

	UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS	
	FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN	
	DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL EN EDUCACIÓN- DIE-UD	
SYLLABUS		
NOMBRE DEL SEMINARIO: EDUCACIÓN, IMAGEN Y NUEVAS NARRATIVAS EN LA CULTURA DIGITAL		
Periodo académico: 2017-03 Miércoles de 2:30 pm a 6:00 pm Del 9 de agosto al 25 de octubre de 2017		Número de créditos: 3
ESPACIO ACADÉMICO (<i>Marque con una X</i>): <ul style="list-style-type: none"> • <input checked="" type="checkbox"/> (X) EFE Espacio De Formación En Énfasis. • <input type="checkbox"/> () EFEP Espacio De Formación En Educación Y Pedagogía. • <input type="checkbox"/> () EFI Espacio De Formación En Investigación. LÍNEA: Educación- Comunicación en la Cultura GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Jóvenes, Culturas y Poderes		
PROFESOR DE LA UNIVERSIDAD: X Juan Carlos Amador Germán Muñoz	PROFESOR (A) INVITANDO (A): INSTITUCIÓN (<i>Opcional</i>): Dra. Rosalía Winocur Profesora titular departamento de educación y comunicación de la Universidad Autónoma metropolitana de México	
RESUMEN: (<i>Aprox. 150 palabras. Fuente: Arial –tamaño 12 – Espacio normal</i>) <p>Se presenta la descripción general del seminario. Se identifican las consideraciones generales en torno a la relación educación, imagen, nuevas narrativas y cultura digital. Se describen los ejes temáticos centrales, en este caso: dimensión socio-antropológica de la cultura digital: medios digitales, subjetividad y educación; la imagen en la cultura digital: la construcción social de lo visual y la construcción visual de lo social; nuevas narrativas en la cultura digital: del hipertexto a la narrativa transmedia en educación; y por último, educación-Comunicación en la Cultura: una apuesta crítica para investigar en la cultura digital. Luego se presentan los objetivos y el cronograma de trabajo. Por último, se exponen los criterios metodológicos y evaluativos, así como la bibliografía del curso.</p>		
DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO: <p>Desde la década de 1990, la presencia de tecnologías y medios digitales en red (llamadas genéricamente TIC o nuevas tecnologías), en la vida de las personas, ha modificado progresivamente procesos fundamentales del mundo de la vida, especialmente las formas de percepción humana, los procesos de socialización y de sociabilidad, los modos de adquisición de la información y el conocimiento, e incluso</p>		

los mecanismos que hacen posible el aprendizaje. Algunos autores, situados en la versión entusiasta y en la apología a las tecnologías digitales, suelen interpretar este escenario como una revolución creciente que promete mejorar las condiciones de vida y asegurar el progreso. Otros, ubicados en el carácter apocalíptico de las tecnologías de información y comunicación, asocian este fenómeno con la deshumanización, el fetichismo y el espectáculo, perspectiva que observa en este escenario contemporáneo una suerte de retroceso, en el que relatos asociados con la comunidad, la ciudadanía y la formación se banalizan, además de resultar alterados por los efectos del mercado, el consumo y el autodiseño del sujeto, en el marco de la emergencia de las llamadas sociedades de control (Deleuze, 2006; Lazzarato, 2006).

Sin embargo, algunos investigadores, especialmente a finales del siglo XX, proporcionaron otras comprensiones en torno a este escenario emergente. Particularmente, Manuel Castells (2006), hacia 1996, a través de su obra *La era de la información Economía, sociedad y cultura*, afirmó que el mundo contemporáneo no solo se estaba transformando como consecuencia de la presencia de tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana de las personas y en las dinámicas de los sectores económicos (comercial, industrial, financiero y de servicios). Castells (2006) también admitió que estas tecnologías, al surgir de la integración o convergencia entre los desarrollos de la microelectrónica, la informática y las telecomunicaciones, hizo posible por primera vez en la historia de la humanidad que las personas comunes trabajen, socialicen, se diviertan y hasta se eduquen a través de medios y contenidos digitales en red.

