

En Junio del 2009 fui Convocada por Fernanda Laguna Coordinadora del Grupo Belleza y Felicidad, a través de Leandro Tartaglia compañero artista de la Beca Kuitca para trabajar en la elaboración de un proyecto del colegio secundario con orientación en Artes Visuales que diera continuidad al proyecto pedagógico que se encuentra instalado en de la ESB N°: 349 FIORITO Barrio La Cava aportando desde mi rol al equipo el encuadre técnico-pedagógico que se requería dada mi formación profesional como Lic. en Educación.

La construcción del proyecto se dio en el marco de varias reuniones de este equipo, que fueron presentando la estructura pedagógica que sustentaría la estructura curricular de un Bachillerato con orientación en Artes Visuales, que diera cuenta de la realidad en que los alumnos se encuentran inmersos, considerando la importancia de pensar experiencias de aprendizaje que le ofrezcan una continuidad educativa en instancias superiores y una posibilidad laboral desde las artes visuales, para luego ser remitido al Director de la escuela Diego Llanos.

Una vez presentado al Director de la escuela remitió a las autoridades provinciales el proyecto tal cual fuera construido por nuestro equipo y el mismo fue aprobado por Dirección General de Educación de la provincia de Buenos Aires.

Hoy este equipo sigue sumando los el dúo de arquitectos "a77", integrado por Gustavo Dieguez y Lucas Gilardi, la artista plástica Mariela Scafatti y el artista Ariel Cusnir y la Prof. Lorena Bossi.

PROYECTO  
SECUNDARIO PARA LAS ARTES VISUALES  
VILLA FIORITO

Junio, 2009

## SECUNDARIO EN ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN.

### 1-INTRODUCCIÓN

La Ley de Educación Nacional N° 26206 establece que la estructura del Sistema Educativo Nacional comprende cuatro niveles – Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior – y ocho modalidades, entre las cuales se incluye como tal a la Educación Técnico Profesional.

A partir de la vigencia de la LEN N° 26206, cada jurisdicción puede optar entre dos alternativas de estructura para los niveles de educación primaria y secundaria, estableciendo un plazo de seis años para que, a través de acuerdos entre el Ministerio de Educación y el Consejo Federal de Educación, se defina la ubicación del séptimo año de escolaridad. Tales opciones son:

- a) Una estructura de seis años para el nivel de educación primaria y de seis años para el nivel de educación secundaria.
- b) Una estructura de siete años para el nivel de educación primaria y de cinco años para el nivel de educación secundaria.

La LEN N° 26206 establece el carácter obligatorio de la educación secundaria y sus rasgos de unidad pedagógica y organizativa; así como la distinción entre los dos ciclos que la integran:

- **ciclo básico.**
- **ciclo orientado.**

Actuar en la sociedad de estos días necesita de actores sociales que desarrollen competencias profesionales que le permitan enfrentar e insertarse en el mercado laboral acompañando la aceleración de los cambios tecnológicos y organizacionales de los sectores de la producción y de los servicios.

Se propone una oferta de formación inicial en una orientación para la etapa de la educación secundaria en **COMUNICACIÓN, ARTE Y DISEÑO** por considerarse esta formación una posibilidad concreta en el desarrollo personal, profesional y laboral de las adolescentes y los adolescentes que provienen del barrio donde hoy se encuentra la escuela ESB N°49 FIORITO BARRIO LA CAVA.

Asimismo se diseña una proyección especificando que es intención de la comunidad educativa poder instrumentar dos itinerarios formativos en esta orientación.

Definidos como la trayectoria en la que se adquieren competencias para un desempeño laboral específico, los *itinerarios formativos* serán desarrollados en módulos donde los alumnos accederán a una oferta educativa de carácter optativo diseñada y adecuada a la realidad y contexto socio productivo de los alumnos profundizando los aprendizajes del área curricular.

Los módulos que integran cada Itinerario forman parte de áreas modulares que requieren de una dinámica de trabajo y de un entorno de aprendizaje diferente.

El itinerario se desarrolla un conjunto de módulos que permiten un diseño de ofertas formativas adecuadas a las distintas realidades y contextos socioproductivo.

Las características específicas de los Itinerarios requieren de propuestas didácticas innovadoras fundamentadas en acciones de desarrollo local.

El carácter optativo de los Itinerarios implicará para el docente a cargo el desafío de elaborar una propuesta que estimule a los alumnos y les brinde un horizonte de superación.

Los Itinerarios Formativos otorgarán una certificación de Calificación Profesional.

La asistencia y aprobación de los Itinerarios formativos es independiente de la cursada del nivel polimodal.

La propuesta pedagógica con orientación en artes visuales dirigirá sus acciones a:

- Capacitar y desarrollar actitudes y valores sociales que les permitan comprender fenómenos provenientes del campo social, cultural, creativo y comunitario.
- Brindar las herramientas conceptuales y metodológicas que le permitan comprender fenómenos provenientes de las artes visuales incorporando el ocio, y el tiempo libre en las actividades que involucran las manifestaciones creativas producto de la sociedad contemporánea.
- Formar recursos humanos calificados para ejercer tareas de gestión, programación e implementación de proyectos socios culturales-comunitarios y personales aplicando los conocimientos teóricos y prácticos implicados en el proceso.
- Generar procesos de intervención a través de metodologías en las artes visuales que promuevan a actuar en la realidad comunitaria con los conocimientos y herramientas producto del aprendizaje de las áreas curriculares contempladas en esta orientación.

## **2-JUSTIFICACIÓN:**

Pensar en el desarrollo de un proyecto educativo institucional que sea relevante para la comunidad educativa de la **ESCUELA SECUNDARIO BASICO N° 49 FIORITO BARRIO LA CAVA** CON UNA ORIENTACIÓN EN COMUNICACIÓN, ARTE Y DISEÑO inmerso en la Villa Fiorito, y la puesta en marcha de dos trayectos formativos parte de poder proponer a la comunidad de donde provienen los alumnas y alumnos una posibilidad de insertarse

creativa y laboralmente dentro del contexto cotidiano, pensando las manifestaciones culturales que aprenderán como un medio para integrarse socialmente.

