

MUESTRA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN, ARTE, CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

“A HOMBROS DE GIGANTES”

ALUMNOS EXPOSITORES:

Fernández Weber, Pilar DNI 43.514.076

Giménez Chirino, Martina DNI 43.514.074

NIVEL: Secundaria 2.

MODALIDAD: Común.

ÁMBITO: Urbano.

ÁREA: Ciencias Sociales (Primaria y Secundaria)

ASESORES: Machado, Maira Ayelén DNI 37295 553

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela de Educación Secundaria N° 4 “Miguel Cané”.

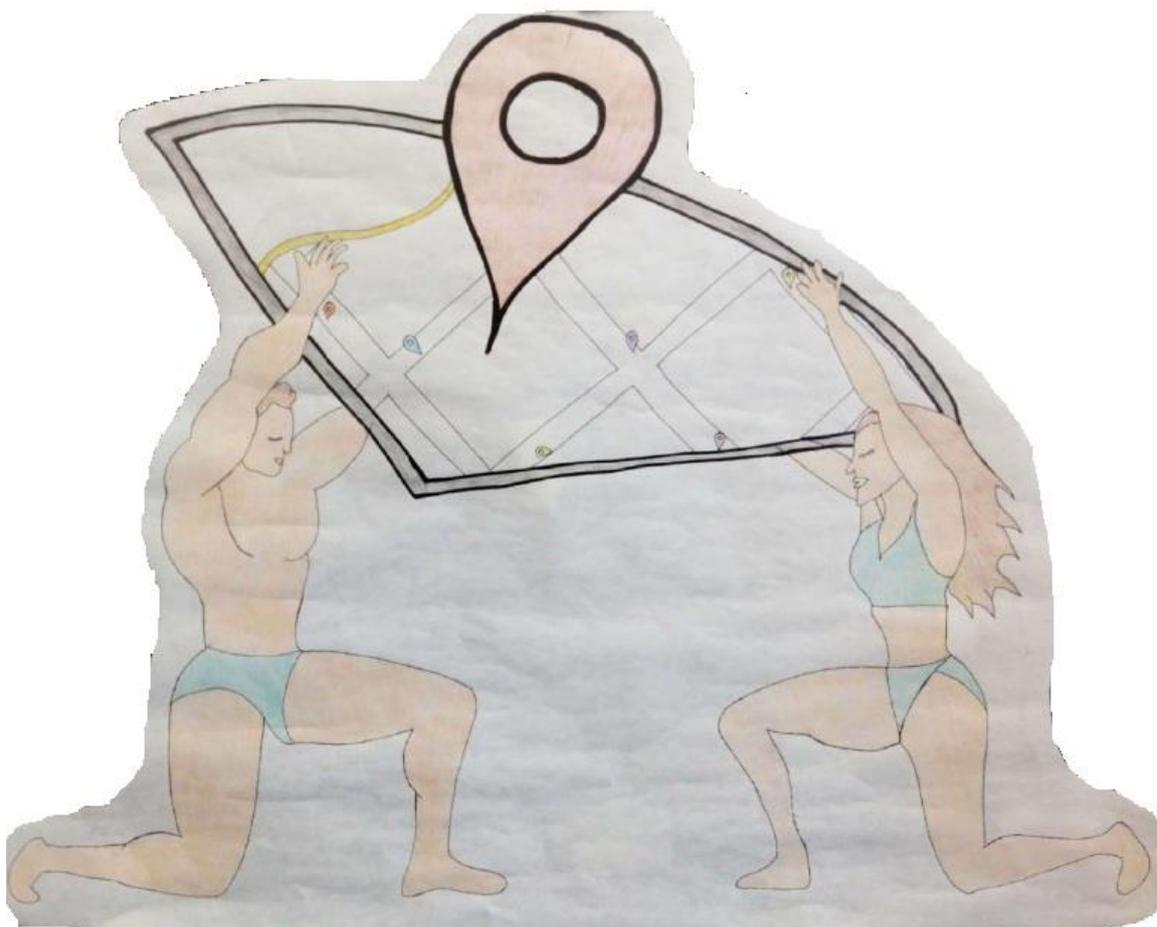
DIRECCIÓN: Carlos Saavedra Lamas S/N.

