

La educación primaria debe fomentar la alfabetización digital



Coral Vargas Osorio: Es doctora bilingüe en Psicología Escolar y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid. realizó un Máster en Psicodidácticas: Psicología de la Educación y Didácticas Específicas de la Universidad del País Vasco.

Desde el 2012, desempeña la función de investigadora para la Universidad Complutense de Madrid al igual que diseña proyectos educativos para la Comunidad de Madrid, a nivel de Educación Primaria.

Igualmente, ha sido escritora para diversas universidades españolas y para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. Es docente de la escuela de Educación Inicial y Psicología de UNIBE.

De acuerdo con un informe desarrollado por la New Media Consortium en compañía con el Consortium for School Networking, para definir prácticas educativas importantes, la alfabetización digital debe ser un tema urgente en la política educativa de los países. Con el amplio acceso a los contenidos digitales, es imprescindible educar a los estudiantes sobre los métodos para aprovechar, interactuar y colaborar con las nuevas tecnologías. Las escuelas deben formar personas capaces de leer, interpretar, buscar, crear y colaborar en páginas de internet, vídeos, narrativas digitales y aplicaciones.

Para lograr la alfabetización digital, las escuelas deben fomentar, además del uso de los dispositivos para lectura y consulta. En este sentido, desde la creación de contenido, los alumnos pueden desarrollar habilidades para actuar en un escenario futuro con gran influencia del contexto digital. La alfabetización digital permitiría también la formación científica, interdisciplinar, emprendedora, creativa e innovadora. Incluso, la práctica puede conectar a diversas culturas, favoreciendo un conocimiento más conectado a lo que ocurre en el mundo.

Sin embargo, como indica el estudio, esta formación también se debe referir a los profesores. El uso de las tecnologías digitales debe ser un instrumento habitual de trabajo en las escuelas. Para acelerar el uso de estas tecnologías, el informe indicó el uso de programación como instrucción y el aumento de

aprendizaje **STEAM**, sigla que indica el estudio conjugado de ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemática.

El informe también indica algunas técnicas que serían más fáciles de adoptar como es la **robótica**, relacionada a la experimentación. Cuando la escuela ya esté más avanzada con la aplicación de las nuevas tecnologías en los espacios de aprendizaje, puede avanzar para tecnologías como la **realidad virtual**, que podría desarrollar experiencias de aprendizaje significativas a través de simulaciones. Con la maduración de las prácticas escolares en TIC, la escuela puede entrar en el universo de la **inteligencia artificial o en la Internet de las Cosas**, para proponer soluciones a problemas, por ejemplo.