Esta premisa ha sido relevada considerando la participación que lo alumnos tienen en talleres comunitarios que se han construido en el contexto de la escuela, dando por resultado la aparición de manifestaciones culturales que capitalizaron a un gran grupo de personas incorporándolas al sistema productivo desde la creación.

En 2003, Belleza y Felicidad un espacio creado por artistas contemporáneos, abre una sucursal de la galería de arte de Almagro en el comedor infantil *Pequeños Traviesos* en **Villa Fiorito**.

Desde esa fecha hasta la actualidad se realizan exposiciones de arte, shows de música, performances y talleres para niños.

Actualmente los talleres están dirigidos por Juliana Ceci y Leandro Tartaglia (taller de arte) y Violeta Kesselman y Mariana Terrón (taller de poesía).

En 2008 la sede del comedor se mudó al Centro del discapacitado y la comunidad (Larrazbal y Rivera sur) contando con un gran salón para exposiciones y un taller anexo muy amplio para dictar los talleres

Fue durante este año también que **Belleza y felicidad** abre una nueva sucursal en la ESB 49 del barrio de Fiorito donde a través del otorgamiento de **un subsidio del fondo Nacional de las Artes** se organiza: un taller de arte para jóvenes con los profesores Magdalena Jitrik y Ernesto Ballesteros y un taller de poesía coordinado por el poeta Daniel Durand.

En Abril de 2009 inauguramos el Museo de Calcos y Réplicas S. Fiorito con el patrocinio y donaciones del Museo de Calcos y Réplicas E. De la Cárcova. Dentro de este contexto se inauguró también el monumento el pié del David. La escultura réplica del pié del David de Miguel Ángel Buonarroti que se encuentra en el ingreso al predio y que es de visibilidad pública.

Para 2010 están programadas diversas actividades en la escuela como una muestra de las Heliografías de León Ferrari y dos talleres de murales a cargo de Hernán Salamanca, Mariela Scafati, Catalina León.

Antecedentes de lo descrito en Anexo I

Poder realizar una proyección de los alumnos/as que forman parte de la escuela, priorizando un espacio que les posibilite desarrollar sus intereses, pudiendo elaborar los conflictos sociales en los que se encuentran, es la idea prioritaria de instalar esta oferta educativa a la comunidad.

Según el relevamiento realizado en el diagnóstico inicial de la ESB se señala que los y las adolescentes que forman parte de esta institución, provienen de comunidades educativas, donde se priorizan los problemas asistenciales reduciéndose el horario escolar, egresando de estas con graves

falencias en cuanto a los contenidos mínimos y básicos para ingresar en el nivel polimodal.

En cuanto al estrato social al que pertenecen y las características socioculturales, podemos señalar lo siguiente:

#### FAMILIA:

- Familias con alto grado de desocupación.
- Violencia familiar.
- Núcleo familiar con roles confusos o invertidos, aspectos por el cual muchas veces desencadena el abandono de la asistencia regular.
- Padres de bajo nivel de escolaridad, algunos extranjeros e indocumentados.

#### CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS:

- Valores morales y éticos invertidos, donde se enmarcan desconocimiento de la estructura familiar.
- Población con alto grado de drogadicción y alcoholismo entre los adolescentes.
- Embarazos precoces que en algunos casos llevan al retiro del sistema educativo y en otros limita el rendimiento escolar.
- Alumnos padres condicionados económicamente que ven reducido su tiempo para asistencia a clases y estudio.
- Alumnos que trabajan y son el único sostén de la familia, en algunos casos muy numerosa.
- Alumnos que por la crisis socio-económica realizan actividades de cartoneo.
- Alumnos con necesidad de atención y cariño.

La estructura social circundante presenta una ausencia de redes de contención que promuevan el desarrollo de la comunidad donde pudiera observarse un aporte a los sistemas instalados, que en la actualidad son motorizados por los miembros de la misma comunidad, mayores recursos humanos que puedan desarrollarse profesional mente en su propio espacio

Es por esto que se hace fundamental la elaboración y la implementación de un proyecto educativo institucional que, orientado por el principio de igualdad de oportunidades, establezca metas, objetivos y actividades con relación a: el acceso de los estudiantes a la institución, la progresión de sus aprendizajes y la permanencia en la misma hasta la finalización de sus estudios.

La propuesta a instrumentarse promueve una organización y una dinámica de trabajo abiertas a las innovaciones que garanticen la construcción de conocimientos significativos y la incorporación de las nuevas tendencias tecnológicas según los requerimientos sociales actuales.

En los grupos humanos se desarrollan experiencias que posibilitan conectarse con diversas herramientas y técnicas para el trabajo socio comunitario tanto desde lo teórico conceptual como desde lo sensible y afectivo.

Es menester generar propuestas curriculares acorde a las características de los objetivos que se plantean desde la propuesta pedagógica, tomando como eje la cultura en sentido amplio y la cultura en sentido estricto, de modo de lograr la transformación del ser y el hacer de la población objetiva.

Es por esto que las propuestas curriculares que presenten esta orientación apuntarán al desarrollo integral del individuo durante todo su proceso evolutivo y tienen asimismo incidencia en el desarrollo personal con el otro y con el entorno. Convirtiéndolos en medios de comunicación del hombre, modos de relación sensible con el mundo, es decir, maneras de percibir y actuar en la vida cotidiana.

Los alumnos /as ingresarán en un proceso que tiende a convertirlos en elementos activos y protagonistas de su evolución positiva, lo cual implica un crecimiento cultural y social.

Esta propuesta educativa pretende cambiar la noción de pensar en el ocio como la antítesis del trabajo. La idea incluida en esta orientación, es brindar instrumentos para poder comprender este espacio como un tiempo para el desarrollo productivo, con posibilidades para crear, imaginar y llevar adelante objetivos personales y colectivos en el desarrollo

Una serie de interrogantes se plantean a la hora de planificar la intervención desde una perspectiva comunitaria puntualizados a partir de la ejecución de los proyectos, de la visión de desarrollo de la comunidad que van a analizar y los procesos participativos desde donde generaran distintas intervenciones a partir de estrategias y procesos de desarrollo específicos.

