



PERSPECTIVA

REVISTA ELECTRÓNICA CIENTÍFICA

Programa de Estudios para Graduados. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia

Nuevos Paradigmas en Arquitectura y Diseño



ISSN: 2244-8764 AÑO 9. N° 17. ENERO - JULIO 2021. MARACAIBO - VENEZUELA

ESTRATEGIAS PROCEDIMENTALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES Y ACTIVIDAD PROYECTUAL DEL DISEÑO

PROCEDURAL STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL SKILLS AND DESIGN PROJECT ACTIVITY

STRATEGIE PROCEDIMENTALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI E ATTIVITÀ PROGETTUALE DEL DISEGNO

por: Ortega Engels

RESUMEN

Las estrategias procedimentales son aquellas que permiten la ejecución de los procesos de planificación didáctica necesarios para la operacionalización de los períodos académicos de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia. Estas se ajustan a la realidad cambiante y dinámica del entorno y a la complejidad de la contingencia del COVID-19, caracterizada por la reducción de la movilidad laboral, una marcada insuficiencia de recursos y dificultades de acceso a eventos y talleres para el mejoramiento de la formación docente producto de la situación país, en una institución con un régimen presencial, sin dejar a un lado el aspecto de la calidad de la educación del diseño. Tanto para la formación de los futuros profesionales del Diseño Gráfico y Arquitectura, se hace necesario el apoyo constante y la supervisión adecuada, a través de las plataformas digitales para el seguimiento del proceso formativo, sin perder de vista con ello las necesidades del entorno laboral, a fin de asegurar la actualización y el uso adecuado de los recursos, materiales didácticos y contenidos que permitan dar respuesta a los fines del desarrollo de la academia en estas áreas. La metodología aplicada en esta investigación es cualitativa y el enfoque epistemológico introspectivo vivencial, lo cual permite estudiar detenidamente el desarrollo de los procesos en el entorno académico de esta casa de estudios, de manera organizada, progresiva y dinámica. Los resultados de esta investigación parten de determinar las estrategias procedimentales que coadyuvan al desarrollo de competencias profesionales para la producción de actividades proyectuales del diseño gráfico y arquitectura, demostrando que es posible abordar y desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje a través de un régimen mixto que trata de complementar las carencias del sistema presencial, desde una perspectiva de mejoramiento de los procesos educativos y la formación docente.



Engels Emir Ortega Acurero. Universidad del Zulia. Venezuela

Licenciado en Diseño Gráfico egresado de LUZ (2004) Magíster en Informática Educativa Universidad Rafael Belloso Chacín (URBE) 2011. Profesor Asociado, Departamento de Comunicación e Informática de Arquitectura y el Diseño de LUZ. Doctorante del Programa de Doctorado en Arquitectura (2020). Secretario Docente de la FADLUZ.

Palabras clave: *estrategias procedimentales, planificación didáctica, plataformas digitales, actividades proyectuales, arquitectura y diseño.*

ABSTRACT

Procedural strategies are those that allow the execution of the didactic planning processes necessary for the operationalization of the academic periods at the Faculty of Architecture and Design of La Universidad del Zulia. These are adjusted to the changing and dynamic reality of the environment and the complexity of COVID-19 contingency characterized by reduced labor mobility, a marked lack of resources and difficulties in accessing events and workshops to improve training teacher, as a result of the country situation in an institution with a face-to-face regime, without leaving aside the aspect of the quality of design education. For the training of future professionals in Graphic Design and Architecture it is necessary constant support and adequate supervision through digital platforms to monitor the training process, without losing sight of the working environment needs, in order to ensure the updating and proper use of resources, teaching materials and content that allow responding to the aims of the development of the academy in these areas. A qualitative and experiential introspective epistemological approach was applied as for methodology, which allows a careful study of the development of the processes in the academic environment of this university, in an organized, progressive and dynamic way. Results of this research showed that procedural strategies contribute to the development of professional competencies for the production of project activities of graphic design and architecture, demonstrating that it is possible to approach and develop teaching and learning processes through a mixed regime that attempt to complement the deficiencies of the face-to-face system, from an improvement perspective of educational processes and teacher training.

