

Una sala museo interactiva e itinerante

Category: Comunidad Pedagógica

25 de junio de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Identidad e historia/ La escuela Técnico Profesional ayer y hoy

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos contar significativamente nuestra historia a la comunidad de Rufino?

Contexto:

Actualmente una debilidad manifiesta son las prácticas profesionalizantes de los estudiantes de sexto año de la EETP 286 de Rufino. Con el objetivo de mejorar dichas prácticas y enriquecer el patrimonio cultural de la ciudad, la escuela ha propuesto la creación de un espacio interactivo para la investigación y exhibición de objetos históricos y culturales. Este proyecto permitirá a los estudiantes aplicar sus conocimientos teóricos en un contexto real, a la vez que generan un valioso recurso para la comunidad educativa y la ciudad en general.

Objetivo general del proyecto:

Crear una sala museo que sea un espacio de aprendizaje, investigación y exhibición de objetos físicos o digitales, documentos de valor histórico y cultural para la comunidad escolar, que se exhiban de manera audiovisual, con la posibilidad de contribuir al patrimonio colectivo de la ciudad de Rufino.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Habilidades cognitivas:

Investigación: Los estudiantes aprenden a buscar información, seleccionar fuentes confiables y organizar datos relevantes.

Análisis: Desarrollan la capacidad de analizar objetos, documentos y testimonios históricos para extraer significado.

Síntesis: Aprenden a conectar diferentes piezas de información para construir una narrativa coherente.

Evaluación: Desarrollan el pensamiento crítico al evaluar la calidad de las fuentes y la relevancia de la información.

Creatividad: Expresan sus ideas de forma original y encuentran soluciones innovadoras a los desafíos que surgen.

Habilidades sociales y emocionales:

Trabajo en equipo: Aprenden a colaborar con otros, a respetar diferentes puntos de vista y a tomar decisiones grupales.

Comunicación: Desarrollan habilidades para expresar sus ideas de forma clara y concisa, tanto de forma oral como escrita.

Responsabilidad: Asumen compromisos y cumplen con las tareas asignadas.

Empatía: Se ponen en el lugar de otros y comprenden diferentes perspectivas.

Confianza en sí mismos: Aumentan su autoestima al ver los resultados de su trabajo.

Habilidades prácticas:

Organización: Aprenden a planificar y organizar tareas, a gestionar el tiempo y los recursos.

Resolución de problemas: Enfrentan desafíos y encuentran soluciones creativas.

Habilidades manuales: Desarrollan habilidades para la construcción de exhibiciones, la elaboración de etiquetas y la manipulación de objetos.

Habilidades digitales: Pueden utilizar herramientas tecnológicas para investigar, crear materiales y difundir el proyecto.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Formación general , científico tecnológica y específica.

Formación Ética y ciudadana

Formación Ética profesional

Lengua y literatura

Matemática

Geografía

Historia

Organización y gestión

Inglés

Contenidos curriculares:

Lectura, análisis y producción de textos informativos .

Introducción a museología.

Marco jurídico.

Representación gráfica e interpretación de planos .

Hardware/ Software.

Programación.

Proyecto y diseño de dispositivos electromecánicos, informáticos, etc.

Hechos históricos argentinos, provinciales y locales más relevantes.

Producto final esperable:

Concretar la sala Museo como espacio para la comunidad.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Creación de contenidos: Elaboración de textos explicativos, diseño de gráficos, realización de entrevistas, videos etc.
- Construcción de elementos: Elaboración de vitrinas, paneles, sellos braille, instalaciones etc.
- . Diseño de la sala museo.

Diseño Visual Atractivo: Colores llamativos-Tipografía adecuada y clara para la diversidad -Imágenes de alta calidad-Iluminación adecuada-Elementos interactivos.

Contenido Claro y Conciso:Textos breves y sencillos-Imágenes que hablen por sí solas-Jerarquización de la información.

Accesibilidad: Adaptación para personas con discapacidad: lengua de señas, braille etc. -Idiomas: (con el que se dicta en la escuela)-Altura de los paneles.

Experiencia Interactiva:Actividades prácticas-Audiovisuales -Objetos táctiles.

Temáticas Atractivas:Relación con la vida cotidiana: Conectar objetos expuestos con los cambios culturales que se han producido -Historias interesantes: Contar historias que cautiven la atención de los propios estudiantes y de los visitantes y

los hagan sentir parte de la historia.

Diseño Espacial: Flujo claro: recorrido novedoso, original con muchas luces, ambientación musical etc. -Zonas diferenciadas si las hubiera -Elementos sorpresa -Crear una línea del tiempo interactiva -Organizar un rincón de recuerdos: de manera digital sea de cualquiera de las modalidades-Realizar talleres de restauración de objetos con toda la comunidad escolar incluyendo a las familias -Creación de materiales didácticos con las diferentes áreas educativas: Elaborar guías de visita, talleres, objetos etc.

- Construcción de un recorrido visual digitalizado de la escuela, como una de las primeras metas a seguir.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Un salón disponible para la sala museo.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Todo lo necesario, desde equipamiento informático , hasta mobiliario y luminarias.

Organizaciones aliadas:

Archivo y Museo Histórico de Rufino.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Capacitación en la gestión de museo para estudiantes y profesores.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios: • Participación de los estudiantes en todas las etapas del proyecto.

- Calidad de la investigación y los contenidos.
- Diseño y organización de la exposición.
- Impacto de la sala museo en la comunidad escolar.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbrica de evaluación.

- Encuestas a estudiantes, docentes y padres.
 - Observación del trabajo en equipo.
 - . Reformulación de los avances y retrocesos de las metas en la agenda propuesta.
-

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Comunicando las Temáticas posibles para la sala museo: Historia de la escuela, vida cotidiana de los estudiantes, obras de arte creadas por los alumnos, objetos relacionados con la cultura local, objetos relacionados con la evolución de la escuela etc.

Actividades complementarias: Visitas guiadas, talleres, concursos, exposiciones temporales, actividades itinerantes (se podría incluir un recorrido digital, donde ingresan por un código para ver la escuela y el museo)´ como también recorridos por las diferentes instituciones.

Colaboración con otras instituciones: Museo y Archivo Histórico municipal, Bibliotecas Populares, Centros culturales de Rufino y otros.

De los resultados:

Inauguración de la sala museo: Organizar un evento para presentar la sala a la comunidad en general.

Creación de un catálogo o guía: Documentar los objetos y la historia de la escuela en la sala museo.

Integrantes del proyecto:

SIMÓN, AGUSTÍN - RABBIA, MARINA -BARETTO, SILVIA - GARGARELLA, ALFREDO-BURGIO, SANDRA-MARTINA, DARÍO 34- ROBLES, DANIELA -/ QUIROZ, NATALIA.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 2

Estudiantes: 50

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Daniela Robles

Email del referente: roblesdaniela330@gmail.com