

CONCLUSIONES

Asimismo, el desarrollo del examen dirigido a estudiantes con discapacidad visual no solo sienta una base para futuros procesos de evaluación de proficiencia de inglés, sino que también representa una estrategia para formular evaluaciones por competencias centradas en las habilidades de habla y escucha, destrezas en las cuales los estudiantes, en general, presentan mayor dificultad en el estudio del idioma extranjero.



Esta experiencia es exitosa en el sentido de que

es la primera vez que se realiza este tipo de examen en la Universidad de Boyacá y, asimismo, porque no se hallaron métodos diferentes al Braille para hacer este tipo de evaluación de proficiencia. Con base en lo anterior se crea un examen centrado en habilidades auditivas, de habla y escritura.

La aplicación de este examen se realizó de manera exitosa por cuanto la estudiante respondió positivamente ante la propuesta evaluativa realizada, aunque manifestó en principio sentirse intimidada por cuanto todo su examen iba a ser grabado con fines académicos. Los resultados obtenidos por la estudiante demostraron que el apoyo tutorial fue determinante para la comprensión de esta forma de evaluación.

A partir de esta primera experiencia se espera crear no solo un programa tutorial para personas con discapacidad visual, sino tener un formato estándar de examen que permita realizarlo cuantas veces sea necesario. El próximo paso será revisar el examen que se aplicó y la grabación que se realizó con el fin de hacer un proceso de mejoramiento que permita validar dicho examen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gross, M. (2014). Prácticas inclusivas para la población estudiantil en condición de discapacidad visual en el entorno universitario. *Alteridad. Revista de Educación*, 9(2), 108-117.

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Lineamientos de la política de educación superior inclusiva. Recuperado de: http://www.dialogoeducacionsuperior.edu.co/1750/articles-327647_documento_tres.pdf

Santana Rollán, M. E. (2003). Adquisición de una segunda lengua en alumnos con discapacidad visual: la integración como variable en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Integración. Revista sobre Ceguera y Deficiencia Visual*, 42(7), 7-18.

EXPLORADORES COMO EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA: UNA ESTRATEGIA EFICIENTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIEDAD

Nancy Consuelo Quiroga Buitrago*

Explorers like significant experience:
an efficient strategy in building society

Diseñadora gráfica. Especialista en Gerencia en Diseño. Magíster en Estética e Historia del Arte. Docente asistente del Programa Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes.



ABSTRACT

This experience describes the work developed with the project Explorers, that it is a school newspaper realized with the children of the Educational Institution Silvino Rodríguez (Sedate El Dorado), where the importance of thinking and doing social design by means of the work with community turns into strategy of education - learning into which the students take a self-critical position. It seeks to wake up the conscience of the impact that he carries to develop actions thought about the well-being of the people. The most effective way of achieving this interaction is the one that is managed from the academic occupation, from the project offer where the student interacts and takes part in the resolution of the problems of the community.

