

Te escucho, mientras espero...

Category: Comunidad de Comunicación
3 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Promoción de la oralidad y la comprensión lectora. Inclusión de estudiantes con dificultades lectoras. Uso de la tecnología para la difusión de la literatura.

Pregunta impulsora:

¿De qué manera la producción de un Banco Sonoro de Narrativas, grabado y editado por los estudiantes con calidad profesional, puede democratizar el acceso a la literatura y fortalecer las habilidades de oralidad y comunicación en la comunidad de Puerto Gral. San Martín?

Contexto:

En muchas instituciones educativas el acceso a la literatura enfrenta barreras como dificultades en la lectura, falta de material accesible o desinterés por la lectura tradicional. Este proyecto busca superar estos obstáculos mediante la creación de un banco sonoro de narrativas clásicas y emergentes grabadas por los alumnos, a la cual puedan acceder ellos mismos y los ciudadanos de Puerto Gral San Martín por medio de un código QR.

Objetivo general del proyecto:

Creación de un banco sonoro de narrativas clásicas y emergentes grabadas y editadas por los alumnos con calidad profesional, a la cual puedan acceder ellos mismos y los ciudadanos de Puerto Gral San Martín por medio de un código QR, facilitando el aprendizaje, la inclusión y los beneficios que implica el acceso a este tipo de consumos culturales.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Desarrollar las habilidades de la oralidad y la lectura en voz alta.
- Aplicar técnicas de locución y edición de audio.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.
- Reflexionar sobre la importancia de la accesibilidad en la educación.

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Lengua y Literatura
- Introducción de la Comunicación
- Artes visuales

Contenidos curriculares:

- Lengua y Literatura: Lectura en voz alta, comprensión de textos, expresión oral.
- Introducción de la Comunicación: Locución, edición de audio, difusión de contenidos en plataformas digitales.
- Artes visuales: Diseño de portadas, logos.

Producto final esperable:

Producto Final Tangible: 1. Banco Sonoro Accesible: Colección de audiobooks alojados en una plataforma pública (SoundCloud/Spotify). 2. Mapa de QR Cívicos: Un plano que muestre la ubicación estratégica de los códigos QR en espacios de espera (paradas, dispensarios) de Puerto Gral. San Martín, como evidencia de la intervención cívica. 3. Reporte de Impacto: Informe de las Métricas de Soundcloud y los resultados de las encuestas para cuantificar el acceso cultural logrado.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Fase 1:

Capacitación (1er trimestre)
Formación en locución y narración oral.
Capacitación en edición de audio.
Selección de textos a grabar.

Fase 2:

Producción (2° y 3° trimestre)
Grabación de los textos.
Edición y mejora del audio.
Publicación progresiva en Soundcloud

Fase 3:

Difusión y Evaluación (3° trimestre)
Generación y colocación de códigos QR en los espacios de espera (parada de colectivos, dispensarios, comercios, etc.)
Promoción en redes sociales y medios locales.
Medición del impacto mediante métricas y encuestas.

Reflexión sobre el aprendizaje obtenido.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Internet
Netbook
Kit Streaming
Kit Librería
Impresora

Organizaciones aliadas:

- Plataformas de streaming (Spotify, SoundCloud, YouTube).
- Radios locales para la difusión.
- Secretaría de Cultura de Puerto Gral. San Martín.
- Bibliotecas digitales.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Alfabetización mediática e informacional, Artes escénicas y expresión corporal, Convivencia, Diseño gráfico y editorial, Educación sexual Integral
Escritura creativa y producción literaria, Estrategias de Comunicación, Producción de podcast y streaming, Uso de Inteligencia Artificial

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

- Evaluación continua y formativa durante la grabación y edición.
- Participación activa de los estudiantes.
- Impacto de la biblioteca sonora medido por el número de oyentes y descargas.
- Autoevaluación y reflexión de los estudiantes sobre su proceso de aprendizaje.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Del proyecto:
Presentaciones en reuniones escolares.
Publicaciones en redes sociales y boletines institucionales.

De los resultados:

De los resultados:

Análisis de métricas de audiencia.

Reflexión final de los estudiantes sobre su aprendizaje.

Integrantes del proyecto:

Beltramini Paula Mariel , docente

Damián Sánchez, vicedirector

Yamilet Diep, directora

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 3

Estudiantes: 60

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Beltramini Paula Mariel

Email del referente: paumba@hotmail.com