### **3-PERFIL DEL EGRESADO**

Los egresados se formarán en competencias profesionales que le permitirán desempeñarse de manera acorde a las situaciones cotidianas de trabajo, desde las artes visuales.

Este profesional animará, promoverá, organizará, asesorará, recreará, interpretará y coordinará actividades que favorezcan el desarrollo humano aprovechando los recursos culturales y naturales, de su contexto social próximo o de cualquier otro donde decida incluirse para desarrollar su actividad.

Todas las operaciones, habilidades y destrezas que se adquieran a partir de las distintas áreas y disciplinas curriculares promoverán un sujeto capaz de proyectar los aprendizajes a situaciones nuevas, intrínsecas a la resolución del área

Estas cuestiones hacen referencia a una visión del egresado que ponga la mirada de acuerdo a la construcción de la comunidad que se requiere, una nueva visión de la formación atendiendo a una perspectiva tomada desde la programación, la ejecución y la evaluación.

Por todo ello, esta propuesta deberá estar orientada a desarrollar un perfil de egresada/o que pueda interpretar con sus aprendizajes la comunidad a la que pertenece en:

- ✓ Una serie de conocimientos necesarios sobre comunidad, desarrollo comunitario y planificación comunitaria.
- ✓ Atender específicamente a desarrollar el sentido de comunidad, ciudad, calidad de vida, apoyo y participación social, como así también de llevar a cabo el análisis de las personas con su entorno más próximo, atendiendo las variables implicadas en la formación de lazos afectivos con un determinado lugar, el efecto de la familiaridad con el lugar, el nivel de seguridad entre otros aspectos de relevancia sociocultural.
- ✓ Un amplio abanico de experiencias de aprendizaje que generen salidas laborales partiendo de ofertas que pongan los aprendizajes de las habilidades, conceptos y procedimientos al servicio de una actividad que pueda incluirse en el contexto de la comunidad traducidos en artesanías (tejidos, bordados, carteras, otros), producciones que involucren lo pictórico ( murales, letrista, estampadores, otros), el diseño (diseño gráfico, páginas web, publicidad, folletería), la comunicación y la expresión lingüística (producciones literarias de la comunidad, producciones de textos para los más pequeños, relevamientos del colectivo de quienes forman la comunidad, registros de aspectos de identidad y folklore de los orígenes que hacen a los grupos incluidos en la misma otros), la trasmisión de lo aprendido como modo de multiplicar el saber, la producción artística individual y colectiva como manifestación de la población.

La certificación o título profesional que se entregará será de:

- ***“Bachiller con orientación en comunicación, arte y diseño.”***

Incorporando dos trayectos formativos que ampliarán su marco teórico práctico promoviendo un conocimiento que oriente su salida laboral.

### **Perfil del Título:**

El plan de estudios para esta carrera brindará las herramientas necesarias para que el futuro profesional:

- Sea capaz de ejercer su rol con sentido ético, con espíritu crítico y con capacidad de trato hacia las personas
- Desarrolle su labor organizando y llevando adelante programas que reflejen su impresión sociocultural, comunitaria, utilizando conocimientos e instrumentos adquiridos desde la experiencia y reflexión aúlica.
- Aporte ideas y comprometa esfuerzos, desde la realidad donde le toque actuar, diseñando propuestas de intervención socioeducativas a través de metodologías sustentadas todas ellas en conocimientos y herramientas provenientes de la teoría social y educativa lo que les permitirá un nivel de análisis más acabado de la realidad en que les toca vivir.

#### **4- ÁREA OCUPACIONAL:**

Desde esta orientación se fomentará la integración comunitaria a partir de herramientas para la expresión y revalorización de las personas como individuos, manifestando la importancia de incorporar nuevos recursos que vehiculicen emociones, posibilite la elaboración de conflictos, poniendo la reflexión comunitaria como eje para la transformación.

Con la formación recibida, lo que se espera es que el alumno con orientación en **comunicación, arte y diseño** construya un perfil que podrá desempeñarse en los ámbitos que se mencionan a continuación:

- Talleres de realización manual.
- Realización de escenográfica: teatro, publicidad, etc.
- Asesor de imagen.
- Medios Audiovisuales.
- Clubes
- Gremios
- Escuelas
- Ámbitos empresariales
- Organizaciones no gubernamentales
- Centros recreativos
- Centros comunitarios.
- Organizaciones socioculturales.
- Sitios de recreación para grupos especiales.
- Museos, centros culturales.

#### **5-BASE CURRICULAR:**

Para la organización del plan de estudios, se deberá tener en cuenta la formación integral introduciendo a los estudiantes jóvenes en un recorrido de profesionalización a partir del acceso a una base de conocimientos y de habilidades profesionales que les permita su inserción en áreas ocupacionales cuya complejidad exige haber adquirido una formación general, una cultura científico tecnológica de base a la par de una formación técnica específica de carácter profesional, así como continuar aprendiendo durante toda su vida.

Esta orientación curricular responderá las demandas y necesidades del contexto socio productivo en el cual se desarrolla, con una mirada integral y prospectiva que excede a la preparación para el desempeño de puestos de trabajo u oficios específicos.

La educación técnico profesional en los tramos del secundario y de educación superior propiciará trayectorias formativas que:

- garanticen una formación integral pertinente a los niveles de la educación secundaria y la educación superior, a la par del desarrollo de capacidades profesionales propias de cada nivel;



- integren y articulen teoría y práctica y posibiliten la transferencia de lo aprendido a diferentes contextos y situaciones en correspondencia con los diversos sectores de la actividad socio productiva;
- contemplen la definición de espacios curriculares claramente definidos que aborden problemas propios del campo profesional específico en que se esté formando, dando unidad y significado a los contenidos y actividades con un enfoque pluridisciplinario, y que garanticen una lógica de progresión que organice los procesos de enseñanza y de aprendizaje en un orden de complejidad creciente;
- presenten una organización curricular adecuada a cada formación, a la vez que prevea explícitamente los espacios de integración y de prácticas profesionalizantes que consoliden la propuesta y eviten la fragmentación;
- se desarrollen en instituciones que propicien un acercamiento a situaciones propias de los campos profesionales específicos para los que se esté formando, con condiciones institucionales adecuadas para la implementación de la oferta.

