

# Tecnología con sentido: Alfabetización digital para la vida cotidiana

Category: Comunidad Tecnológica  
17 de noviembre de 2025



## INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Alfabetización digital en jóvenes y adultos.

### Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos sacar provecho a las aplicaciones del celular para aplicar nuevos conocimientos a nuestras actividades diarias?

### Contexto:

La Escuela Primaria para Jóvenes y Adultos N° 2532 «Agustín del Castillo», ubicada en la localidad de Santa Fe, nuclea al CEPA N° 6550 de la misma ciudad y al CEPA N° 6522, que opera en Monte Vera.

Nuestra institución inició sus funciones el 6 de mayo de 1954, en un espacio cedido por un vecino del Barrio San José. Con el paso del tiempo, la escuela se fue expandiendo hasta alcanzar, en la actualidad, una matrícula de 110 estudiantes distribuidos en 8 aulas.

La pandemia nos permitió tomar conciencia de una brecha digital muy significativa en nuestra población educativa. Para muchos de nuestros

estudiantes, actividades comunes, tales como el uso del GPS para ubicarse geográficamente o la cámara del móvil para tomar una fotografía de calidad, resultan complejas. Como consecuencia, comenzaron a demandar mayor capacitación en el uso de diversas aplicaciones, dado que el celular es el dispositivo digital predominante entre ellos.

Atendiendo a estas inquietudes, nos propusimos implementar el uso de diversas herramientas digitales en las actividades escolares: Google Maps, la grabadora de voz, la Inteligencia Artificial (IA) de WhatsApp o Google, YouTube y la cámara del dispositivo móvil. El objetivo es que logren utilizar esta tecnología con un sentido práctico y enriquecedor, a fin de que les aporte conocimientos útiles para su vida cotidiana.

### **Objetivo general del proyecto:**

Valorar el uso del dispositivo móvil entre los estudiantes de los diferentes niveles de la Escuela N° 2532, fomentando la participación activa y fortaleciendo la autonomía, para contribuir con la alfabetización digital de los jóvenes y adultos.

---

## **DISEÑO PEDAGÓGICO**

### **Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:**

Objetivos de capacidades claves:

- Analizar la información obtenida mediante herramientas digitales para establecer criterios que permitan distinguir fuentes confiables.
- Diseñar e implementar soluciones prácticas y pertinentes, fomentando la aplicación efectiva de la tecnología en la resolución de problemas.
- Desarrollar la confianza para ejecutar de forma autónoma las funciones del dispositivo móvil.
- Investigar en equipos y presentar a la comunidad los resultados mediante una interacción efectiva.

Objetivos de aprendizajes esperados:

- Comprender la importancia del uso correcto de las aplicaciones del dispositivo móvil.
- Comparar distintas aplicaciones y evaluar la más pertinente para la resolución del problema.
- Elaborar una presentación para exponer sobre el uso efectivo de las aplicaciones del dispositivo móvil.

## **ÁREAS Y CONTENIDOS**

Tecnología

Ciencias Naturales

Ciencias Sociales

Lengua

Matemática

Inglés

### **Contenidos curriculares:**

Las aplicaciones del celular.

Fuentes de información digital.

Nubes de datos

La luz: reflexión y refracción.

Instrumentos ópticos

Formación de imágenes en el ojo humano.

Igualdad ciudadana, derechos civiles, políticos y sociales.

Producción de informes, textos instructivos, argumentar de manera oral.

Estadísticas sobre el uso de las aplicaciones del celular

Representaciones espaciales

Conceptos, palabras, expresiones idiomáticas que aparecen en las aplicaciones.

### **Producto final esperable:**

El producto final será un evento destinado a enseñar el uso de distintas aplicaciones del celular. Cada grupo de estudiantes se enfocará en una app específica, que investigará y transformará en un instructivo claro y accesible. Ese material será luego compartido con toda la comunidad en un evento abierto al público.

---

## **PLANIFICACIÓN**

### **Duración del proyecto:**

2026, 2027

### **Acciones a llevar a cabo:**

Difundir capacitaciones vigentes entre los docentes

Compartir los conocimientos aprendidos con el resto de la comunidad educativa

Registrar el trabajo realizado por los estudiantes en videos para difundirlos entre el resto de los estudiantes

Gestionar el acceso al piso tecnológico de las escuelas diurnas con las que se comparte edificio para el acceso a internet

## **RECURSOS**

### **Necesarios para llevar adelante el proyecto:**

NETBOOK

## **Organizaciones aliadas:**

Nos vinculamos con las escuelas primarias con las que compartimos edificio para obtener algunos recursos.

Dentro de las opciones de vinculaciones futuras estamos planeando un proyecto con otra escuela Primaria para adultos de la localidad de Santa Fe que cuenta con una sala de informática

Nos gustaría vincularnos con las universidades para recibir capacitaciones, tanto para docentes como para los estudiantes.

---

## **FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Ciudadanía digital, Diseño y producción de juegos didácticos

Producción de podcast y streaming, Uso de Inteligencia Artificial

---

## **EVALUACIÓN**

### **Criterios e instrumentos de evaluación:**

Criterios

Distingue correctamente fuentes confiables (autoridad, actualidad, objetividad, etc.).

Establece y justifica un conjunto de criterios claros y aplicables para la confiabilidad.

La solución propuesta aborda el problema de manera efectiva e innovadora.

La solución implementada funciona correctamente y resuelve el problema en la práctica.

Integra y aplica la herramienta digital de manera óptima.

Realiza tareas complejas en el dispositivo sin requerir ayuda constante.

Identifica los principales riesgos (seguridad, privacidad) y beneficios (productividad, comunicación).

Establece variables claras y relevantes para la comparación (costo, características, usabilidad, compatibilidad).

La aplicación seleccionada es la más adecuada, y la justificación es lógica y basada en los criterios.

Demuestra comprensión del tema y comunica las ideas de forma clara y persuasiva.

Instrumentos  
Listas de cotejo  
Rúbricas  
Análisis de casos  
Demostración práctica  
Observación directa  
Mapa conceptual  
Prueba escrita

---

## **SOCIALIZACIÓN**

### **Del proyecto:**

El proyecto se dará a conocer en las ferias de ciencias interinstitucionales y en la muestra anual de educación para jóvenes y adultos.

### **De los resultados:**

Los resultados se comunicarán mediante un breve video que muestre el proceso realizado.

---

### **Integrantes del proyecto:**

Gladis Rojas  
Viviana Barreto  
Araujo Constanza  
Gabriela Belizan

### **Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 4  
Estudiantes: 8

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Belizan Gabriela  
Email del referente: gabrielabelizan@gmail.com