Keywords: *procedural strategies, educational planning, supervision, digital platforms, project activities, architecture and design.*

RIASSUNTO

Le strategie procedimentali sono quelle che permettono l'esecuzione dei processi di pianificazione educativa necessari per l'operalizzazione dei periodi accademici della Facoltà di Architettura e Disegno di La Universidad del Zulia. Queste si aggiustano alla realtà cambiante e dinamica dell'ambiente e alla complessità della contingenza COVID-19, caratterizzata dalla riduzione della mobilità lavorativa, una marcata insufficienza di risorse e difficoltà di accesso a eventi e workshops per il miglioramento della formazione docente prodotto della situazione paese, in una istituzione con un regime presenziale, senza scartare l'aspetto della qualità dell'educazione del disegno. Tanto per la formazione dei futuri professionali del Disegno Grafico e dell'Architettura, è necessario l'appoggio costante e la supervisione adeguata, tramite le piattaforme digitali per il proseguimento del processo formativo, senza perdere di vista le necessità dell'ambiente lavorativo, con il fine di assicurare l'aggiornamento e l'uso adeguato delle risorse, materiali educativi e contenuti che permettano rispondere ai fini di sviluppo dell'accademia in queste aree. La metodologia applicata in questa ricerca è stata di tipo qualitativa, seguendo un'approccio epistemologico introspettivo vivenziale, il quale permette studiare attentamente lo sviluppo dei processi nell'ambiente accademico dell'università, in modo organizzato, progressivo e dinamico. I risultati indicano che le strategie procedimentali aiutano lo sviluppo delle competenze professionali per la produzione di attività progettuali del disegno grafico e l'architettura, dimostrando che è possibile sviluppare processi d'insegnamento-apprendimento tramite un regime misto che cerca di integrare le mancanze del sistema presenziale, da una prospettiva di miglioramento dei processi educativi e la formazione docente.

Parole chiave: *strategie procedimentali, pianificazione dell'educazione, piattaforme digitali, attività progettuali, architettura e disegno*

INTRODUCCION

Los procesos de planificación didáctica presentes en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia (FADLUZ), han sido fundamentados desde las experiencias docentes y del ejercicio profesional de diseñadores y arquitectos egresados, enfocados siempre en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje basado en actividades proyectuales.

Fue de especial interés para esta investigación abordar el aspecto del enfoque del uso de estrategias procedimentales para el desarrollo de habilidades y competencias profesionales en la educación superior, donde la planificación didáctica representa una alternativa que permite generar un proceso formativo de mayor calidad, que sea sostenible sirviendo de soporte a las carreras de naturaleza creativa, dinámica y transdisciplinaria necesarias en la actualidad.

Partiendo de esta necesidad transdisciplinaria de determinar las estrategias procedimentales necesarias para el desarrollo de las habilidades y competencias profesionales, la educación se convierte en protagonista debido a su íntima relación con el desarrollo humano que ha tenido que innovar y adaptarse a la realidad, con el fin de dar respuestas rigurosas a los constantes cambios económicos y sociales que ha traído consigo la globalización, la actualidad de una crisis política y de infraestructura en servicios que viene destacándose en la última década. La incertidumbre de la dinámica social actual provoca procesos cada vez más dinámicos y complejos, la cual se arroja de la disponibilidad de recursos tecnológicos y herramientas actualizadas que permitan considerar características de accesibilidad y productividad en estos desarrollos, y en la búsqueda constante de estas estrategias procedimentales.

Aun cuando, con el devenir de los años el uso y exigencias propias de estas herramientas de software y recursos digitales para el diseño gráfico y la arquitectura es cada vez mayor, en el presente se han enfocado principalmente al desarrollo digital adaptándose además a una serie de

estándares en el quehacer de publicaciones y sustratos de gran importancia en el diseño gráfico y el diseño arquitectónico, para su consideración y aprendizaje.