## **6-ESCTRUCTURA CURRICULAR:**

### **Modalidad: Comunicación, Arte y Diseño**

La estructura curricular permite, como matriz, organizar los contenidos a enseñar dando unidad de sentido a una propuesta pedagógica. No abarca la totalidad de la propuesta educativa sino que permite poner en práctica diferentes opciones, de acuerdo a las necesidades y posibilidades de cada institución. Los contenidos educativos se distribuirán en espacios curriculares para ser enseñados y aprendidos de un modo determinado.

Los espacios curriculares se caracterizarán por:

- Delimitar un conjunto de contenidos educativos, provenientes de uno o más campos del saber y del quehacer sociocultural y productivo, seleccionados para ser enseñados y aprendidos durante un período del tiempo escolar, y articulados en función de criterios epistemológicos, pedagógicos, psicológicos, entre otros que les dan coherencia interna.
- Adoptar alguna forma de organización curricular
- Constituir la acreditación de los aprendizajes.

Los contenidos de esta Modalidad proponen a los estudiantes la posibilidad de acercarse a un conjunto de saberes que le posibilitarán no solo la adquisición de las competencias específicas propuestas, sino también un modo de aproximación y apropiación de la realidad desde la perspectiva de las artes y la comunicación en el amplio marco de la cultura.

La indagación de la realidad permite comprender a la comunidad como una **compleja trama simbólica** en la que se da respuestas a una multiplicidad de demandas **a través de las cuales se construye la Imagen de dicha comunidad**. Esto permitirá resignificar la realidad del alumno y su propia experiencia del mundo, atendiendo a los procesos de creación y recepción, en una relación de diálogo con el entorno, cuya dinámica es producto de la acción de “otros” y, particularmente, de la intervención de ellos mismos, en tanto agentes de un cambio positivo.

La actividad creadora del hombre es la que hace de él un ser capaz de proyectarse hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que constantemente modifica su presente. Esta modalidad incluye contenidos referidos al Diseño, entendidos como **un andamiaje interdisciplinar que nace de los aportes del arte, las artesanías, la comunicación y la técnica**. Desde este lugar se promoverá en los alumnos las capacidades para imaginar, idear y crear, del hacer manual y la habilidad técnica permitiéndole planificar y concretar proyectos, ideas o imágenes. El conocimiento de los fundamentos del Diseño, en sus diferentes tipos, permitirá reconocer la presencia del mismo en el entorno cotidiano, pudiendo establecerse las relaciones entre diseño consumo y su incidencia en el marketing.

Diseñar es un acto humano fundamental. **Diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida**, es por este motivo que el aprendizaje se basará en procedimientos que les posibiliten la instrumentalización para un accionar creativo e innovador, estimulándolos para trabajar en el campo del Diseño. En este proceso se atenderán múltiples variables que definirán tipos de imagen, objetos, espacios o sonidos. Supone, por lo tanto, la elección de formas, colores, sonidos y composiciones, elementos y características, técnicas y soportes, teniendo en cuenta la funcionalidad y el propósito de aquello a diseñar.

Los contenidos propuestos en este espacio curricular incluyen, entonces, **las relaciones que se establecen entre diseño, consumo y vida cotidiana**, atendiendo a la presencia del diseño en los objetos cotidianos (etiquetas, rótulos, envases, portadas, logotipos, moda, entre otros), la importancia de su presentación y la consecuente posibilidad de comercialización. En relación con el diseño de objetos y espacios, los contenidos propuestos ofrecen a nuestros alumnos los elementos para transformar la naturaleza, respetándola, con relación a necesidades y pautas culturales, modificando el propio entorno.

Otro espacio curricular será la imagen y el contexto, el mismo incluye contenidos referidos a una visión sincrónica de las manifestaciones artísticas y comunicacionales, en distintos espacios y tiempos, comprendidas en su complejidad y analizadas desde sus propias lógicas, a partir de un concepto amplio de imagen. Posibilita el contacto con ciertos conceptos y categorías, redefiniéndolos y aplicándolos a cada realidad sociocultural. Es conveniente partir de la idea de que **la imagen** (su poder, sus usos, sus significados y su mismo estatuto) no es ni universal ni atemporal, sino que **depende en gran medida de los cambios en el campo de la Tecnología y en las constantes variaciones en las creencias colectivas**, y en las circunstancias históricas. La propuesta incluirá además procedimientos de análisis, razonamiento y categorización que permitan una sistematización conceptual, y la realización de proyectos de investigación escolar que requieran el diseño, la planificación, desarrollo y evaluación del proyecto, articulando el trabajo individual y grupal con tareas y estrategias adecuadas al rol que cada uno desempeñe.

Desde el trabajo en lo que a lenguaje multimedial se refiere, se colaborará en la comprensión del complejo mundo artificial en el que habitamos, relacionando las demandas sociales que se generan y su acción sobre la sociedad y el ambiente. Se propicia avanzar en **la formación de una cultura tecnológica multimedial, integral, crítica, ética y polivalente**. Para ello se proponen contenidos que implican una reflexión de mayor nivel de conceptualización y profundidad acerca de los diferentes procesos técnicos, sus rasgos comunes y las continuidades y rupturas de su evolución.

La creación de un producto comunicacional es el resultado de un trabajo en equipo, con roles y ocupaciones diferenciadas y con la capacidad de trabajar incluye, por lo tanto, contenidos referidos a los procedimientos y técnicas de producción y gestión comunicacional, que conducen a un saber actuar de manera eficaz tanto para producir cuanto para gestionar productos comunicacionales. Se diferencian las etapas de producción y la integración de los equipos de trabajo a tal fin, diferenciando roles y funciones. Es igualmente importante integrar también contenidos referidos a las organizaciones dedicadas a la comunicación y a sus formas de gestión del producto comunicacional. La **estetización del entorno cotidiano**, en la sociedad contemporánea, nos plantea una realidad no natural, construida por el hombre que debe ser interrogada, cuestionada.