Por otro lado, investigadores situados en el campo de estudios Ciencia, Tecnología, Sociedad (CTS) propusieron observar esta realidad contemporánea como una especie de ecosistema de carácter social, técnico y cultural, el cual modifica progresivamente las condiciones de existencia de las personas, las instituciones y los sectores. Para Pierre Lévy (2007) estas transiciones están asociadas con la emergencia de nuevas dimensiones de la realidad que incluyen atributos como lo virtual, lo digital y lo interactivo. Este fenómeno, al que denomina programa de la cibercultura, plantea un desafío fundamental: la inteligencia colectiva. En este mismo campo de estudios, Bruno Latour (2008) analizó los artefactos tecnológicos como mediadores culturales, esto es, objetos con funciones técnicas y simbólicas que no solo contribuyen a resolver problemas humanos sino que inciden significativamente en las formas de organización de lo social.

Por su parte, ubicado en una línea comunicacional-semiótica, Carlos Scolari (2008) señaló, recuperando la idea de McLuhan sobre los medios como extensiones del cuerpo y de la mente humana, que en el inicio del nuevo milenio se observa un tránsito de las mediaciones a las hipermediaciones. Según el investigador argentino, los aportes de Martín-Barbero (2003) sobre la existencia de una matriz cultural que se ha sedimentado en el tiempo, a través de los usos y apropiaciones de los medios (cine, radio-teatro, prensa, telenovela, música...), y que ha configurado progresivamente una suerte de

hibridez cultural en América Latina y el Caribe, ha adquirido nuevas características en la era de la Internet. De este modo, las hipermediaciones constituyen un espacio-tiempo en el que convergen medios, lenguajes y plataformas virtuales que no solo transforman los modos de hacer y de pensar, sino también de ser sujeto y de estar juntos.

No obstante en la tradición de estudios culturales (o sobre lo cultural) en América Latina y el Caribe, el debate incluye no solo el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la sociedad, sino la relación entre las tecnologías, los medios de comunicación, la cultura y el poder. En el conocido trabajo titulado *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Martín - Barbero (2003) muestra cómo la radiodifusión, el cine, la música y la gran prensa cumplieron funciones seminales en la construcción de algunas naciones en la región a lo largo del siglo XX. Afirma que en cada país hubo un medio que marcó una tendencia no necesariamente como instrumento de imposiciones ideológicas, tal como lo plantean algunas perspectivas de la teoría crítica, sino como un espacio relacional que adquiere densidad tras las tensiones que surgen entre la producción del contenido y la recepción de las audiencias. A este fenómeno, el cual hace énfasis en los procesos más que en los medios, le llamó mediaciones.

Por su parte García Canclini (1991) analizó los procesos de hibridación no solo como mezcla, sincretismo o creolización, sino como heterogeneidad multitemporal, esto es, la presencia de cruces socioculturales en donde lo tradicional y lo moderno se imbrican. Este denso planteamiento no solo muestra lo que caracteriza a la producción cultural latinoamericana de finales del siglo XX, sino que también evidencia la imposibilidad de comprender las expresiones cultas, populares y masivas como categorías discretas de producción cultural.

Otro referente que problematiza la intersección entre los medios de comunicación, la cultura popular y lo nacional en la región es la obra de Carlos Monsiváis (1988). Si bien estudió géneros convencionalmente ubicados en la alta cultura, como la poesía y la narrativa mexicana, su obra se destaca por interpretar la cultura popular a través de acontecimientos emblemáticos de la mexicanidad, tales como las fiestas y los santos populares. También estudió la cultura masiva a través de la música popular, el cine, la televisión y los deportes. Por último, la argentina Beatriz Sarlo (1994) analizó las transformaciones socio-culturales (posmodernas) de Argentina y América Latina devenidas tanto de la crisis de la modernidad como de los efectos del neoliberalismo. Esta escena es parte de la imitación de la modernidad yuxtapuesta en los proyectos nacionales de América Latina, los cuales empiezan a experimentar cierta obsolescencia tras la emergencia de nuevas formas estéticas y tecnológicas en la redefinición de lo popular.

