



## **2do Año Bachiller en Artes Visuales**

### **Educación Tecnológica**

Código: 2V09

Programa 2019

#### **Datos:**

Docente: ALONSO, Julio

Directora de estudios: DOMINGUEZ HALPERN, Silvina

Asesoría Pedagógica: RIZZUTI, Adriana

Coordinador del Bachiller: ALONSO, Julio

#### **Comunicación**

Correo coordinación: [julioalonso@huergo.edu.ar](mailto:julioalonso@huergo.edu.ar)

Cuenta de Instagram: <https://www.instagram.com/artesvisualeshuergo/>

---

## **i) Introducción / Fundamentación**

La asignatura Educación Tecnológica para el segundo año del Ciclo Básico en Bachiller en Artes Visuales se presenta como una continuación y profundización de la metodología propuesta para los primeros años. La apropiación de los contenidos está dado a partir de la mixtura entre teoría y práctica, haciendo hincapié en la primera debido a que los estudiantes presentan un nivel de conceptualización formal mayor que al momento de entrar al Instituto.

En el contexto del en Artes Visuales, cobra relevancia que la aproximación a la Educación Tecnológica esté dado desde una visión interdisciplinaria sobre las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Por esa razón los ejes temáticos, que serán recorridos por el docente y los alumnos, estarán relacionados a la historia de la comunicación en estrecha relación con los avances tecnológicos de la últimas décadas. Es necesario aclarar que el uso de "historia" no implica exclusivamente el aprendizaje de contenido histórico, sino que será utilizado para encuadrar el recorrido que nos acompañará a lo largo del año.

Los contenidos teóricos de cada unidad serán construidos entre el docente y el alumno, buscando fijar conocimientos a través de conversaciones en los encuentros y anotando los puntos más importantes. La ampliación de esta información estará dada por la propia búsqueda de los estudiantes en sitios webs, artículos, videos y libros que serán indicados por el docente. Estos contenidos serán traducidos a trabajos prácticos, donde se trabajará en el análisis y resolución de problemas de manera grupal y lúdica. En esta metodología de trabajo nos enfrentamos a diversas situaciones problemáticas sobre el armado de informes, el diseño y la traducción de ideas en soportes multimediales.

En este abordaje, se espera que los estudiantes puedan emplear las siguientes competencias:

- La explicitación y la toma de conciencia de ideas previas y preconcepciones que pueden obstaculizar o condicionar los nuevos aprendizajes.
- La utilización de herramientas informáticas para el registro, la documentación y la modelización de información y conocimiento.
- La aplicación de criterios y estrategias para buscar, seleccionar y validar información proveniente de diversas fuentes y, en particular, de internet.
- La realización de registros y documentaciones de los procesos y las estrategias empleadas durante los procesos de análisis y resolución de problemas.
- El intercambio entre pares, resolviendo situaciones grupales y desarrollando estrategias para aprender colaborativamente, de manera presencial y, en la medida de las posibilidades, interactuando también a través de entornos virtuales.
- La realización de informes y producciones en diferentes formatos (incluyendo herramientas multimediales, cuando sea posible), compartiendo e intercambiando entre pares los resultados y las producciones desarrolladas.

## ii) Destinatarios:

Alumnos del Segundo año del Bachiller en Artes Visuales

## iii) Objetivos:

### Generales

- Conocer las características de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)
- Identificar los aspectos que se conservan y los cambios que se producen entre los Medios de Comunicación Masivos Tradicionales a los Nuevos Medios y Plataformas Sociales.
- Comprender límites y alcances de las personas / usuarios respecto a los medios de comunicación.
- Abordar el complejo entramado en que se desarrolla la cultura digital en Internet.
- Entender al software como el motor de los cambios tecnológicos recientes.

## Específicos

- Reconocer el modo en que internet y el desarrollo de la web producen nuevas formas de interacción y participación entre los usuarios.
- Identificar al software (herramientas y aplicaciones informáticas) como objetos de diseño pensados para delegar o extender las funciones humanas vinculadas con los procesos sobre la información.
- Conocer y aplicar herramientas informáticas para buscar información, organizarla, modelizar y compartirla durante la resolución de problemas de diseño, valorando la importancia de documentar los procesos de trabajo y los resultados obtenidos.

## iv) Contenidos:

### Introducción - De los Mass Media a la Cultura del software

¿Qué es la información?

¿Qué son los Medios de Comunicación?

¿Qué es el software? ¿Por qué es tan importante? ¿Cuánto sabemos de él?