La exploración del campo de interacción de las **artes, la comunicación, el consumo y la industria cultural**, en el marco del contexto contemporáneo, incluyendo contenidos referidos a la industria y el consumo cultural como propios de la nueva cultura orientarán los itinerarios formativos. Por lo que se procurará a los alumnos y alumnas los instrumentos a identificar las características estéticas de los productos que ofrece el mercado, y su incidencia en la sociedad, la penetración del diseño, los elementos básicos del marketing, las razones del consumo y la importancia y presencia de la publicidad, en sus diversas formas y soportes, aspectos éstos de relevancia en el contexto de los jóvenes.

Aspectos destacables a ser trabajados por nuestros alumnos los temas relacionados con las características estéticas de los diferentes tipos de productos que ofrece el mercado y su incidencia en la sociedad, la incorporación del diseño, los elementos del marketing, las razones del consumo y la importancia de la publicidad, en sus diversas formas y soportes. Los contenidos propuestos, también permiten individualizar la **producción** como evidencia del carácter industrial de la nueva cultura y el **consumo** cultural que reclama siempre un producto original y distinto. En consecuencia, se abordarán conceptos como el de "mercancía cultural" y "consumo", desde el análisis de la transformación de arquetipos en estereotipos, la cultura estándar y la marcada tendencia a la homogeneización, proponiendo nuevos modelos de producción y dando origen a nuevos espacios o nuevas funciones de los mismos espacios (salas de exposición, centros culturales, museos, galerías, ferias, estadios, mercados, centros comerciales, locales, clubes, etc.) y definiendo nuevos roles (artistas, productores, empresas, coleccionistas, marchands, galeristas, entre otros) Nuestros estudiantes podrán observar **la interacción del arte, la comunicación, la industria y el consumo**, mediante el análisis de ciertas industrias como la cinematográfica, la discográfica, la publicitaria, multimedia, entre otras.

Se incluye durante el desarrollo de los contenidos curriculares el trabajo con procedimientos que apuntan a la construcción de capacidades para el

razonamiento y la conceptualización, y para la producción de inferencias e interpretaciones en el contexto de los fenómenos sociales y culturales.

Los espacios curriculares y su carga horaria será:

Espacio Curricular	Carga Horaria		
	1er. Año	2do. Año	3er. Año
Biología	-----	-----	2
Comunicación	-----	2	-----
Culturas y Estéticas Contemporáneas	-----	-----	3
Derechos Humanos y Ciudadanía	2	-----	-----
Diseño	-----	-----	3
Educación Física	2	2	2
Filosofía	-----	2	-----
Física	2	-----	-----
Geografía I	2	-----	-----
Geografía Argentina II	-----	2	-----
Historia Argentina y Latinoamericana Siglo XIX	2	-----	-----
Historia Argentina y Latinoamericana Siglo XX	-----	2	-----
Imágenes y Contextos	-----	-----	2
Lengua y Literatura	2	2	3
Lenguas Extranjeras	2	2	2
Lenguajes Artísticos	4	4	-----
Matemática	4	4	2
Química	-----	2	-----
Salud y Adolescencia	2	-----	-----
Tecnologías de la Información y la Comunicación	2	-----	-----
ECI	-----	2	6
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>25</b>

## ITINERARIOS FORMATIVOS:

### -Diseño gráfico multimedial

PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO		TERCER AÑO	
MODULO	MOD	MODULO	MOD	MODULO	MOD
Morfología Visual	3	Introducción a los Multimedios	4	Gráfica Editorial	4
				Síntesis de Imagen y Animación	4
Total de Módulos	3		4		8

### -Realización audiovisual

PRIMER AÑO		SEGUNDO AÑO		TERCER AÑO	
MODULO	MOD	MODULO	MOD	MODULO	MOD
Morfología Visual	3	Introducción a los Multimedios	4	Morfología Sonora	4
				Realización Audiovisual	4
Total de Módulos	3		4		8

### -Ver Anexo II. Itinerarios Formativos módulo morfología visual 1º año.

### Itinerarios Formativo módulo introducción a los multimedios 2º año

ANEXO I Incorporar Imágenes, artículos periodísticos y documentación que justifiquen el proyecto.

### ANEXO II

#### ITINERARIOS FORMATIVOS

-DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIAL

-REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

MÓDULO1: MORFOLOGIA VISUAL

#### **Autoridades**

#### **Dirección de Educación Polimodal y TTP**

Director: Prof. Jorge Levoratti

#### **Coordinadora del Programa**

Prof. Silvia Germani / Prof. Isabel Arigós

#### **Equipo de especialistas:**

Carrazzoni Miguel, Catanio Claudia, González Bohr Karina, Legnazzi Marcelo, Levis Diego, Magallanes Oscar, Ramacciotti Beatriz, Rodríguez Gastón, Villalva Adriana.

## FUNDAMENTACIÓN

Vivimos en una cultura donde el uso de la imagen y la información es cada vez más intenso y su consumo cada vez más vertiginoso. La comunicación visual multimedial y audiovisual forman parte de esta cultura, nuestra cultura contemporánea. Esta temática debe ser abordada no solo como una cuestión de medios sino como una cuestión de lenguaje, como una forma de expresión, de interpretar y desarrollar un pensamiento visual.

El Módulo Morfología Visual corresponde al primer nivel de complejidad de la estructura modular del Itinerario Formativo, ya que en él se abordan los elementos fundamentales del lenguaje visual en sus aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos. Es una forma de introducirse en el universo de las imágenes. Dichos conocimientos básicos e indispensables, atraviesan los contenidos que se dictarán en cada uno de los módulos siguientes (Introducción a los multimedios, Diseño Editorial, Síntesis de Imagen y Animación y Realización Audiovisual).

## EXPECTATIVAS DE LOGRO

Se buscará que los/as alumnos/as comprendan la potencialidad expresiva de los recursos visuales y modos de representación para lograr intencionalidad en la propuesta visual, o sea la construcción de sentido.

Que los/as alumnos/as puedan analizar distintos tipos de estructuras visuales tanto desde su aspecto formal como desde su significado.

