

Silvia Cappelletti
Colegio Nacional Rafael Hernández
Departamento: Ciencias Exactas - Sección Informática
Asignatura: Informática
Nivel: 1º Año

HISTORIAS ORALES DEL COLEGIO

TEMA

Entendiendo al patrimonio como “Todo aquello que origina manifestaciones culturales de cierta trascendencia o que influye de manera notoria sobre el medio” (1) y a los bienes intangibles como a “aquellas manifestaciones que no tienen un sustento material, sino que corresponden a hechos, formas y maneras no físicas que la tradición mantiene vivas” (2); es intención de este proyecto acercar a los alumnos ingresantes la historia viva del Colegio Nacional. La valoración y difusión del patrimonio intangible (oral) no tiene por qué esperar a que los alumnos egresen de sus cursos.

El presente proyecto apunta a que los alumnos ingresantes al Colegio Nacional desarrollen herramientas para la concientización y valoración del lugar que ocupan, como miembros de la comunidad educativa de su propio colegio, a través del uso racional de un software informático.

- (1) Curso Inventario y Documentación. Arquitecta Gladis Pérez. Ferrando. Cicop Argentina. Buenos Aires 1996
- (2) Pagina de la Dirección General de Patrimonio. Subsecretaría de Cultura del Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. www.dgpat.gov.ar

CONTENIDOS MINIMOS

Concepto de patrimonio. Patrimonio tangible e intangible.
La narración oral en la historia.
Tipos de entrevistas y su implementación como elemento de comunicación.
Configuración de página.
Sangrías.
Encabezados y pie de página.
Numeración de página.
Aplicación de formatos de textos.
Columnas.
Letra capital.
Inserción y manipulación de imágenes.
Configuración de la impresión.

OBJETIVOS

- Asistir al alumno en la interpretación y redacción de narraciones orales.
- Recuperar la información oral sobre el propio colegio: anécdotas, vivencias, historias.
- Ordenar las narraciones orales con la óptima utilización de un procesador de textos (Microsoft Word).
- Aplicar y reforzar conceptos y herramientas específicas de la asignatura (Microsoft Word)

SINTESIS DEL PROYECTO

Los alumnos deberán realizar entrevistas a elección, a algún miembro del Personal docente, no docente, ex alumnos, como protagonistas de las narraciones orales.

Dichas entrevistas tendrán un pautado sobre las temáticas a abordar, por parte del docente, y deberán ser presentadas como apuntes manuales o grabaciones en forma domiciliaria.

Una vez completadas las entrevistas, en el aula, junto al docente, los alumnos llevarán a cabo las siguientes actividades:

- Desgrabación y/o tipeo de las entrevistas en el software específico.
- Procesamiento del texto obtenido aplicando los contenidos propios del software.

Este proyecto será considerado como un trabajo práctico dentro del programa correspondiente a la asignatura Informática, con una duración aproximada de tres clases (seis horas cátedra). En la evaluación se tendrá en cuenta el proceso en la elaboración del trabajo práctico: realización y cumplimiento de pautas para la entrevista, formas de aplicación de los contenidos propios del software informáticos y como resultado final, la entrevista procesada lista para imprimir.

(Cabe aclarar que la impresión estará a cargo del propio docente, ya que es posible que sean necesarios algunos ajustes de los trabajos entregados por los alumnos, teniendo en cuenta una posterior exposición/publicación de los mismos).

BIBLIOGRAFIA PARA EL PROFESOR

Información recopilada del Seminario Semipresencial "Patrimonio y Educación de Pregrado Universitario".

BIBLIOGRAFIA PARA LOS ALUMNOS

"Mi Primera Encarta"

"Biblioteca Encarta"

A través del buscador Google, los alumnos buscarán vocabulario específico en Internet, con la orientación del docente. (Por ej: concepto de patrimonio, patrimonio tangible e intangible).

ESTADO DEL PROYECTO

El proyecto fue implementado durante los días miércoles 29/05/08, 04/06/08, 25/06/08, 16/07/08.

Debilidades:

Discontinuidad en la aplicación del proyecto, debido a paros docentes, feriados y otros días miércoles sin actividades en el colegio.

Fortalezas: Los alumnos ya conocían bien las diferencias entre los conceptos de tangibilidad e intangibilidad, debido a que en el trimestre anterior habían diferenciado los conceptos de Hardware (parte física o tangible de una computadora) y Software (parte lógica o intangible de una computadora).

Realización de una encuesta a los alumnos:

- 1) *¿Qué cosas te gustan del Colegio Nacional (por lo menos enunciar 3 cosas)*
- 2) *¿Qué sugerencia tenés para que sea mejor?*
- 3) *¿Qué significa para vos el Colegio Nacional?*

A través de dichas encuestas, los alumnos expresaron sus gustos, preferencias y su valoración del propio colegio.

Estrategias de superación:

- ❖ Establecer más días para la aplicación del proyecto.
- ❖ Creo conveniente para una próxima aplicación, orientar mejor a los alumnos en la elección de las personas a entrevistar, para que dichas entrevistas se enmarquen con mayor acento en lo que es el patrimonio del colegio.

CONCLUSION DE LA PROPUESTA

La aplicación del presente proyecto cumplió mis expectativas por diferentes razones:

- ❖ A pocos meses de que los alumnos ingresen a “su nuevo colegio”, que hayan podido tener una mirada un poco más detenida en él, y también, según las encuestas, comenzar a valorarlo por ser parte del mismo.
- ❖ Es relevante que el proyecto se haya dirigido a los alumnos ingresantes debido a que los acerca de una forma contundente, a través de una herramienta informática, a la comunidad educativa a la que pertenecen. De esta forma se estimula la construcción de una identidad como alumno.