

Ecos de la memoria: Un recorrido por la Identidad Cultural Local.

Laura Gabriela Gayoso

Escuela Provincial No 723 Puerto Argentino

lauraggayoso2410@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-0177-3028>

Resumen:

El presente trabajo describe una propuesta pedagógica destinada a estudiantes de 1er año de Educación Secundaria, cuyo propósito es acercarlos al patrimonio cultural de la comunidad mediante un recorrido interactivo guiado por un robot. La iniciativa surge a partir de una necesidad observada de manera reiterada en el aula: la creciente desconexión de los adolescentes con la historia, los símbolos y los espacios significativos de la ciudad donde viven. Muchos transitan diariamente por lugares cargados de valor cultural sin conocer su origen o su importancia para las generaciones anteriores, lo que debilita el sentido de pertenencia y la apropiación del territorio. A esta problemática se suma un rasgo característico de la matrícula actual: la presencia cada vez mayor de estudiantes provenientes de otros países o de distintas provincias argentinas. Para quienes llegan sin referencias previas del contexto local, conocer la historia del lugar resulta fundamental para integrarse a la comunidad educativa y construir un vínculo significativo con su nuevo entorno. En este contexto, se diseñó un proyecto interdisciplinario que integra investigación histórica, mapeo digital, programación robótica y la creación de un recorrido cultural interactivo. El enfoque combina aprendizaje basado en proyectos, construccionismo y aprendizajes basados en el lugar, permitiendo que los estudiantes asuman un rol activo y se conviertan en “guardianes de la memoria” de su comunidad. El producto final consiste en una maqueta del barrio, un robot guía capaz de recorrerla y estaciones donde se presentan los contenidos culturales relevados. La experiencia busca no solo acercar la historia local a los estudiantes, sino también promover habilidades digitales, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y una mirada más consciente y situada sobre el territorio que habitan. En síntesis, se trata de una propuesta STEAM orientada a fortalecer la identidad local mediante tecnología educativa y aprendizajes contextualizados

Palabras clave: Tecnología Educativa, Educación Secundaria, Patrimonio Cultural, Robótica Educativa, STEAM.

Abstract: This paper presents an educational proposal designed for first-year secondary students, aimed at bringing them closer to the cultural heritage of their community through an interactive tour guided by a robot. The project originates from a recurring need observed in the classroom: adolescents' growing disconnection from the history, symbols, and significant spaces of the city they inhabit. Many of them walk daily through

culturally meaningful places without understanding their origins or the value they hold for previous generations, which weakens their sense of belonging and connection to the territory.

This issue is further intensified by an increasingly diverse student population, including newcomers from other provinces and countries. For these students, who often lack prior knowledge of the local context, learning about the community's history becomes essential for building identity and integrating meaningfully into the school environment. In response to this situation, the project integrates historical research, digital mapping, robotics programming, and the creation of an interactive cultural circuit. It combines Project-Based Learning, Constructionism, and Place-Based Education, enabling students to take an active role as “guardians of memory” in their community. The final product includes a physical model of the neighborhood, a programmed robot guide, and stations presenting the cultural content investigated by the students. The proposal aims not only to bring local history closer to young people but also to foster digital skills, critical thinking, collaboration, and a deeper understanding of the environment they inhabit. Overall, it constitutes a situated STEAM project that strengthens local identity through meaningful, technology-mediated learning experiences.

Keywords: Educational Technology, Secondary Education, Cultural Heritage, Educational Robotics, STEAM

Introducción

La idea de este proyecto nació al observar una situación que se repite año tras año: nuestros estudiantes atraviesan espacios cargados de historia sin detenerse a pensar que representan o porque están ahí. Monumentos, murales, fachadas centenarias o edificios emblemáticos pasan a formar parte del paisaje rutinario, casi invisible, y pierden su valor simbólico para quienes transitan diariamente ese entorno.