Que los/as alumnos/as puedan componer distintos tipos de estructuras visuales simples a partir de imágenes fijas o con movimiento atendiendo a sus aspectos sintácticos y semánticos.

## COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Que los/as alumnos/as hagan uso de los conocimientos adquiridos para profundizarlos y ampliarlos de tal manera que los habilite para analizar desde su lugar, sosteniendo una actitud crítica, al abordar la problemática.

Que los/as alumnos/as apliquen sus conocimientos con sentido crítico ya que diseñará piezas de comunicación visual y audiovisual dentro de un contexto social y cultural.

Que los/as alumnos/as desarrollen su capacidad del trabajo en equipo.

Que los/as alumnos/as desarrollen su capacidad creativa.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES

Al concluir este Módulo el/la alumno/a estará capacitado para:

La producción de imágenes en el marco de un contexto cultural, que utilizará para la realización de proyectos de diseño gráfico, producción multimedial y realización audiovisual, aplicando los principios básicos del lenguaje y las estructuras visuales.

Podrá seleccionar, realizar, analizar y manipular diversos tipos de imágenes, material gráfico, multimedial y audiovisual, en relación a su estética, composición, características estructurales, mensaje, receptor, e intencionalidad comunicativa.

Podrá componer estructuras visuales simples utilizando imágenes fijas o con movimiento y desarrollar una secuencia narrativa, un relato audiovisual de baja complejidad, aplicando los principios básicos de la forma, el color, la composición, el encuadre, la secuencialidad, etc., imágenes que luego podrá utilizarlas en proyectos de diseño gráfico, multimediales y audiovisuales.

El/la alumno/a que curse este módulo deberá adquirir las capacidades básicas del manejo del software para la edición de imágenes y archivos digitales, así como otros utilitarios relevantes para el desempeño en dicha área.

### PROPUESTA PEDAGÓGICA

Con el fin de desarrollar las capacidades que el itinerario plantea se propone adoptar las siguientes pautas o criterios metodológicos:

- Proponer actividades prácticas en relación con el interés del grupo de alumnos/as, atendiendo a sus características propias como grupo y en relación con las producciones culturales .
- Abordar situaciones problemáticas reales dando la posibilidad a los/as alumnos/as de elegir materiales y herramientas en función de lograr el sentido expresivo.
- Investigar distintas situaciones reales y sacar conclusiones.
- Releva y clasificar material visual.
- Desarrollar gradualmente las actividades, de las más simples a las más complejas, dado que el aprendizaje es un proceso de acercamiento progresivo (al desarrollo de la capacidad), donde teoría y práctica se implican mutuamente de manera compleja y creciente.
- Incentivar a los/as alumnos/as a la conceptualización, a la reflexión, y a la toma de decisiones.
- Desarrollar los contenidos teóricos en el marco de los trabajos prácticos que se realicen priorizando un enfoque integrado que articule teoría y práctica.
- Realizar una elevada cantidad de actividades prácticas donde los/as alumnos/as vean sus propios resultados a corto plazo manteniéndolos incentivados en el curso del itinerario.
- Realizar trabajos individuales y grupales.
- Utilizar la modalidad de aula taller.
- Trabajar los elementos del lenguaje visual más allá de los medios. Los alumnos deberán construir e interpretar los discursos visuales y no incorporar mecánicamente las técnicas de cada disciplina, ya que el lenguaje visual atraviesa las mismas.
- Se sugiere el análisis de imágenes en todos sus aspectos, y de distintos medios: periódicos, revistas, folletos, publicidades, internet.
- Analizar del abordaje de una misma información en distintos medios atendiendo a las características del receptor.
- Proponer a los alumnos producir una secuencia narrativa por ejemplo en Power Point realizada con material de su propio registro fotográfico.
- Crear una secuencia narrativa
- Alterar una secuencia narrativa en función de crear distintos sentidos
- Alterar una imagen en función de crear distintos sentidos
- Manipular digitalmente las imágenes preexistentes y editarlas.

### ENTORNO DE APRENDIZAJE

Laboratorio de informática. Con computadoras, cámaras digitales de fotografía y video.

Preferentemente se buscará cubrir dos o como máximo tres alumnos por computadora.

### CONTENIDOS

En este primer nivel de complejidad de la estructura modular se busca formar una plataforma, básica de conocimientos referidos el lenguaje visual que serán de total utilidad en el abordaje de los módulos siguientes de este itinerario formativo.

En este punto se presentan los contenidos mínimos que deberían desarrollarse para que el/la alumno/a alcance las capacidades anteriormente descritas. El orden de los contenidos propuestos no indica secuenciación, ya que no se encuentran fragmentados en niveles. La misma depende de la organización del docente en clases.

- Principales movimientos estéticos en la historia del arte
- Las imágenes en el mundo contemporáneo: tecnología e imagen. La imagen digital.
- La imagen de prensa y publicitaria. Imagen y palabra
- Signo, símbolo, señal, códigos.
- Expresiones artísticas: ilustración, fotografía, pintura, grabado, cine, Tv
- Aspectos estructurales de la imagen:
  - Forma: punto, línea, plano, texturas propias o generadas, tramas, tratamientos gráficos, espacialidad (bideimensionalidad, tridimensionalidad)
  - Color: valor, temperatura, saturación, desaturación, mezclas aditivas y sustractivas
- Grados de iconicidad de la imagen.
- Tipos de Soportes: papel, digital
- El texto, la tipografía, la palabra como imagen
- Las leyes de la percepción
- La organización espacial: el espacio, composición, tensiones, equilibrio, proporción, encuadre, ritmo, leyes de simetría, figura-fondo
- Potencialidad expresiva de cada modo de representación: denotación-connotación, discurso visual.
- Retórica de la imagen: operaciones y figuras retóricas.
- Géneros discursivos y estilos: género humorístico, realista, decorativo, fantástico; estilo realista, geométrico constructivo, gestual.
- Construcción de relatos: secuencialidad, organización narrativa de las imágenes, con imágenes fijas, historieta
- Imagen en movimiento: principios de la percepción del movimiento, composición, encuadre.
- Movimientos de cámara, montajes, transiciones
- La audiovisión: relación del soporte visual con el sonido
- Manejo de software básico (photoshop) para tratamiento de imágenes y edición.