Estas consideraciones, entre otras, sugieren la necesidad de estudiar algunas dimensiones de este escenario emergente (para algunos transicional) a partir del concepto de **cultura digital**. Si bien puede resultar problemático declarar “la cultura” a

partir del rasgo de lo digital, vale señalar que se trata de un concepto provisional que permite problematizar los entramados de significados que surgen de la participación de las personas (en medio de las profundas desigualdades y exclusiones del mundo contemporáneo) en sociedades que logran determinadas formas de organización a través de, con y desde las tecnologías y los medios digitales. Dichas formas de organización comprenden la estructuración del orden social, las formas de legitimación del poder, condiciones de posibilidad para agenciar resistencias y contrahegemonías, así como mecanismos para reproducir y/o transformar la cultura y la educación. Asimismo, el concepto de cultura digital también incluye las preguntas por la transformación (¿o crisis?) de las identidades y las subjetividades ante el predominio de las industrias culturales masivas, y el consecuente proceso de producción, circulación y consumo de bienes simbólicos.

En relación con la educación y su ubicación en el actual escenario de cultura digital, vale señalar algunos asuntos problemáticos. En primer lugar, las tecnologías de información y comunicación (al menos las de carácter análogo) desde temprano han sido entendidas como artilugios importantes, o necesarios, para la acción de educar, véase por ejemplo en Colombia el uso del cinematógrafo en el proyecto de Cultura Aldeana dirigido por Luis López de Mesa entre 1934 y 1936 (Herrera y Díaz, 2002), la pretensión de “culturizar” al pueblo colombiano a través de los contenidos educativos de la Radiodifusora Nacional de Colombia, el proyecto convergente Radio Sutatenza (radiodifusión, cartillas y artefactos educativos) de Acción Cultural Popular (ACPO) y la tarea alfabetizadora del Estado a través de la televisión educativa y cultural, gestionada a través del Fondo de Capacitación Popular e Inravisión (Amador, 2017).

En segundo lugar, con el surgimiento de las tecnologías digitales, junto a la trayectoria de la educación a distancia y semipresencial que tenían algunos centros de educación superior en el mundo (incluida Colombia), se abrió paso a la llamada educación virtual. Se trata del diseño e implementación de plataformas y contenidos educativos que pretenden favorecer procesos de alfabetización/capacitación/formación, a través de estrategias de comunicación sincrónica y asincrónica, entre tutores y aprendizajes, con el fin de garantizar determinados objetivos. Los primeros experimentos, a través del modelo Learning Management System (LMS), mostraron que cerca del cincuenta por ciento de aprendices desertaban de los cursos. Luego, mediante estrategias que combinaron orientaciones más efectivas de los tutores e importantes desarrollos en los ambientes y objetos virtuales de aprendizaje, se procedió a combinar lo presencial y lo virtual (por ejemplo a través del blended learning), y se fue configurando un escenario problemático en el que se empezó a masificar la educación, se amplió cobertura y se redujeron costos.

Por último, en América Latina y el Caribe, al menos desde la década de 1970, la discusión no se ha centrado tanto en el uso de las tecnologías en la educación, sino más bien en las relaciones entre educación, comunicación y cultura. En torno a esta triada, se ha observado que la comunicación, comprendida como un proceso humano y social que

