



De consumidores a prosumidores. Implicaciones de la cultura digital en la educación artística

I Congreso internacional de educación artística y cultura digital

Juana M. Sancho Gil
Universidad de Barcelona



SUBJETIVIDADES **VISUALIDADES** Y
ENTORNOS EDUCATIVOS **CONTEMPORÁNEOS**



DIYLab — Do It Yourself
in Education: Expanding
Digital Competence To
Foster Student Agency And
Collaborative Learning

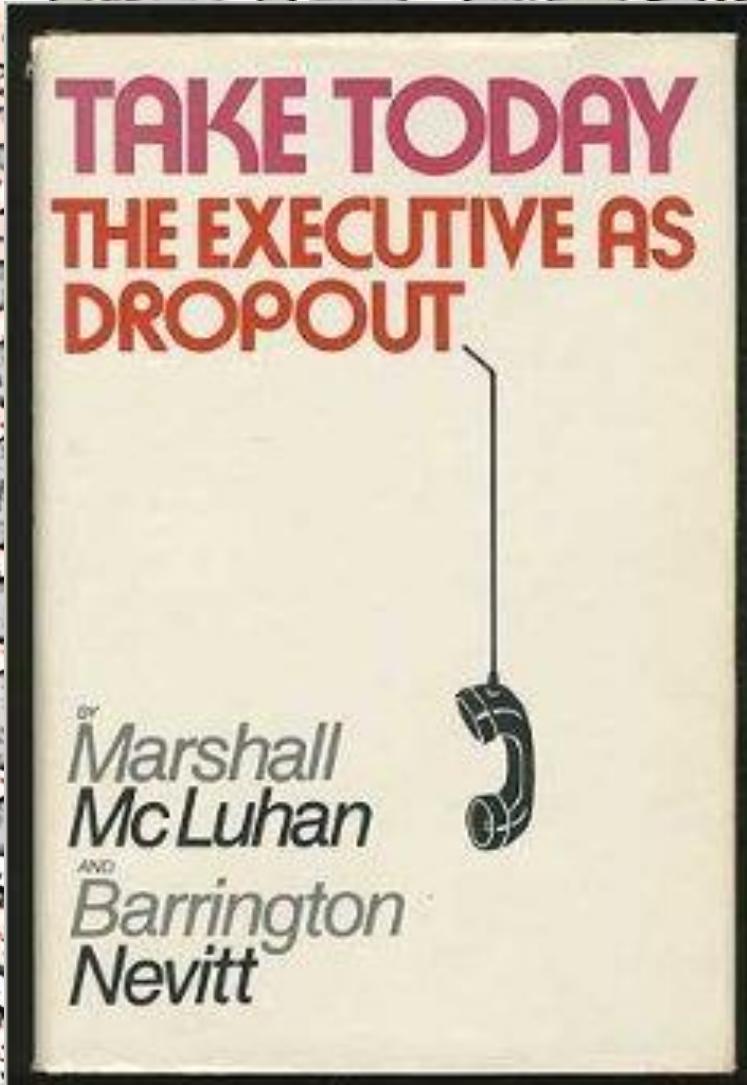


This project has been funded with support from the European Commission. Lifelong Learning Programme. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency.
543177-LLP-1-2013-1-ES-KA3MP

