nro13/dossier1.htm) [Consulta on line julio 2012]

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación “Acceso universal a la alfabetización digital”

Anexo Curricular de Educación Digital del Nivel Primario