

¿Cómo mandaban mensajes tus abuelos?

Category: Comunidad de Comunicación
5 de febrero de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

La evolución de los medios de comunicación y los cambios tecnológicos a través del tiempo.

Pregunta impulsora:

¿Cómo se comunicaban antes las personas y qué cambió con la llegada de las nuevas tecnologías?

Contexto:

Los niños conviven con celulares, redes sociales y mensajes instantáneos, pero muchas veces desconocen cómo se comunicaban sus familias en otras épocas. Este proyecto surge para recuperar esa memoria familiar y comprender el valor cultural de los medios de comunicación.

La participación de abuelos y familias permitió crear un Museo Escolar de la Comunicación con objetos reales y relatos personales.

Desde Tecnología y Lengua se incorporó además el uso de inteligencia artificial, que permitió crear afiches, imágenes intervenidas y producciones visuales comparativas entre “antes y ahora”.

Objetivo general del proyecto:

Indagar y comunicar los cambios en los medios de comunicación a lo largo del tiempo, integrando relatos familiares, TIC, inteligencia artificial y producciones artísticas para elaborar un museo escolar, recursos visuales y un programa radial.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Capacidades

- Indagación de información en fuentes familiares y digitales.
- Uso significativo y crítico de las TIC e IA.

- Producción oral, escrita y audiovisual.
- Colaboración y trabajo en equipo.
- Interpretación de cambios en la vida social.
- Expresión artística a través de radio y recursos visuales.

LENGUA

- Organizar información para comunicar con claridad.
- Producir textos breves acompañados de imágenes creadas con IA.
- Ampliar vocabulario relacionado con medios y tecnología.

CIENCIAS SOCIALES

- Reconocer diferencias entre medios antiguos y actuales.
- Relacionar objetos y relatos familiares con cambios sociales.
- Participar como expositor en el Museo Escolar seguro y organizado.

TECNOLOGÍA

- Utilizar IA para crear imágenes y afiches relacionados con el proyecto.
- Diseñar y jugar actividades interactivas digitales.
- Comprender el rol de la tecnología en la comunicación.
- Seleccionar imágenes, audios y videos para la exposición y el programa radial.

MÚSICA

- Utilizar IA para crear imágenes y afiches relacionados con el proyecto.
- Diseñar y jugar actividades interactivas digitales.
- Comprender el rol de la tecnología en la comunicación.
- Seleccionar imágenes, audios y videos para la exposición y el programa radial.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ciencias Sociales, Lengua, Tecnología y Música

Contenidos curriculares:

LENGUA

Contenidos

- Textos informativos breves.
- Escritura de afiches y epígrafes.
- Lectura y registro de anécdotas familiares.
- Escritura del guion radial.
- Producción de preguntas para entrevistas a abuelos y familias.

CIENCIAS SOCIALES

Contenidos

- Evolución de los medios de comunicación.
- Objetos históricos como fuentes.
- Descripción de cambios científicos y tecnológicos.
- Comunicación antes y ahora.

TECNOLOGÍA

Contenidos

- Uso de inteligencia artificial para la creación de afiches e imágenes.
- Creación del juego interactivo con Wordwall.

- Comparación digital de medios antes/ahora.
- Registro audiovisual (fotos, audios, videos).
- Herramientas de edición básica.

MÚSICA

Contenidos

- La voz como recurso expresivo en radio.
- Producción de cortinas y efectos sonoros.
- Ritmo, tono e intensidad para leer frente al micrófono.

Producto final esperable:

1) Museo Escolar de la Comunicación:

Con objetos reales aportados por abuelos y familias (cartas, telegramas, teléfonos antiguos, televisores sin control remoto, radios), afiches informativos, fotos antiguas y producciones visuales creadas con IA. Imágenes creadas con inteligencia artificial.

- Retratos de los niños/as ambientados en los años 70, 80 y 90 (estética, vestimenta, objetos y escenarios típicos).
- Afiches informativos para cada estación del museo.
- Carteles comparativos sobre medios de comunicación “de antes” y “de ahora”.
- Afiches publicitarios para la Feria de Ciencias.

