

ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN FRENTE A LA FALTA DE VISIBILIDAD Y COMUNICACIÓN EFECTIVA DE LAS ACTIVIDADES, LOGROS Y VALORES DE LAS IEO - LABPOINT ROLDANILLO

I.E. Santa Ana de los Caballeros; I.E. El Placer.

CONTEXTO

En el marco del proyecto **“Implementación de una red de escenarios de investigación e innovación, integrado al ecosistema tecnopedagógico, para el mejoramiento continuo de la calidad educativa en el Valle del Cauca”**, se busca establecer la estrategia de gestión de recursos y estructuración de proyectos de innovación y emprendimiento que promuevan la aplicación de nuevas economías desde un enfoque territorial a través de redes y alianzas estratégicas.

Para esto se desarrolló una ruta de implementación de la estrategia de gestión de recursos para proyectos de investigación e innovación, y el fortalecimiento de emprendimientos y proyectos productivos que requieren un enfoque integral que reconozca el contexto específico de cada región, promueva alianzas estratégicas y potencie las potencialidades económicas locales.

A través de la metodología de Design Thinking, las Instituciones educativas del Labpoint de Roldanillo trabajaron en la descripción de sus objetivos, acciones clave y resultados esperados en relación con el uso, apropiación, adaptación y creación de la gestión de recursos y alianzas para responder a problemáticas comunes.

La problemática común seleccionada fue la falta de visibilidad y comunicación efectiva de las actividades, logros y valores en las IEO. Los integrantes del Lab Point trabajaron en alternativas de solución, buscando una solución integral que respondan a dicha problemática. Para empezar, tuvieron como solución inspiradora, una propuesta innovadora llamada “Creatimedia Producciones”, liderada por una de las instituciones.

OBJETIVOS

Implementar una ruta metodológica de estructuración de proyectos de Investigación, Innovación y emprendimiento, de manera colaborativa, en el Lab Point.

- Reconocer problemáticas comunes en el territorio para desarrollar alternativas de solución conjuntas en el Lab Point de Roldanillo.
- Definir una problemática común a las IEO del Lab Point de Roldanillo para desarrollar una solución colaborativa mediante la metodología de Design Thinking.
- Desarrollar proyectos en las IEO para avanzar en la solución colaborativa de la problemática seleccionada.

PARTICIPANTES

En el presente ejercicio participaron las IEO Santa Ana De Los Caballeros, y El Placer. IEO pertenecientes al Lab Point de Roldanillo. Integrando a dos grupos de semilleros, contando con una participación total de 11 niñas y 7 niños.

Roles:

Estudiantes: Actores clave en la creación de contenido, presentación, escritura de guiones, edición.

Docentes: Guían y apoyan cada fase del proceso audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción.

Lab Point: Espacio de formación y creación conjunta, potenciando el desarrollo de habilidades audiovisuales y la producción de contenidos de calidad.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA STEM+

¿Cuál considera que es el impacto de la falta de visibilidad y comunicación efectiva de las actividades, logros y valores en las IEO?

La falta de visibilidad y comunicación en las Instituciones Educativas Oficiales (IEO) tiene un efecto negativo en la motivación tanto de los estudiantes como de los docentes. Cuando no se comparte información de manera efectiva, se limita el reconocimiento y el acceso a recursos externos, lo que puede dar la impresión de que la comunidad está inactiva.

¿Qué alternativas identifican para mitigar la falta de visibilidad y comunicación efectiva de las actividades, logros y valores en las IEO?

Proponemos aprovechar redes sociales como Facebook, Instagram y WhatsApp para compartir nuestros logros y proyectos, complementándose con boletines informativos y carteleras dentro de la institución. Además, sería beneficioso conformar equipos de estudiantes capacitados en herramientas digitales para que documenten y publiquen nuestras actividades, estableciendo así una comunicación constante y efectiva.

Esta estrategia no solo aumentará la visibilidad de la institución, sino que también abrirá oportunidades para acceder a recursos financieros y ofrecer servicios de publicidad a la comunidad.

¿Qué capacidades STEAM fortalece el proyecto que están desarrollando en su IEO?

Se promueve desde el enfoque STEAM el uso de la tecnología que les proporciona habilidades técnicas relevantes y fortalece su acercamiento al buen uso de celulares, tablets, software y programas. También se promueve el arte, ya que para la creación de guiones es fundamental la creatividad que permita producir contenido visualmente atractivo. Impulsa el emprendimiento a través de la publicidad y producción de contenido audiovisual.

APRENDIZAJES OBTENIDOS (conclusiones)

En el LabPoint Roldanillo, aprendimos la importancia del trabajo en equipo y la creación de contenido audiovisual para visibilizar las instituciones educativas en plataformas digitales. Esta experiencia fortaleció nuestras habilidades en diseño, producción y el uso de tecnologías digitales, fomentando la creatividad e innovación. Comprendimos cómo el enfoque STEAM puede transformar el aprendizaje y el emprendimiento. La interacción con la comunidad educativa ha sido clave para mostrar los logros de nuestras instituciones. Este proceso ha tenido un impacto positivo, aumentando la visibilidad de los proyectos educativos. La colaboración y el uso de tecnologías digitales han permitido crear una conexión más fuerte con la comunidad.

PROYECCIONES

Desde el Lab Point Roldanillo se proyecta:

- Crear un programa que visibilice las instituciones educativas con contenido digital atractivo y de impacto en redes sociales.
- Desarrollar un programa televisivo en alianza con la empresa SISTEL de Cartago para resaltar actividades de las instituciones y de los municipios.
- Continuar con la creación de producciones audiovisuales que apoyen y difundan proyectos actividades de las instituciones educativas.
- Consolidar al LabPoint Roldanillo como una productora audiovisual que ofrezca contenido publicitario y visual a empresas y la comunidad, promoviendo el emprendimiento digital.



Nuestro equipo de jóvenes emprendedores y productores está conformado por Salome Benitez, Angeliq Londoño, Rayhan Sanchez, Yelison Tobón, Claudia Tangante, Daniela Velasco, Andrés Arenas, Yuriani Espinosa y María José Salazar. Los instructores de Creatimedia son: Felipe Díaz Obregón y Mayeli Melos Cisneros.

Institución Educativa El Placer (Ansermanuevo)

Conexión El Placer

El proyecto busca mitigar la falta de visibilidad y comunicación efectiva de las actividades y logros de la Institución Educativa El Placer mediante la formación de un grupo piloto de estudiantes de grados 9°, 10° y 11°. Este grupo se dedicará a documentar y publicar regularmente en redes sociales, promoviendo el reconocimiento de la institución y atrayendo posibles apoyos y colaboraciones.

Además, los estudiantes han sido capacitados en el uso de cámaras y software de edición de video, fortaleciendo sus habilidades digitales para realizar publicaciones efectivas. Este proyecto fomenta el desarrollo de capacidades STEAM, promoviendo en los estudiantes habilidades prácticas y creativas para enfrentar desafíos de comunicación y visibilidad en su entorno.



INFORMACIÓN DE CONTACTO/SITIO WEB/ PARA CONOCER MÁS:

Felipe Díaz Obregón; CreatimediaProducciones.iesac@gmail.com | Ricardo Andres Rivas; ricardoarivas@hotmail.com |