### PERFIL DOCENTE

Se sugieren los siguientes perfiles docentes para cubrir el módulo:

Diseñador en Comunicación Visual

Diseñador Gráfico

Profesor de Artes Plásticas

Diseñador de Imagen y Sonido

Es importante que el docente tenga experiencia laboral en el área que pretende formar a los alumnos.

### BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid, Editorial Alianza, 1993.



- Grupo U. *Tratado del signo visual*. Madrid , Editorial Cátedra, 1993.
- Joly, Martine. *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires , Editorial La marca, 1999.
- Zunzunegui, Santo. *Pensar la imagen*. Madrid , Editorial Cátedra, 1992.
- Dondis. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2003.
- Frutiger, Adrian. *Signos, símbolos, marcas y señales*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili ,1981.
- Lucie, Smith. *Movimientos en el arte desde 1945*. Buenos Aires, Editorial Destino, 1998.
- Satue, Enric. *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Ed. Alianza Forma, 1998.
- Meggs, Philip. *Historia del diseño gráfico*. Editorial Trillas.
- Barthes, Roland. *Retórica de la imagen*. Buenos Aires. Editorial Tiempo Contemporáneo, 1970.

## ITINERARIOS FORMATIVOS

- DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIAL
- REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

## MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN A LOS MULTIMEDIOS

### **Autoridades**

#### **Dirección de Educación Polimodal y TTP**

Director: Prof. Jorge Levoratti

#### **Coordinadoras del Programa**

Prof. Silvia Germani / Prof. Isabel Arigós

#### **Equipo de especialistas:**

Carrazzoni Miguel, Catanio Claudia, González Bohr Karina, Legnazzi Marcelo, Levis Diego,  
Magallanes Oscar, Ramacciotti Beatriz, Rodríguez Gastón, Villalva Adriana.

## FUNDAMENTACIÓN

Las transformaciones conceptuales y tecnológicas que se han producido en los últimos treinta años en el campo de la comunicación social y específicamente en la comunicación visual, han convertido en obsoletas muchas de sus formas y herramientas tradicionales, suplantándolas por nuevas tecnologías de producción, reproducción, transmisión de información. Se ha ido instalando en la cultura una nueva forma de comunicar, de estar frente a la información, una nueva forma de compartir conocimiento con el mundo entero a través de una infinita red de nodos semánticamente conectados.

Este universo cambiante requiere una adecuación en la organización del trabajo y crea nuevos campos ocupacionales ya que implica requerimientos de planificación y realización cada vez más diversificados. Con ello la necesidad de formar personas idóneas que se hagan cargo de ellos.

El Módulo *Introducción a los Multimedia* corresponde al segundo nivel de complejidad de la estructura modular del Itinerario Formativo. Se orienta a la adquisición de competencias fundamentales de la comunicación multimedial, para lograr productos que combinan una diversidad de lenguajes (imagen,

sonido y texto), y en particular la interacción con el usuario. Todo esto debe ser abordado contemplando su dimensión expresiva, comunicativa y técnica.

### EXPECTATIVAS DE LOGRO

Que los/as alumnos/as comprendan la potencialidad expresiva de los recursos y productos multimediales para lograr intencionalidad en la propuesta, es decir, lograr la construcción de sentido, tomando conciencia de que están haciendo uso de un lenguaje en particular.

Que los/as alumnos/as puedan analizar distintos tipos de productos multimediales tanto desde su aspecto formal como desde su significado.

Que los/as alumnos/as puedan componer distintos tipos de estructuras multimediales ya sean lineales o no lineales, atendiendo a sus aspectos sintácticos y semánticos.

### COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Que los/as alumnos/as hagan uso de los conocimientos adquiridos con sentido crítico y reflexivo ya que al diseñar productos multimediales estarán comunicando dentro de un contexto social y cultural.

Que los/as alumnos/as puedan elaborar aplicaciones multimediales interactivas con el objetivo de transmitir ideas, información e imágenes que identifiquen y agreguen valor a productos y/o mensajes.

Que los/as alumnos/as desarrollen su capacidad del trabajo en equipo y su capacidad creativa.

### COMPETENCIAS PROFESIONALES

Al concluir este Módulo los/as alumnos/as estarán capacitados/as para:

Realizar, en el marco de un contexto cultural, productos multimediales simples como ser sitios y portales de internet, CD rom y puestos interactivos para distintos destinatarios.

Seleccionar, analizar, realizar y manipular los recursos artístico-comunicacionales y tecnológicos involucrados en la producción multimedial en relación a un mensaje, un receptor y una intencionalidad comunicativa.

Diseñar estructuras multimediales simples lineales y no lineales, utilizando imágenes fijas o con movimiento y desarrollar una secuencia narrativa, diseñar interfases, y mapas de navegación prestando especial atención a la interacción que tendrá el usuario con el este producto.

Adquirir capacidades básicas de manejo del software relevante para el desempeño en dicha área.

### PROPUESTA PEDAGÓGICA

Con el fin de desarrollar las capacidades que el módulo plantea se propone adoptar las siguientes pautas o criterios metodológicos:

Proponer actividades prácticas en relación con el interés del grupo de alumnos, atendiendo a sus características propias como grupo y en relación con las producciones culturales.

Desarrollar gradualmente las actividades, de las más simples a las más complejas, dado que el aprendizaje es un proceso de acercamiento progresivo

(al desarrollo de la capacidad), donde teoría y práctica se implican mutuamente de manera compleja y creciente.

Incentivar a los/as alumnos/as a la conceptualización, a la reflexión, y a la toma de decisiones.

Desarrollar los contenidos teóricos en el marco de los trabajos prácticos que se realicen priorizando un enfoque integrado que articule teoría y práctica.

Realizar trabajos individuales y grupales.

Utilizar la modalidad de aula taller.

Abordar situaciones problemáticas reales tomando como ejemplo a empresas relevantes en su comunidad.

