

---

# PLANIFICACIÓN GENERAL TRAMA DIGITAL ARTÍSTICA 2017

---

*“La Educación Artística es el arma más poderosa que tenemos para liberar la imaginación y formar ciudadanos comprometidos.” Andrea Guiráldez*

---

## FUNDAMENTACIÓN:

---

La Educación Artística en el sistema educativo argentino atraviesa todos los niveles y espacios educativos, estableciendo formaciones específicas a cargo de instituciones destinadas a niños, adolescentes y adultos, según la LEN 26.206. Desde el ingreso a la escuela, todos los niños y las niñas acceden a saberes artísticos provenientes de las disciplinas teatro, danza, música, artes visuales y artes audiovisuales. Finalizada la secundaria, todos los jóvenes y adultos pueden ingresar a instituciones educativas de formación específica en el nivel superior optando por carreras artístico-profesionales o por la formación docente en arte.

Sin embargo sabemos que lamentablemente no siempre se le ha brindado la relevancia que merece. Siendo el Arte una de las actividades que fundamentan la cultura, el desarrollo de las capacidades sensibles, expresivas e intelectuales vinculadas a las prácticas artísticas, orienta la construcción de nuestros modelos sociales y humanos. Como materia básica de nuestra educación, facilita el aprendizaje y la comunicación a través de un amplio espectro de actividades, y las destrezas artísticas finalmente se traducen, también, en oportunidades de trabajo en la vida real.

La cultura digital y los dispositivos tecnológicos en nuestra vida contemporánea, plantean desafíos en el campo educativo. Estos desafíos se traducen en destrezas específicas en relación a la creciente industria de aparatos tecnológicos, así como también en capacidades intelectuales para desarrollar pensamiento crítico. La red, como plataforma hipermedial de circulación y producción, se presenta como un nuevo y complejo contexto en el que se manifiestan prácticas de socialización, construcciones identitarias, nuevas formas de modelos organizativos del conocimiento y de lo cultural, donde se hibridan diversas disciplinas y prácticas: la cultura del trabajo y el entretenimiento; el dominio de lo público y lo privado; la construcción de la memoria; lo global y lo local; la información binaria y los recursos inmateriales. Estas variables demandan debatir y repensar las estrategias pedagógicas en la búsqueda de articular las lógicas de la cultura digital con las dimensiones humanas (y humanistas) que la educación artística puede proponer, operando en el desarrollo de las subjetividades de los jóvenes, promoviendo habilidades creativas, estéticas y éticas.

Tal como lo expresa el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en sus lineamientos, ante los nuevos medios, la Educación Artística cobra una importancia inusitada: "La digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de música, para combinaciones de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes y abre posibilidades insospechadas para la experiencia estética."<sup>1</sup>

Con el objetivo principal de lograr una educación artística de calidad centrada en los aprendizajes con igualdad de oportunidades y en cumplimiento con el derecho a la educación, surge desde el Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe y a través de la Dirección Provincial de Tecnologías Educativas y la Dirección Provincial de Educación Artística en el marco del Programa de Capacitación Docente en servicio "Tramas Digitales" la propuesta de una Trama Digital Artística para cada nivel educativo, en la que todos los docentes que trabajan desde los lenguajes artísticos y comunicacionales se reúnan en espacios escolares próximos a cada nodo del territorio provincial, a debatir, reflexionar y experimentar junto a referentes TIC jurisdiccionales sobre estas nuevas estrategias pedagógicas, y que, con su aporte promuevan el desarrollo de habilidades creativas, innovadoras y de contenido estético en el estudiante, no solamente como productores artísticos, sino también como espectadores críticos.

