

# Reconstruyendo el pasado con tecnología

Category: Comunidad Tecnológica  
27 de diciembre de 2024



## 1. INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Efemérides y fotografía.

### Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos, y a través de qué dispositivos, recuperar los acontecimientos abordados en las diferentes efemérides incorporando las tecnologías digitales?

### Contexto:

Las necesidades detectadas en la comunidad y los intereses de las infancias que dan origen a este proyecto están relacionadas con la creación de experiencias integradoras que permitan la construcción de efemérides como espacios para el reconocimiento y valoración de los símbolos patrios, la historia y memoria colectiva. En este contexto, el arte y sus diversas formas de expresión se presentan como una herramienta clave para fomentar la integración y socialización

de las producciones creativas de los estudiantes.

En tal sentido, el abordaje desde la tecnología constituye un nexo significativo que favorece la planificación de propuestas pedagógicas. Es por ello que acercar a los niños a esta educación les permite adquirir un lenguaje que facilite contar y decir desde la imagen, desde una foto, teniéndolo en cuenta como recurso para comunicar a los otros y a sí mismo otra forma de ver el mundo.

### Objetivo general del proyecto:

- Participar en espacios de reconstrucción de la memoria colectiva y los sucesos recientes a través de la utilización del uso de la tecnología enriqueciendo los momentos de aprendizaje.

---

## 2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Iniciarse/profundizar sus conocimientos sobre algunos aspectos sobresalientes de nuestra historia, reconociendo las relaciones de cambios y permanencias: entre un momento del pasado y la actualidad.
- Expresar en diversas situaciones comunicativas sus sensaciones, ideas, elecciones, opiniones y observaciones realizadas manifestando respeto por sus propios aportes y los de sus pares.
- Utilizar recursos digitales para la producción, recuperación y representación de la información en un marco de creatividad y juego que involucren conocimientos introductorios a la Robótica.
- Registrar, organizar y comunicar la información obtenida por medio de los recursos a disposición.
- Aprender el manejo y el cuidado de la cámara (Tablet)

## **ÁREAS Y CONTENIDOS**

- Las experiencias del ambiente social
- Las experiencias del ambiente tecnológico
- La formación personal y social-convivencia y ciudadanía
- Las experiencias estéticas

## **Contenidos curriculares:**

- La reconstrucción de la memoria colectiva y los sucesos recientes.
- El reconocimiento de las fuentes del pasado y sus huellas presentes en el espacio vivido.
- La participación en las festividades y conmemoraciones socio-históricas que son significativas para las comunidades, las localidades, la provincia y el país
- Identificación, uso, experimentación y juegos utilizando las Tecnologías de la Información y de la Comunicación para resolver cuestiones sencillas de los entornos cotidianos.
- Identificación de tareas realizables por el dispositivo computacional a través de la exploración y manipulación de diferentes aplicaciones. Uso correcto y responsable de los programas y aplicaciones (Apps) de las tecnologías para la educación. Organización de secuencias y programación de actividades simples.
- La construcción de la identidad personal social y cultural.
- Contextualización: Las producciones visuales como testimonio histórico y fuente documental, en diálogo con otros campos de conocimientos, por ejemplo, las efemérides desde una mirada artística, expresiva durante actos y jornadas.
- Producción: Tecnologías: usos de medios digitales para la creación de imágenes editadas a través de programas que estimulen la creatividad.
- Apreciación: Las diversas imágenes artísticas de la cultura nacional en relación con los nuevos contextos sociales.

## **Producto final esperable:**

Una muestra que recupere los acontecimientos abordados en las diferentes efemérides a través de un museo interactivo, el cual contiene dispositivos lúdicos.

---

## **3. PLANIFICACIÓN**

### **Duración del proyecto:**

2025

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

- Implementación y manipulación responsable de los recursos tecnológicos: tablets, cámara de fotos, entre otros.
- Exploración e indagación de diferentes aplicaciones a utilizar para la futura construcción de los dispositivos en vinculación con las efemérides.
- Diseño y elaboración de dispositivos.

## **RECURSOS**

### **Disponibles en la institución:**

- tablets.
- impresora.
- conectividad.
- celulares.
- Imágenes impresas y digitales sobre pinturas que ilustran sucesos históricos.
- Insumos de librería (cartulina, fibrones, plasticola).

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

- Ídem al ítem 4.3 a).
- tablets.
- impresora.
- conectividad.
- celulares.
- Imágenes impresas y digitales sobre pinturas que ilustran sucesos históricos.
- Insumos de librería (cartulina, fibrones, plasticola).

### **Organizaciones aliadas:**

No tenemos. Nos gustaría implementar el proyecto con otros jardines y escuelas primarias con el fin de llevar a cabo una articulación entre instituciones.

---

## **4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

Capacitaciones sobre TICs.

---

## **5. EVALUACIÓN**

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

Criterios de evaluación:

- Habilidad para interactuar con las herramientas tecnológicas propuestas en el proyecto (por ejemplo, aplicaciones, dispositivos interactivos).
- Capacidad para identificar y relatar sucesos relevantes a través de las herramientas tecnológicas.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa: Registro de la participación de los niños durante las propuestas, enfocándose en el uso de la tecnología, la colaboración y la comprensión de los temas.
  - Diálogo: Conversaciones con los niños sobre lo aprendido y experimentado durante el proyecto, para evaluar su comprensión de los sucesos recientes.
- 

## **6. SOCIALIZACIÓN**

### **Del proyecto:**

Participación de la comunidad en una muestra interactiva.

### **De los resultados:**

Divulgación de la experiencia en la región a la cual pertenecemos: región IV, zona 8.

---

**Integrantes del proyecto:**

- Carlini, Eliana- Docente de Nivel Inicial.
- Franco, Cintia Elizabeth- Docente de Nivel Inicial.
- Freijo, Pilar- Docente de Nivel Inicial.
- Paulazzo, Florencia - Docente de Nivel Inicial.
- Rodríguez, Noelia - Docente de Nivel Inicial.
- Godano Carina- Directora

**Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 15

Estudiantes: 269

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Godano, Carina

Email del referente: carinagodano@gmail.com