A este fenómeno se suma un dato relevante de la realidad escolar actual: la presencia creciente de estudiantes inmigrantes, tanto de otros países como de distintas provincias argentinas. Muchos llegan sin conocer la historia local, sin referencias de los símbolos urbanos, y en algunos casos sin un sentido claro de pertenencia al lugar que ahora habitan. Esta diversidad enriquece profundamente la vida local escolar, pero también plantea el desafío de generar espacios donde todos puedan reconocer se como parte de la comunidad.

Guardianes de la memoria se construye precisamente en ese cruce: la necesidad de fortalecer la identidad local y la oportunidad de hacerlo a través de la tecnología educativa. La propuesta combina el mapeo digital, programación en bloques y la robótica para diseñar un recorrido cultural en el que los estudiantes investigan, construyen y narran la historia de la ciudad desde sus propias voces.

El propósito general del proyecto es integrar saberes tecnológicos con los contenidos de las ciencias sociales para promover un aprendizaje situado y significativo. Este trabajo desarrolla los fundamentos teóricos, el proceso de diseño, las etapas de implementación y las reflexiones surgidas durante la experiencia. En síntesis, se trata de una propuesta STEAM situada, construida desde y para el territorio, que revaloriza el aprendizaje basado en el lugar como motor de sentido y pertenencia.

Desarrollo

El proyecto se fundamenta en un enfoque pedagógico que combina el Aprendizaje Basado en el Lugar, el construccionismo y la integración de tecnologías educativas para promover una comprensión significativa del territorio y su historia. Tal como plantea Sobel (2004), el entorno cercano es una fuente legítima de conocimiento, y cuando los estudiantes investigan su propio barrio o ciudad, se involucran emocionalmente con aquello que descubren, desarrollan pertenencia y otorgan sentido a los espacios que habitan. En esta línea, la propuesta se construye desde el territorio y para el territorio, con la intención de que los estudiantes comprendan que la historia local también forma parte de su identidad.

Aprendizaje basado en el lugar

Este enfoque propone que el entorno cercano es una fuente legítima de conocimiento. Al investigar la historia de la ciudad, los estudiantes se conectan con la comunidad y otorgan sentido a los espacios que habitan.

Construccionismo

Desde la perspectiva de Papert, el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes construyen objetos que pueden ser compartidos con otros y puestos en circulación dentro de la comunidad educativa. En esta propuesta, la maqueta del barrio, las paradas culturales y el robot guía funcionan como objetos con sentido, capaces de reunir las ideas, interpretaciones y producciones de los propios estudiantes. Tal como señala Papert (1991) en *Mindstorms: niños, computadoras e ideas poderosas*, la construcción de artefactos concretos permite transformar el conocimiento en una experiencia tangible y significativa. En este caso, el proyecto se estructura como un desafío interdisciplinario que articula contenidos de Ciencias Sociales, Educación Tecnológica y Prácticas del Lenguaje, promoviendo la autonomía, el análisis crítico y el trabajo cooperativo como parte del proceso formativo.

Diseño del proyecto

El diseño general del proyecto se organiza en torno a la creación de un ECO Museo Interactivo Robótico, pensado como un espacio pedagógico donde convergen la investigación histórica, la producción tecnológica y la narración cultural del territorio. El recorrido comienza con la elaboración de un mapa digital colaborativo construido a partir de las búsquedas y entrevistas realizadas por los estudiantes. A partir de esa información, cada grupo diseña una estación cultural donde presenta los contenidos seleccionados, incorporando textos, imágenes y recursos multimediales vinculados al patrimonio local.