LOCALIDAD: Cañada Seca – Partido de General Villegas – Provincia de Buenos Aires

CUE: 00606358-00

FECHA DE INSCRIPCIÓN: 17.11.2021

“A HOMBROS DE GIGANTES”



ÍNDICE

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN	
- Razones que motivaron el trabajo	5
- Antecedentes	5
- Situación Problemática	6
- Objetivos.....	6
- Hipótesis	6
- Marco teórico.	7
MATERIALES Y MÉTODOS.....	10
RESULTADOS OBTENIDOS	12
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	16
REFLEXIONES FINALES.....	17
BIBLIOGRAFIA.....	18
AGRADECIMIENTOS.....	19
ANEXOS	20

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se inicia en las clases de Historia, en relación a la historia local y su difusión a través de la tecnología. Al surgir diferentes interrogantes se denota la poca profundización del tema la inexistencia de información concreta y registro en la localidad.

Por consiguiente la problemática plateadas: en muchas comunidades, como en Cañada Seca, cuentan con diversas fuentes históricas, por tal motivo es de vital importancia conservarlas y sociabilizarlas con todos los habitantes de la comunidad. Por esto, la pregunta que guía la investigación es ¿De qué manera se puede conservar y difundir las fuentes históricas y los registros existentes de la localidad de Cañada Seca en el año 2021?

Teniendo por objetivo prioritario favorecer la preservación del patrimonio histórico y cultural de Cañada Seca, mediante la aplicación de herramientas geotecnológicas y a su vez, diseñar e implementar un laboratorio de herramienta cuya base sean las fuentes históricas y los registros de la localidad.

A partir de allí el trabajo de campo realizado es con recolección de información, registros, fuentes históricas y el uso de herramientas digitales.

El abordaje metodológico utilizado es la triangulación esto implica que se procede a complementar los enfoques cualitativo y cuantitativo para direccionar el problema de investigación y asegurar una aproximación más comprensiva en la medición de lo observado a partir de la recolección de datos y una encuesta.

El trabajo de investigación realizado permite concluir que las hipótesis, la primera se puede refutar parcialmente porque hay interés pero no quiere tienen los medios para acceder y la segunda, confirmar a partir de los resultados obtenidos y las opiniones recibidas en el trabajo de campo resultado una novedad lo logrado en este proyecto.

INTRODUCCIÓN

Las y los alumnos de cuarto año de la localidad de Cañada Seca, perteneciente al Partido de General Villegas; abordaron el proyecto “A hombros de gigantes” desde la asignatura de Historia y el área de tecnología.

En el momento que surgen interrogantes sobre la historia local y sus instituciones, se denota la poca profundización del tema y la inexistencia de acceso rápido y concreto a los registros en la localidad.

Resulta de gran interés e importancia para la localidad brindar una herramienta tecnológica que reúna la historia local y genera sentido de pertenencia a los alumnos al involucrarse.

El nombre del proyecto; “A Hombros de Gigantes” es seleccionado a partir de una frase de Isaac Newton: “*Si he visto más lejos es porque estoy sentado sobre los hombros de gigantes*” que en la literatura científica indica que lo que una persona haya podido conseguir se debe a los aportes de otros que le precedieron.

En ese sentido, las y los alumnos tomaron los antecedentes y recursos aportados por distintas personas e instituciones a lo largo de la historia de Cañada Seca:

- Libro de los 100 años.
- La cantata a Cañada Seca.
- El libro de Oro de la E.E.S N° 4 “Miguel Cané”
- Reseñas históricas de las instituciones educativas y no educativas de la localidad.
- Recursos visuales.
- Recursos de medios de comunicación.
- Redes Sociales – Páginas Web.
- Recursos tecnológicos trabajados por alumnos/as de Itinerarios Formativos en Informática (Arcgis. desarrollo de páginas web)

Como bien se expresa con anterioridad, la localidad cuenta con un registro de su historia en distintos soportes.