### OBJETIVOS GENERALES:

---

- Analizar los ámbitos de enseñanza de la actualidad y la implementación de propuestas creativas que relacionen los saberes artísticos con el uso de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea.
- Desarrollar un espacio de reflexión crítica en el que se puedan analizar diversos aspectos de las tecnologías contemporáneas y su uso en las aulas.
- Conocer una variedad de bibliografía, contenidos, recursos y herramientas digitales para la educación artística.
- Desarrollar estrategias para localizar, descargar, subir y compartir contenidos visuales, sonoros y multimediales en internet.
- Trabajar colaborativamente en la construcción de proyectos, secuencias didácticas y recursos digitales para la educación artística integrando diferentes contenidos, herramientas y recursos tecnológicos.

---

<sup>1</sup>La integración de las TIC en la Educación Artística - Publicación Eduteka 2003

## CONTENIDOS GENERALES

---

- La Educación Artística y Tecnológica en el sistema educativo argentino. Políticas nacionales y provinciales para el área en la obligatoriedad y en la formación específica. Los diseños curriculares para Educación Artística. Los NAP y los NIC. El arte como campo de conocimiento: especificidad de la producción artística.
- Plataforma educativa de la Provincia de Santa Fe. Campus virtual de la Provincia de Santa Fe.
- Los procesos de enseñanza aprendizaje mediados por las TIC. Los dispositivos contextualizados en el aula. Concepto y lógicas de usos generales de sistemas operativos y programas. La atención a la diversidad y a las capacidades diferentes a través de los procesos de inclusión favorecidos por las TIC. Herramientas de accesibilidad.
- El rol docente ante las nuevas tecnologías. Consumidor vs Prosumidor. La comunicación en los medios digitales. El aprendizaje ubicuo. El aula expandida. El modelo TPACK y la taxonomía de actividades.
- Las TIC y las fronteras entre lo público y lo privado. Redes sociales. Construcciones de identidades en la cultura digital y dimensiones éticas de la información pública y privada.
- De la web 2.0 a la web 3.0. El trabajo colaborativo. Internet, estructuras de la información.
- La tecnología como proceso sociocultural. La tecnología como actividad humana y objeto de reflexión. Las necesidades y demandas: las respuestas de la tecnología. Relaciones entre tecnología, sociedad, cultura y medioambiente.
- La imagen digital: mapas de bits y vectores. Lógicas de uso de programas de edición abiertos y privativos. Diferencias, características y usos específicos. Modo de color. Resolución. Profundidad de bits. Dispositivos de salida. Formatos de archivos, usos específicos y diferencias fundamentales. Tamaño de imagen. Uso de la herramienta GIMP.
- Los formatos de audio. Registro de sonidos, grabación, edición y masterización. La producción sonora digital como recurso didáctico. Los instrumentos musicales virtuales. Relato y paisaje sonoro. Uso de la herramienta Audacity.
- El lenguaje audiovisual. Conceptos y formatos. Los formatos de video. Tipos de planos y recursos dramáticos. Uso de la herramienta Openshot.

## SOBRE LOS DESTINATARIOS:

Docentes del campo de la formación específica en las escuelas primarias, secundarias e institutos superiores con orientación en Artes Visuales, Artes Audiovisuales, Música, Teatro, y docentes de todos los niveles interesados en el abordaje artístico como estrategia metodológica de enseñanza.

Para facilitar la llegada y acceso a la propuesta de capacitación, se implementarán las siguientes comisiones en cada nodo del territorio provincial, a cargo de diferentes capacitadores miembros del equipo de referentes tic del Ministerio de Educación.

