

## *VIAJEROS EN EL TIEMPO “RESIGNIFICANDO LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO Y LAS TIC”*

*“Una mirada interdisciplinaria desde el Área de Lengua y Literatura y del Área de TIC”*

Autoras: Autoras: Prof. María de los Ángeles Negro - Prof. Ivana Paz  
Instituto de Formación Continua de San Antonio Oeste - Año: 2025

### **Resumen**

Este artículo describe "Viajeros en el tiempo", un proyecto de microenseñanza de la unidad curricular "Proyectos Educativos con TIC" donde las y los estudiantes del cuarto año del Profesorado de Educación Primaria del IFDC de San Antonio Oeste diseñaron y ejecutaron la propuesta, implementado en séptimos grados de la Escuela Primaria N° 6 de San Antonio Oeste. La propuesta buscó resignificar las efemérides de 1810-1816 mediante el juego y la integración central de las TIC, fundamentado desde la metodología de ABP y las nuevas alfabetizaciones, donde se promovió que las y los estudiantes se convirtieran en protagonistas de la historia, desde una mirada interdisciplinaria, donde las TIC se usaron como nuevos lenguajes para leer, interpretar y producir conocimiento histórico, fomentando competencias comunicativas y digitales.

El proyecto culminó con un streaming en vivo como bitácora final del viaje, compartiendo las reflexiones y producciones de los niños y niñas.

**La integración de las TIC en el aula: Un proyecto para potenciar el aprendizaje con innovación en aulas de séptimo grado.**

*Introducción*

En un mundo en constante transformación, la educación no puede permanecer estática, y como afirma Mariana Maggio (2022), “...en un mundo que muta, no podemos seguir enseñando del mismo modo...”, en este contexto, la unidad curricular "Proyectos Educativos con TIC" se diseñó precisamente para formar futuros docentes capaces de innovar pedagógicamente. Este artículo detalla la planificación, ejecución y resultados de una experiencia de microenseñanza diseñada y puesta en práctica por las y los estudiantes del cuarto año del Profesorado de Educación Primaria, lo que comenzó como un ejercicio académico obligatorio se convirtió en una propuesta viva y significativa al ser implementada en una escuela asociada, demostrando el valor de conectar la formación con la práctica real. Bajo esta premisa, nació el proyecto "Viajeros en el tiempo", diseñado para las y

los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Primaria N° 6 "12 de Octubre" de San Antonio Oeste. La temática central, acordada con las docentes de la institución educativa, fue resignificar el período histórico de 1810-1816 mediante un enfoque lúdico e integrador, a través de esta propuesta, donde se buscó que los niños y niñas desarrollaran competencias digitales, trabajando de forma colaborativa para convertirse en lectores críticos y reflexivos del pasado y del presente. El objetivo final era que, a través de la misión de encontrar una bandera perdida, dejen de ser espectadores para convertirse en protagonistas de su propia historia.

*¿Cómo innovar para seguir enseñando sin perder el foco? Un Viaje en el Tiempo por*

*Estaciones*

La estrategia didáctica principal fue el trabajo por estaciones, un diseño inmersivo y participativo estructurado en tres encuentros presenciales durante el mes de junio de 2025, esta metodología responde directamente al desafío de cómo innovar para seguir

enseñando sin perder el foco pedagógico, ya que cada estación y cada herramienta tecnológica se pusieron al servicio de un objetivo claro ... resignificar la historia de manera crítica y colaborativa.

Nuevos roles y nuevas maneras de leer y producir conocimiento

Desde el inicio, el proyecto buscó transformar el rol tradicional del/la estudiante, donde:

En la Estación N°1: Operación celeste y blanca, las y los estudiantes se enfrentaron a una misión; la bandera creada por Manuel Belgrano en 1812 había desaparecido, para resolver el enigma, no actuaron como individuos pasivos, sino que se organizaron en equipos y asumieron roles específicos como "El Cronista", "El Tesorero del Tiempo" y "El Descifrador", fomentando la organización grupal y el trabajo cooperativo. Este cambio de rol los convirtió en protagonistas de su propio aprendizaje.

Esta dinámica se profundizó en la Estación 2: Reimaginando nuestra bandera, donde las y los estudiantes no sólo consumieron

información, sino que se convirtieron en productores de conocimiento. Tras reflexionar sobre los valores de identidad y diversidad, utilizaron herramientas de inteligencia artificial (IA) como ChatGPT o META para diseñar sus propias banderas, esta actividad es un claro ejemplo de las nuevas formas de producir conocimiento, donde la tecnología media la creatividad y el pensamiento crítico.

*Leer las pantallas: la formación de lectores críticos y reflexivos*

El proyecto asumió la responsabilidad de enseñar a "leer" en un sentido amplio, más allá del texto escrito.

En la Estación 3: Desaparición de la bandera, las y los estudiantes tuvieron que analizar críticamente imágenes de personajes históricos para descifrar pistas e identificar al Virrey Cisneros como el culpable del robo, posteriormente, utilizaron la aplicación Genially para seguir un recorrido virtual, demostrando habilidades de lectura no lineal en una interfaz interactiva para descubrir dónde estaba escondida la bandera.

