

PLANTILLA: Formato de Ponencias

- **Apellido y Nombre de los/as autores/as.**

Peña, Claudio Gonzalo

- **Institución/es.**

Escuela Dr. José Vicente Zapata

- **Dirección/es de correo/s electrónico/s.**

claudiogonzalop@yahoo.com.ar

- **Eje en el que se inscribe.**

Escuela Media y prácticas con tecnologías digitales

- **Tipo de comunicación**

Ponencia- Experiencia educativa

- **Abstract**

El presente proyecto es una experiencia, que se lleva a cabo, en la provincia de Mendoza. Este dispositivo fomenta la utilización de las nuevas tecnologías, para la producción de campañas de propaganda o de difusión acerca de la importancia de estudiar en la actualidad. El proyecto se denomina “Luz Cámara e Inclusión”.

El formato seleccionado consiste en un concurso de cortos a partir de una investigación realizada por alumnos y docentes y está dirigido a estudiantes de educación secundaria obligatoria.

El proyecto intenta escuchar que están tratando de decir nuestros alumnos, a través de sus historias, sus relatos, sus grafitis, sus vivencias respecto a la importancia de estudiar en la actualidad utilizando la comunicación audiovisual.

Con la implementación de este proyecto nos proponemos, que la utilización de las Tics facilite la tarea pedagógica, mejorando la calidad de la educación y ampliando las oportunidades de acceso al conocimiento.

Se propone la utilización de la comunicación audiovisual como herramienta para la producción en forma colaborativa.

- **Palabras Claves**

Uso de las TIC – comunicación audiovisual- experiencias innovadoras con TIC- trabajo colaborativo-

- **Subtítulos**

Luz Cámara e Inclusión

Introducción

El proyecto invita a directivos, docentes y alumnos a presentar campañas de propaganda o de difusión ilustrando la temática planteada para esta oportunidad a modo de interrogante: ¿Por qué es importante estudiar hoy?

La importancia de estudiar es tal que organismos internacionales, como la ONU, establecen que el derecho a la educación es parte indispensable del desarrollo humano y la forma más eficaz para que una nación prospere económica y socialmente.

Consideramos que la importancia que tiene la escuela secundaria para los adolescentes en su carrera formativa es prioritaria ya que la mayoría tiene deseos de continuar y terminar para poder continuar con sus estudios, también es cierto que algunos definitivamente no le dan importancia porque desean incorporarse al mundo laboral, es por eso necesario que los docentes motiven a sus alumnos para generar mejores propósitos, metas y de esta manera les surja el interés por seguirse preparando y mejorar su educación para su futuro.

Lo que buscamos con el concurso es fomentar que nuestros alumnos acompañados por sus docentes y en forma creativa elaboren mensajes, grafitis o sugerencias frente a los temas planteados.

En síntesis nos proponemos un espacio de trabajo colaborativo para estudiantes de todos los años y todos los colegios de Mendoza, intentando la integración digital en el aula, mediante la producción de cortos y fotos en forma creativa y artística.

Teniendo en cuenta que el uso de las nuevas tecnologías en las prácticas pedagógicas es un recurso indispensable para trabajar las competencias que los alumnos necesitan en la sociedad actual, incentivamos la producción audiovisual en el ámbito del aula taller.

Hablar de nuevos medios en el aula, es hablar de medios de aprendizaje, pero también de producción que favorecen la expresión y comunicación en diversos lenguajes y formatos, el desarrollo de múltiples inteligencias y de la creatividad.

Consideramos que las producciones realizadas por los alumnos permiten:

- Construir nuevos conocimientos.
- Investigar y comprender cuestiones referentes al contenido del mensaje, es decir del tema de la producción.
- Reflexionar acerca de un tema específico: **¿Por qué es importante estudiar hoy?**
- Desarrollar competencias comunicativas.
- Leer la realidad y hacer lectura crítica de mensajes.
- Desarrollar la creatividad y la expresión artística.

