

## **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](http://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.