

Los retos de la nueva sociedad en las personas y en su entorno social

Las personas como individuos deberán hacer frente a varios retos, entre los que podemos mencionar:

a. Deberán interiorizar que el principal activo de cada persona es la cantidad de conocimiento acumulado. Gestionar este conocimiento será una de sus principales responsabilidades. Este conocimiento será su principal patrimonio, del cual dependerá en gran parte su desarrollo tanto personal como profesional. Su seguridad profesional dependerá de la administración y gestión del conocimiento.

b. En consecuencia, el programa de formación permanente, en especial a partir de la edad adulta, debe ser una de las principales responsabilidades de cada persona, este programa no puede delegarse en la empresa u otras personas.

El programa de formación permanente debe adaptarse a las necesidades rápidamente cambiantes del mercado, lo cual obligará a inversiones importantes tanto en tiempo como en dinero, para permanecer actualizado durante toda la vida laboral.

c. La vida profesional será más competitiva que en la actualidad, lo cual producirá un incremento del factor obsolescencia en la carrera de muchos trabajadores del conocimiento, las personas apeadas en esta carrera deberán trabajar en posiciones muy inferiores.

d. Deberán comprender que el trabajo en una sola empresa será una imposibilidad, por ello será necesario programar su vida laboral para hacer los cambios de empresa en el momento oportuno y siempre con la formación necesaria.

e. Deberán clarificar su vocación en el mundo del trabajo con prontitud en particular en lo que se refiere al tipo de tarea; en esencia existirán dos clases de tareas: Las tareas de management o dirección y las tareas de innovación, investigación, productividad; estas tareas exigen dominio de las tecnologías propias del sector.

La modernización de la escuela y la universidad, el reto más importante de la sociedad para afrontar con éxito los inevitables cambios

La Escuela comenzando desde la primaria, siguiendo por la secundaria, la Universidad, Escuelas Técnicas, y estudios de postgrado son fuentes de conocimiento, es por ello que las exigencias deben aumentar mucho respecto de estas instituciones. Las escuelas en los países occidentales de elevado desarrollo son instituciones con éxito, el analfabetismo se ha erradicado por completo, la Universidad tiene sus puertas abiertas de par en par a la juventud deseosa de aprender.

La escuela debe reinventarse como lo han hecho otros sectores de la sociedad y debe aceptar los siguientes retos:

a. La institución educativa debe ofrecer a todos los ciudadanos la posibilidad de obtener el grado más elevado de educación según las capacidades de cada persona. El principio de igualdad de oportunidades no se sostiene sin una institución educativa abierta a todos y plural para asegurar la competencia y por ende la calidad.

b. Debe erradicarse el lamentable fracaso escolar que se produce mayormente en la secundaria y de modo especial en las asignaturas vinculadas con las ciencias, que son la base científica y tecnológica.

c. Deben aplicarse con prontitud las nuevas tecnologías para enseñar, el PC es un instrumento básico para liberar al maestro

de las rutinas del aprendizaje y reducir al mínimo el comentado fracaso escolar.

d. Los maestros deben dedicar el máximo de su tiempo en la tarea de educar, la cual nunca podrá ser substituida por ninguna máquina. El conocimiento en personas sin educación equivale a tener una sociedad de salvajes instruidos.

e. La escuela (primaria y secundaria) debe adecuarse a una sociedad distinta a la de hace 25 años, donde los padres están muchas hora fuera del hogar.

f. La escuela ha de enseñar y educar para la vida real, y no para la Academia, los exámenes y las notas.

g. La escuela debe: Motivar para aprender, enseñar a aprender, enseñar a definir y lograr metas y enseñar a trabajar en equipo.

h. Las instituciones educativas, deberían colaborar conjuntamente con los trabajadores del conocimiento en la elaboración de políticas y programas de alto nivel para mejorar de forma muy sustancial la llamada formación permanente (formación post-grado).

Los gobiernos y la sociedad deben asumir que el valor de los países ya no se mide por recursos minerales, industrias, turismo, etc. La riqueza de las naciones se mide por los conocimientos de sus ciudadanos y por la capacidad de poner estos conocimientos al servicio del desarrollo humano y de la sociedad.