Nodo	Comisión Primaria	Comisión Secundaria	Comisión Superior
Docentes convocados	Docentes de Plástica, Música y Tecnología de escuelas primarias.	Profesores de Educación Artística de escuelas secundarias.	Docentes y estudiantes de los Institutos Superiores Artes Audiovisuales, Artes Visuales, Música, Danza y Teatro
Rosario	<b>Sede: Escuela N° 58 Juan B. Alberdi</b> Mariana Sánchez Damián Dadamo	<b>Sede: Zona de Aprendizaje</b> Francisco Calvo Ottavia Botticelli	<b>Sede: ISPM N° 5932</b> Nora Fredianelli Diana Pizzul
Santa Fe	Sede Gustavo Omega Matias Mullor	<b>Sede: ESO N° 32 General José de San Martín</b> María Victoria Ferreyra Ariel Echarren	<b>Sede: EPAV N° 3023 Prof. Juan Mantovani</b> Laura Benech Agustin Falco
Reconquista	Comisión Única <b>Sede: Escuela de Comercio N° 43</b> Mariela Dall Agnoll Julian Sánchez		Convocatoria 2018
Venado Tuerto Sede:	Comisión Única <b>Sede Escuela N° 159 9 de julio - Firmat</b> Andrea Pelle Mariana Maggio		<b>Sede: ISP N° 7</b> Alejandro Acosta Marcela Sacco
Rafaela	<b>Sede: Escuela N° 480 "Mariano Moreno"</b> Andrea Soraru Sofia Bovier	<b>Sede: Escuela N° 480 "Mariano Moreno"</b> Rosana Pavon María Eugenia Emmert	<b>Sede: ISP N° 2 "Dr Joaquín V. González"</b> Sofia Bovier Ariel Echarren

---

## TRAMA DIGITAL ARTÍSTICA COMISIÓN PRIMARIA

---

La Educación Artística en la escuela primaria tiene como propósito fomentar en el niño la creatividad y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas: la música y el canto, la plástica, la danza y el teatro. Igualmente, se propone contribuir a que el niño desarrolle sus posibilidades de expresión, utilizando las formas básicas de esas manifestaciones.

Los niños y jóvenes conviven con la tecnología, incorporándola de un modo intuitivo, por ensayo y error, indagando en video tutoriales o compartiendo con sus pares modos de uso en foros y otros espacios de intercambio. Construyen significados, se manifiestan, comprenden y participan del mundo actual. Además, desarrollan lo que María Alejandra Batista destaca como “capacidad multitarea”, usando dos o más objetos o medios tecnológicos al mismo tiempo. (Batista, 2007:42). Por otra parte, participan de nuevas comunidades de intereses y valores que amplían sus lazos sociales y culturales trascendiendo largamente los límites geográficos a través, por ejemplo, de los juegos en red.

Las tan temidas brechas generacionales se abren algo más en este sentido y transforman sustancialmente los roles en el enseñar y el aprender. Lejos de paralizarnos, es fundamental que como docentes privilegiemos nuestro rol como mediadores y orientadores al menos en dos sentidos: moderando la relación directa que el estudiante puede tener con diversidad de fuentes y las formas multimediales e hipertextuales que presentan; y fortaleciendo la construcción informal y espontánea que los alumnos y estudiantes tienen con la tecnología digital en beneficio del aprendizaje, el análisis crítico de la información y el acceso a nuevas formas de organizar el pensamiento.

Si bien la expansión de los medios masivos y las tecnologías digitales potencian a gran escala la producción, circulación, almacenamiento y recepción de producciones diversas, también motorizan desigualdades en el acceso a la información y al conocimiento, acrecentando las diferencias económicas, sociales y culturales existentes. La llamada “brecha digital” es dinámica e involucra aspectos vinculados a la inequidad en el acceso a infraestructura, soportes o conectividad, en las posibilidades de interacción y en las potencialidades de apropiación significativa por parte de los usuarios”. (Batista, 2007)

*Es por ello que el objetivo principal de esta Trama, será que el docente de Plástica, Música y/o Tecnología pueda conocer algunas de las posibilidades que ofrecen las TIC al servicio de la educación artística y tecnológica en el nivel primario, tanto para su propia formación como para el diseño y desarrollo de actividades y proyectos educativos en los que pueda aprovechar los recursos tecnológicos incluidos en las aulas digitales móviles. Al mismo tiempo, se tratará de que cada participante pueda promover en sus alumnos el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para utilizar herramientas tecnológicas que posibiliten la producción artística en entornos digitales.*

## OBJETIVOS

---

- Investigar y conocer recursos y herramientas para el aprovechamiento del Aula Digital Móvil en las áreas de Música, Plástica y Tecnología del Nivel Primario.
- Diseñar y programar un **cuento digital interactivo** en el cual se desarrollen y articulen diversos contenidos del campo artístico y tecnológico.