Por lo tanto la situación problemática es; El patrimonio histórico y cultural es el conjunto de todos los bienes, materiales (tangibles) o inmateriales (intangibles) que por su valor propio, deben ser considerados de interés relevante para la permanencia de la identidad de una comunidad. La historia se nutre de estos restos que van quedando en el devenir de las sociedades. En muchas comunidades, como en Cañada Seca, cuentan con diversas fuentes históricas, por tal motivo es de vital importancia conservarlas y sociabilizarlas con todos los habitantes de la comunidad. Por esto, la pregunta que guía la investigación es ¿De qué manera se puede conservar y difundir las fuentes históricas y los registros existentes de la localidad de Cañada Seca en el año 2021?

Teniendo como objetivos principales:

- Favorecer la preservación del patrimonio histórico y cultural de Cañada Seca, mediante la aplicación de herramientas geotecnológicas
- Diseñar e implementar un laboratorio de herramienta cuya base sean las fuentes históricas y los registros de la localidad

Sumando los objetivos específicos:

- Producir herramientas y/o material educativo.
- Promover el pensamiento geoespacial.
- Incentivar el pensamiento tecnológico.
- Analizar la funcionalidad de las herramientas.

Hipótesis

- Existe desconocimiento sobre la historia local, producto de la falta de interés en lecturas o revisión de documentos antiguos.
- Ausencia de una herramienta tecnológica, sitio dirigida certera de ubicación de instituciones y sus historias que no te permiten a los habitantes una ubicación real.

MARCO TEÓRICO

La enseñanza de la historia es un eslabón fundamental desde una educación integral, favorece el desarrollo de la cultura histórica como expresión creativa que permite pensar y reflexionar ante los complejos problemas que se presentan en el mundo contemporáneo. Es así que tiene en cuenta las vivencias de las personas, sobre todo de los adolescentes permitiendo formar generaciones activas, capaces de pensar y reflexionar, siendo más críticas e independientes donde pongan de manifiesto su protagonismo ante las tareas asignadas en el momento histórico que le ha tocado vivir.

Comenzado a indagar la historia local, una práctica de larga data en diferentes lugares del mundo, ha estado asimilada fuertemente en la provincia de Buenos Aires a la historia de los pueblos. En los últimos años se han publicado artículos y libros que, originados en problemáticas diferentes (vinculadas a la historia rural, la nueva historia política, la historia de la iglesia, etc.), han hecho referencia a los pueblos conformados en Buenos Aires durante el siglo XVIII y primeras décadas del XIX

La historia de lo local es, una práctica historiográfica universal. Generalmente, ha sido emprendida por historiadores no académicos, de formaciones autodidactas o provenientes de otras disciplinas. Sus características centrales son fácilmente reconocibles: es una historia narrativa; forma una epopeya jalonada por hitos de un progreso, destaca las singularidades de lo propio, está organizada en torno de anécdotas y personajes; las elites del lugar son los personajes protagónicos; se encuentra fuertemente vinculada con una historia de la familia orientada por la genealogía; presenta un mundo armonioso donde reina la homogeneidad y no aparece el conflicto.

A día de hoy es de sobra conocido el papel que ocupan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida diaria de las personas. Tanto es así que las nuevas investigaciones sobre las TIC ya no han de centrarse en la influencia de estas en la sociedad, sino sobre qué se hace con ellas, sobre todo en el ámbito educativo. Una de las principales funcionalidades de las TIC, y toda una serie de recursos digitales que llevan aparejadas reside en su uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El pensamiento tecnológico es la habilidad que tiene el hombre para pensar y solucionar un problema determinado o necesidad teniendo en cuenta el uso de técnicas y procedimientos propios de la tecnología.

Este tipo de pensamiento ha sido realmente importante debido a su incidencia en la transformación y desarrollo de la vida y mundo del hombre. Gracias a personas con un alto desarrollo de este pensamiento se puede contar hoy en día con aparatos en algún tiempo casi inimaginados, por ello la elección del nombre “A hombros de gigantes”.

Las herramientas geotecnológicas permiten desarrollar la inteligencia espacial al crear aplicaciones geográficas permitiendo adquirir conocimientos de historia, geografía y GIS de forma simultánea, entendiendo dinámicas territoriales - más allá de conocer su localización - que en últimas les permite modelar en capas de información la realidad que les rodea.