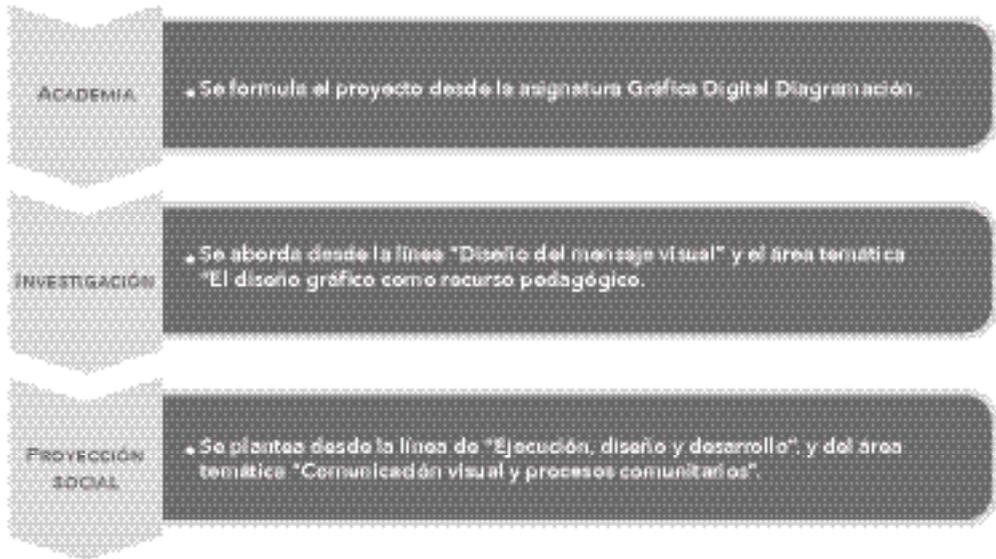
KEYWORDS

Design, socially, responsibility, community, contribution, strategy.

INTRODUCCIÓN

Reflexionar sobre el papel del diseño y la creatividad en esta sociedad es uno de los tantos pensamientos que se tienen en la enseñanza del diseño, y ganar espacios en participación de proyectos pensados para una comunidad en estado de vulnerabilidad permite afianzar la conciencia de hacer diseño con sentido social. Cuando se habla de desarrollo comunitario, se enfoca en la movilización de recursos para atender necesidades y coordinar esfuerzos en pro de conseguir el bienestar social. Teniendo en cuenta que la población es la protagonista principal en el proceso de configuración del periódico, es importante que esta

también se vincule activamente en la coordinación de actividades, en la selección de las noticias, en la redacción y en la producción del mismo.



En este sentido, se avanza hacia una perspectiva donde el estudiante aporta desde su lado más crítico y creativo, y a la vez se empodera como medio para la transformación individual y social. Este proceso de concienciación le permite identificar sus capacidades y potencialidades, y plantear los mecanismos de aplicarlas a las poblaciones. Para Alejandro Schnarch (2001), "la creatividad se mide por el resultado final -una nueva idea, un nuevo producto, una nueva manera de hacer algo o una aplicación distinta de ideas o recursos ya existentes-: algo nuevo y diferente" (p.64).

De esta forma, el diseño gráfico juega un papel estratégico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darle sentido a las ideas. Este rol central debe ir secundado por decisiones comprometidas en la planeación de mensajes visuales que se desarrollan teniendo en cuenta un entorno estructurado entre la realidad actual de la gente y el impacto del aporte. Es allí donde se deben desarrollar proyectos de comunicación visual que respondan a necesidades particulares de las comunidades locales, a partir del conocimiento y análisis de problemáticas específicas, de manera que se estructure una relación entre el diseño, la comunidad y el contexto. Es por eso que