This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

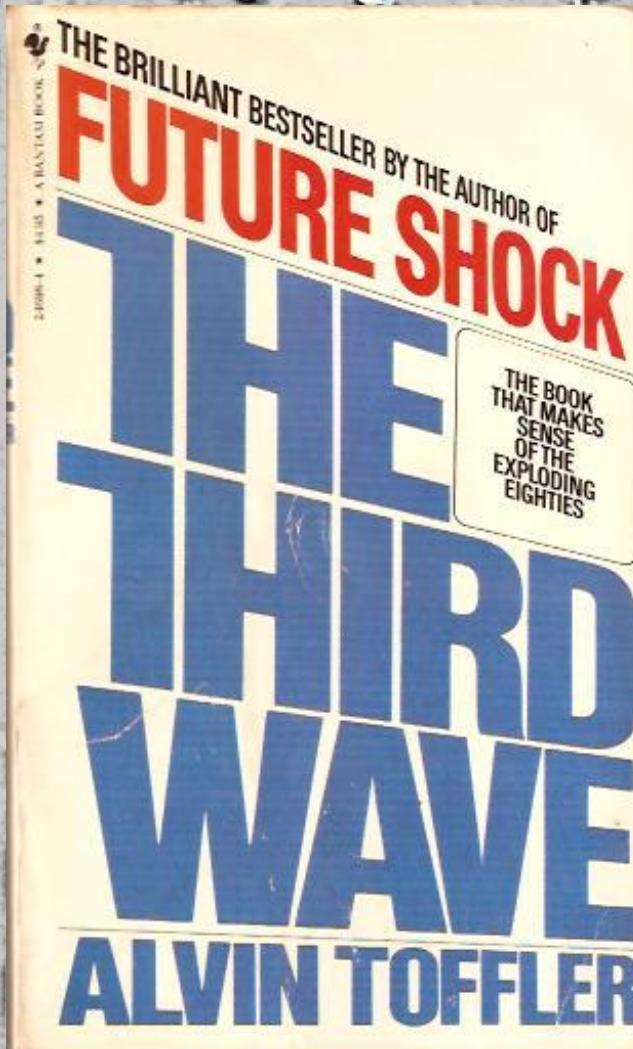
Prosumidor

- 1972, con la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo.



Prosumidor

- 1980, acuñó el término "prosumidor"
→ cambios en los roles de los productores y los consumidores



Prosumidor

- 2014, Frente al papel tradicional de la audiencia como sujeto pasivo, como receptor del mensaje representado en el esquema clásico de la comunicación, los medios digitales han permitido que el receptor ocupe con frecuencia el lugar del emisor – capaz de emitir contenidos y compartirlos– sin dejar de desempeñar su lugar como consumidor de medios



La filosofía DIY



- Pone al estudiante en el centro de la experiencia formativa, convirtiéndolo en productor de sus propios materiales de aprendizaje.

Vivir y aprender con nuevos alfabetismos dentro y fuera de la escuela secundaria: aportaciones para reducir el abandono, la exclusión y la desafección escolar de los jóvenes. (MIMECO. EDU2011-24122).



Dentro

- Lenguaje verbal.
- Lenguaje no verbal
- Lenguaje visual
- Lenguaje gestual
- Lenguaje oral



Fuera

- Lenguaje verbal
- Lenguaje no verbal
- Lenguaje visual
- Lenguaje gestual
- Lenguaje oral



- Conceptos concretos sobre las materias que desarrollamos.
- El respeto, la convivencia, la autoridad, el control de un mismo, la responsabilidad...
- En el instituto todo está más estructurado, más marcado.

- Gran presencia de las nuevas tecnologías y las redes sociales.
- Hacen uso de las tecnologías para aportar más información.
- Todo es más impredecible en el *fuera*.

Navegació



La meva pàgina inicial

- Pàgina d'inici
- Pàgines del lloc
- El meu perfil
- ▼ Curs actual
 - ▼ 1415LCDIVEEP

S1

- Participants
- Insígnies
- General
- Bloc 1. Què entenem per cultura visual i digital
- Bloc 2. Les implicacions socioeducativ

La Cultura Digital i Visual en els Processos Socioeducatius

Juana M. Sancho Gil / jmsancho@ub.edu

Fernando Hernández Hernández / fdoherandez@ub.edu

Judit Onsès Segarra / jonses@ub.edu

Departament de Didàctica i Organització Educativa - Facultat d'Educació

Unitat de Pedagogies Culturals - Facultat de Belles Arts

Despatx 228. Edifici Llevant



UB GRAD



Pla Docent

Bibliografia

recomanada

Cerca als fòrums



Endavant

Cerca avançada.