Hoy día, el concepto de los mapas en formato de papel ha trascendido, ya que, han aprendido que los mapas se pueden también representar de forma digital gracias a los conceptos SIG adquiridos. Por otro lado, este proyecto no busca simplemente ser formulado y ejecutado en un tiempo determinado, sino todo lo contrario, debido a que, al estar alojado en la web permite una visibilidad y continuidad en aras de ser una senda a seguir para futuros proyectos, investigaciones y demás aportes para la asertiva impartición de las ciencias sociales en los más jóvenes.

Un Sistema de Información Geográfica (SIG) y un Sistema de Posicionamiento Global (GPS) ambos se ocupan de los datos geográficos, pero lo hacen de maneras muy diferentes. El GPS es un medio de adquirir localidades en el suelo, mientras que los SIG se utilizan para organizar y analizar la información espacial.

Un GPS es un sistema de tres partes que incluye al menos 24 satélites que orbitan alrededor de la Tierra, transmiten su posición y el tiempo, que son interpretados por el receptor para determinar la ubicación del receptor y la elevación.

Un SIG incluye hardware y software que son capaces de almacenar, procesar y mostrar los datos que se han referenciado a una ubicación geográfica.

Para el correcto análisis e interpretación de la información geográfica es necesaria la participación de un software SIG que en este caso para la realización de este proyecto utilizamos ArcGIS, este se diferencia de Google Maps porque, esta última, no tiene como función principal la creación de mapas.

A través de este software, se puede crear, compartir y utilizar mapas inteligentes, compilar información geográfica, resolver problemas con el análisis espacial, crear aplicaciones basadas en mapas como el Story Maps, la cual es una sencilla herramienta con la que contar tus historias utilizando los mapas como base.

Todo el mundo tiene una historia que contar y, con esta aplicación, se puede combinar diferentes recursos documentales para generar los propios visores online.

Los Story Maps permiten combinar tres recursos fundamentales para contar la historia. Se pueden emplear textos o enlaces a páginas vinculadas con acontecimientos relevantes. Para ilustrar se necesitan nuestras imágenes ilustrativas de lo que se cuenta. Y se desea, también se puede incluir vídeos que describan visualmente las historias. Por último, se puede incluir la parte más importante, los mapas.

MATERIALES Y MÉTODOS

El **abordaje metodológico** que se consuma es una triangulación, esto implica que se procede a complementar los enfoques cualitativo y cuantitativo para direccionar el problema de investigación y asegurar una aproximación más comprensiva en la medición de lo observado (datos recolectados en el trabajo de campo) a fin de poner a prueba las hipótesis construidas y lograr resultados acordes a los propósitos. Se busca entender los fenómenos sociales desde la perspectiva propia de los actores. Importa la realidad que las personas perciben, las significaciones que los actores dan a los hechos.

El **tipo de estudio**, se define a partir del problema planteado exploratorio/ no experimental puesto que no está suficientemente desarrolladas y el investigador tiene como propósito familiarizarse con la situación y la manera de proceder es observar los fenómenos tal y como se presentan en su contexto.

En cuanto a las decisiones de selección asumida, se destaca la **recolección de datos con el objetivo** de reunir y medir información de diversas fuentes a fin de obtener un panorama completo y preciso de una zona de interés.

Fuentes primarias como: análisis de documentos, libro de los 100 años, el libro de oro, diarios.

Fuentes secundarias: Plano ArcGis, páginas web de cada institución, Reseñas creadas por las instituciones, fotos.

En cuanto a la **planificación del trabajo de campo:**

- Conformar grupos de trabajo y tareas.
- Realizar un listado de las instituciones de la localidad.
- Confeccionar un registro de la información con la que se cuenta.
- Buscar datos de las instituciones que faltaban.
- Clasificar los datos.
- Seleccionarlos los datos.
- Observar y analizar el plano existente.
- Organizar un cronograma para terminar el plano de la localidad; 3 semanas. (04/08 al 25/08).
- Corregir e identificar posibles errores.
- Efectuar pruebas con código QR para la difusión del plano.

- Diseñar e imprimir el plano.
- Crear y diseñar la aplicación para los accesos QR.
- Compartir y difundir los dispositivos creados. (13/10 al 21/10)

Otra de selección asumida, es; **La encuesta**.

