

Memorias del voto: relatos digitales de nuestra democracia

Eje temático: Integración de tecnologías en el aula

Autor: Manuel Benítez

Correo electrónico: manbenitez@abc.gob.ar

Ciudad/distrito y región educativa: La Matanza – Región educativa N° 3

Institución educativa: ISFDyT N° 56

Resumen:

El proyecto “Memorias del voto” se desarrolló en el marco del taller “El docente como formador de ciudadanía” con estudiantes del ISFD N° 56 del Profesorado de Educación Primaria. A lo largo de cinco clases, se abordaron hitos históricos del sufragio en Argentina mediante herramientas digitales e inteligencia artificial. La experiencia incluyó investigación, redacción de monografías, elaboración de guiones y producción de contenidos audiovisuales como podcasts o videos. El objetivo fue promover la reflexión sobre la democracia y el rol del voto, integrando tecnologías accesibles y fomentando la participación activa. La propuesta permitió a los futuros docentes explorar estrategias para trabajar la formación ciudadana en la infancia, reconociendo el valor de la memoria histórica y el uso pedagógico de recursos digitales.

Palabras clave: ciudadanía, voto, tecnologías digitales, formación docente, democracia

1. Descripción general de la experiencia de educación digital

La experiencia “Memorias del voto: relatos digitales de nuestra democracia” se desarrolló en el marco del taller “El docente como formador de ciudadanía”, con estudiantes del Profesorado de Educación Primaria del ISFDyT N° 56 de Gonzalez Catan. A lo largo de cinco clases, se propuso un recorrido pedagógico que integró investigación histórica, reflexión crítica y producción digital, con el objetivo de fortalecer el rol del futuro docente en la formación ciudadana.

El proyecto partió de la premisa de que el voto es una herramienta colectiva que construye presente y futuro, y que la escuela tiene un papel central en la promoción de la participación democrática. Desde esta perspectiva, se trabajó con hitos históricos del sufragio en Argentina, utilizando herramientas digitales como asistentes inteligencia artificial generativa, editores de audio y video, y plataformas colaborativas.

La propuesta incluyó la elaboración de monografías breves, guiones para podcasts o videos, y la producción de contenidos audiovisuales que fueron compartidos en espacios institucionales. Esta metodología permitió articular el pasado y el presente democrático, promoviendo la participación activa de los estudiantes y el uso pedagógico de tecnologías accesibles.

Además, se recuperaron consignas de cada época como "Votos si y Botas no" o "Braden o Perón", que sirvieron como disparadores para reflexionar sobre el valor del sufragio y su abordaje en la escuela primaria. La experiencia se consolidó como un dispositivo pedagógico que habilita la producción de sentidos, el trabajo colaborativo y la apropiación crítica de herramientas digitales en función de la formación ciudadana.

