

de la intimidad vuelve a encontrar, por la casa, su forma. Todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa.

La casa no se vive solamente al día, al hilo de una historia. Por los sueños las diversas moradas de nuestra vida se compenetrán y guardan los tesoros de los días antiguos. Nos reconfortamos reviviendo recuerdos de protección. En esas condiciones, si nos preguntaran cuál es el beneficio más precioso de una casa diríamos. La casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz...

La casa es uno de los mayores poderes de integración para los pensamientos, los recuerdos y los sueños del hombre. El pasado, el presente y el porvenir dan a la casa dinamisismos diferentes."

Y es esta integración dinámica entre pasado, presente y futuro que no deja de lado la humanidad del diseñador y del usuario, es el eje que ordena los proyectos que se realizan en el taller.

El rol docente en el espacio virtual

Fernando Roig

Si siempre se ha dicho en las teorías del aprendizaje, que el aula descontextualizada, más aún, la propia escuela, retira al alumno de su espacio cotidiano y lo inserta en una nueva relación docente/discipulante, que le propone nuevas reglas: un trabajo con otros, relaciones de poder, una forma de reconocimiento, que tiene que ver con premios y castigos, y no solo en lo académicamente evaluativo, sino una evaluación social frente a los otros. Es aquí, donde éxito y fracaso escolar conviven por tales circunstancias.

Surge, entonces, la pregunta obvia:

¿Cómo se entiende esta nueva relación entre alumno y docente en un espacio sin espacio, sin distancias y sin tiempos físicos rigurosamente estipulados?

Es indudable que la cosa ya no es la misma. Caminando nuestra historia humana, siempre las innovaciones tecnológicas han cambiado el *modus vivendi* de los grupos sociales, han modificado sus pautas culturales e inclusive religiosas, económicas y políticas.

Hoy, tampoco es la excepción. Si bien la informática tiene más de 50 años de desarrollo e internet mismo, más de 30, el auge masivo que tuvo ésta en los últimos 10 años del siglo XX ha sido gigantesco. Sacudió las puertas de nuestras casas, quizás con más entusiasmo y curiosidad que la propia aparición del cine o de la televisión.

Este fenómeno que se disemina global y socialmente como una erupción volcánica sobre nosotros, sin poder detener su avance, no ha dejado de lado la educación y sus dos puntos clave, ya expuesto antiguamente entre otros, por Vigotzky, y posteriormente por Piaget en su Psicología

genética: el desarrollo y el aprendizaje de la persona.

Una problemática con tantos años de encuentros y desencuentros, entre distintas ramas del saber, hoy se extiende a esta nueva sala, el aula virtual.

Es interesante, si se me permite, que yo pueda resumir mi propia experiencia en las dos veredas de la educación virtual.

Una como estudiante avanzado de educación en el campus virtual en la Universidad de Quilmes y la otra, anterior a la primera, como tutor y profesor consultor en las distintas universidades que dicto clases desde hace más de 10 años, pero que mi experiencia virtual no trasciende a lo sumo los últimos dos o tres.

Hay varios puntos, quizá, no para analizar en este momento, sino para puntualizar y reflexionar en un futuro próximo:

La Currícula. Contenidos. Programas.

Seguimiento y evaluación del alumno.

La relación docente / alumno.

Procesos de comunicación, desarrollo y aprendizaje a través de la red.

¿Por qué estos cuatro puntos?

Esta nueva tecnología, si se pretende usar (y estos seguro que será así en los 5 años que siguen) como un espacio y como una herramienta de la educación, obliga entonces a diseñar, y ya lo están haciendo algunas Instituciones académicas de alto rango (a las que este año se suma la Universidad de Buenos Aires con UBAnet) contenidos y programas específicos para educandos con un perfil diferente del alumno tradicional. El alumno virtual no estará sentado en un pupitre real, material, sino en su silla, en su habitación, en su casa y frente a su pantalla, y más aún, cuando el tiempo libre se lo permita, o la distancia le impida concurrir personalmente a cursar al edificio de su Universidad. El alumno virtual aparece exigido, la mayoría de las veces por la ineludible necesidad de capacitarse, ya sea por crecimiento y satisfacción personal, o por imperativo laboral.

Con esto no estoy diciendo nada nuevo, visionarios europeos detectaron esta demanda manifiesta hace ya algunos años atrás, y oportunamente con la existencia de recursos privados y estatales a disposición, se alcanzó, al vuelo, investigar y desarrollar un nuevo modelo de enseñanza (como ejemplo: la Universitat Oberta de Catalunya) que no solo favorece al ciudadano común para crecer en lo personal, sino que permite a este educarse, sin necesidad de descuidar sus tareas cotidianas. En estos países centrales, donde la educación no es considerada apenas un egreso contable, sino una inversión planificada, se ven beneficiados a futuro con una masa crítica laboral capacitada y calificada, que redundan positivamente en el desarrollo social y productivo. Observando en las generaciones sucesivas los frutos de haber apostado celosamente en estas categorías de proyectos.