La **encuesta**, es un cuestionario es semi estructurado, cuyo formato no concentra excesivo número de preguntas, solo cinco y una para establecer rango de edad, las requeridas para el problema de investigación. Las preguntas son relevantes, breves y comprensibles. Se ha cuidado la redacción para evitar insinuaciones en las respuestas, se ha eludido preguntas redactadas en forma negativa como así también se ha impedido preguntas combinadas.

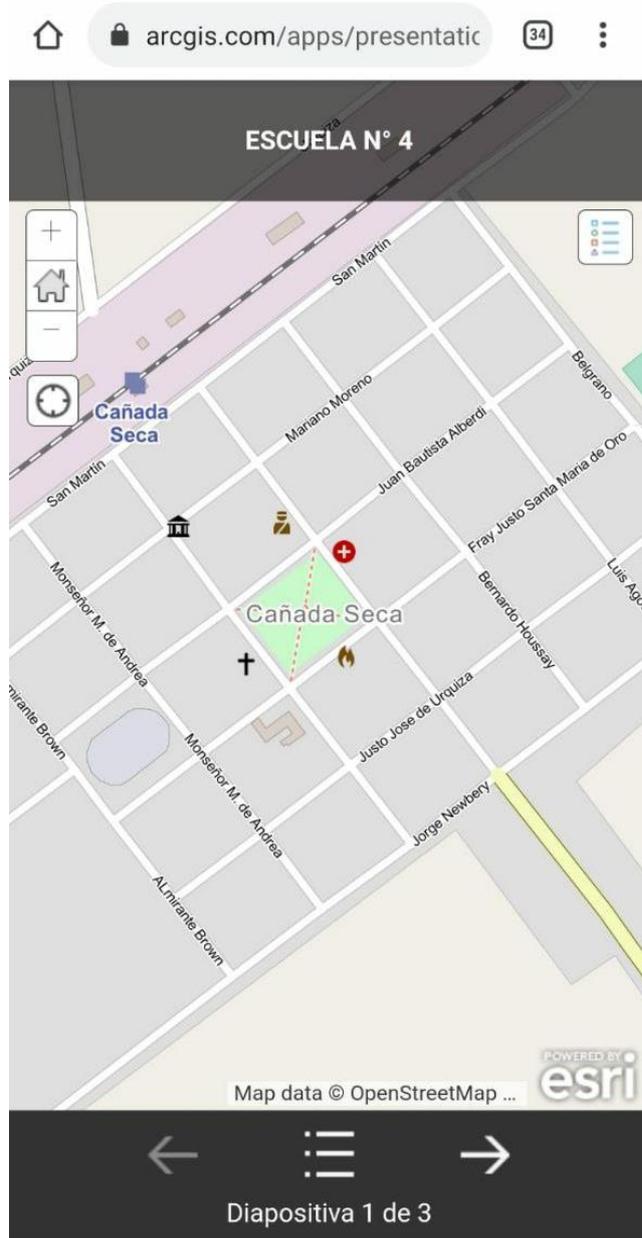
El diseño se centra en preguntas estandarizadas y categorizadas en cerradas y abiertas.

Además, se destaca la conformación de una **muestra probabilística**, combinado la tipología simple al azar y sistemática. La muestra está constituida por un subconjunto del conjunto total que es el Universo (habitantes de la localidad de Cañada Seca) que hayan participado de la experiencia.

RESULTADOS OBTENIDOS

Los resultados obtenidos hasta el momento son:

- El plano de la localidad terminado en ArGis con cada institución identificado, además con su imagen y vinculo de su página web.

