



5to Año Bachiller en Artes Visuales

Tecnologías de la Información

Código: 5ART12

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

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

Fundamentación

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han tomado por asalto el escenario social y cultura de esta década. Si bien son presentadas como algo novedoso, ya podemos establecer que desde hace medio siglo que venimos lidiando con ellas. Unos de los grandes imaginarios de la comercialización de tecnología es que cada dispositivo nuevo que se presenta es lo último o toca el límite de lo posible a ese momento. Nada más lejos de la realidad. En cada proceso, aporta Roger Fidler desde su libro Mediamorfosis (1997), cada medio de comunicación toma algo de su predecesor hasta generar su propio lenguaje.

En este marco, la materia **Tecnologías de la Información** funciona como una propuesta que amplía lo realizado en el Ciclo Básico en **Educación Tecnológica** y es una continuación del trabajo realizado en 3er año. Para este cuarto año la propuesta será profundizar el contexto en que hoy producen artistas relacionadas a la tecnología. A veces la mayoría de ellas convergen con la gran cantidad de datos como sucede en el Laboratorio de Software de Lev Manovich (<http://lab.softwarestudies.com/>), o en el diseño de nuevas narrativas a partir de la popularización de cámaras 360° o realidad virtual. Así mismo la Inteligencia Artificial está interviniendo en estos procesos para generar historias o reviven artistas como Rembrandt.

¿De qué manera aprenderemos?

Mantenemos nuestro aprendizaje por proyectos, pero la particularidad es que sumaremos los principios del **LCL: Learning Creative Learning** (Aprendiendo el aprendizaje creativo) que se resumen en las **4P: Projects, Passion, Peers y Play** (Proyectos, Pasión, Pares y Juegos) que se predica desde los laboratorios del MIT en Boston.

Los y las estudiantes aprenderán a partir del juego y proyectos, eligiendo opciones que se adecuen a sus necesidades cognitivas y realizarán los trabajos de manera grupal para continuar en su andamiaje de prácticas colaborativas.

Este formato nos permitió, en el año 2018, diseñar este espacio que denominamos Laboratorio de Medios: <http://huergo.edu.ar/artesvisuales/index.html>
Allí logramos consolidar los trabajos realizados durante el año a partir de los intereses de las estudiantes.

Este año, con una modalidad de aula invertida, buscaremos nuevamente mejorar e intensificar el trabajo de las cursantes, pero tomando como puntapié ya no sólo intereses de consumos mediáticos, sino partir de su perfil profesional. De forma tal que vayan ganando experiencia en pos de su graduación, tanto sea para una carrera académica como laboral / profesional.