Modelos y proyecto

Antonio Tecchia

Proyectar es crear espacios, formas, anticipando una realidad futura que en el momento de la creación aún no existe como tal. Para concebir, alcanzar y hacer tangible esa realidad que aún no existe, el diseñador opera interactuando con objetos (datos, ideas en formación, dudas) que existen en su realidad actual pero sólo son operables a través de sus manifestaciones indirectas. Estas manifestaciones indirectas pueden ser de diferentes tipos, también pueden tener diferentes características y grados de efectividad en su función de intermediar, pero en ningún caso son la verdadera cosa (los espacios y formas de la realidad concreta, objeto final, producto de diseño realizado). La manera en que se manifiestan los conceptos, ideas en formación e incluso parte de los datos reales de un proyecto durante su análisis, ponderación y evaluación, es a través de sus representaciones. Convenimos en llamar representaciones, adoptando el sentido amplio del término, a todas las formas por medio de las cuales, parte de las propiedades, características y atributos de esas entidades intangibles (ideas, conceptos, datos, etc.) se hacen tangibles. Dando mayor precisión al concepto, podemos decir que la realidad (idea, concepto, datos) que es la asignatura prima con la que se amasa un proyecto, es operada indirectamente por el diseñador a través de modelos que la representan.

El término *modelo*, en el lenguaje cotidiano tiene diferentes acepciones, desde “ejemplar perfecto a imitar”, hasta “maqueta a escala reducida de una construcción o edificio”. El sentido amplio con el que lo utilizamos aquí, es el de “esquema teórico elaborado en diferentes ciencias y disciplinas para representar los elementos fundamentales de uno o más fenómenos”. Del latín *modulus* o *modus* la palabra modelo refiere al concepto de medida, norma, ritmo, modo y límite, asumiendo

frecuentemente el sentido platónico de forma ideal o paradigma sobre el que se rigen las cosas asinaturales. De hecho un modelo es un esquema claramente codificado capaz de tomar distancia respecto de la realidad que representa. Es un instrumento apto para desarrollar una similitud cognoscitiva, lo cual hace finalmente que la modelación o modelado sea en esencia una estrategia de aprendizaje en la que juega un rol decisivo la idea de similitud respecto de la realidad.

En todas las áreas de la práctica de proyecto, desde la creación de objetos mínimos de diseño, hasta la planificación urbana y regional, el diseñador opera con modelos en todos los niveles y en todos los momentos del proceso de diseño. Por ello es necesario desarrollar tres principales aptitudes en todo futuro diseñador, estas son: 1) poder elegir convenientemente de acuerdo a la necesidad de cada paso del proceso el modelo adecuado, 2) poder utilizarlo correctamente de acuerdo a las reglas sistemáticas que le dan sentido y funcionalidad asegurando su efectividad, y 3) poder articularlo, complementándolo fluidamente con otros modelos.

Para tener éxito en el propósito de desarrollar en el estudiante las tres aptitudes mencionadas, es fundamental que éste, desde el comienzo de su experiencia formativa esté en condiciones de comprender y aceptar que en todo proceso de proyecto se opera permanentemente a través de modelos y que esta operación se da conciente o subconscientemente tanto en la fase analítica del proceso (reconocimiento de datos, establecimiento de valores, elaboración de comprensiones de los datos, etc.), como en la fase de propuesta, (determinación de la intencionalidad, comunicación del diseñador consigo mismo, creación, generación, desarrollo de propuesta, elaboración de autocritica y elaboración de síntesis, verificación, etc.), cuanto finalmente en la fase comunicativa, constituida propiamente por la comunicación a terceros de la propuesta. La utilidad de los modelos reside en la posibilidad de ser instrumentos de simulación y experimentación de un particular aspecto de la realidad. Son útiles como tales en la medida en que puedan representar cosas ubicadas a un nivel de abstracción más bajo que ellos mismos. En el propio proceso de abstracción implícito en la modelación o modelado radica la efectividad del instrumento, y esto se da fundamentalmente cuando la mencionada abstracción es intencionada y conciente. Si bien, como ya se ha dicho, dado su carácter instrumental el modelo no es la cosa, éste representa propiedades, características y atributos de la cosa, por lo tanto, se puede a través del mismo realizar acciones concretas operando sobre las representaciones de la cosa que provocarán inexorablemente consecuencias directas sobre la cosa misma. Un listado abierto y no jerarquizado de las acciones realizables incluiría: Descubrir, conocer, comprender, explorar, operar, manipular, transformar, simular, comparar, mostrar, ocultar, evaluar, verificar, controlar, analizar, sintetizar, describir, explicar, comunicar, etc. Por supuesto no todos los modelos pueden ser utilizados indistintamente para realizar cualquiera de las acciones enunciadas, justamente a partir de la necesidad de dar respuesta a una función modeladora se crean y son elegidos los diferentes tipos de modelos. Por ello la eficacia de un modelo radica esencialmente en su capacidad de dar respuesta a la necesidad de la acción que le dio origen. En función de esto, dependiendo del particular aspecto a analizar u operar en cada caso y en cada momento del proceso proyectual, hay modelos preferentemente más aptos para la