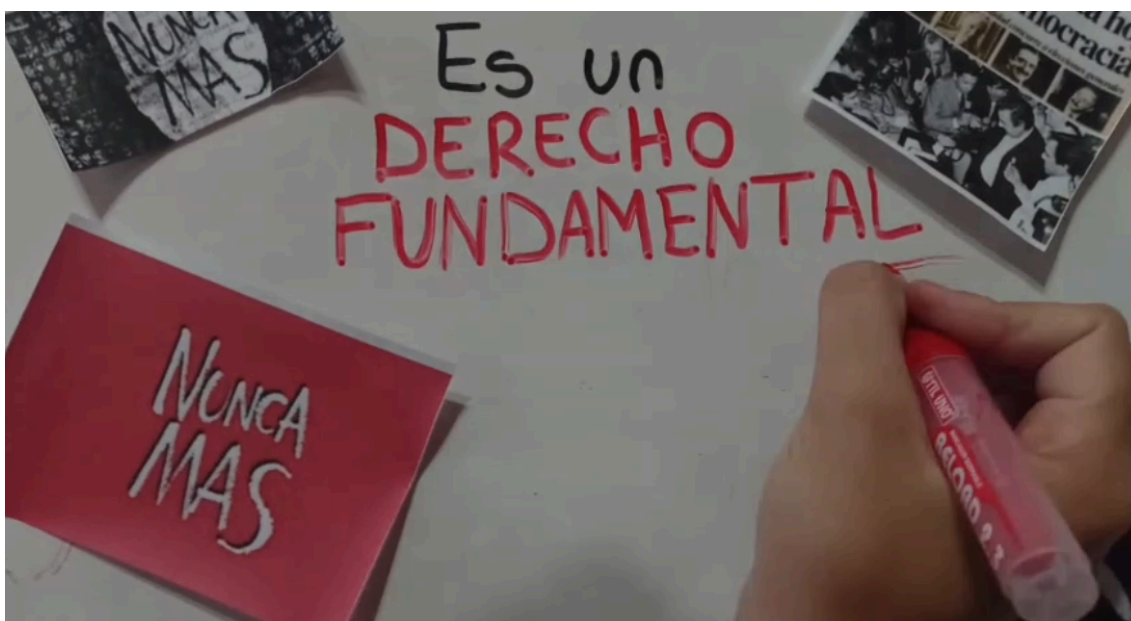
2. Desarrollo y análisis

Planificación:

La propuesta se organizó en cinco clases, cada una con objetivos específicos y articuladas de manera progresiva: iniciar la investigación, sistematizar la información, transformar el contenido en un relato digital, producir el material y reflexionar sobre el proceso.

El trabajo comenzó con una instancia de investigación en la que los y las estudiantes seleccionaron uno de los hitos históricos del sufragio en Argentina. A través del uso de herramientas digitales, como buscadores con inteligencia artificial generativa, accedieron a fuentes históricas, artículos periodísticos, entrevistas y documentos académicos. Esta etapa permitió construir una primera aproximación al contexto político y social de cada momento histórico, identificando actores clave, consecuencias y frases emblemáticas como "Voto sí, botas no" o "Braden o Perón", que funcionaron como disparadores para el análisis y la reflexión.

Luego, se elaboró una monografía breve de entre una y dos páginas, en la que se sistematizó la información recopilada. Este texto incluyó una introducción al hito elegido, un desarrollo que abordó el contexto histórico, los actores involucrados y las consecuencias del hecho, así como una reflexión pedagógica sobre cómo abordar el tema en la escuela primaria, destacando los valores democráticos que pueden promoverse desde la infancia.



A partir de la monografía, se diseñó un guion narrativo para la producción de un podcast o video breve. El guion contempló una estructura clara: presentación del hito, desarrollo del relato histórico, reflexión sobre el valor del voto y cierre con un mensaje que interpelara a la audiencia. En esta etapa, los estudiantes asumieron distintos roles dentro de sus grupos (narración, edición, producción), fortaleciendo el trabajo colaborativo y la toma de decisiones compartidas.



Finalmente, se llevó a cabo la producción audiovisual colectiva, utilizando herramientas accesibles como Audacity, CapCut, Canva o InShot. Los productos finales fueron compartidos en espacios institucionales, promoviendo el diálogo entre pares y la reflexión sobre el rol del docente en la construcción de ciudadanía. Esta experiencia permitió a los estudiantes integrar saberes históricos, pedagógicos y tecnológicos, consolidando una práctica educativa situada, crítica y creativa.

Objetivos:

- Fortalecer la construcción de una ciudadanía crítica y comprometida desde las primeras etapas de la formación docente, promoviendo la apropiación de valores democráticos y el ejercicio reflexivo de los derechos y deberes ciudadanos.
- Favorecer la integración significativa de tecnologías digitales emergentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando su uso como herramientas para la producción de conocimiento, la comunicación y la participación activa.