### **Posibles actividades a desarrollar:**

- Análisis de productos multimediales diversos.
- Análisis de sitios de internet on line.
- Relevamiento de información y análisis. Jerarquización.
- Preparación de imágenes fijas y en movimiento para su uso.
- Realización del mapa de navegación de un producto multimedial lineal y otro no lineal.
- Realización de un producto multimedial simple: desde el relevamiento de la información, definición del destinatario, función del producto, diseño de mapa de navegación, diseño de la interfaz y opciones de interactividad.
- Prueba del producto realizado.

### ENTORNO DE APRENDIZAJE

Es necesario el uso del Laboratorio de informática. Preferentemente se buscará cubrir dos o como máximo tres alumnos por computadora.

### CONTENIDOS

En este módulo se abordan los elementos fundamentales de la comunicación multimedial para lograr productos que combinan imagen, sonido, narratividad y en particular la interacción del usuario, a partir del uso de herramientas digitales. Se buscará que los/as alumnos/as comprendan integralmente la dimensión expresiva, comunicativa y técnica.

En este punto se presentan los contenidos mínimos que deberían desarrollarse para que el/la alumno/a alcance las capacidades anteriormente descritas. El orden de los contenidos propuestos no indica secuenciación, ya que no se encuentran fragmentados en niveles. La misma depende de la organización del docente en clases.

#### **Análisis estructural de los multimedios / Aspecto sintáctico**

- Tipologías de productos multimediales. Cd rom, DVD, internet, páginas web, puestos interactivos.
- Monomedios / Multimedios: aspectos diferenciales. Valor agregado de la interacción de medios
- Multimedios / Hipermedios: aspectos diferenciales.
- Estructuras multimediales lineales: la secuencialidad. El usuario, receptor activo.
- Estructuras multimediales no lineales: la secuencialidad. Los múltiples caminos. La elección del usuario.
- Concepto de sistematicidad. Secuencialidad. Unidad y diversidad formal. Pertenencia a un sistema de identidad.

## Componentes

- La organización sintáctica visual y sonora. Imagen, texto y sonido
- Imágenes: fotografías, dibujos, animaciones. Distintos formatos de imágenes fijas o en movimiento: giff, jpg, swf, avi, mov. Resolución. Pixel. Color.
- Diseño de la interface: organización espacial de la información: texto e imagen. Menues verticales y horizontes, marcos, botones.
- Mapa de navegación: opciones de interactividad. Nodos, enlaces, anclajes.
- Concepto de red. www.
- El lenguaje HTML
- Internet. Las bases de datos. Los motores de búsqueda.
- Alojamiento de sitios web. Transferencia de archivos: FTP

## Análisis comunicacional de los multimedia / Aspecto semántico

- Distintos géneros: educativo, informativo (diarios y revistas on line, weblog) promocional, comercial, entretenimiento, artístico. Portales y sitios.
- Distintos emisores: instituciones, personas, empresas, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.
- El mensaje. Guión multimedial. Jerarquización de la información. Construcción de sentido.
- El receptor. Caracterización del usuario. La interacción con la información. La situación del interprete.
- Concepto de sistematicidad. Secuencialidad. Unidad y diversidad semántica. Pertenencia a un sistema de identidad.

## PERFIL DOCENTE

Para el dictado del presente módulo es conveniente que el docente acredite una formación de grado de nivel terciario y/o universitario.

Se ponderará el desempeño en campos laborales específicos vinculados al perfil en que se pretende formar a los alumnos.

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Paul Mijksenaar. *Diseño de la información*. México, Editorial Gustavo Gili.
- Bonsiepe Gui. *Del objeto a la interface*. Editorial Infinito, 1999.
- Arturo Montaug, Diego Pimentel, Martín Groisman. *Cultura digital*. Ed. Paidós, 2005.
- Fernandez Coca, Antonio. *Producción y diseño gráfico www*. Editorial Paidós, 1998.
- *Multimedios Clarín*. Editorial Arte Gráfico Argentino
- Kindersley, Peter. *Multimedia guía completa*. Editorial B. Grupo Zeta.
- Fuenmayor Elena. *Ratón, Ratón*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1996.
- Buik, Joana. *Ciberespacio para principiantes*. Editorial Errepar, 1995.
- Taylor, Richard. *Enciclopedia de técnicas de animación*. Editorial Paidós, 2001.
- Royo, Javier. *Diseño Digital*. Barcelona, Editorial Paidós.

## FUENTES

- Dirección General de Cultura y Educación. Dirección de Educación Polimodal y Trayectos Técnico-Profesionales. Itinerarios formativos diseño Gráfico Multimedial y Realización Audiovisual

- Informe DGCyE Provincia de Bs. As. Período 2006/ 2007. Educación Superior y Capacitación Educativa. Formación Docente y Técnica de Educación Superior. Dirección general de Cultura y Educación. Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.
- Ley Nacional de Educación N° 26.206.
- Ley de Educación Superior N° 24.521.
- Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058.
- Manual Básico de los Trayectos Técnico- Profesionales. Programa Trayectos Técnico- Profesionales Instituto Nacional de Educación Tecnológica Dirección Nacional de Educación Técnico- Profesional. Programa de Cooperación Iberoamericana para el Diseño de la Formación Profesional IBERFOP. Serie: Material de Trabajo. Fecha: Diciembre de 1997. Versión 1.0
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Consejo Federal de Cultura y Educación. Secretaría General. Resolución N° 181/02 C.F.C. y E.. Buenos Aires, 06 de noviembre de 2002.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Consejo Federal de Cultura y Educación. Documentos para la Concertación SERIE A N° 23, Anexo Resolución CFCyE N° 238/05 “Acuerdo Marco para la Educación Superior No Universitaria –en las áreas humanística, social y técnico-profesional–”, abril de 2005.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Consejo Federal de Educación. Resolución CFE N° 047/08 y ANEXO I respectivo: “Lineamientos y criterios para la Organización Institucional y Curricular de la Educación Técnico Profesional correspondiente a la Educación Secundaria y la Educación Superior”, mayo de 2008.
- Resolución N° 55/96 CFCyE. Versión 1.5. Acuerdo Marco para los Trayectos Técnicos Profesionales. Documento para la Concertación Serie A N° 12. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Consejo Federal de Cultura y Educación.