Programa radial “¡Hola, te hablo del pasado!”

Duración: 5-7 minutos, producido por 10 estudiantes.

Juego interactivo digital : “Ayer y Hoy” (Tecnología) realizado con Wordwall, incluye:

- Caja de preguntas y respuestas.
- Clasificación de imágenes (medios antiguos vs. actuales).

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Elegir un tema central (p. ej., la imprenta, la radio, el telégrafo, Internet, redes sociales, evolución del periodismo, comunicación prehistórica, etc.).

Buscar fuentes primarias si es posible (cartas, periódicos antiguos, fotografías).

Identificar causas, consecuencias y contexto histórico.

Comparar diferentes tecnologías de comunicación según la época.

Evaluar cómo la tecnología o forma de comunicación cambió la vida de las personas.

Identificar transformaciones culturales, económicas o políticas relacionadas.

Relacionar con innovaciones previas y posteriores.

Preparar guión.

Seleccionar imágenes, audios o fragmentos históricos.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

AMPLIFICADOR DE SONIDO

INTERNET

IMPRESORA

KIT MUSICAL

PC

Organizaciones aliadas:

Radio de la localidad-Comuna

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Ciudadanía digital, Convivencia, Diseño e impresión 3D, Diseño gráfico y editorial. Estrategias de Comunicación, Herramientas digitales para el aula, Producción de podcast y streaming, Producción musical, Uso de Inteligencia Artificial.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

- Indagación y búsqueda de información familiar.
- Participación en entrevistas a abuelos.
- Claridad y coherencia en afiches y textos informativos.
- Uso adecuado de IA y TIC.
- Presentación oral en el museo y en el programa radial.
- Comprensión de cambios entre medios antiguos y actuales.
- Trabajo colaborativo y respeto por turnos.
- Creatividad en afiches, imágenes y estaciones del museo.

Instrumentos:

- Lista de cotejo.
- Registro anecdótico del docente.
- Observación del desempeño en el juego digital.
- Autoevaluación sencilla.

Indicadores de logro:

- Explica con sus palabras cómo se comunicaban antes.
 - Identifica objetos y tecnologías antiguas.
 - Produjo textos cortos informativos y afiches.
 - Utilizó IA de forma guiada para crear imágenes y anuncios.
 - Participó del juego interactivo y comprendió sus consignas.
 - Expuso con seguridad en el museo.
 - Participó del programa radial respetando turnos.
 - Valoró los relatos familiares como fuente de información histórica.
-

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Museo Escolar de la Comunicación

Incluye:

- Objetos reales donados por abuelos y familias.
- Afiches informativos hechos por los niños + imágenes generadas con IA.
- Fotos de los estudiantes ambientados en los 70, 80 y 90.
- Estaciones interactivas.
- Computadoras con videos y con el juego digital “Ayer y Hoy”.

Afiches publicitarios y promocionales

Realizados con IA:

- Invitaciones a las familias.
- Carteles para la entrada del museo.
- Anuncios dentro de la Feria de Ciencias.

Programa radial en vivo

Transmitido durante la Feria.

De los resultados:

Presentación pública

Realizar una exposición oral frente al grupo o comunidad educativa.

Difusión digital

Crear una publicación en redes sociales e la escuela o escolares resumiendo los hallazgos.

Diseñar infografías o reels breves con datos clave.

Exposición gráfica o museo escolar.

Montar una pequeña exposición en el aula o en el patio de la escuela.

Incluir objetos, imágenes o documentos relacionados con la historia de la comunicación

Integrantes del proyecto:

Mogni, Alicia Raquel – Docente de grado.
Mugas, Larisa – Docente de grado.
González Vanesa – Docente de Tecnología
Mazzuchelli, Georgina – Docente de Música

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 6
Estudiantes: 20

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Zucchi Carolina
Email del referente: carolazl.cz@gmail.com