



Es una iniciativa planteada por la Dirección de TIC que apunta a introducir a las y los adolescentes al mundo de la comunicación audiovisual en donde los influencers y youtubers tratan temáticas sensibles para ellos en particular y para la sociedad en general a través de diversas estrategias y habilidades.

La actualización en el mundo del trabajo y la revolución científico-tecnológica por la que atraviesan las sociedades complejas torna imprescindible la adquisición de competencias digitales. Esto supone para los estudiantes el desarrollo de habilidades, actitudes, estrategias y criterios que les ayuden a emplear –con sentido crítico y constructivo– las aplicaciones y recursos digitales disponibles, tanto dentro como fuera de la escuela.

Por ello, la propuesta de “@venturate al EcoLab” apunta a que los estudiantes exploren, jueguen, inventen colaborativamente y comuniquen saberes, analizando y reelaborando distintas fuentes; abordando –desde diferentes disciplinas– una temática integradora actual y de interés comunitario como lo es el desarrollo sostenible¹; concepto que viene a ampliar los alcances del desarrollo sustentable.

De esta manera, se busca generar y ofrecer experiencias con sentido que desafíen a los alumnos en la construcción de un *saber*, un *saber hacer* y un *saber ser*, poniendo en diálogo las herramientas tecnológicas y los contenidos esenciales/emergentes con sus propios proyectos de vida y su formación como ciudadanos.

OBJETIVOS

- Vivir la experiencia de un influencer creando contenidos en favor de los objetivos de desarrollo sostenible y adquirir habilidades de la cultura digital.
- Aprender a comunicar en las redes sociales, respetando los derechos de autor, construyendo una ética propia en la carrera de un influencer.
- Promover el mensaje de la ciencia, la tecnología y el trabajo colaborativo como fuerzas positivas, en el contexto de la inteligencia artificial.

¹ La ley VI-326 instituyó como lema del 2023: "Año de la juventud para liderar el desarrollo sostenible y la economía del conocimiento; de la resiliencia ante el cambio climático y de la agricultura familiar como sistema productivo que garantiza la soberanía alimentaria". (Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones, 2022).



MISIONES

Ministerio de Educación,
Ciencia y Tecnología



Breve descripción de la propuesta

La jornada de trabajo plantea 4 desafíos relatados en podcast. Los mismos están fragmentados, mezclados y dispersos, alojados en una tarjeta con QR, y los chicos deben reunir los fragmentos, comprender el problema/desafío y proponer una solución o dar una respuesta.

Los 4 relatos a trabajar refieren a problemáticas vinculadas al desarrollo sostenible:

- “El viaje del influencer”.
- “La carta del pasado: un mensaje urgente sobre el reciclado”.
- “El Robot abandonado”.
- “Un mensaje desde el cautiverio”.

La elaboración de la respuesta o solución implica completar con información el reto; armar -de manera colaborativa- un guión para responder al desafío como lo haría un influencer; elegir si grabar un podcast o un video.

La actividad se replica en cada curso con un referente TIC. La duración total del taller es de 3 horas aproximadamente.

AGENDA

Primer momento: Nos presentamos - Tiempo: 15 min.

- Presentación del desafío a todos los integrantes de la institución educativa, en un espacio común.
- Presentación de los Talleristas y asignación de las aulas en que se trabajará.

Segundo momento: “El desafío en las aulas” - Tiempo: 80 min.

- Se trabajará en torno a los relatos, las consignas y la checklist con un referente TIC.
- Los chicos se organizarán en grupos y en función de una división de roles comprenderán el desafío y elaborarán un guión.
- Los chicos ensayarán la forma de comunicar el mensaje como lo haría un influencer.



MISSIONES

Ministerio de Educación,
Ciencia y Tecnología





Tercer Momento: “En el estudio de grabación” - Tiempo: 60 min.

- A partir del guión armado y ensayado en su curso, cada grupo procederá a grabar su podcast o video en el estudio de grabación.

Cuarto Momento: “Comienza la votación” - Tiempo: 20 min.

- A medida que terminan el ensayo y/o grabación, participarán del Taller “Más saberes”, con información acerca del proceso de producción de contenidos realizados por quienes se dedican a crear contenidos para las redes sociales.
- El jurado evaluará las producciones de los chicos mientras se realiza la grabación y al finalizarla. Habrá dos jurados: uno, integrado por directores, preceptores y/o docentes de la escuela visitada y otro, conformado por referentes de la Dirección de TIC. Cada jurado votará por su video y su podcast ganador.

Quinto Momento: “Presentación de los videos ganadores” - Tiempo 30 min.

- Las producciones ganadoras se presentarán en un espacio común.
- La cantidad de producciones seleccionadas quedará a criterio de cada escuela y/o dependerá de la cantidad de cursos y/o de producciones realizadas. Se dará un premio por categoría podcast y otro por video. Cada categoría tendrá 1º, 2º y 3º puesto.



MISIONES

Ministerio de Educación,
Ciencia y Tecnología