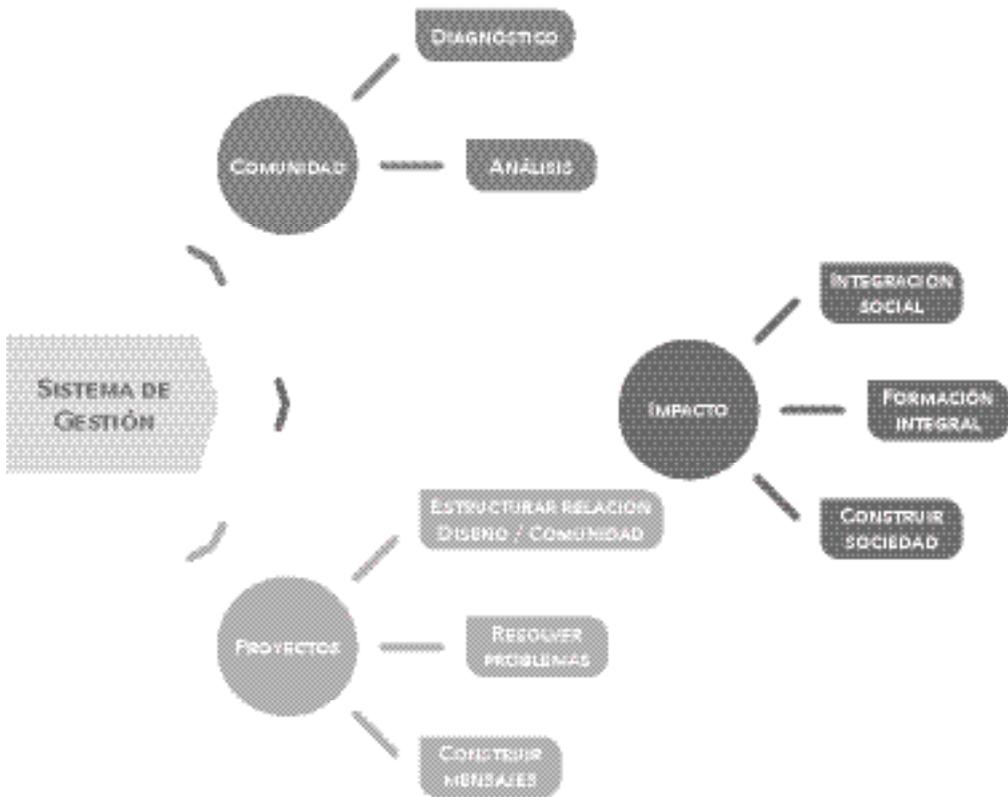


El tema fundamental hoy es claramente cómo hacer para que la intervención social salga a la calle, vuelva a tener un protagonismo social amplio, sea una intervención productiva y llame a los ciudadanos, no solo usuarios, a una toma de conciencia de sus necesidades y, la primera de ellas, ser protagonistas activos de la solución de sus problemas (que también son de los demás), claro, contando con el apoyo, la ayuda de la Administración y de los profesionales y técnicos. (Marchioni, 1987, p.55)

La idea es que el diseñador, al reconocer las alternativas de aporte, se abra el campo de acción y se haga visible la opción de entrar en diálogo social para la generación de proyectos donde se visibilicen las comunidades y a su vez las problemáticas sociales, es decir, se reconozcan los actores de la acción social próxima a desarrollarse. La sociedad en conjunto requiere que el diseño, más que cumplir una función estética, provea experiencias que nutran y preserven los mensajes que sirven como reguladores sociales con fines más sostenibles.

REFERENTE TEÓRICO

Partiendo del supuesto de que es difícil acceder a la realidad de las poblaciones, entonces se puede plantear que su comprensión es algo que solo se da a partir de la investigación propiamente y, desde allí se construye un instrumento de acción para la comunidad en el que se identifican las fragilidades, se reconocen las potencialidades. De esta forma se vincula activamente a la población en la resolución de las problemáticas, siempre encaminadas a su propio desarrollo. Este proceso requiere información, análisis y discusión, donde la realimentación tiene suma importancia, dado que se da la oportunidad de exponer ideas de las posibles soluciones y sus efectos.



Para la identificación de las problemáticas de las comunidades en estado de vulnerabilidad que se pueden abordar desde el diseño, se trabajó en conjunto desde la academia, la investigación y la proyección social, como se observa en la figura 1.

Figura 1. Metodología (2014).

Se pretende que el diseño sea más que una práctica operativa ligada a suplir los requerimientos del cliente. Esta debe tener la capacidad de fortalecerse con diversos saberes y así contribuir a las mediaciones entre los contextos (en este caso comunidad y academia) para favorecer las acciones transformadoras que garanticen un desarrollo social sostenible. De esta forma,

El diseño, sin embargo, tendría que ser una actividad integradora, [...]. Es decir, el pensamiento del diseño podría arrojar luz al debate contemporáneo justamente porque reintegraría a la tecnología, a los procesos culturales y a los aspectos sociales sujetos a lo artificial, estableciendo una base común para entender los fenómenos de la producción, el consumo y el uso



dentro de la dimensión humanística y social. (Tapia, 2005, p.12)

La necesidad de trabajar mancomunadamente con estos campos del saber, es orientar fuerzas para conducir a los estudiantes a construir una mentalidad crítica y comprometida con el desarrollo de las comunidades. Una verdadera manifestación del compromiso con la sociedad no solo consiste en el hacer, sino en el hacer con un sentido, es decir que esa acción esté dada a actuar en función de los demás, que se plantee el desarrollo de una acción social:

Por acción debe entenderse una conducta humana (bien consista en un hacer externo o interno, ya en un omitir o permitir) siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. La acción social, por tanto, es una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por esta en su desarrollo. (Weber, 1996, p.5)

Y de esta forma generar espacios de análisis, comprensión y producción de los mensajes visuales y cómo estos aportan en los procesos sociales comunitarios, en este caso de la IE.