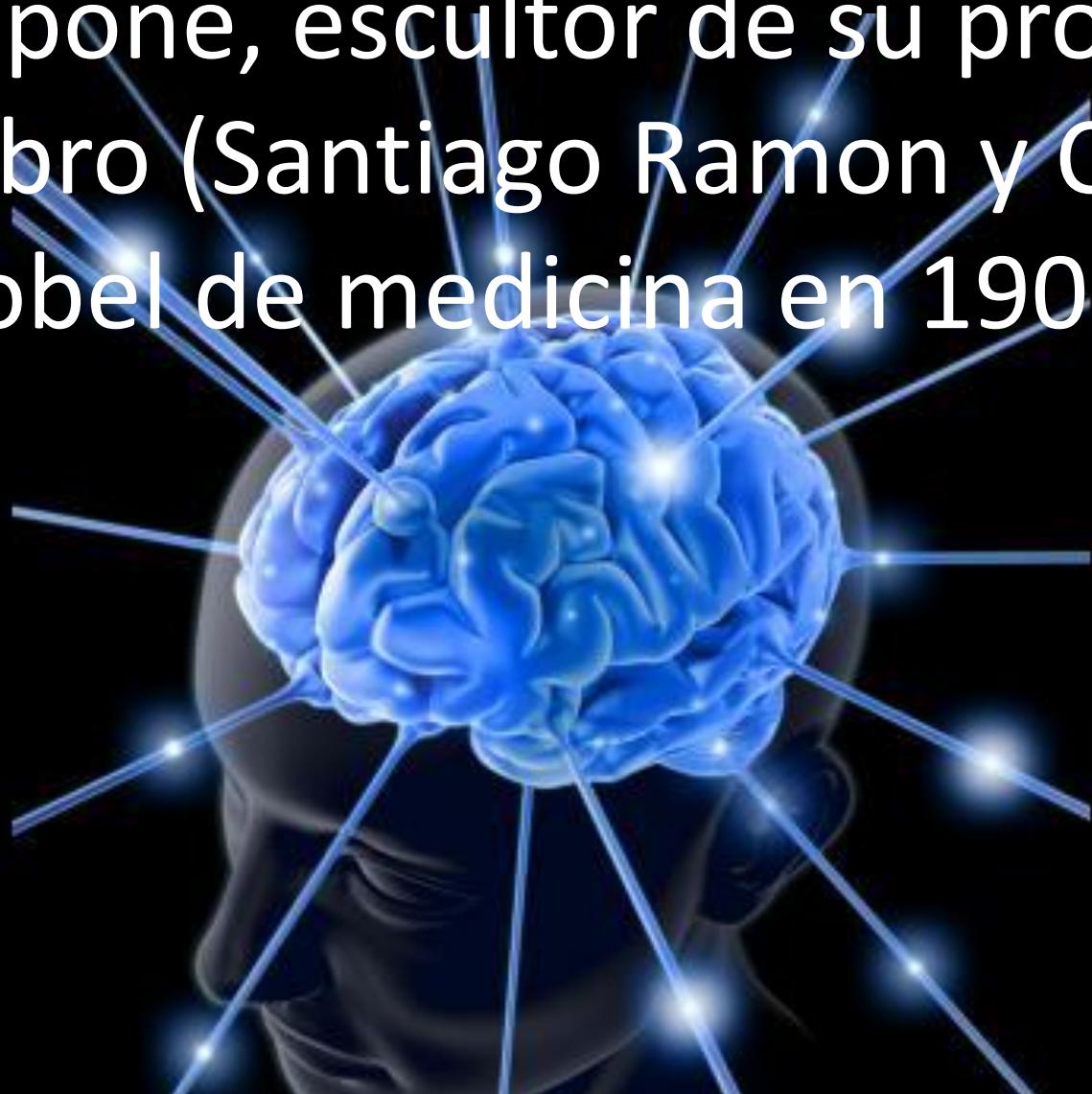
Últimes notícies



Afegeix un nou tema...