- Estimular el trabajo colaborativo y la creación colectiva de producciones pedagógicas innovadoras, que articulen saberes históricos, tecnológicos y didácticos en función de una educación transformadora y situada.

3. Reflexiones finales

La experiencia permitió la producción de contenidos digitales significativos, en los que los estudiantes lograron articular información histórica con reflexiones pedagógicas pertinentes. Se evidenció una comprensión profunda del valor del voto como derecho y como práctica democrática, así como del rol de la escuela en su enseñanza. Además, se promovió el desarrollo de habilidades digitales y comunicativas, mediante el uso de herramientas tecnológicas accesibles y la participación en procesos colaborativos de edición, guionado y producción audiovisual.

A lo largo del proyecto, se consolidó la idea de que el uso de tecnologías digitales puede enriquecer la enseñanza de la ciudadanía, no solo como recurso técnico, sino como medio para generar pensamiento crítico y participación activa. La memoria histórica se reveló como una herramienta pedagógica poderosa para formar conciencia democrática, permitiendo a los estudiantes conectar el pasado con los desafíos del presente. Asimismo, se reafirmó que el rol docente implica generar espacios de reflexión, diálogo y construcción colectiva de sentido, especialmente en torno a temas de relevancia social.

Uno de los principales desafíos fue la accesibilidad a herramientas digitales, tanto en términos técnicos como en el manejo por parte de los estudiantes. Sin embargo, esta dificultad se convirtió en una oportunidad para explorar soluciones creativas, compartir saberes entre pares y fortalecer la autonomía tecnológica del grupo. La coordinación de roles dentro de los equipos también presentó ciertas complejidades, especialmente durante la etapa de producción audiovisual, lo que impulsó a los estudiantes a desarrollar habilidades de organización, comunicación y trabajo colaborativo.

El tiempo disponible para profundizar en algunos contenidos fue acotado, lo que limitó en ciertos casos la posibilidad de una elaboración más personal y creativa. No obstante, se logró una investigación sólida y bien fundamentada, que sentó las bases para futuras producciones con mayor profundidad. La escasa construcción propia del discurso observada en algunos trabajos puede entenderse como parte del proceso formativo de estudiantes que transitan su primer año de carrera. Lejos de ser una debilidad, esta situación se interpreta como una instancia de aprendizaje que invita a

seguir fortaleciendo la autonomía intelectual, el pensamiento crítico y la capacidad de análisis en experiencias pedagógicas posteriores.

El cierre de la experiencia a través de la realización de un producto audiovisual breve resultó ser una instancia altamente significativa, tanto en términos pedagógicos como formativos. Esta dinámica permitió a los estudiantes transformar la investigación en una narrativa digital, integrando saberes históricos, reflexiones personales y herramientas tecnológicas en una producción colectiva. La incorporación de la cultura digital como medio expresivo y colaborativo no solo enriqueció el proceso de aprendizaje, sino que también ofreció a los futuros docentes recursos concretos para pensar propuestas innovadoras en sus propias aulas. Esta experiencia dejó en evidencia que la construcción de ciudadanía puede abordarse desde formatos creativos y actuales, y que el trabajo con tecnologías digitales no es solo una competencia técnica, sino una herramienta poderosa para fomentar la participación, el pensamiento crítico y la producción de sentido en contextos educativos diversos.

1º 2º
**Educación
Primaria**

⚡ 🔋 65% ☀️ **AUTO**

**El 2001 nos dejó cicatrices,
pero nos enseñó que la dignidad colectiva
es más fuerte que cualquier decreto.
Recordemos que la democracia
no es un espectáculo pasivo,
sino una construcción frágil y valiosa.
Aquel "Que se vayan todos"
era un llamado a participar, a ser mejores.
La pregunta no es si puede repetirse,
sino ¿qué hacemos hoy?
con nuestro voto y memoria,
para construir un futuro
que no se parezca a ese pasado.**

ISFD y T N° 56

¡Gracias por escucharnos!

● **REC**