Sus efectos se constituyen a partir de las interrelaciones entre los diferentes actores sociales, para así construir socialmente una certeza de la realidad: condición esencial para cualquier forma de pensar y de actuar. Desarrollar proyectos encaminados a afianzar la responsabilidad profesional y social del diseñador, permite reafirmar la importancia de esta profesión para la sociedad. Para este propósito es significativo lo que menciona el comunicador Joan Costa (2003) "El diseño no lo es todo. La vida de las formas no es lo mismo que las formas de la vida. Pero el diseño está en todo: en los negocios, en las ideas y en las acciones" (p.171). Ahí es donde se debe profundizar: en la acción que debe tomar el diseñador frente a aportar en el mejoramiento de estas competencias lectoescriturales. Entonces, se hace necesario proponer un sistema de gestión de proyectos con comunidad, donde un conjunto de etapas unidas en un proceso continuo permita trabajar ordenadamente una idea hasta lograr su sostenibilidad. El diseño con comunidad puede llegar a ser un sistema que conforma una red de diferentes conceptos, acciones recíprocas y especificaciones para que sea realizable, activo y proyectual. Por esto, se plantean tres subsistemas: comunidad/entorno, proyectos e impacto (Figura 2).

Figura 2. Sistema de Gestión (2011).

Comunidad.

Es el campo donde se identifican las problemáticas a resolver. Requiere hacer un acerca-



miento para conocerlas y, a partir de un análisis, llegar a un diagnóstico efectivo que permita plantear las estrategias para conseguir el objetivo de la intervención.

Proyectos.

Aquí se representa en perspectiva el conjunto de ideas que se pretenden llevar a cabo. Implica tener en cuenta el recurso humano, físico y financiero que se requiere para llevar a un feliz término el proyecto. Esto permite generar relaciones consistentes, generar un espacio donde, a partir del intercambio, se desarrolle una estructura que permita relacionar el diseño con la comunidad.

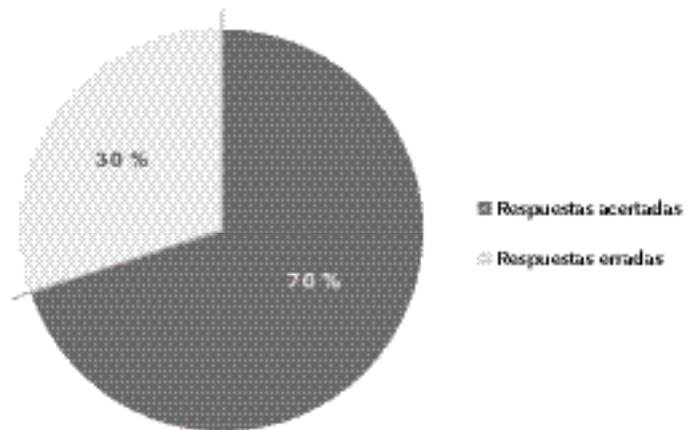
Impacto.

Construir acciones responsables basadas en la coherencia, la avenencia y encaminadas a aportar a una comunidad en estado de vulnerabilidad. Se logra a partir de construir confianza y esta se obtiene con los mecanismos de integración social, que permiten llegar a una formación integral y el mejoramiento de las competencias tanto de la comunidad intervenida como



de los interventores.

Esta propuesta de gestión tiene gran importancia, porque gracias a su planificación se llega a evidenciar el impacto y el fortalecimiento de la competitividad y responsabilidad social de los diseñadores. Muchos aspectos dejan ver que las comunidades ahora son más exigentes, de esta manera se hace necesario conservar estrategias que permitan prolongar la vinculación de las poblaciones en los proyectos y de esta forma organizar los procesos mediante herramientas



y actividades dinámicas logrando mantener cautiva, activa y participativa a la comunidad.

En este sistema de gestión surge el proyecto exploradores, implementado en la asignatura Gráfica Digital Diagramación con estudiantes de V semestre del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, que viene a complementar el perfil social de los futuros profesionales y la proyección social del programa.

METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA

Proyecto Exploradores.

“Exploradores” tiene como objetivo principal comprender cómo desde el Diseño Gráfico se puede aportar en la minimización de problemáticas a partir de desarrollar proyectos que beneficien a las comunidades. Esto permite generar relaciones consistentes, donde el intercambio con la comunidad y el análisis de los problemas que la aquejan permitan plantear mecanismos de resolución de algunas de las problemáticas evidenciadas. Es así que se debe tener en cuenta que



El diseñador como identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que establecer en cada caso, de acuerdo con la dirección de programa. (Frascara, 2008, p.25)

Aquí los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en las que pueden aportar y tomar una posición consciente para desarrollar proyectos encaminados a afianzar en el profesional su responsabilidad y compromiso social. De esta manera, proveer soluciones donde, al familiarizarse con la realidad que viven los miembros de la comunidad de la institución educativa Silvino Rodríguez de la ciudad de Tunja, integren el mundo cotidiano con el mundo de la academia.

La comunidad con la que se desarrolla este proyecto está localizada en el Barrio El Dorado. La mayoría de su población, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística-DANE, está ubicada en el estrato socioeconómico bajo-bajo, de acuerdo a las viviendas y/o los predios de este barrio. Allí se alberga a la población con menores recursos.



La Institución Educativa Silvino Rodríguez con Sede en esta zona, es el único plantel educativo con el que cuenta el Barrio, eso lo convierte en el principal medio de formación para estos niños. La institución ofrece educación básica primaria. Alberga niños en formación entre los 5 y los 11 años de edad (Figura 3).

Figura 3. *Estudiantes del Colegio/ Estudiantes de Diseño Gráfico (2013).*

Para emprender este proyecto se hizo un diagnóstico que evidenció una falencia en las capacidades lectoescritoras de los niños de la institución y, en las visitas de socialización y a partir de entrevistas a las docentes del plantel, se expresó que uno de los motivos de mayor preocupación es cómo mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes. Con esta premisa se aplicó una prueba de comprensión de lectura en la asignatura de español donde se obtuvieron los siguientes resultados (Figura 4):

Figura 4. *Resultado Encuesta. Población Muestra: Estudiantes de grado 5 de primaria. Número de estudiantes evaluados: 27. (2010).*

Según estudios recientes de competencia lectora sobre la comprensión de lectura de alumnos de cuarto y sexto grado, seis de cada diez estudiantes de primaria tienen dificultad para entender e interpretar textos complejos y, por ende, sus niveles de asimilación de lo que leen es bajo. Teniendo en cuenta que la lectura es fundamental a lo largo de la vida escolar y hace parte importante en el desarrollo personal, es de gran importancia trabajar en el mejoramiento del desempeño de los estudiantes y aunar esfuerzos para mejorar los niveles de lectura. Estas problemáticas sociales no pueden resolverse mediante acciones simples, por eso, la aplicación acertada de herramientas del diseño con el fin de mejorar una dificultad puede impactar de una manera positiva en la medida en que el mensaje y la transformación de actitud sean referentes a colaborar para minimizar esta problemática y, además, contribuir al beneficio de todos: a la construcción ética y moral del ser humano.

Según María Acaso (2006), "la nueva alfabetización debe plantear, por lo tanto, el desarrollo de la persona en diversas áreas y el modo de llevarlo a cabo en un sentido amplio y profundo, que permita adaptarse a las necesidades que sin duda irán surgiendo" (p.16).

Es así que, desde el diseño, se inician actividades en la búsqueda de soluciones que puedan

responder a la resolución de las problemáticas, y, al mismo tiempo, participar en la construcción de esta sociedad. Y, como punto de partida, se plantea desarrollar un proyecto de comunicación visual que responda a las necesidades particulares de las comunidades locales, de



manera que se estructure una relación entre el diseño, la comunidad y el contexto. Teniendo claro el planteamiento se inicia el proyecto con el objetivo de producir una pieza editorial impresa (periódico escolar) que sirva como herramienta de apoyo en los procesos académicos a los docentes de la Institución Educativa y que contribuya en el mejoramiento de las competencias lectoescriturales de los estudiantes de básica primaria.