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

---

- El pensamiento artístico y el pensamiento creativo en los niños de la escuela primaria.
- La narración como recurso pedagógico.
- El pensamiento computacional. Noción de programa y autómatas. Comandos y valores. Parámetros y repeticiones simples.
- Uso de la herramienta Scratch.
- Concepto de interactividad.
- El videojuego educativo.

## UNIDADES DIDÁCTICAS

---

### Unidad 1: Educación Artística y tecnologías contemporáneas.

- ¿Por qué, para qué y cómo?
- Docencia artística en los entornos digitales.
- El pensamiento computacional, el pensamiento creativo y el pensamiento artístico.

### Unidad 2: Diseño y producción de recursos didácticos digitales.

- Recursos, estrategias y herramientas visuales.
- Recursos, estrategias y herramientas sonoras.
- Videojuego y animación con Scratch.
- Producción artística y programación.

### Unidad 3: Implementación, evaluación y conclusión.

- Trabajo de campo.
- Proceso de Evaluación.
- Evaluación de Proceso.

---

## TRAMA DIGITAL ARTÍSTICA COMISIÓN SECUNDARIA.

---

La escuela secundaria tiene como función principal la formación de las personas del mañana, aunque desconocemos cómo serán éstas, dada la vertiginosidad con la que se manifiestan los avances tecnológicos y comunicacionales. Esta realidad cambiante y compleja nos obliga a enseñar habilidades que permitan interpretar correctamente la información y aprovechar los aprendizajes adquiridos. Durante la última década y como consecuencia de ello, han tomado auge las competencias básicas para el desarrollo integral de la persona y la funcionalidad de los aprendizajes. Entre las mismas se consideran el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración, la creatividad y la innovación.

En consonancia con este objetivo, las Escuelas Secundarias con Orientación en Arte se presentan como una propuesta inclusiva que sin pretender formar artistas profesionales, entienden el arte como un campo de conocimiento portador de sentidos culturales socialmente compartidos que, a través de la construcción poética y metafórica, hacen posible comprender y participar en el mundo actual de un modo particular<sup>2</sup>.

En la actualidad, muchos procesos creativos incorporan las TIC en mayor o menor medida; las producciones visuales digitales y las obras multimedia, las grabaciones musicales, los conciertos virtuales, la comunicación audiovisual, etc., son ejemplos claves para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de la expresión artística. El uso apropiado de la tecnología permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales (película fotográfica, revelado, ejecutantes musicales, oleos, lienzos y acuarelas, etc.) además de que la integración de las TIC en la Educación Artística puede constituirse en un medio más de expresión y contribuir claramente a la motivación de los estudiantes.

Por otra parte internet transfirió al salón de clase la posibilidad de acceso a diferentes corrientes en el campo de la pintura, la escultura, la danza, el teatro y la música. Los docentes pueden encontrar en este nuevo medio numerosos recursos para apoyar las actividades de apreciación y reconocimiento de las obras de arte en correspondencia con la época en la cual fueron producidas, lo cual exige tener conocimientos de historia o la posibilidad de adquirirlos.

*El objetivo de esta Trama Digital, será entonces que el docente pueda conocer algunas de las posibilidades que ofrecen las TIC al servicio de la Educación Artística en el nivel Secundario, tanto para su propia formación como para el diseño y desarrollo de actividades y proyectos multimediales educativos. Al mismo tiempo, se tratará de que cada participante pueda desarrollar las habilidades necesarias para utilizar herramientas tecnológicas que posibiliten el trabajo artístico en entornos digitales.*

---

<sup>2</sup>Orientaciones Curriculares para la Educación Secundaria Ciclo Orientado Provincia de Santa Fe