Finalmente, en la Estación 4: Memoria Patria, se utilizó nuevamente Genially para un juego interactivo llamado "Desafío de la memoria", que permitió consolidar los aprendizajes de forma lúdica y dinámica. Como cierre simbólico de este proceso de lectura y producción, crearon un monograma digital con palabras que resumían su aprendizaje.

#### *El rol central de las TIC y la metodología ABP*

El proyecto se fundamentó en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), promoviendo la investigación y el trabajo en equipo. La integración de las TIC no fue meramente instrumental, sino que configuró la propuesta misma, desde el uso de la IA para crear contenido, las aplicaciones interactivas para resolver enigmas, hasta la producción de un streaming final, cada herramienta construyó un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, adaptado a las nuevas formas de consumir y producir conocimiento.

#### *La bitácora final del viaje*

La evaluación del proyecto fue concebida como un proceso integral y continuo, combinando autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, este enfoque culminó en el evento de cierre con un streaming que funcionó como "La bitácora final del viaje", en este espacio, estudiantes representantes de cada sección, junto a sus tutores, compartieron las experiencias y reflexiones del proyecto.

Durante la transmisión, se presentaron las producciones realizadas, como el fotomosaico con todas las banderas creadas, y se generó un espacio clave para que las y los niñas/os expresaran qué aprendieron y qué significó para ellos "vivir" la historia". Este acto final de comunicación no sólo sirvió como una instancia de evaluación de los aprendizajes, sino que también, demostró cómo las TIC puede amplificar las voces de las y los estudiantes, dando visibilidad al trabajo realizado y permitiendo compartirlo con toda la comunidad educativa.

#### *Conclusiones*

La experiencia "Viajeros en el tiempo" demuestra que la innovación pedagógica es posible cuando la tecnología se integra con un propósito claro y significativo, más que una simple actividad, este proyecto de microenseñanza logró su objetivo de resignificar las efemérides, transformando el aprendizaje de la historia en una aventura lúdica e inmersiva. La integración planificada de las TIC fue clave para que las y los estudiantes dejaran de ser espectadores y se convirtieran en protagonistas de su propia historia, desarrollando no sólo competencias digitales, sino también habilidades críticas, creativas y colaborativas.

Este proyecto no sólo cumplió con los objetivos formativos de la unidad curricular "Proyectos Educativos con TIC", sino que dejó una huella emotiva y duradera en las y los niñas y niños. La reflexión final del viaje fue contundente, donde las efemérides no son sólo actos escolares, sino "puertas para comprender el presente y soñar el futuro".

## Referencias

- Consejo Provincial de Educación de Río Negro. (2015). *Diseño Curricular Jurisdiccional del Profesorado de Educación Primaria*. Resolución CPE N°4249/152.
- Dussel, I., & Southwell, M. (2007). La escuela y las nuevas alfabetizaciones. Lenguajes en plural. *El Monitor*, (13)5.
- Kaufman, A. (2010). *Leer y escribir: el día a día en las aulas*. AIQUE6.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Paidós
- Maggio, M. (2022). *Híbrida: Enseñar en la universidad que no vimos venir*. Paidós.

### Apéndice/Anexos

Para ofrecer una visión más completa y multimedial del proyecto "Viajeros en el tiempo", se incluyen a continuación los enlaces a los recursos audiovisuales utilizados durante la fase de comunicación inicial. Estos materiales fueron diseñados por las y los estudiantes del Profesorado de Educación Primaria como parte de la planificación del proyecto y sirvieron para presentar la propuesta a las familias e invitar a los niños y niñas a participar en la misión.



### Apéndice A: Vídeo de presentación para las familias

Este video fue creado para informar a las familias sobre la implementación del proyecto de microenseñanza en la escuela, presentando al grupo de estudiantes del IFDC que llevarían a cabo las actividades.

### **Enlace:**

<https://drive.google.com/file/d/1EpxOpGhAU8Yqn-FzLip1A1BvcQdMBBYr/view?usp=sharing>

### Apéndice B: Invitación para las y los niñas/os.

Esta invitación se diseñó para captar el interés de las y los estudiantes de séptimo grado, introduciendo la temática del viaje en el tiempo y la misión de una manera lúdica y atractiva, con el fin de generar afectación y garantizar su implicancia en el proyecto.



*Apéndice C: Video de cierre – Streaming*  
*"La Bitácora Final del Viaje"*

Este video corresponde a la grabación del *streaming* final del proyecto, realizado el 26 de junio de 2025, en este espacio, que funcionó como una "bitácora final del viaje", las y los estudiantes compartieron sus reflexiones, presentaron las producciones realizadas (como el fotomosaico de banderas) y expresaron qué significó para ellos "vivir la historia". Este producto final fue compartido con las familias para dar visibilidad a todo el proceso de aprendizaje

**Enlace:**

<https://youtu.be/usylPA2EVaY?si=B9wKzULpu0u9fgK5>