pretende la construcción de lo común (Kaplún, 1997), implica entender las lógicas del poder y la resistencia así como la continuidad y el cambio social y cultural en medio del carácter transicional de las sociedades contemporáneas. Asimismo, implica preguntar qué valor adquieren el diálogo, la participación y la emancipación de las personas, las comunidades y los movimientos sociales en la región con educación/comunicación, desde los espacios institucionales, socio-comunitarios y mediático-tecnológicos (Huerdo, 2008). Por último, exige interrogar si la educación está asociada a alguna forma de comunicación, y si el conocimiento hoy tiene alguna relación con la comunicación y la cultura. En este debate es necesario tener en cuenta que, en el escenario contemporáneo (cultura digital), los medios digitales interactivos así como las narrativas (alfabéticas, visuales, audiovisuales, digitales) que se producen, circulan y consumen a través de éstos, ponen en tensión asuntos fundamentales como la identidad, la subjetividad, la información, el discurso, el conocimiento y el aprendizaje. Asimismo, lo visual, entendido como lenguaje y punto de inflexión de la cultura digital, exige discutir cuál es el estatuto ético, estético, epistemológico y político de la imagen en los modos de percibir, conocer, aprehender y agenciar de las personas y grupos. Quizás también implique pensar la educación de la mirada o la necesidad de construir pedagogías de la imagen (Dussel, 2009).

A partir de las consideraciones anteriores, se propone el seminario doctoral titulado *Educación, imagen y nuevas narrativas en la cultura digital*. Sus ejes temáticos son:

1. Dimensión socio-antropológica de la cultura digital: medios digitales, subjetividad y educación

Este eje abordará, desde una perspectiva histórica y socio-antropológica, la emergencia de la cultura digital. Inicialmente **estudiará el tránsito de los medios de comunicación análogos a los medios de comunicación digitales e interactivos**, así como las implicaciones de este cambio en la reconfiguración del orden social, el poder y la cultura en las sociedades contemporáneas. Estas consideraciones iniciales, a la par con la revisión de la evolución técnica y socio-semiótica de la web (especialmente en el tránsito de la versión 2.0 a 3.0), permitirán **analizar los aspectos constitutivos de la cultura digital en sus dimensiones ética, estética, ontológica y política**.

Posteriormente, se analizará cómo la cultura digital se convierte en un espacio-tiempo que enmarca determinadas condiciones de posibilidad para la producción de subjetividades predominantemente mediáticas (especialmente en niños, niñas y jóvenes). Por último, se **identificarán preliminarmente algunas implicaciones de la cultura digital y de estas subjetividades mediáticas en la educación, especialmente alrededor de asuntos claves de la formación, por ejemplo la lectura, la escritura, los contenidos educativos, el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje**.

2. La imagen en la cultura digital: la construcción social de lo visual y la construcción visual de lo social

Este eje abordará los rasgos que definen la **cultura visual contemporánea**, entendida como el conjunto de acontecimientos visuales que evidencian distintos modos de tramitación del significado, desde los productores y los consumidores, a partir de la genealogía y el despliegue del **lenguaje visual en la vida cotidiana**. Esta interpretación pretende **recorrer aspectos estéticos, socio-semióticos y pragmáticos del lenguaje visual, a partir del estudio de la imagen fija, en movimiento, bidimensional y tridimensional**. Asimismo, busca comprender los recursos empleados en la creación e interpretación de las imágenes a partir de las herramientas de configuración y de organización de este tipo de lenguaje.

Por otro lado, proporcionará **herramientas de investigación para la interpretación de las imágenes desde tres perspectivas: retórica visual (Barthes, 1969), análisis estructural del contenido visual (Acaso, 2014) y análisis crítico del discurso multimodal (Kress y Van Leeuwen, 2001)**

3. Nuevas narrativas en la cultura digital: del hipertexto a la narrativa transmedia en educación

Este eje analizará, a partir de perspectivas sociológicas, socio-semióticas y pragmáticas del lenguaje, la emergencia de narrativas diversas en la cultura digital, comprendidas como productos de la cultura, pero a la vez como prácticas culturales. Más allá de su estructura, este eje pretende **discutir qué elementos técnicos, simbólicos y socio-culturales constituyen las narrativas digitales** (alfabéticas, visuales, sonoras y/o audiovisuales) así como los modos de producción, circulación y consumo de éstas. Se identificarán los tópicos, los agentes sociales, los espacios y los tiempos en los que se enmarcan estas narrativas, en medio de tensiones profundas entre los intereses del mercado global (especialmente las industrias culturales masivas), los intereses de algunas comunidades emergentes (llamadas también comunidades de práctica) y los intereses individuales (usuarios, lectores, consumidores, fan, autodidactas...).