“Exploradores” inició en 2010 y ya cuenta con 10 ediciones (Figura 5, Tabla 1). Ha sido una experiencia que permite exponer el proceso y resultado de un proyecto de responsabilidad social a través de un trabajo colectivo. A lo largo de estos cinco años se han generado buenas prácticas donde, a partir de la enseñanza-aprendizaje, se aportan herramientas que contribuyen en la mejora de competencias lectoras teniendo un impacto demostrable y tangible, que se verifica en el mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes de básica primaria.

Figura 5. 10 Ediciones de Exploradores (2014).

Tabla 1. Histórico Exploradores

EDICIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES DE DISEÑO QUE PARTICIPARON	TEMAS TRATADOS
Edición 1	11 Estudiantes	La creatividad en la educación. Comisionados de paz. Yo quiero ser.
Edición 2	21 Estudiantes	Las figuras geométricas y los dibujos. Ilustrar para enseñar. Cada niño un mundo, cada mundo un color.



Edición 3	15 Estudiantes	Mi colegio, el mejor del mundo. El Nobelito. Batuta.
Edición 4	17 Estudiantes	Mundo lúdico y pedagogía infantil. La salud para ti y tus amiguitos. ¿Cuidas nuestro planeta?
Edición 5	15 Estudiantes	La semilla del mundo. El valor de la amistad. Día del idioma.
Edición 6	4 Estudiantes	Las mascotas, nuestras mejores amigas. Bullying o Matoneo. La transición de primaria a secundaria.
Edición 7	18 Estudiantes	El papel de la música. Creando y reciclando. Conozco mi cuerpo, respeto mi cuerpo.
Edición 8	12 Estudiantes	La inocencia de un niño. Los niños y niñas, el futuro del mundo. La felicidad: el PIB de la institución.
Edición 9	18 Estudiantes	Semillas para el crecimiento y estabilidad de los nuevos sueños. La internet: una herramienta necesaria, pero de cuidado. ¿Qué es sexualidad?
Edición 10	11 Estudiantes	¿Qué es Geempa? Fundación nacional BATUTA. Maloka.

El periódico se realiza semestralmente y para cada edición se llevan a cabo las siguientes fases (Figura 6):

Figura 6. Fases del proyecto (2011).

Por tal motivo, la facultad discursiva del diseño y la comunicación visual debe ser un equilibrio tanto de su condición persuasiva como de la analítica, que reglamenten la gestación de los proyectos de diseño, su relación con el contexto y el aporte que realiza. El diseño gráfico en sus diversos campos de acción contribuye efectivamente en el bienestar de las comunidades a partir de satisfacer verdaderas necesidades.

La utilización de periódicos en el salón de clase, ofrece a los docentes de la Institución Educativa una herramienta de apoyo para fortalecer en los estudiantes un conjunto amplio de com-



escritura), que se convierte en soporte fundamental para el desarrollo de un pensamiento crítico y gran capacidad de análisis. En torno a esta actividad, los estudiantes de diseño que participan se contagian de una posición de autocrítica y su interacción con la comunidad los lleva a reflexionar sobre las verdaderas necesidades y posibilidades del diseño en una sociedad de consumo, donde hay problemas que deben replantearse en términos de aportación desde una acción responsable en el momento presente y mirando al futuro.

Como resultado de esta intervención se diseña, edita y produce el periódico “Exploradores”



petencias, entre ellas la comunicativa (lecto- medio en el cual aparecen publicadas las fo-

tografías y experiencias, convirtiéndose en un pretexto para que los estudiantes y los profesores trabajen en la promoción de la lectoescritura, donde es usado como material de apoyo y de consulta durante el desarrollo de las clases.

“Exploradores” ha mantenido una regularidad en cuanto al tamaño de sus contenidos, que ha ido de las 12 páginas hasta las 20, dependiendo del número de estudiantes que ven la asignatura de español (Figura 7).

Figura 7. Regularidad de los contenidos del periódico Exploradores (2015).