- Desarrollar habilidades relacionadas al trabajo colaborativo, activo y creativo.
- Aprender elementos técnicos y tecnológicos vinculados a la fotografía y al uso cinematográfico.
- Aprender aspectos vinculados al discurso audiovisual.

Además, en el caso de los cortos, armar el guión requiere que los alumnos aprendan a realizar diálogos, organizar secuencias, asumir un rol y con ello la responsabilidad de realizar el aporte de cada uno para lograr en este caso la producción audiovisual. La producción de materiales por los alumnos posee un alto valor educativo, estando la clave no en la calidad técnica del producto alcanzado, sino en el proceso de realización y la experiencia colectiva

Objetivos Generales:

- **Diseñar e implementar proyectos educativos con las nuevas tecnologías (notebook, fotografías, cortos,) a partir de una temática específica: ¿Por qué es importante estudiar hoy?**
- **Promover la interacción entre estudiantes y docentes de diferentes instituciones educativas.**
- **Producir campañas de propaganda o de difusión sobre la temática propuesta.**
- **Promover la interacción y el trabajo colaborativo.**
- **Motivar la reflexión de los alumnos y docentes acerca de por qué es importante estudiar en la actualidad.**

Conclusiones

Como conclusión podemos afirmar que el proyecto “Luz, Cámara e Inclusión” tuvo un impacto positivo en la provincia de Mendoza, teniendo en cuenta que el uso de las nuevas tecnologías en las prácticas pedagógicas es un recurso indispensable para trabajar las competencias que los alumnos necesitan en la sociedad actual.

Es una manera de mejorar los aprendizajes fomentando nuevas formas de comunicación y una aplicación y comprensión de nuevas herramientas que dinamizan y hacen más atractivos los mensajes que los alumnos quieren transmitir.

Se trata de medios de aprendizaje, pero también de producción que favorecen la expresión y comunicación en diversos lenguajes y formatos, el desarrollo de múltiples inteligencias y de la creatividad.

Consideramos que las producciones realizadas para el concurso les han permitido a los alumnos:

- *Construir nuevos conocimientos*
- *Investigar y comprender cuestiones referentes al contenido del mensaje, es decir del tema de la producción.*
- *Reflexionar acerca de un tema específico: “La importancia de la obligatoriedad de la escuela secundaria”.*
- *Desarrollar competencias comunicativas.*
- *Leer la realidad y hacer lectura crítica de mensajes.*
- *Desarrollar la creatividad y la expresión artística.*
- *Desarrollar habilidades relacionadas al trabajo colaborativo, activo y creativo.*
- *Aprender elementos técnicos y tecnológicos vinculados al uso cinematográfico.*
- *Aprender aspectos vinculados al discurso audiovisual.*

Además armar el guión requiere que los alumnos aprendan a realizar diálogos, organizar secuencias, asumir un rol y con ello la responsabilidad de realizar el aporte de cada uno para lograr en este caso la producción audiovisual. La producción de materiales por los alumnos posee un alto valor educativo, estando la clave no en la calidad técnica del producto alcanzado, sino en el proceso de realización y la experiencia colectiva.

*Por otro lado, cabe destacar que se cumplieron con los objetivos planteados, superando las expectativas en cuanto al alcance de la propuesta, ya que participaron 53 escuelas de diferentes departamentos de la provincia haciendo un total de **654 estudiantes y 123 docentes comprometidos** en la adecuada utilización de las nuevas tecnologías y en el uso responsable de Internet.*

Se espera para una nueva edición seguir cumpliendo los objetivos planteados, sumando nuevos participantes de manera de hacer cada vez mayor la cobertura del proyecto.

Bibliografía

Dussel, I. (2009) "Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos". En: *Revista Nómades*, N° 30, pp. 180-193. Bogotá: Universidad Central.

FRANQUET, R. (1999). "Comunicar en la sociedad de la información". En: ZER, nº7. Bilbao.

JONES, D.E 1997. "Investigació sobre la comunicació social a l'Espanya de les autonomies". *Anàlisi*, núm. 21: 101-120.

MARQUÈS, P. La alfabetización Audiovisual. Consulta en línea (octubre de 2004):