Por otro lado, se hará una aproximación a cuatro tipos de narrativas de la cultura digital: **hipertexto, multimedia, hipermedia y transmedia**. El **hipertexto** es un hiperdocumento que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes de información. La **multimedia** es un objeto o sistema que emplea múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información, que van desde texto e imágenes hasta animación, sonido y video, entre otros recursos. La **hipermedia (hipertexto+multimedia)** es el conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes. Por último, las **narrativas transmedia** son historias dinámicas relacionadas con biografías, cuentos, novelas, filmes, videojuegos, mundos virtuales, cómics, fanzines,

fanart, relatos cotidianos o tramas políticas, entre otras, cuyo soporte es el lenguaje digital y las plataformas mediáticas, los cuales cuentan con la versatilidad de expandirse a través de diversos sistemas de signos (verbal, visual, audiovisual, gestual, corporal), así como de distintos medios, preferiblemente digitales e interactivos (Amador, 2013).

El estudio de las narrativas digitales, además de explorar expresiones de producción y recepción asociadas con el hipertexto, la multimedia, la hipermedia y las narrativas transmedia, pretende abordar el carácter performativo de estas, proceso en el que se redefinen los roles de autores y lectores, y productores y receptores. Estos elementos iniciales buscan **generar inquietudes en torno a la función disciplinaria y reproductora de la educación formal, así como a la producción de la subjetividad en niños y jóvenes quienes desde temprano se introducen de distintas maneras en esta convergencia cultural.** Desde luego que este tema transita por áreas del conocimiento como la historia del arte, la comunicación, los estudios culturales y los estudios críticos de la educación.

4. Educación-Comunicación en la Cultura: una apuesta crítica para investigar en la cultura digital

Este eje plantea la necesidad de reflexionar sobre las implicaciones de estos fenómenos contemporáneos en el sentido y las formas de la educación-formación de niños, niñas y jóvenes. Más allá de las políticas orientadas al equipamiento y la conectividad de las escuelas, y al instruccionismo de los profesores, presumiendo que las TIC digitales en sí mismas garantizan aprendizajes para la vida, **apoyados en el campo Educación-Comunicación en la Cultura**, este eje pretende reflexionar en torno a tres asuntos claves.

En primer lugar, **comprender las funciones técnicas, simbólicas y socio-culturales que tienen los medios digitales en la labor de formar y aprender**, apuesta que busca interpelar el carácter instrumental de las TIC en espacios institucionales (escuela y universidad), socio-comunitarios y mediático-tecnológicos. En segundo lugar, pretende **problematizar el sentido y la arquitectura de las prácticas pedagógicas con TIC digitales**, es decir, indagar las posibilidades de transitar hacia prácticas pedagógicas más dialógicas, interactivas y colaborativas, hacia didácticas estructuradas a partir de contenidos multimodales y hacia el desarrollo de procesos de producción-creación desde los estudiantes. Por último, situados en las corrientes latinoamericanas y norteamericanas de la pedagogía crítica, este núcleo busca reflexionar sobre el **carácter divergente y disruptivo que puede ser incorporado a los propósitos y prácticas de formación con TIC digitales**, en relación con asuntos vitales para las sociedades latinoamericanas, tales como la democracia, los derechos humanos, la paz y la justicia social.