Esta estrategia propuesta en aras de aportar, está enfocada en potenciar en el estudiante diferentes aspectos (profesional, social y humano), para que desarrollen esa capacidad de

El diseño gráfico como aporte a los procesos sociales comunitarios



RESUMEN

Resumen del artículo que describe el rol del diseño gráfico en los procesos sociales comunitarios, destacando su capacidad para comunicar mensajes, generar conciencia y facilitar la participación ciudadana en la solución de problemas sociales.

INTRODUCCIÓN DEL PROBLEMA

El problema que se aborda es la falta de participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios, lo que dificulta la identificación y solución de problemas sociales. El diseño gráfico se presenta como una herramienta clave para comunicar mensajes, generar conciencia y facilitar la participación ciudadana.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo utilizar el diseño gráfico como herramienta para comunicar mensajes y facilitar la participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios?

JUSTIFICACIÓN

El diseño gráfico es una herramienta clave para comunicar mensajes y facilitar la participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios. Su uso permite generar conciencia y facilitar la participación ciudadana.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo principal de la investigación es analizar el rol del diseño gráfico en los procesos sociales comunitarios. Los objetivos secundarios incluyen identificar las herramientas de diseño gráfico más utilizadas y evaluar su efectividad.

MÉTODOS

El método utilizado es el análisis documental de artículos científicos y libros que abordan el rol del diseño gráfico en los procesos sociales comunitarios.

En el análisis de los artículos científicos se identificaron los principales mensajes y se analizaron los resultados de las investigaciones. Se concluye que el diseño gráfico es una herramienta clave para comunicar mensajes y facilitar la participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios.

CONCLUSIÓN

El diseño gráfico es una herramienta clave para comunicar mensajes y facilitar la participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios. Su uso permite generar conciencia y facilitar la participación ciudadana.



CONCLUSIONES

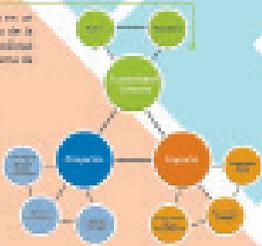
El diseño gráfico es una herramienta clave para comunicar mensajes y facilitar la participación ciudadana en los procesos sociales comunitarios. Su uso permite generar conciencia y facilitar la participación ciudadana.

REFERENCIAS

Lista de referencias bibliográficas que sustentan la investigación, incluyendo libros, artículos científicos y documentos de trabajo.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a las personas e instituciones que colaboraron en el desarrollo de esta investigación.



pensar en forma reflexiva, de adquirir nuevos conocimientos, de transformar sus actitudes ante la vida, de lograr mejorar su visión de la sociedad y de asumir con responsabilidad los retos que el trabajo y la sociedad les exigen. Es allí donde estas características se relacionan estrechamente para construir sociedades más participativas.

RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA



Con la ejecución de este proyecto se han evidenciado resultados positivos tanto para la comunidad interventora como para la comunidad intervenida. Estos se mencionan a continuación:

- Mejoramiento permanente del ser humano de los estudiantes en todas sus dimensiones (personal, familiar y social -profesional-), resultado evidenciado en la renovación de



las relaciones interpersonales de los mismos estudiantes como de los vínculos entre padres e hijos.

- Desarrollo de proyectos pertinentes que atiendan las necesidades y realidades sociales (propone soluciones, adelanta acciones de investigación y de proyección encaminadas a superar y mejorar las condiciones de vida de la población).
 - Progreso en la competencia lectoescritora de la comunidad académica de la Institución Educativa Silvino Rodríguez (Sede El Dorado).
 - Mayor integración social (Enseñanza del diseño-Comunidad).
 - Fortalecimiento del Trabajo en Equipo.
 - Formación Integral: actores sociales, generadores del cambio.
 - Acrecentar la autoestima en los estudiantes.

Reconocimientos.

“Haciendo la diferencia” de Caracol y Bancolombia.

El proyecto Exploradores en el 2013 fue seleccionado para hacer parte de la sección “Haciendo la diferencia” del canal Caracol y Bancolombia. La grabación se llevó a cabo el día 21 de mayo y fue emitida en Caracol Noticias el día 5 de junio en la franja del noticiero de las 7:00 de la noche (Figura 8).

Figura 8. Gente que hace la diferencia (2013).

Participación en la exposición “Diseño para la Vida”.



