



TERCER PLENARIO FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO  
29 | 30 | 31 de Julio | 01 de Agosto 2008

**COMISION DE TRABAJO: TECNOLOGÍAS DIGITALES**

Las nuevas tendencias de la sociedad: la globalización, los diferentes cambios culturales, las diferentes filosofías de la educación y las nuevas tecnologías de la información están abriéndonos las puertas a un mundo simulado, pero útil y necesario; la virtualidad invade nuestras mentes y nos brinda distintas alternativas de comunicación, de educación, de relación, de conocimiento, un universo de deseos compartidos.

Comenzamos a meternos en una nueva burbuja social, donde tenemos la posibilidad de volver a empezar y a la vez cambiar las reglas del sistema. Este foro es una alternativa de ese mundo cambiante. Si tomáramos como base los distintos resultados anteriores y discutidos, podríamos vislumbrar una manera distinta de aprender a aprender, dentro de la disciplina del diseño; para esto es necesario tener unos medios eficaces y llamativos que hagan más ameno el aprender; por tanto, es necesario generar cambios en los protagonistas de este proceso: el docente, el estudiante y la institución. Es indudable que procesos que nos llevaron a estos cambios, fueron necesarios y seguirán siendo necesarios para poder comprender las nuevas generaciones y estar a la par con ellas. Bajo las nuevas alternativas de educación.

Las herramientas virtuales se vuelven interminables, pero los conceptos, las ideas, la creatividad seguirán dominando sobre ellas, por que el ansia de conocer es tan grande que estarán superando su poder; son útiles en la medida que se establezca su uso y son inútiles en la medida que los conceptos las superen.

Llevamos 2500 años pensando de igual manera. Nuestro pensamiento siempre lo direccionamos hacia un fin, detrás de el existe una serie de pasos predeterminados y con esto hemos solucionado el problema; la clave está en conformar un planeamiento paralelo, diferente que provea otras alternativas. Debemos ser proponentes y exploradores antes que solucionadores instantáneos.

En este orden de idea, proponemos:

1. Extraer los aspectos conceptuales que contienen, las técnicas tradicionales de enseñanza, para reformarlos y mantenerlos, independientemente de una tecnología.
2. El uso de las nuevas tecnologías, debe integrarse con el compromiso y responsabilidad de los docentes, para asumir proyectos en conjunto, donde el software se use en cada etapa del proceso, de manera adecuada.
3. Lo digital siempre deberá tener como base previa a su antecesor análogo.
4. Todo proceso creativo se independice de la herramienta utilizada y se base en una profunda reflexión conceptual primero.
5. Desarrollar diferentes estrategias y programas, conjuntos, con otras instituciones y docentes especializados, estudiantes y empresas interesadas, con el fin de actualizar permanentemente al estudiante de diseño.
6. Corregir excesos de efectos y recursos amañados de las herramientas digitales, buscando salir del contexto plano y facilitista.
7. Incluir un curso introductorio dentro de los programas de diseño, como mecanismo de ubicación, en cuanto al adecuado uso de la tecnología.
8. Dar mayor importancia al concepto en el proceso creativo, antes de la intermediación y aplicación de herramientas tecnológicas.
9. Generar en el estudiante autonomía y un pensamiento reflexivo, que lo lleve a una autoevaluación y pueda construir su conocimiento mas fortalecido en el diseño.
10. Se desarrollen planes de estudio, bien estructurados en donde se de mayor importancia al trabajo manual antes que a la herramienta tecnológica.

11. Buscar estrategias que minimicen los recursos de costos para las tecnologías en uso a los estudiantes y a su vez concienciar sobre la necesidad inmediata de su aprendizaje.
12. Promover una actitud sensible, ante los aspectos del conocimiento, aplicando métodos pertinentes al desarrollo del proceso creativo.
13. Se debe tener en cuenta la “tensión dramática” en la experiencia de aprendizaje, en cursos a distancia, hoy en día; como consecuencia el estudiante pierde el entusiasmo y abandona.
14. Hoy ya existe toda una generación con lectura fragmentada y no lineal (cultura de la interactividad y de los videojuegos). Por lo tanto, hace falta presentar contenidos fragmentados que permitan una enseñanza que tenga en cuenta esta característica y concluya en una experiencia exitosa y válida para el estudiante.
15. El problema no es la tecnología. Una clase cuando es aburrida, lo es sin o con tecnología. Lo importante es el desempeño adecuado del rol y la misión docente en pro de una experiencia de aprendizaje exitosa.