OBJETIVOS

Objetivo general: Explorar las dimensiones históricas, socio-antropológicas y educativas de la cultura digital, a partir del estudio de los aspectos técnicos, simbólicos

y socio-culturales de los medios digitales, de la problematización de la imagen como código esencial del lenguaje visual y de la comprensión de las nuevas narrativas de esta cultura (hipertexto, multimedia, hipermedia y transmedia), así como sus implicaciones en la formación-educación de niños, niñas y jóvenes en los espacios institucionales, comunitarios y mediático-tecnológicos.

Específicos:

- Reconocer las dimensiones históricas, socio-antropológicas y educativas de la cultura digital a partir del tránsito de los medios análogos a los medios digitales interactivos.
- Analizar el carácter ético, estético y comunicativo de la imagen, comprendida como código esencial del lenguaje visual, así como su carácter performativo en los procesos de creación, circulación y recepción-apropiación de información y conocimiento.
- Interpretar el proceso de surgimiento y despliegue de nuevas narrativas en la cultura digital a partir de los tránsitos entre hipertexto, multimedia, hipermedia y narrativa transmedia.
- Comprender las funciones técnicas, simbólicas y socio-culturales de los medios digitales en la labor de formar y aprender (en espacios institucionales, socio-comunitarios y mediático-tecnológicos), así como el sentido y la arquitectura de las prácticas pedagógicas con TIC digitales, basadas en prácticas pedagógicas dialógicas, interactivas y colaborativas, en didácticas estructuradas a partir de contenidos multimodales y en el desarrollo de procesos de producción-creación desde los estudiantes.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA

Eje 1: Dimensión socio-antropológica de la cultura digital: medios digitales, subjetividad y educación

Castells, M. (2006). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. México, Siglo XXI.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, Anthropos, U. Autónoma Metropolitana.

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Rancière, J. (2008). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular. La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI.

Eje 2: La imagen en la cultura digital: la construcción social de lo visual y la construcción visual de lo social

Acaso, M. (2014). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.

Barthes, R. (1969). *Retórica de la imagen*. Montevideo. Disponible en <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.

Dussel, I. (2009). Escuela y cultura de la imagen. Nuevos desafíos. *Revista Nómadas* N° 30 Pp. 180-193.

Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse*. Bloomsbury Academic.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

Eje 3: Nuevas narrativas en la cultura digital: del hipertexto a la narrativa transmedia en educación

Amador, J.C (2016). Jóvenes, temporalidades y narrativas visuales en el conflicto armado colombiano. *Revista de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 14 (2), pp. 1313-1329.

García, F. y M. Rojas (2011). *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia*. Madrid: Ed. Ícono 14.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

Landow, G. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Madrid: Planeta.

Eje 4: Educación-Comunicación en la Cultura: una apuesta crítica para investigar en la cultura digital

Amador, J.C. (2014). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista Educación y Ciudad* 25. Pp. 11-24.

Aparici, R. et al. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.

Dussel, I. y Gutiérrez, D. (Comps.). (2006). *Educación y mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires: Manantial – Flacso.

Ferrés, J. (2008). *La educación como industria de deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa.

Giroux, H. (1994). “Hacia una pedagogía en la política de la diferencia”. En Giroux, H y Flecha, R (Eds.). *Igualdad educativa y diferencia cultural*. Barcelona: Editorial el Roure.

Huergo, J. (2000), “Comunicación/Educación: itinerarios transversales”. En *Comunicación- Educación. Coordenadas, abordajes y travesías*. Bogotá, Universidad Central DIUC.

Kaplún, M. (1989). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ed. La Torre.

Varela, Julia (1995), "Categorías espacio-temporales y socialización escolar. Del individualismo al narcisismo". En Larrosa, Jorge (Ed.), *Escuela, poder y subjetivación*. Madrid, La Piqueta.

Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press.