### Unidad 1 - De uno a muchos: Medios Masivos de Comunicación.

De los MMC a simplemente Los Media

¿Cuál es la lógica de los MMC? Sistema broadcast y los gatekeepers

El tridente original: Radio - Tv - Imprenta Gráfica

### Unidad 2 - Algo sucede: Internet, la red de redes.

¿Qué es la digitalización?

¿Qué es internet? ¿Cómo funciona?

Internet no es la nube.

De cables y tuberías.

Distintas etapas: de la 1.0 a la 2.0 a la... ¿web semántica?

Algo sucede con las personas: de lectores/videntes a usuarios.

### Unidad 3 - De muchos a muchos: Nuevos Medios de Comunicación.

Plataformas Sociales de Comunicación

El nuevo tridente: Podcasts - Youtube - Blogs

Redes Sociales: Blogs, Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Snapchat y quién más?

## Bibliografía

A partir de los siguientes textos se crearán los insumos para que los estudiantes consulten desde un cuadernillo virtual. Aquí colocamos los textos base:

## Introducción - De los Mass Media a la Cultura del software

- Medios Masivos - McLuhan Leyes de los Medios  
<https://es.slideshare.net/paulagiuliani/mcluhan-las-leyes-de-los-medios-presentation>  
<http://www.amphibia.com.ar/las-leyes-de-los-medios-1/>
- Cultura del Software - Lev Manovich
- Artículo Hipermediaciones  
<https://hipermediaciones.com/2013/11/12/los-medios-al-gobierno-el-software-al-poder-le-yendo-a-manovich-i/>
- Slides de Manovich  
<http://datos12.tumblr.com/post/127522300340/encuentro-3-upgrade-or-be-deleted>
- Slides II <https://es.slideshare.net/ginocingolani/lev-manovich-y-la-cultura-del-software>

## Unidad 1 - De uno a muchos: Medios Masivos de Comunicación.

- Qué son los medios de comunicación? Thompson (Pág 21 del pdf - 43 del libro)  
<https://comunicacionymediosunsj.files.wordpress.com/2016/04/thompson-b-john-los-medios-y-la-modernidad-una-teoria-de-los-medios-de-comunicacion-libro.pdf> Por Laura Elisandro - Laura Gaetano  
<http://comunicacionculturayeducacion.blogspot.com.ar/2009/07/consideraciones-teoricas-sobre-la.html>
- Qué es el sistema broadcast? <http://huribroadcast.com/que-es-broadcast/>
- Qué son los gatekeepers?  
<https://canalcultura.org/2012/06/24/teorias-de-comunicacion-que-es-gatekeeping>  
<http://teocoms.blogspot.com.ar/2007/06/el-concepto-de-gatekeeper-seleccionador.html>
- La triada original:
  - Radio:
    - Distancia Cero <https://www.youtube.com/watch?v=cbSIIzVT5Vs>
    - En el Medio
      - Parte I <https://www.youtube.com/watch?v=TpGNaQILaM4>
      - Parte II <https://www.youtube.com/watch?v=TyNsOJND67A>
  - TV:
    - Distancia Cero <https://www.youtube.com/watch?v=fgZVN20IACc>
    - En el medio <https://www.youtube.com/watch?v=40WCkvXdkU0>
  - Diario:
    - En el medio <https://www.youtube.com/watch?v=4-zDIO6ITww>

## Unidad 2 - Algo sucede: Internet, la red de redes.

- ¿Qué es la digitalización? (Apunte de clase)
- ¿Qué es internet? ¿Cómo funciona? De cables y tuberías
  - Internet no es la nube (apunte de clase)

- Mapa de los cables del mundo <http://www.cablemap.info/>
  - Video de animación de los cables a lo largo del mundo <https://www.youtube.com/watch?v=IIAJJI-qG2k>
  - Inspección de un cable en el océano <https://www.youtube.com/watch?v=z3v1bXPZG8Q>
  - Andrew Blum . Tubos ¿Qué es internet realmente? [https://www.ted.com/talks/andrew\\_blum\\_what\\_is\\_the\\_internet\\_really?language=es](https://www.ted.com/talks/andrew_blum_what_is_the_internet_really?language=es)
  - Qué es un data center?
  - Viaje al Datacenter de Google en 360° <https://www.youtube.com/watch?v=zDAYZU4A3w0>
- Algo sucede con las personas: de lectores/videntes a usuarios.
  - Jenkins - Prosumidores <http://lecturalab.org/story/Henry-Jenkins-el-prosumidor-y-la-cultura-participativa-4664>
  - De cara al prosumidor: producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0 [http://www.academia.edu/2236179/De\\_cara\\_al\\_prosumidor\\_producci%C3%B3n\\_y\\_consumo\\_empoderando\\_a\\_la\\_ciudadan%C3%ADa\\_3.0](http://www.academia.edu/2236179/De_cara_al_prosumidor_producci%C3%B3n_y_consumo_empoderando_a_la_ciudadan%C3%ADa_3.0)
  - Convergencia cultural <http://cdemedios.blogspot.com.ar/2012/04/la-convergencia-cultural.html>