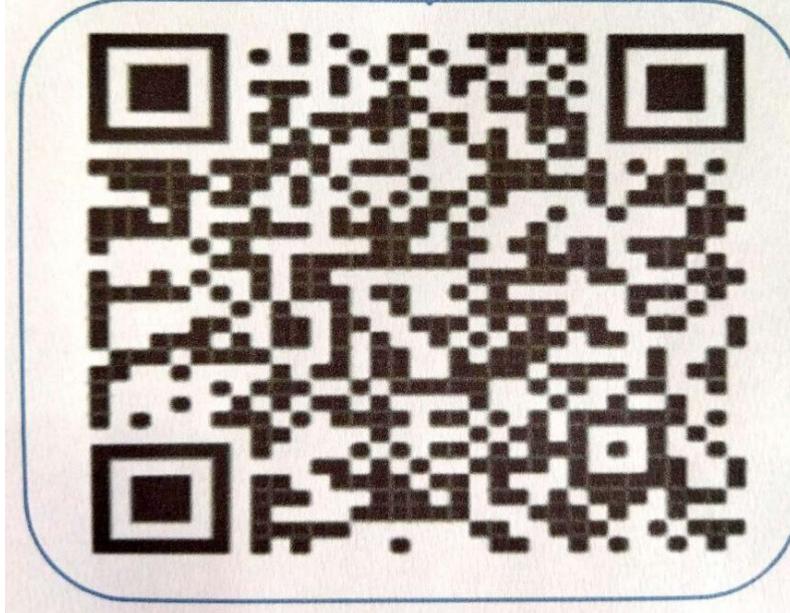


- Pagina web del colegio actualizada con las ultimas promociones y otros datos.

https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fsites.google.com%2Fvie/w%2Feesn4%2Finicio%3Ffbclid%3DIwAR0JAu_WN0hcIhKsM0eJo59BCPt4rv257zQ_0Cz5hvijUhnURmiXZWrPm5Q&h=AT1OK_BuBYCqW0wu4SjA

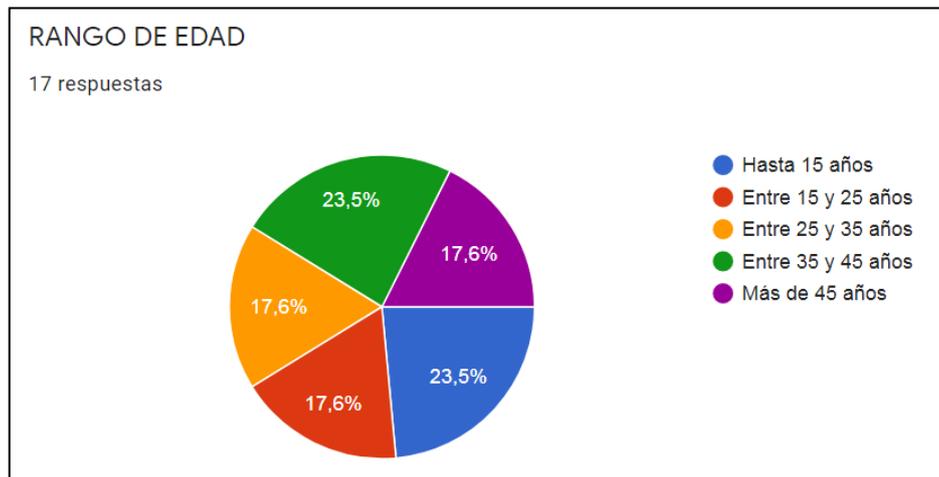
mGfr9467SAjFKjQk9IY2EGN1RIj7TE3tdSyVP8vsLhI99N5KRM78si0qsDy_3GkTwqimqOL1uFbkzWWZQnjSpBh2AclI6W4ehuXwEHCUR_qv8Yy8

- Código QR creado para el acceso al plano.



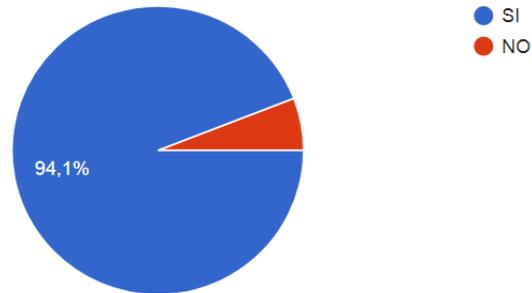
- Primera impresión del plano.

A continuación se expone los resultados obtenidos de la encuesta:



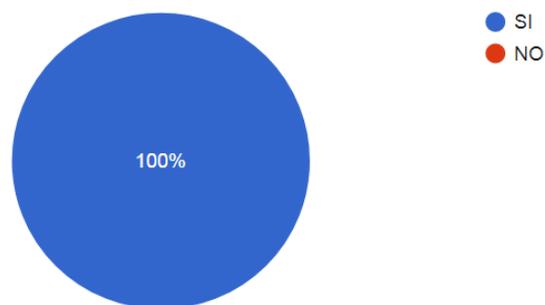
Como habitante de la localidad de Cañada Seca ¿Te sentís parte de la historia?