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---

- Investigar y conocer los diferentes recursos que nos proveen las TIC para las áreas de Educación Artística en el nivel secundario.
- Identificar programas y aplicaciones incluidos en las netbook que disponen los estudiantes para el desarrollo de competencias técnicas, perceptivas, sociales, estéticas y artísticas.
- Diseñar y construir una **narrativa transmedia** que incluya contenidos y actividades interdisciplinarios partiendo de problemáticas sociales propias del contexto escolar entendidas como acontecimiento.
- Reconocer los impactos del uso de la narrativa transmedia en la inmersión digital del alumnado y la implicación cognitiva, social y emocional.

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

---

- Narrativas transmedia. Transmedia Storytelling.
- Problemáticas de dispositivos electrónicos: abiertos, cerrados, diseños modulares y de “trato justo”; obsolescencia tecnológica y deshecho.
- Hipertexto y pensamiento no lineal, del papel a los datos binarios. La estructura hipermedia. Códigos QR y realidad aumentada.

## UNIDADES DIDÁCTICAS

---

### Unidad 1: Educación Artística y tecnologías contemporáneas.

- ¿Por qué, para qué y cómo?
- Docencia artística en los entornos digitales.
- Narrativa transmedia en el ámbito educativo.

### Unidad 2: Diseño y producción de recursos didácticos digitales.

- Recursos, estrategias y herramientas visuales.
- Recursos, estrategias y herramientas sonoras.
- Recursos, estrategias y herramientas audiovisuales.
- Construcción y producción de la narrativa transmedia.

### Unidad 3: Implementación, evaluación y conclusión.

- Trabajo de campo.
- Proceso de Evaluación.
- Evaluación de Proceso.



---

## TRAMA DIGITAL ARTÍSTICA COMISIÓN SUPERIOR.

---

La Formación Artística de Nivel Superior refiere al conjunto de carreras centradas en la formación de docentes para los niveles inicial, primario y secundario y de artistas profesionales vinculados a las artes visuales, la música, el teatro, la danza, las artes audiovisuales, el diseño y la multimedia.

En el Anexo de la Resolución N° 111/10 artículo 61 se plantea la necesidad de un proyecto político que aborde en su conjunto la cuestión de la educación artística y el mundo del trabajo, colocando los esfuerzos en las articulaciones efectivas con los organismos del estado y sociales vinculados a esta temática. Esto, sobre todo respecto de los acuerdos en materia de política educativa con organismos como el INET y el INFOD, las secretarías de Cultura Nacional, provinciales y municipales. Dichas articulaciones resultan claves en los niveles de la Educación Secundaria con Modalidad Artística e Institutos de Arte de Nivel Superior, con sus carreras y planes de formación específica ya que finalizado el nivel de educación secundaria, todos los jóvenes y adultos pueden ingresar a instituciones educativas de formación específica optando por carreras artístico-profesionales o por la formación docente en arte.

El uso y apropiación de las TIC es un tema actual e importante cuando hacemos referencia a la innovación educativa y a la mejora continua de la calidad en la formación docente. Esta integración es parte de una tendencia global de la sociedad del conocimiento y la sociedad de la información, en que las escuelas y todos los niveles educativos se ven de alguna manera envueltos, unos más y otros menos, ante una presión cultural y social que los obliga a participar en ello para mejorar los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje.

El nivel educativo superior no se escapa de esta tendencia y necesidad contemporánea, pero ¿realmente esta incorporación y uso de las TIC garantizan una mejora educativa? ¿Son la clave de aprendizajes más exitosos y eficientes entre los alumnos? ¿Los profesores entienden lo que implica el uso de estas tecnologías? ¿Están capacitados? ¿Sabían usarlas? ¿Las aceptan como apoyos o herramientas de su práctica docente? ¿Cómo se apropian los profesores y maestros de las TIC? Éstas y muchas preguntas surgen sobre el uso de las TIC en el nivel superior. Interesante es descubrir que la revisión detallada de la literatura especializada sobre el tema nos lleva a plantearnos la siguiente pregunta y dilema: ¿por qué el uso de las TIC no se ha generalizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel superior aún cuando hay evidencias empíricas de sus beneficios?