Este trabajo se complementa con la construcción de una maqueta física que representa el recorrido elegido y con la programación de un robot guía capaz de desplazarse entre las paradas y activar la presentación de los materiales elaborados. Este proceso implica distintas fases: la identificación de puntos de interés cultural, la selección y validación de información confiable, el diseño narrativo y visual de las estaciones, la programación del robot y, finalmente, la integración de todos los elementos en un recorrido coherente. En conjunto, estas etapas no solo permiten desarrollar

habilidades tecnológicas y de investigación, sino que también favorecen una comprensión más profunda del territorio y de las historias que lo conforman

Recursos empleados

Software

- Google My Maps
- mBlock

Hardware

- notebook o pc
- kits de robótica educativa
- sensores de color o ultrasonido

Materiales:

Afiches, vinilo o cartón para las maquetas

Cinta aisladora negra

Fotografías y documentos históricos

Etapas del Desarrollo

Etapas	Semanas	Actividades	Recursos
Exploración	1-2	Recorrida por el barrio y sitios de interés	
Investigación y mapeo	3-4	Búsqueda de información digital y armado de mapeo	Google My Maps
Diseño	5-6	Creación de estaciones culturales y preparación de los contenidos	
Programación	7-8	Diseño del recorrido y programación del robot	mBlok
Integración	9	Montaje y pruebas del circuito	Todas
Exposición	10	Presentación del museo interactivo	Todas

Conclusión

La propuesta “guardianes de la memoria” se plantea como una iniciativa a desarrollar durante el próximo ciclo lectivo y constituye una oportunidad para integrar tecnología educativa, investigación histórica y construcción de identidad local del aula de 1er año. Se espera que, a partir de esta experiencia, los estudiantes puedan acercarse al patrimonio cultural de su comunidad desde una perspectiva activa, crítica y creativa, utilizando la robótica y el mapeo digital como medios para comprender y reinterpretar el territorio que habitan.

El proyecto buscará generar instancias de participación significativas especialmente para aquellos que provienen de otras provincias o países y que llegan a la escuela sin referencias previas del contexto local. Se considera que este recorrido local guiado por un robot puede funcionar como puerta de entrada accesible para conocer la historia de la ciudad y fortalecer el sentido de pertenencia.

Además, se espera que la propuesta contribuya al desarrollo de capacidades vinculadas a la alfabetización digital, el pensamiento computacional, la comunicación, la organización del trabajo por proyectos y la colaboración entre pares. La construcción del circuito, la investigación guiada y la programación del robot constituirán experiencias tecnológicas con sentido pedagógico y social.

A futuro. La meta es que este recorrido interactivo pueda ampliarse con nuevos puntos culturales, integrar la participación de otros cursos y convertirse en un recurso institucional que crezca año tras año. Esta primera planificación sienta las bases para un proyecto que aspira a consolidarse como propuesta sostenida y significativa dentro de la comunidad educativa. Sin embargo, también se reconoce que su implementación demanda enfrentar desafíos concretos, como la disponibilidad de tiempo escolar, el acceso a recursos tecnológicos y la formación docente en robótica. Asumir estas limitaciones no debilita la propuesta, sino que permite comprenderla de manera realista y reafirmar la necesidad de seguir construyendo espacios donde la tecnología, la

historia y la identidad local puedan encontrarse. En definitiva, este proyecto busca abrir un camino posible y sostenible hacia una educación más situada, más consciente y más profundamente vinculada con el territorio.

Referencias:

- Cabello, A., et al. (2020). Robótica y Proyectos STEAM: Desarrollo de la creatividad en Educación Primaria. BIT de píxel. Revista de Medios y Educación, (58), 73–92.
- Caviedes, G. E. B. (2024). El aprendizaje basado en el lugar y sus alcances. Revisión sistemática que vincula ABL con el aprendizaje situado, destacando su rol en contextos auténticos para el desarrollo de habilidades colaborativas.
- Ministerio de Educación de Argentina. (s.f.). Programación y robótica. Documento oficial que enmarca la robótica en la alfabetización digital, promoviendo la creatividad, la exploración tecnológica y el trabajo interdisciplinario en entornos STEAM.
- Papert, S. (1991). Mindstorms: Niños, computadoras e ideas poderosas. Barcelona: Libros Básicos.
- Retana Quirós, D. (2023). Aprendizaje Basado en el Lugar (ABL) y el aprovechamiento de la experiencia cotidiana. Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica, (27).
- Sobel, D. (2004). Educación basada en el lugar: Conectando aulas y comunidades. Great Barrington, MA: Orion Society.