(Encara no s'han enviat notícies)

Todo hombre puede ser, sí se lo propone, escultor de su propio cerebro (Santiago Ramon y Cajal, Nobel de medicina en 1906).



Conceptos clave (Society for Neuroscience, 2008)

- El cerebro es el órgano más complejo del cuerpo → la complejidad establece la gama de sus comportamientos.

Conceptos clave (Society for Neuroscience, 2008)

- Las experiencias de vida cambian el sistema nervioso → Las experiencias aprendidas generan nuevas sinapsis y circuitos y activan los genes del sistema nervioso, lo que facilita el aprendizaje adicional. Los retos mentales son importantes para la función cerebral.

Conceptos clave (Society for Neuroscience, 2008)

- La inteligencia aumenta a medida que se razona, planea y resuelve problemas → El cerebro es la base de la mente. La inteligencia en todos los dominios refleja la historia acumulada de la activación sináptica entre las múltiples vías cerebrales implicadas.

Conceptos clave (Society for Neuroscience, 2008)

- El cerebro humano nos dota de una curiosidad natural para entender cómo funciona el mundo → El cerebro trata de dar sentido a toda la información sensorial entrante y reconoce los conflictos, creando las predicciones y expectativas que guían los comportamientos.

Conceptos de la neurociencia sobre el aprendizaje relevantes para la comunidad educativa

- Los comportamientos repetidos o las experiencias sobresalientes influyen más en el desarrollo sináptico y de los circuitos que los aislados o irrelevantes. Sólo las experiencias con un sello emocional comprometen a la memoria, las decisiones requieren de circuitos emocionales operacionales.

Conceptos de la neurociencia sobre el aprendizaje relevantes para la comunidad educativa

- Los estados fisiológicos, como por ejemplo, el estado nutricional y hormonal, el estrés, la disponibilidad de oxígeno en altitudes elevadas, y el sueño adecuado, influirán en la propia capacidad para aprender, recordar y tomar decisiones apropiadas. El estado emocional implica un estado fisiológico específico.

Conceptos de la neurociencia sobre el aprendizaje relevantes para la comunidad educativa