METODOLOGÍA:

Se trabajará a través del formato seminario. Este formato parte de la preparación de los textos básicos (según el eje temático), los cuales serán objeto de reflexión y deliberación. En cada una de las sesiones el docente hará una introducción al tema, al texto y al autor, haciendo énfasis en su pertinencia para los propósitos del seminario. Asimismo, un estudiante será responsable de presentar los elementos centrales del texto, destacando sus aportes a los objetivos del seminario, particularmente a la construcción de los objetos de investigación de los participantes. Finalmente, a partir de algunas preguntas orientadoras, se desarrollará un debate y se construirá colectivamente algunas conclusiones. Para los ejes 2 y 4 el profesor desarrollará tres talleres: interpretación de imágenes fijas y en movimiento; inteligencia colectiva en educación; y nuevas narrativas y aprendizaje.

El seminario estará apoyado de un aula virtual en la que se publicarán otros recursos bibliográficos y material visual, audiovisual y digital. Se abrirá un chat para postear preguntas e inquietudes y servirá como repositorio para publicar los avances de los estudiantes. Por último, con la presencia de los invitados, se profundizará en los ejes temáticos y se abrirán diálogos a partir de los contenidos del seminario y los avances de tesis de los estudiantes.

FORMAS DE EVALUACIÓN:

Atendiendo a los criterios de formación planteados por el programa, se propone una evaluación que tenga en cuenta dos grandes procesos: en primer lugar, la apropiación de los elementos teóricos, epistemológicos y metodológicos de los objetos de estudio del seminario; y en segundo lugar, la apropiación de referentes para la construcción de los trabajos finales. En consecuencia, se proponen las siguientes actividades evaluativas:

- Seminario: se evaluará la participación y los aportes de los estudiantes, surgidos en el marco de este espacio académico.
- Trabajo final: se evaluará la coherencia interna de un texto argumentativo de 5 a 8 páginas, así como la calidad de las argumentaciones de este, especialmente en torno a las relaciones posibles entre los objetos de reflexión del seminario y el proyecto de tesis del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA, HEMEROGRAFÍA, CIBERGRAFÍA GENERAL Y/O ESPECÍFICA. (Arial- tamaño 12, espacio simple).

- Acaso, M. (2014). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Amador, J.C (2016). Jóvenes, temporalidades y narrativas visuales en el conflicto armado colombiano. *Revista de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 14 (2), pp. 1313-1329.
- Amador, J.C. (2014). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista Educación y Ciudad* 25. Pp. 11-24.
- Aparici, R. et al. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- Barthes, R. (1969). *Retórica de la imagen*. Montevideo. Disponible en <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>
- Castells, M. (2006). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. México, Siglo XXI.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Dussel, I. (2009). Escuela y cultura de la imagen. Nuevos desafíos. *Revista Nómadas* N° 30 Pp. 180-193.
- Dussel, I. y Gutiérrez, D. (Comps.). (2006). *Educación y la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires: Manantial – Flacso.
- Ferrés, J. (2008). *La educación como industria de deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona: Gedisa.
- García, F. y M. Rojas (2011). *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia*. Madrid: Ed. Ícono 14.
- Huergo, J. (2000), “Comunicación/Educación: itinerarios transversales”. En *Comunicación- Educación. Coordinadas, abordajes y travesías*. Bogotá, Universidad Central DIUC.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.
- Kaplún, M. (1989). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ed. La Torre.
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse*. Bloomsbury Academic.
- Landow, G. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Madrid: Planeta.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, Anthropos, U. Autónoma Metropolitana.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Rancière, J. (2008). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

Varela, Julia (1995), "Categorías espacio-temporales y socialización escolar. Del individualismo al narcisismo". En Larrosa, Jorge (Ed.), *Escuela, poder y subjetivación*. Madrid, La Piqueta.

Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular. La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

Amador, J.C. (2016). Cinco historias de mutantes: subjetividad y educación en la convergencia cultural interactiva. En *Subjetividad, Política y Educación*. Bogotá: UPN, DIE.

Datos del profesor.

Procedencia institucional: Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Teléfono: _____ celular:

E-mail: jcarlosamador2000@yahoo.com

@jcarlosamador1

Ubicación en La Universidad: DIE.