

## **Colegio De Las Victorias**

Curso: 2° año - 2018

Asignatura: EDI - Taller de Gestión Cultural

Profesor: Pablo Safigueroa

Este programa del Espacio de Diseño Institucional “Taller de Gestión Cultural” consiste en una propuesta de trabajo dirigida a los alumnos de 2do año de la orientación en Gestión de las organizaciones del Colegio De Las Victorias. La materia posee una carga horaria de 2 horas cátedras semanales a lo largo de todo el ciclo lectivo.

La propuesta está orientada a:

- Contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de recursos, herramientas y estrategias que les permitan acercarlos a la elaboración de proyectos culturales innovadores.
- Promover el efecto multiplicador de la cultura en los estudiantes motivando el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo, estimulándolos a conocer todas las potencialidades de un mundo por descubrir.
- Realizar un aprendizaje significativo entendido como la posibilidad de atribuir significado a partir de lo que ya se conoce.

Para ello, se abordará la cultura desde diferentes dimensiones de trabajo. Por un lado, se acercará a los estudiantes a propuestas culturales vinculadas con sus propias inquietudes y preferencias, que los motiven a seguir profundizando sus conocimientos. Por otro lado, se buscará analizar diferentes problemáticas contemporáneas desde una mirada crítica que incluya una amplia gama de perspectivas, reflexionando sobre aquellos aspectos de la realidad en que hoy viven, valorando la existencia de la producción artística en los diversos sectores socioculturales. En ambos casos, se fomentará la búsqueda de fuentes, materiales y recursos que les permitan realizar un abordaje a diferentes problemáticas contemporáneas enfocadas desde la producción cultural: la diversidad cultural en el marco de la globalización, los conflictos sociales derivados de la exclusión social y de la marginalidad, los usos de las nuevas tecnologías

por parte de los jóvenes. Finalmente, se intentará promover el efecto multiplicador de la cultura en los estudiantes generando herramientas de difusión y comunicación entre los estudiantes y la comunidad educativa.

Asimismo, los estudiantes participarán del Proyecto “Clubes de Ideas” cuyos objetivos serán promover la creatividad, desarrollar diferentes herramientas que favorezcan la comunicación de las ideas y generar habilidades que les permitan afrontar con mayores recursos los proyectos que decidan encarar en el futuro.

El Taller de Gestión Cultural, en articulación con otras materias y complementando la formación de nuestros estudiantes, permitirá realizar un aprendizaje significativo entendido como la posibilidad de atribuir significado a partir de lo que ya se conoce.

El enfoque adoptado se sustenta en una concepción ampliada de la “cultura” como proceso de producción histórico y social, considerando como cultural no sólo a las producciones y manifestaciones materiales, sino también incluyendo el plano simbólico, es decir, las significaciones y representaciones sociales que constituyen medios a través de los cuales los diferentes contextos sociales se piensan a sí mismos.

La materia está dividida en 3 unidades temáticas que serán desarrolladas en cada uno de los trimestres. Cada unidad constituye un eje problemático cuyos contenidos representan diferentes niveles de análisis de dicha problemática.

### **Unidad 1**

Concepto de cultura. La censura cultural durante la última dictadura cívico-militar. La diversidad cultural en el marco de la globalización. Identidad y globalización cultural. Comunicación social y cultura. La industria cultural. Proyecto Clubes de Ideas: Etapa 1 “Inspiración” y Etapa 2 “Construcción”.

### **Unidad 2**

Conflictos sociales derivados de la exclusión y de la marginalidad. Etnocentrismo, racismo y xenofobia. Etnocidio y genocidio. Pobreza, segregación y discriminación a través del cine, el teatro y la literatura. El caso de los refugiados políticos. Proyecto Clubes de Ideas: Etapa 3 “Comunicación”.

### **Unidad 3**

Los jóvenes y la cultura. Nuevas tecnologías y comunicación digital. De la imprenta a internet. Los usos de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes. El caso de las tribus urbanas. Gestión cultural. Diseño de proyectos de comunicación y difusión de producciones culturales, eventos, conferencias, obras de teatro, films. Consumos culturales. Los jóvenes como multiplicadores culturales.