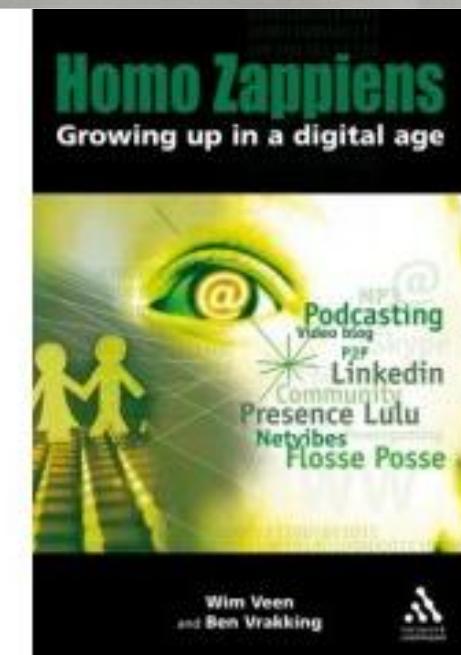
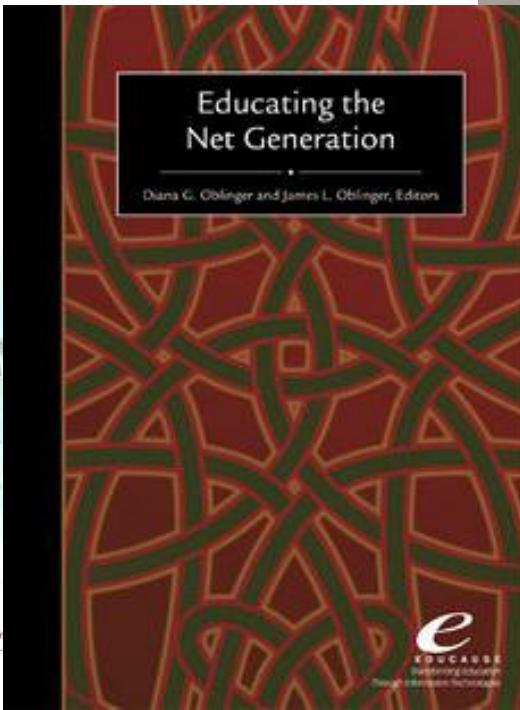
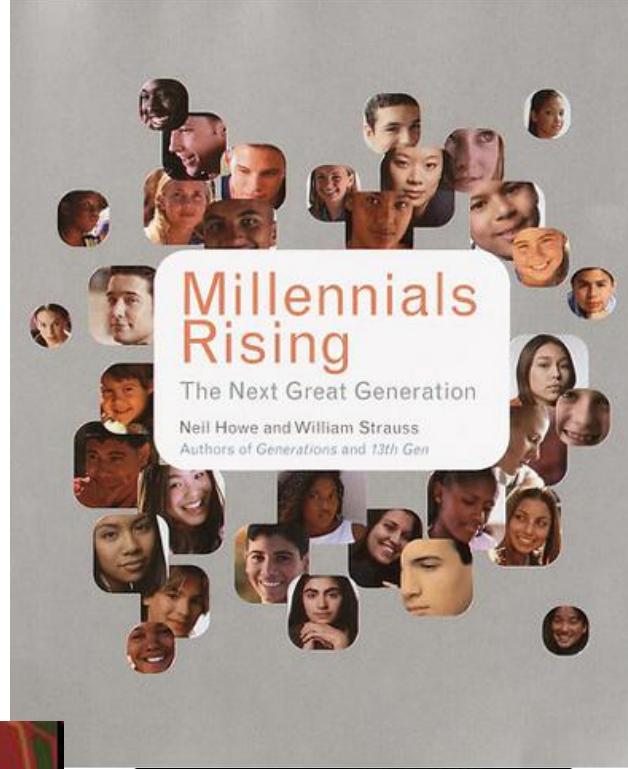
- H. La complejidad del sistema nervioso nos dota de una gran capacidad para razonar y comunicarnos y sentir curiosidad acerca de nosotros mismos y de nuestro entorno. Los entornos de aprendizaje estructurados ofrecen oportunidades para construir este conjunto de habilidades.
- Dubinsky, Janet M. ; Roehrig, Gillian and Varma, Sashank (2013). Infusing Neuroscience into Teacher Professional Development. *Educational Researcher*, 42(6) 317-329. DOI: 10.3102/0013189X13499403