Acompañadas de una serie de procedimientos para llegar a tal fin, las herramientas digitales en apoyo a los procesos académicos y en pro de desarrollar el conocimiento a través de proyectos OpenSource o código abierto, permite una labor colaborativa entre comunidades enteras, a través de plataformas digitales, donde se han ejecutado en paralelo muchas aplicaciones para tareas de gestión administrativa, manejo de recursos y contenidos didácticos manteniendo una oportuna supervisión al momento de la toma de decisiones, permitiendo a través de la estrategias procedimentales conceder prioridades durante el proceso, además del uso racional de tiempos para reforzar debilidades si fuese necesario.

Es importante señalar, que entre los recursos que alimentan y enriquecen el proceso se encuentran una serie de actividades como desarrollo de proyectos de investigación, congresos, simposios, cursos, talleres, inducciones, visitas guiadas a empresas e instituciones, estudio de casos entre otros, que permiten estimular y mejorar la formación del docente y acrecentar su interés por el constante mejoramiento de sus procesos académicos.

En paralelo a esta serie de recursos instruccionales, se presentan también las herramientas que permitirían hacer tareas de diseño necesarias y también la gestión de los proyectos de formación y actividades instruccionales para llevar a cabo sus esfuerzos, algunas propias de la plataforma OpenSource ya proporcionada por la institución a través de sus Sistema de Educación a Distancia (SEDLUZ). estas herramientas se caracterizan por ser internas a la plataforma y permitir una accesibilidad y crecimiento escalable al cliente desde cada dispositivo conectado con el fin de poder establecer un flujo de trabajo y una comunicación constante y permanente.

Las funcionalidades añadidas por la aplicación de dichas herramientas, permitirán llevar un control

sistemático de los procesos a través de la creación de itinerarios formativos complejos, informes de avance y desarrollo, manejo y gestión de diferentes modalidades de formación, además de llevar un control planificado de la carrera y de convocatorias a formación y mejoramiento profesional.

La integración de estas herramientas con otras alternativas de software cliente y alternativa OpenSource, terminaría por complementar el desarrollo de materiales didácticos multimedia y elementos instruccionales para el mejoramiento de contenidos y con ello asegurar el manejo correcto de los recursos incluso desde el punto de vista documental, manteniendo una propuesta homogénea con la cultura institucional.

El manejo de todos estos elementos dentro de una propuesta que promoció el clima institucional adecuado para la generación de una educación con una modalidad o régimen mixto, permitirá ofrecer una alternativa dinámica a las exigencias de la educación superior universitaria en primer término en el área de la arquitectura y el diseño gráfico, posteriormente podría significar un precedente a considerar por la practicidad de su aplicación.

Este artículo, presenta resultados parciales de una investigación cuyos resultados constituyen una propuesta de estrategias de planificación y acción didáctica por competencias, para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico para la producción de actividades proyectuales mediante el uso de medios digitales.

DESARROLLO

El manejo de los espacios áulicos de la institución y la interpretación de las interacciones entre los protagonistas del proceso de enseñanza, a través de la mixtificación del régimen presencial de la universidad traducido en la actualidad a un régimen donde las plataformas tecnológicas educativas son el soporte a la academia, son las precisiones que permiten corregir algunas situaciones de descontrol propias de la actividad áulica, permitiendo la planificación y aplicación de algunas actividades y espacios necesarios para

lograr acuerdos de mediación que mejoren la integralidad del proceso formativo.

Ahora bien desde la introspección vivencial, se retoma la experiencia como el elemento más valioso presente durante la ejecución de las actividades de aprendizaje en el entorno áulico, para lo cual Padrón (2014) afirma que este enfoque epistemológico no sólo se aplica a los individuos, sino también a grupos cohesionados de individuos, de allí que se dé importancia a las referencias de la Cultura Organizacional, que además de ser un concepto de carácter individual, es también un concepto de carácter transindividual.

En tal sentido, y fundamentado en la definición que establece Padrón (1998) sobre el enfoque epistemológico fenomenológico o introspectivo vivencial, esta investigación permitió conocer de forma más cercana la docencia del diseño gráfico y la arquitectura, en detalle desde su planta profesoral, privilegiando los hechos humanos sobre los hechos de la naturaleza y del mundo material (incluyendo aquí los hechos técnicos, tecnológicos e instrumentales) con el fin de interpretar esos procesos a través de sus percepciones, experiencias, y vivencias.