¿Dónde está el docente?

En el espacio virtual el docente no se ve pero está. Tantos años de educación presencial, hacen un poco difícil, quebrar, desde lo cultural con esto de no ver al docente, de no escucharlo, de no reconocerlo físicamente. Es, sin lugar a dudas todo un desafío para ambas partes. El docente experimenta la misma sensación con el alumno. Pero esto no es un regla prusiana en el cual se prohíbe la relación física con el otro, nada más lejos de la realidad. La ignorancia sobre el tema o el perjuicio, confunden el rol virtual del docente con ausencia absoluta de su voz y de su cuerpo.

Los espacios virtuales también están abierto para convocar a encuentros cercanos de todo tipo, a charlas telefónicas entre alumno y docente, de proponer un café por medio, de intercambiar bibliografía y reuniones entre grupos de estudio, etc.

Conclusión

El rol docente en el espacio virtual pretende llevar adelante, y hacer más accesible un aprendizaje que hoy por hoy, está hostigado por una realidad cotidiana compleja, tanto para el adolescente, para el joven y para adultos que estudian. Todos ellos se hallan inmersos en un contexto muchas veces adverso y contradictorio, que los intima a capacitarse en forma irrevocable, pero que paradójicamente (y ahondando esto en países periféricos) no deja espacio alguno para tal experiencia de manera presencial.

Creo que ahí está el objetivo presencial.

Creo que ahí está el objetivo central del docente y la educación virtual en el escenario reinante.

El estudiante de Diseño de Imagen y sonido: Nuevo usuario tecnológico

Fernando Rolando

La celeridad del desarrollo tecnológico en el ámbito mundial en el campo de las comunicaciones a nivel multimedial implica hoy un desafío constante para todos los actores que se vinculan de un modo directo con esta área. Tanto docentes, profesionales del sector y nuevos estudiantes debemos tener en claro que como usuarios de la tecnología no solo poseemos un rol en lo que hace a la capacitación académica de los alumnos sino sobre todo en desarrollar una conciencia, un espíritu hacia la indagación y el cuestionamiento de caminos nuevos en este punto de la historia humana. Es por eso que debemos ejercer el rol de facilitadores del proceso de formación del alumno activando en ellos los mecanismos que les permiten aprender a aprender y aprender a pensar de un modo independiente, generando el debate de ideas sobre

los problemas que ellos deben enfrentar como diseñadores de una sociedad global.

Para esto debemos tener en cuenta tres aspectos claves en el proceso de formación:

- Humanístico
- Creativo
- Técnico

Humanístico

En el plano humanístico debemos buscar que al enfrentar el alumno el desarrollo de un elemento multimedial incorpore gradualmente como parte de su pensamiento no solo el proceso de diseño para materializar ese trabajo, sino además los componentes histórico-sociales referidos al área investigada para que sirvan como antecedente y como relación con el entorno del elemento a crear y del impacto que podrá tener ese elemento multimedial insertado en la sociedad global.

Por Ej: Las nuevas comunidades virtuales y su influencia en las conductas de las comunidades reales.

Creativo

Incorporar el análisis de procesos creativos del pasado a nivel artístico y su vinculación con los procesos de diseño en el campo de la imagen usando la forma de pensamiento creativo para que los estudiantes reflexionen sobre la multiplicidad de puntos de vista aprendiendo a estructurar y desestructurar sus propias ideas aplicadas a la resolución de un problema, buscando alcanzar una forma de pensamiento flexible.

Por Ej: La influencia de la Pintura dentro de la formación de la Escuela de Diseño de la Bauhaus.

Técnico

Incluir en el proceso de formación del alumno que se inicia como usuario de la tecnología no solo el aprendizaje del software necesario, sino además una visión histórica del desarrollo de las computadoras desde sus inicios para que puedan comprender e internalizar la fase del proceso de evolución en que nos encontramos hoy.

Además es importante que puedan contar con la información técnica sobre el hardware que necesitan para ayudarlos a construir una máquina que sea escalable en el tiempo sin grandes inversiones y buscando prolongar su natural obsolescencia dentro de un plazo razonable. Si bien cada armado de PC debe hacerse a la medida de cada necesidad una alternativa a la fecha de hoy de un equipamiento que cubriría las necesidades de un estudiante que se inicia en la carrera de Diseñador de Imagen y Sonido estaría dado en el siguiente ejemplo:

Motherboard Asus P3B-F expandible a 1Gb de Ram esto permitiría en un futuro a medida que baje el costo de la memoria Ram expandirla para obtener mas velocidad difiriendo el cambio del procesador