17 respuestas



¿Estas de acuerdo con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas en la historia de tu localidad?

17 respuestas



¿Cómo fue tu experiencia utilizando el código QR?

17 respuestas

Muy buena

Buena

Buena | | |

Fue algo nuevo, porque no lo conocía

Muy lindo, no lo conocia

Re linda

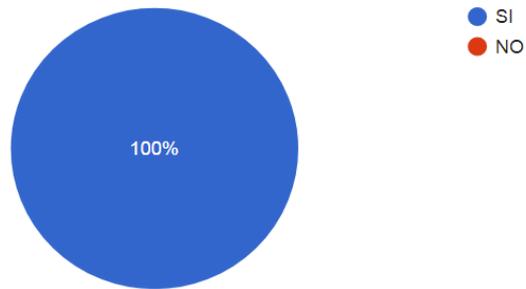
Muy bueno lo conocía pero no lo utilizaba

Muy linda

Sorprendente

¿Consideras que es de utilidad el uso de esta app?

17 respuestas



¿Quieres realizar tu aporte?

17 respuestas

si

No

Me llamo la atención como podemos entrar a ese plano

Me parece que esta bien

Me interesó el proyecto

No para mí esta bien

Me encantó poder c el celu recorrer mi Pueblo!!!

Si

Me gustaría que lo pongan en el pueblo

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación a los resultados obtenidos, durante la primera etapa refleja la problemática expuesta ya que la recolección, selección y organización de los mismos llevo más tiempo del planificado en el trabajo de campo por estar en distintos formatos de archivo y conservación.

De hecho, surgieron situaciones a raíz de la pandemia, un ejemplo es obtener la foto de la promoción 2020 y todos sus integrantes, que por diversos motivos no asistieron todos al acto protocolar. Este tipo de situaciones y otros similares conllevaron a necesitar más tiempo para el abordaje de proyecto y la elaboración del plano.

Por lo tanto, se afirma que en general existe un desconocimiento de los documentos antiguos en la localidad en general y una ausencia del uso de las herramientas tecnológicas.

Para la segunda etapa, se socializo el proyecto distribuyendo en distintos puntos de la localidad el código QR con un flyer con los pasos explicativos para su acceso y luego una encuesta para conocer la experiencia de las personas.

Se puede cotejar resultados positivos, ya que todos los rangos de edad han accedido a la aplicación, desde los niños de jardín con el acompañamiento de la docente en una actividad pedagógica hasta personas adultas.

Los datos concretos arrojados por la encuesta se observa que los habitantes de la localidad de Cañada Seca el 100% están de acuerdo en el uso de las nuevas herramientas tecnológicas en la historia y el 94,1% se siente parte de la historia de dicha localidad. Lo mismo se ve reflejado en la utilidad de la aplicación creada.

En cuanto a las experiencias expresadas, son muy positivas, en su mayoría reconociendo que no conocían esta herramienta siendo sorprendente e interesante y como aportes al proyecto sugieren que hay mayor difusión por su agilidad y que sea exhibido en la localidad.

Cabe aclarar que la cantidad de encuestados aun es bajo y se debe continuar con el proceso.

REFLEXIONES FINALES

El trabajo de investigación realizado permite concluir que las hipótesis, la primera se puede refutar parcialmente (Existe desconocimiento sobre la historia local, producto de la falta de interés en lecturas o revisión de documentos antiguos) porque hay interés pero no quieren los medios para acceder y la segunda (Ausencia de una herramienta tecnológica, sitio dirigida certera de ubicación de instituciones y sus historias que no te permiten a los habitantes una ubicación real), confirmar a partir de los resultados obtenidos y las opiniones recibidas en el trabajo de campo resultado una novedad lo logrado en este proyecto.

Ahora más que nunca, una mayor conciencia geoespacial de nuestro lugar en el mundo nos está impulsando a reconstruir y fortalecer nuestra relación con el otro, a reinventarnos para ser parte del nuevo mundo digital sumando la importancia de conocer u enriquecernos en nuestra propia historia.