Estas experiencias recopiladas producto de la docencia en los espacios del aula virtual, partiendo desde el análisis documental de los planes de estudio y a través de las entrevistas realizadas a los docentes de la FADLUZ, permitieron detallar y valorar las relaciones curriculares, consideradas entonces desde la transversalidad necesarias para la elaboración de una propuesta de planificación para los planes de formación de ambos programas, facilitando la comprensión directa de los elementos de contenido con especial preferencia a fundamentos teóricos que apoyan la práctica.

En este sentido, se integrarían en una propuesta operativa que considere los aspectos procedimentales de las disciplinas, para luego ser tratados manteniendo una serie de lineamientos que faciliten la promoción de la actividad proyectual, sin dejar a un lado los fundamentos básicos de la arquitectura y el diseño gráfico presentes en los otros ejes complementarios de

los currículos de ambas carreras, en espacios que permitan la interacción de manera constante entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1. Secuencia Metodológica

La secuencia metodológica entra en correspondencia con el enfoque epistemológico asumido, de tal manera que el método utilizado fue la Teoría Fundamentada que corresponde al paradigma cualitativo. En referencia a esto, el tipo de investigación es explicativa, haciendo posible ir más allá de la descripción, permitiendo centrar el interés en la comprensión del hecho investigativo.

Mediante el paradigma cualitativo se hizo un acercamiento que permitió dar respuesta al objetivo de la investigación a través un proceso inductivo, que demandó descubrir conceptos y relaciones partiendo de datos organizados en un esquema explicativo teórico, dando lugar a la generación de significados coadyuvantes al logro de una visión clara del proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de competencias y la producción de actividades proyectuales mediante el uso de medios digitales.

La técnica principal utilizada en esta investigación fue la entrevista. Los informantes seleccionados fueron expertos a nivel nacional e internacional con

comprobada experiencia en la docencia y gestión curricular de la arquitectura y el diseño, que además de destacarse por el manejo de una planificación de sus actividades docentes, también dominan el manejo de tecnologías contemporáneas y sus alcances para la transformación de la educación superior, enfocados en el trabajo docente de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia.

Por otro lado, la elaboración del guion de la entrevista partiendo del análisis documental de donde se extrajeron categorías previas, se basó desde la reflexión crítica de las vivencias de los actores con la finalidad de recoger información sobre hechos vividos, acciones individuales, cotidianidad personal de los informantes claves, relaciones sociales, percepción sobre la planificación y acción didáctica en la formación del arquitecto y el diseñador gráfico, obstáculos y oportunidades.

Con la aplicación de esta metodología se profundizó en los datos recolectados, proporcionando riqueza interpretativa, contextualización del ambiente y detalles de experiencias únicas de los actores curriculares, aportando así un punto de vista integral de la problemática existente, dando lugar al diseño de la propuesta del presente estudio.

