

- Desarrollar la capacidad de organización y autodisciplina.
- Desarrollar habilidades para el uso de software y la comunicación a través de redes.
- Definir la información que se necesita, localizarla a través de buscadores, listas de distribución o *webs* temáticas y recuperarla.
- Evaluar la información encontrada en función de su calidad, su relevancia, su coherencia, su autenticidad y de ciertos parámetros como la fecha de actualización y el prestigio de sus autores o de la institución emisora.
- Organizar la información, interpretarla, relacionarla con los conocimientos previos y elaborar nuevos conocimientos que puedan aplicarse en la resolución de problemas o en la toma de decisiones. Así, no se trata sólo de recibir información, sino también procesarla y generar, a partir de ella, ideas originales que respondan a nuestros intereses, conocimientos y necesidades.
- Apelar al uso de herramientas que favorezcan el trabajo colaborativo como los foros de discusión o los *we-blogs*.

Conclusión

Como hemos visto, la relación entre información y conocimiento, tecnología y sociedad, se articula a través de la educación y es éste un gran desafío para las universidades. La comprensión de los lenguajes utilizados por la tecnología y la comunicación, forman parte de la nueva alfabetización necesaria para adaptarnos a los cambios y poder expresarnos.

Preparar a los estudiantes para desenvolverse en el espacio virtual, permitirá que las nuevas tecnologías se conviertan en una extensión de su capacidad intelectual y les permita evolucionar, adaptándose a los cambios y a los nuevos desarrollos.

Si bien en el marco de nuestras carreras de Diseño nos movemos con facilidad en el mundo de la comunicación, a través del lenguaje escrito o audiovisual, en soportes impresos o digitales, el deficiente desarrollo de las com-

petencias que hemos estado analizando, dificultará a los nuevos profesionales el acceso al mercado laboral.

Es necesario, entonces, movilizar a nuestros alumnos para que aprendan a moverse en un medio cargado de información que se actualiza permanentemente, poniendo énfasis en su capacidad para superar rápidamente la etapa de espectador pasivo para convertirse en activos protagonistas, participando de los escenarios virtuales y dejando una impronta relacionada con nuestra propia cultura.

El objetivo a alcanzar es el conocimiento que nos permita tomar decisiones, diseñar estrategias de innovación y desarrollo, participar activa y críticamente en el entorno real y físico pero también en el virtual y abstracto, desplegando nuestra extraordinaria capacidad de crear.

Notas

1. Marquès Graells, Pere. (2004) El impacto de la Sociedad de la Información en el mundo educativo. <http://dewey.uab.es/pmarques/impacto.htm>
2. Tapscott, Don. (1998) Creciendo en un entorno digital. Madrid, McGrawHill.
3. García Carrasco, J. (coord.) (1997) Educación de Adultos. Barcelona, Ariel. En: Duart, J. y Sangrà, A. (comp.) (2000) Aprender en la virtualidad. Barcelona, Gedisa.
4. Silvio, José. (1998) "La virtualización de las universidades". <http://www.visionarios.reacciun.ve/ponencias/silviojose/ponencia/>
5. Marquès Graells, Pere. (2001) "Usos educativos de Internet. ¿Hacia un nuevo paradigma de la enseñanza?" <http://dewey.uab.es/pmarques/usuariosred2.htm>
6. Fainholc, Beatriz. (1999) La interactividad en la Educación a Distancia. Buenos Aires, Paidós.
7. Área Moreira, Manuel. (1998). Una nueva educación para un nuevo siglo. http://www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologia_educativa/doc-netdidactica1.htm
8. Varis, Tapio. (2003) "Nuevas formas de alfabetización y nuevas competencias en el e-learning" Revista Digital e-learning Año 1 - Nº 7. <http://elearningamericalatina.com>

Susana Dueñas. Directora Licenciatura en Diseño Asistido. Universidad Champagnat. Argentina.

La enseñanza y responsabilidad social en el diseño

Amarilis Elías

La Universidad moderna debe estar capacitada para responder a las necesidades que genera y los desafíos que impone la actualidad, estamos en tiempos de una sociedad del conocimiento y el fenómeno de la globalización, por ello en el ámbito de la formación de profesionales, donde es necesario lograr altos niveles de calidad en la enseñanza. En vista de ello se deben establecer procesos de innovación y creatividad, generar capacidades per-

manentes para acceder al conocimiento que siempre es complejo y cambiante, junto a una actitud de análisis y comprensión de la dinámica de la sociedad moderna con una formación básica e integral entre ciencia y humanismo para así asumir críticamente la realidad y desarrollar un mayor interés por el desarrollo social.