exploración, otros más adecuados para la verificación, otros más efectivos para la comunicación, y así con cada una de las acciones involucradas en todo el proceso de diseño. Los criterios que determinan la aptitud o correspondencia de cada modelo para con los diferentes tipos de acciones mencionados son intrínsecamente variables y es competencia del propio diseñador establecerlos y desestablecerlos, según vaya resultando más o menos conveniente, de acuerdo a las particularidades de las distintas etapas del proceso.

Una vez desarrolladas en el estudiante las tres aptitudes que se mencionaba en párrafos precedentes, luego de adquirido el entrenamiento adecuado para enfrentar el proceso con niveles adecuados de reflexividad y autocritica, comienza a verse cómo a través de los modelos se establece una abstracta red analógica que permite comprender la realidad (la verdadera cosa), mediante dos tipos de similitudes, por un lado las similitudes de los elementos del modelo respecto de los elementos de la cosa, y por otro lado las similitudes entre las relaciones de los elementos del modelo con las relaciones entre los elementos de la cosa. Para ambos tipos de similitudes, el modelo puede apoyarse en diferentes niveles de abstracción con diferentes grados de convencionalismo y simbolismo, sin que por esto el modelo pierda su eficacia. La operación a través de representaciones que modelan la realidad posibilita entonces que el particular aspecto de la realidad observado sea visto en su estructura abstracta, permitiendo por consiguiente que las operaciones de análisis, síntesis, eventuales transformaciones, operaciones de control, evaluación y toma de decisión, se efectúen sobre el sistema de elementos y sobre el sistema de relaciones que simulan dicha estructura abstracta. Toda propuesta formativa donde se tienda a la capacitación aislada y fragmentaria en el uso operativo y meramente instrumental de las diferentes técnicas de modelado, donde no se entrene para la articulación y alternancia conciente de modelos, sino para el logro de representaciones concebidas explícita o implícitamente como fines en si mismas, producirá inevitablemente un descentramiento del objetivo específico de formar diseñadores reflexivos y autosuficientes.

¿Info... qué? Crónica de una micro-clase de infografías

Jimena Toledo

Hace unos días tuve que dictar una micro-clase dentro del curso Introducción a las Estrategias de enseñanza, de la carrera docente. La consigna base era sencilla, explicar un tema no conocido por los demás docentes/alumnos utilizando un organizador de contenidos complejo, el tema vino fácilmente: Infografías. Pero... ¿Por qué infografías? ¿Qué tiene de especial este híbrido de la comunicación? Tal vez porque siempre que le digo a alguien que soy infógrafa, la primera respuesta que recibo es "¿Info...qué?" No saben de qué les estoy hablando aunque el término les resulte familiar. Para que vayan adentrándose en este nuevo concepto, y a modo de anécdota, les cuento que por la misma época en que preparaba la micro-clase realizaba también una infografía para que el gerente de una multinacional comprendiera un nuevo proyecto que estaba contenido en un texto de unas treinta páginas A4 ¡sin necesidad de que leyera él las treinta páginas! En el mundo