### Unidad 3 - De muchos a muchos: Nuevos Medios de Comunicación.

- Plataformas Sociales de Comunicación
- Distancia Cero: Las Telecomunicaciones: Convergencia Digital <https://www.youtube.com/watch?v=m3nzzAzhITM>
- El nuevo tridente: Podcasts - Youtube - Blogs
  - Podcasts: ¿Qué es <https://posta.fm/>? Explican Diego Dell y Luciano Banchemo de su proyecto en argentina Luciano banchemo <https://www.youtube.com/watch?v=08ptrqOrmpg>
  - Tupé: Grandes Micros -> Posta.fm <https://www.youtube.com/watch?v=C5nuLcR-AOk>
- Blogs y Diarios Digitales: los Medios del Futuro
  - ¿Qué cambió? Diarios digitales en el mundo.
  - El triple crack de los medios <https://prezi.com/cfygrceyysjp/el-triple-crack-de-los-medios/>
  - El Huffington Post que cambió todo <http://www.huffingtonpost.es/>
  - ¿Qué hace de nuevo Vox? <http://www.vox.com/>
  - ¿Qué es <https://medium.com/> ?
  - The Big Picture - The Boston Globe <https://www.bostonglobe.com/news/bigpicture>

- Y en Argentina? <http://www.lanacion.com.ar/> <http://www.infobae.com/>
- Youtube
- Proyecto Youtube, replica del año pasado.

## v) Metodología de trabajo

El proceso de adquisición y crecimiento sobre el vínculo entre arte, ciencia y tecnología se plantea aquí desde el diseño y aplicación de un modelo de trabajo asociado a la dinámica de investigación-exploración.

Alineada al método científico, también llamado hipotético-deductivo, los estudiantes se involucran en tal experiencia a la vez que son acompañados por el docente. Aproximar a los alumnos hacia estas prácticas, que poseen desde muy temprana edad de forma intuitiva, y hacerlas conscientes, son acciones base para el desarrollo futuro de los mismos como profesionales, en las áreas de competencia que cada uno vislumbre.

De forma sintética, el vínculo a establecer responde a un modelo de trabajo sujeto a la exploración espontánea, libre de condicionamientos sobre lo correcto o incorrecto, induciendo a preguntas, motivando la investigación a través de la experimentación

## vi) Evaluación

La evaluación de esta asignatura será constante por parte del docente, y estará sujeta a los siguientes criterios:

- Asistencia
- Participación activa en los encuentros y plataformas digitales
- Entrega de trabajos en tiempo y forma
- Evaluaciones individuales y proyectos grupales

Los estudiantes del segundo año serán evaluados en las siguientes aptitudes:

- Desarrollar capacidades para identificar, analizar y resolver problemas, seleccionando alternativas, y evaluando los resultados obtenidos.
- Focalización en el proceso seguido para arribar a la solución de los problemas. A tal fin, será importante la documentación del trabajo que van realizando, identificando las dificultades encontradas y explicitando las soluciones propuestas.
- Desarrollar capacidades orientadas a identificar la diversidad, la continuidad y el cambio en los productos y los procesos tecnológicos, reconociendo el rol que cumplen los aspectos contextuales (época, lugar, cultura, medio técnico, entre otros) para promover o limitar las innovaciones.
- Reconocer que los cambios y las innovaciones tecnológicas generan impactos y efectos que suelen combinar resultados deseados y beneficiosos con otros adversos, no esperados y perjudiciales para las personas, la sociedad o el ambiente.

- Conocer, seleccionar y utilizar herramientas de representación, modelización y comunicación de la información técnica, valorando el rol de la Informática para la búsqueda, el registro, la representación, la comunicación, el procesamiento y la publicación de información.
- Desarrollar niveles crecientes de autonomía para el uso responsable, crítico y eficiente de las tecnologías y, en particular, de los sistemas digitales de información y comunicación, buscando, validando, seleccionando, organizando, procesando, produciendo, publicando y compartiendo información, en diferentes formatos y soportes.