En este orden de ideas la Universidad tiene en el ámbito de la formación profesional, un muy importante papel porque debe centrarse en las diversas conductas de entrada de los estudiantes y en las habilidades que tendrán los profesionales para adaptarse a los nuevos cambios culturales, científicos y tecnológicos de la sociedad y, a la vez, para contribuir a satisfacer sus necesidades. Por tanto, los alumnos de la Universidad de nuestros tiempos actuales debería aportar tiempo y recursos en espera de

que este esfuerzo les permita desarrollar sus habilidades cognitivas, personales, sociales y técnicas para servir a la sociedad, en virtud de que los estudiantes esperan recibir una formación sólida, basada en la adquisición de conocimientos científicos y humanísticos, y en una experiencia probada en el área específica del diseño y el diseño gráfico.

Aunado a lo anterior y dada la pertinencia de la responsabilidad social en nuestros tiempos, pienso que los Programas de estudios sobre el diseño gráfico deberían incluir en cada una de sus asignaturas la Responsabilidad Social, además vincularla con sus objetivos estratégicos de investigación, trabajos prácticos y prácticas profesionales.

Para ello es recomendable socializar el tema en equipos a fin de contribuir a generar un marco conceptual común, para todas las carreras de diseño en sus diferentes áreas de la Universidad y entre las diferentes universidades latinoamericanas. Por ello las instituciones universitarias deben proponer líneas de investigación, que contribuyan a establecer los lineamientos para poner operativa la responsabilidad social y desarrollar, en cooperación con otras universidades, programas y/o proyectos conjuntos que permitan fijar objetivos comunes que contribuyan desde el diseño a humanizar nuestro mundo, así como a mejorar las comunicaciones entre los seres humanos y sensibilizar a la comunidad de diseñadores sobre el tema de la responsabilidad social en Latinoamérica.

Se hace necesario en las universidades latinoamericanas incorporar la Responsabilidad Social en el currículum de las carreras y al desarrollo de un modelo metodológico, innovador, interdisciplinario, creativo, participativo y colaborativo, que integre la formación cognitiva, técnica, personal-social y moral en los estudiantes de las Universidades y cooperar entre universidades para garantizar el logro de las metas que se desean alcanzar.

Al mismo tiempo se hace necesario propiciar, en los estudiantes y docentes, la generación de una mayor conciencia sobre la responsabilidad del alumno en su propia formación con una conducta que le da valor a la responsabilidad social, le da valor a la enseñanza aprendizaje desde modelos cooperativos, interdisciplinarios y de servicio a la comunidad.

Es importante concientizar a los estudiantes de diseño, para que no contribuyamos más a degradar el planeta creando nuestros diseños. Se pudiera pensar que las millones de marcas que producimos repercute en la profusión de productos, pudiendo generar más consumo, más celulosa, menos bosques, menos atmósfera respirable, más contaminación, basura interminable, contaminación, empieza a faltar agua, el aire, los alimentos, etc. Ante un caos de tal magnitud es oportuno hacernos la interrogante ¿qué podemos hacer desde el área del diseño?

En primer lugar desde las universidades tenemos el deber de formar profesionales íntegros, comprometidos con la sociedad y el medio ambiente que los rodea, para que puedan ser en su futuro desempeño profesional, un diseño responsable, en el hagan propuestas que contribuyan aportar bienestar a nuestras sociedades.

Son muchas las interrogantes que debemos autor reflexionar, pero quizás una parte de las respuestas pueda surgir si las universidades toman las riendas en la formación de un profesional con responsabilidad social, crítico, reflexivo y consciente del estado del mundo que lo rodea, ya que lo que producimos puede implicar cambios en el mundo real y esto dependerá de si hacemos un mal o buen diseño.

Amarilis Elías. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia. Venezuela

Prácticas pre-profesionales y vinculación académica

Roberto Fonseca

Introducción

La incorporación de las prácticas pre-profesionales en las etapas avanzadas de aprendizaje de los alumnos de diseño, ha constituido un factor relevante en la sustentabilidad académica, la cual se convierte en un eje para analizar en relación a sus fortalezas, consideraciones, límites y formas de implementación académica. Esto supone poner en valor su ejecución y profundizar en metodologías de enseñanza-aprendizaje que enriquezcan la experiencia del alumno en relación al ejercicio profesional.

Cabe destacar que estas prácticas fortalecen y potencian las políticas de inserción laboral de los alumnos, la cantidad matrícula del ingreso, la formación en el grado con prácticas aplicadas y con escenarios reales, los con-

venios coordinados entre la Facultad, docentes, alumnos y egresados, y la difusión en general de las carreras de Diseño en el medio.

Fortalezas

- Permiten al alumno experimentar todas las variables que intervienen en el ejercicio profesional, la complejidad del cliente, los tiempos de entrega de mercado, los aspectos técnicos-tecnológicos relacionados con el proyecto, etc.
- Generan un vínculo fuertemente institucional entre la Universidad y los comitentes que intervienen.
- Favorecen la difusión de las carreras de diseño y la inserción de las mismas en un amplio contexto socio-económico.
- Potencian la posibilidad de generar relaciones de dependencia o freelance en futuros próximo al grado entre los alumnos y sus comitentes.
- En el caso de trabajar con comitentes como ONGs de bajos recursos, permite que el diseño llegue a espacios