Remitirnos a la historia de nuestras instituciones nos permite conocer ese pasado para entender el presente que vivimos y construir nuestro futuro. Una de las principales razones por las que es importante estudiar historia en la actualidad es para entender el cambio de la sociedad actual, utilizando el avance tecnológico a nuestro favor y aplicándolos a métodos antiguos para transformarlos en herramientas de uso cotidiano y que los habitantes de nuestra localidad tengan acceso a la información.

El presente proyecto no tiene un resultado final debido a que corresponde una actualización constante del mismo pero si tiene resultados parciales positivos que incentivan a continuar y como se menciona con anterioridad aun quedan objetivos a corto plazo para cumplir y mejorar, como próxima etapa es ampliar la divulgación y participación de los habitantes de la localidad y exhibir el plano logrado.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDRADE, LONDOÑO: *El papel de la Educación en Tecnología en el desarrollo nacional de los países del tercer mundo*. CIUP, Universidad Pedagógica Nacional. Santafé de Bogotá, 1994.
- Canedo, Mariana. La historia local entre el ámbito educativo y las prácticas historiográficas. Consideraciones a partir de la Historia de los Pueblos en Buenos Aires Revista Escuela de Historia, vol. 9, núm. 1-2, 2010 Universidad Nacional de Salta Salta, Argentina.
- Monteagudo- Fernández, J., Rodríguez---Pérez, R.A.,
Escribano-- Miralles, A. & Rodríguez--García, A.M.(2020).
Percepciones de los estudiantes de Educación
Secundaria sobre la enseñanza de la historia, a
través del uso de las TIC y recursos
digitales. Revista Electrónica Interuniversitaria de
Formación del Profesorado, 23(2), 67---79. DOI:
<https://doi.org/10.6018/reifop.417611>
- López, J. C. (2005). Integración de las TIC en Ciencias Sociales. Eduteka. Recuperado de <http://www.eduteka.org/articulos/Editorial21>
- Ramírez, A. y González, N. (2016). Competencia mediática del profesorado y del alumnado de educación obligatoria en España. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 24(49), 49-58. doi: 10.3916/C49-2016-05
- UNESCO: *La Educación encierra un tesoro*. Santillana Editores/UNESCO. Madrid, 1996.
- <http://www.cuartaedad.com/articulos/a-hombros-de-gigantes/>
- <https://neoattack.com/neowiki/google-maps/>
- <https://geoinnova.org/blog-territorio/cuenta-tu-historia-con-story-maps/>

AGRADECIMIENTOS

- A la comunidad de Cañada Seca en los aportes de cada institución y su participación.
- A la directora de la institución, Leticia Zubelzu, por su apoyo para llevar a cabo el proyecto.
- A la Profesora Ivana Lestarpe por su asesorarnos metodológicamente.
- A los docentes que cedieron su tiempo de clases.
- A la Institución, por la colaboración tanto en impresiones y materiales de estudio.

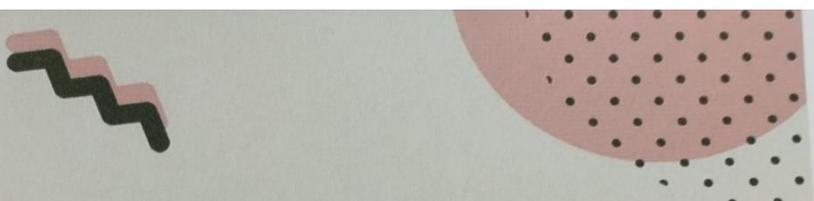
ANEXOS

Video 1 de lo trabajado: <https://youtu.be/G7PyySEbkXQ>

Video 2 de lo trabajado: https://youtu.be/kgNA_msPDQM

Video 3 de lo trabajado: <https://youtu.be/NYshvBJfmDM>





LOS ALUMNOS DE 4° AÑO DE
LA E.E.S N°4 TE INVITAN A
CONOCER EL PROYECTO:

A HOMBROS DE GIGANTES

EN LA LOCALIDAD HAY CÓDIGOS QR
DISTRIBUIDOS.

¿Qué necesitas? Un Celular.

Pasos:

1. Abris las cámara de tu celular.
2. Lo enfrentas al QR.
3. Te aparece el link. Haces click.
4. Por último, ingresas.

¿Qué vas encontrar? El plano creado con todas
las instituciones y datos de las mismas.