*Es entonces la búsqueda de respuesta a estos interrogantes planteados en cuanto a la formación docente en nuevas competencias para el siglo XXI quienes motivan esta nueva Trama Digital Artística, persiguiendo como objetivo principal documentar y reflexionar acerca del uso actual de las TIC de los profesores y los alumnos en la educación superior e investigar cómo se da el proceso de apropiación de estas tecnologías entre los profesores y alumnos de las disciplinas artísticas con particular interés en el impacto que tienen en la formación del futuro docente.*

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---

- Reflexionar sobre el uso de herramientas digitales en el proceso de creación e intervención artística.
- Apreciar y valorar la producción de obras únicas a partir de soportes digitales intervenidos.
- Planificar, diseñar, fundamentar e implementar una intervención artística digital propia de valor estético y sentido pedagógico.

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS

---

- Arte y Tecnología: La producción digital como soporte de intervención artística. Tipos de intervención artística.
- Internet, estructuras de la información, problemática de los buscadores y entorno virtual. Investigación en línea y cultura del remix.
- Filosofía del software libre, prácticas colaborativas y redes de pares. Redes sociales, construcciones de identidades en la cultura digital y dimensiones éticas de la información pública y privada. La (in) materialidad de lo digital, problemáticas de autor y de archivo.

## UNIDADES DIDÁCTICAS

---

### Unidad 1: Educación Artística y tecnologías contemporáneas.

- ¿Por qué, para qué y cómo?
- Docencia artística en los entornos digitales.
- Arte y Tecnología: La producción digital como soporte de intervención artística.

### Unidad 2: Diseño y producción de recursos didácticos digitales.

- Recursos, estrategias y herramientas visuales.
- Recursos, estrategias y herramientas sonoras.
- Recursos, estrategias y herramientas audiovisuales.
- Planificación y producción de intervención artística digital.

### Unidad 3: Implementación, evaluación y conclusión.

- Intervención artística digital.
- Proceso de Evaluación.
- Evaluación de Proceso.

## ACREDITACIÓN DEL CURSO

- **Asistencia:** los docentes participantes deben contar con el 80% de asistencia a los 10 encuentros (sólo se justifica la falta: licencia por enfermedad o coincidencia con otro tipo de actividad del Ministerio)
- **Actividades virtuales:** sobre la plataforma del Ministerio de Educación de Santa Fe se propondrán actividades a lo largo del curso que los docentes deberán resolver según los tiempos pautados para cada una. Esto se plantea de este modo para que el docente cuente con el acompañamiento del capacitador y pueda resolver sus dudas e inquietudes en los encuentros presenciales.
- **Evaluación final:** presentación en tiempo y forma de los trabajos prácticos obligatorios solicitados durante el recorrido de la capacitación y de una narrativa audiovisual que sintetice la experiencia pedagógica transcurrida durante la implementación del trabajo de campo, incluyendo su autoevaluación del cursado.

## CALENDARIO DE ENCUENTROS TRAMAS DIGITALES ARTÍSTICAS 2017

Mes	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	30	1 FERIADO	2	3	4	5	6
		INSCRIPCIÓN ABIERTA TRAMAS DIGITALES					
Mayo 2017	7	8	9	10	11	12	13
		INSCRIPCIÓN ABIERTA TRAMAS DIGITALES					
	14	15	16	17	18	19	20
		INSCRIPCIÓN ABIERTA TRAMAS DIGITALES					
	21	22	23	24	25 FERIADO	26	27
	1ER ENCUENTRO PRESENCIAL						
	28	29	30	31	1	2	3
	1ER ENCUENTRO VIRTUAL						
Jun 2017	4	5	6	7	8	9	10
		2DO ENCUENTRO PRESENCIAL					
	11	12	13	14	15 FERIADO	16	17
		2DO ENCUENTRO VIRTUAL					
	18	19	20 FERIADO	21	22	23	24
	3ER ENCUENTRO PRESENCIAL						
	25	26	27	28	29	30	1
	3ER ENCUENTRO VIRTUAL						