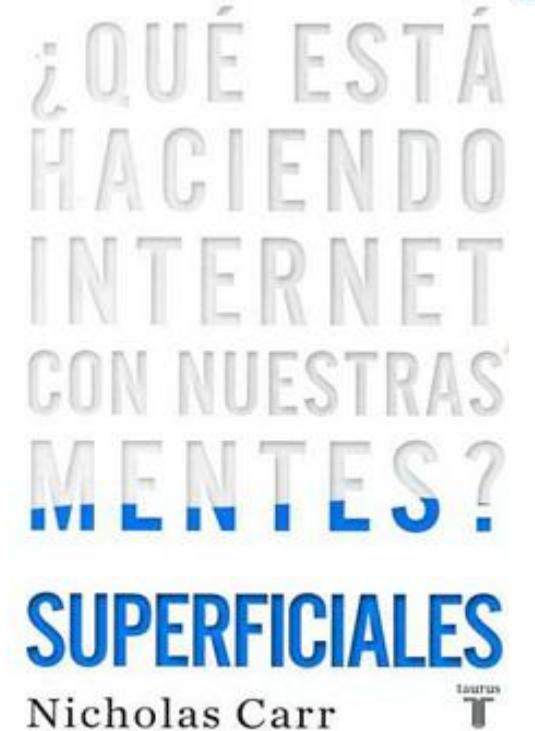
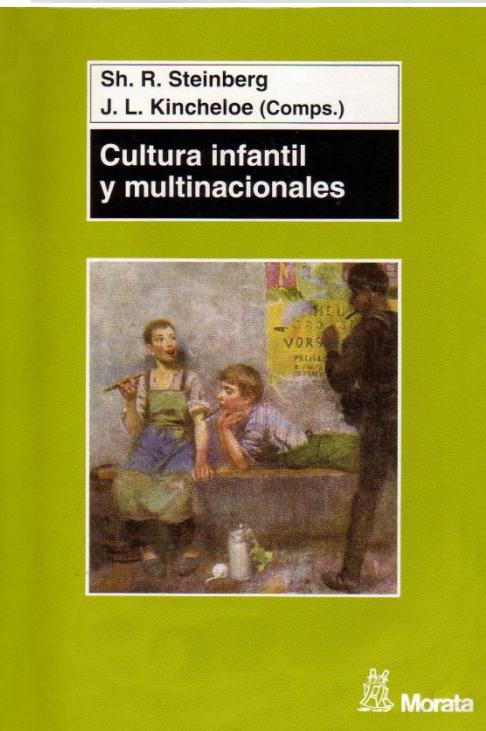
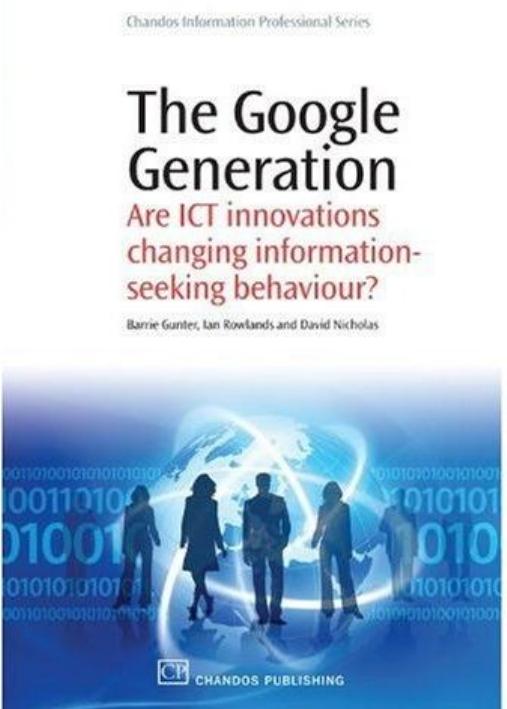
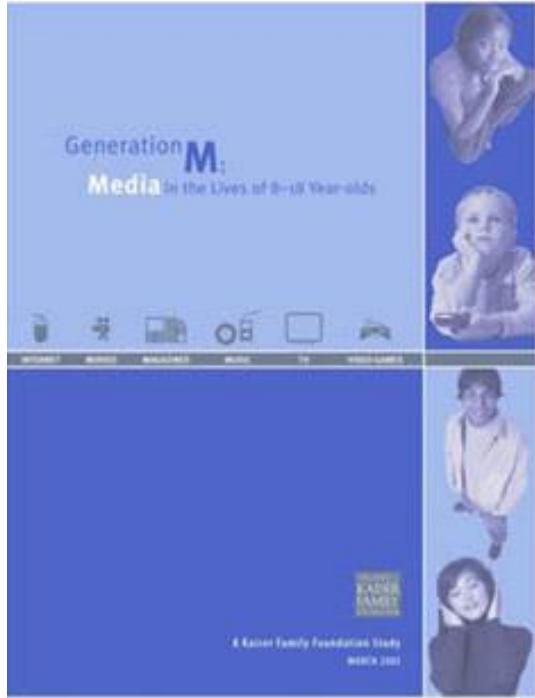
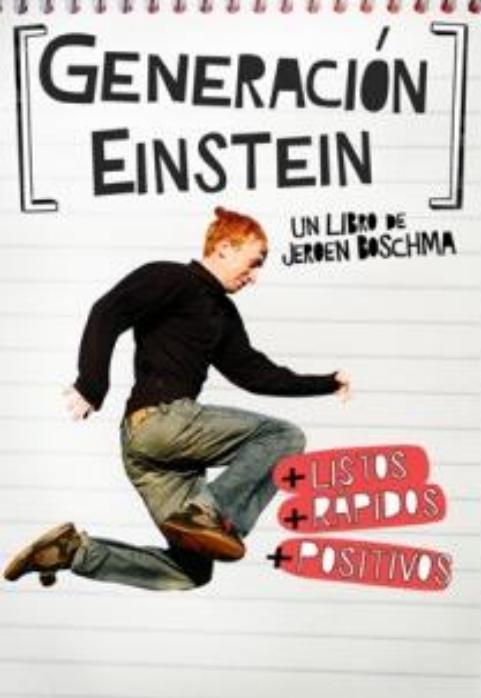
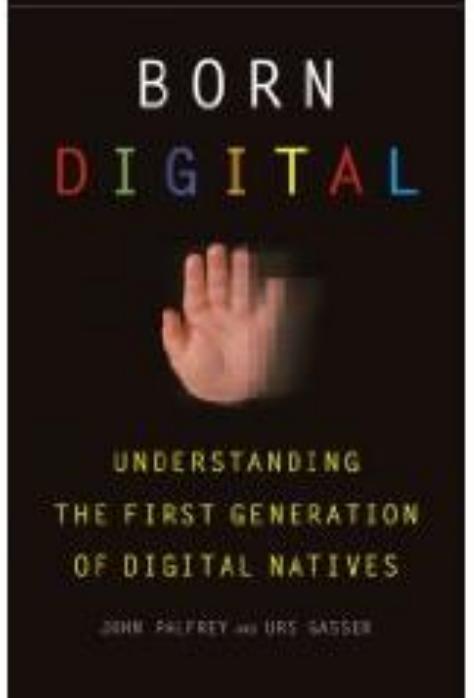
Why Today's Young Americans
Are More Confident, Assertive, Entitled—
and More Miserable Than Ever Before

Generation Me

Jean M. Twenge, Ph.D.

Generación del mensaje instantáneo





Implicaciones para la educación artística

- Una ventana abierta al mundo (para compartir):
- → [Youtube](#), [vimeo \[1\]](#),
- → [Flickr](#), [Instagram](#),
- → [blurb](#), [bubok](#),
- → [arteenlared](#),

Implicaciones para la educación artística.

Una ventana abierta al mundo (para crear):

- Fotografía y vídeo
 - Stop motion
 - Time lapse
 - Machinima
 - Animació 2D
 - Art 2D
 - Animació i art 3D
- Audio y música
 - Producción de podcasts
 - Producción musical
- Software y videojuegos
 - Minecraft
 - Kerbal Space Program
 - Portal 2
 - Stencyl i GDevelop
 - Scratch
- Producción web y arte digital
 - Processing
 - Webmaker
 - WordPress

Implicaciones para la educación artística.

—¿Repetir?

—¿Copiar?

- ¿Dialogar?
- ¿Recrear?
- ¿Crear?
- ¿Compartir?



<http://www.ub.ed/indagat/>



<http://esbrina.eu>

!!! GRACIAS!!!



<http://reunid.eu/>