Mes	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Jul2017	2	3	4	5	6	7	8
	4TO ENCUENTRO PRESENCIAL						
	9 FERIADO	10	11	12	13	14	15
	RECESO ESCOLAR DE INVIERNO						
	16	17	18	19	20	21	22
	RECESO ESCOLAR DE INVIERNO						
23	24	25	26	27	28	29	
4TO ENCUENTRO VIRTUAL							
30	31	1	2	3	4	5	
5TO ENCUENTRO PRESENCIAL							
Ago 2017	6	7	8	9	10	11	12
	5TO ENCUENTRO VIRTUAL						
	13	14	15	16	17 FERIADO	18	19
	6TO ENCUENTRO PRESENCIAL						
	20	21	22	23	24	25	26
6TO ENCUENTRO VIRTUAL							
27	28	29	30	31	1	2	
7MO ENCUENTRO PRESENCIAL							
Sep 2017	3	4	5	6	7	8	9
	7MO ENCUENTRO VIRTUAL						
	10	11	12	13	14	15	16
	8VO ENCUENTRO PRESENCIAL						
	17	18	19	20	21	22	23
8VO ENCUENTRO VIRTUAL							
24	25	26	27	28	29	30	
TRABAJO DE CAMPO							
Oct2017	1	2	3	4	5	6	7
	TRABAJO DE CAMPO						
	8	9 FERIADO	10	11	12	13	14
	9NO ENCUENTRO PRESENCIAL						
	15	16	17	18	19	20	21
	9NO ENCUENTRO VIRTUAL						
22	23	24	25	26	27	28	
10MO ENCUENTRO PRESENCIAL							
29	30	31	1	2	3	4	
10MO ENCUENTRO VIRTUAL							

Mes	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Nov 2017	5	6	7	8	9	10	11
	INSTANCIAS DE CORRECCIÓN Y RECUPERACIÓN						
	12	13	14	15	16	17	18
	INSTANCIAS DE CORRECCIÓN Y RECUPERACIÓN						
	19	20	21	22	23	24	25
INSTANCIAS DE CORRECCIÓN Y RECUPERACIÓN							
	26	27	28	29	30	1	2

## BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Zygmunt (2002) Modernidad líquida. Buenos Aires. Fondo de cultura económica.
- Boris Groys. “Volverse Público” Cap. 1 y 9
- Brea, José Luis (2002) “Arte y técnica”.
- Brea, José Luis (2007). “Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica”. Barcelona, Gedisa.
  - Bruner, Jerome (1997) La Educación, puerta de la cultura. Madrid. Aprendizaje-Visor.
  - Burbules, Nicholas y Thomas Callister (2001) Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Madrid. Granica
  - Carr, Nicholas. Superficiales (2011) “¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?” Taurus. Madrid.
  - González García, R., (2016). El arte y su educación en la era de la hipermediación digital. Artnodes.
  - Libedinsky Marta. (2015) La innovación educativa en la era digital. Paidós.
  - Martínez Luna, S., (2016). Entre-en-medios del arte y la educación: Colaboraciones, experimentalismo, interdisciplinariedad. Artnodes.
  - Michell Serrés. (2013) FCE “Pulgarcita”.
  - Peist, N., (2015). Las obras de arte, las personas y los materiales. Un análisis fenomenológico y sistémico del arte actual.. Artnodes.
  - Sánchez de Serdio, A., (2016). Arte y educación: la necesidad de un encuentro incómodo entre esferas que se interrogan. Artnodes.
  - Velázquez, Cristina. (2012) Estrategias pedagógicas con tic. Ediciones Novedades Educativas.
  - Vilém Flusser.(2009) Artefacto. Pensamientos sobre la técnica.