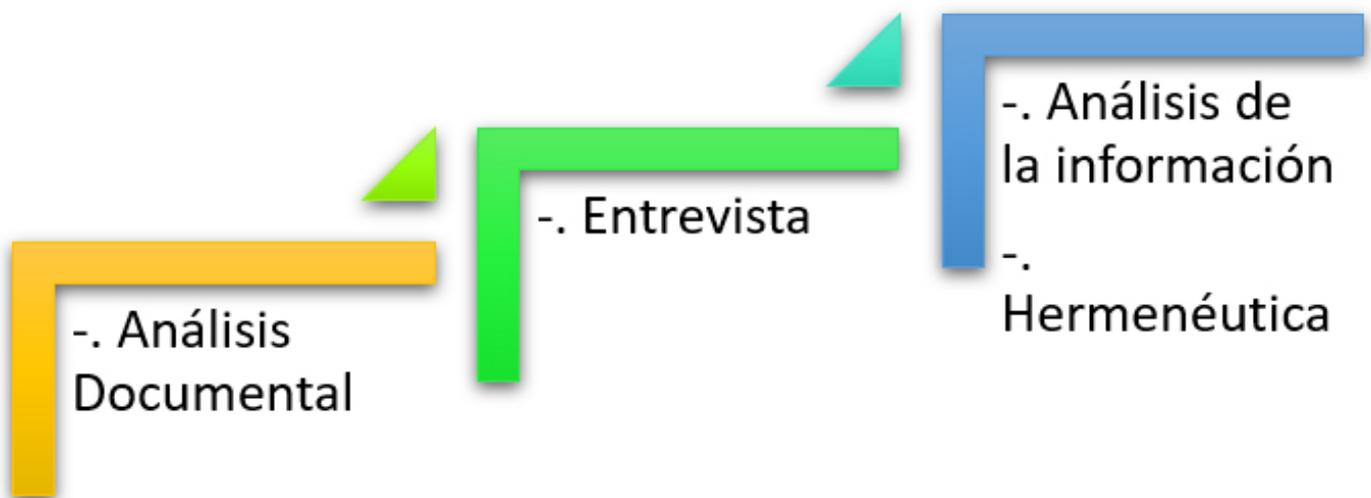


Gráfico 1. Fases del proceso investigativo para el desarrollo de competencias profesionales (Ortega, 2021).

2.2. La Propuesta Operativa

Actividades de inducción:

El inicio del ciclo de formación debe encontrar apoyo en cursos de inducción que permitan, posterior a explorar los conocimientos previos, estimular la preparación del participante antes de abordar el proceso, y así tomar los cursos regulares de manera más enfocada y centrada hacia el desarrollo y la realización de las actividades proyectuales. La dinámica implementada para ello sería a través de herramientas digitales externas como Stormboard, ConceptBoard, MURAL, Asana, MindJet o Miró, donde además de permitir evidenciar bocetos y propuestas de ejercicios de diseño, donde se puedan manejar tiempos y la organización de las actividades, permitiendo las condiciones necesarias para mejorar la creatividad y la productividad en la creación de nuevos proyectos de arquitectura y diseño.

Exposición libre de las temáticas:

Posterior a trabajar de manera regulada con plataformas que permitan gestionar el proceso de creación de nuevos proyectos de arquitectura y diseño, se requiere de la argumentación y defensa de los participantes, permitiendo el manejo de grupos de trabajo, uso de mapas conceptuales, organigramas y gráficos explicativos o infografías que apoyen cada propuesta, para conocer de manera más precisa la factibilidad y rentabilidad de cada proyecto. En espacios virtuales externos a la plataforma del Sistema de Educación a Distancia de la Universidad del Zulia (SEDLUZ) se permite también el análisis, elaboración, interpretación, argumentación y crítica, que incremente la creatividad e innovación, además de establecer la colaboración y comunicación entre compañeros para mantener el intercambio de ideas y constante flujo de trabajo.

Evaluación sumativa individual:

El desarrollo de estas actividades proyectuales en la formación del perfil profesional de los estudiantes, genera la acumulación de evaluaciones mediante las regulaciones y a través del manejo de esas

herramientas digitales para medir la magnitud del aprendizaje, monitoreado en línea y con la intencionalidad de mantener un proceso constantemente respaldado por un proceso de evaluación cónsono con las actividades necesarias para llegar a su proceso proyectual.

Entre las actividades que se contemplan para la evaluación a través de estas herramientas digitales se encuentran las actividades de expresión libre, donde los participantes pueden utilizar un abanico amplio de técnicas para representación de sus diseños o bocetos a través de las ya mencionadas aplicaciones de trabajo, se propone también la creación de equipos de trabajo y posteriormente fomentar grupos de discusión, para finalmente socializar las propuestas en esos tableros virtuales que permiten trabajar de manera gráfica los procesos abordados para llegar a tales resultados, manejando ciertos niveles de subjetividad e incertidumbre, pero todas estas actividades ajustadas en favor de mantener las tendencias del diseño sin coartar la creatividad del futuro arquitecto o diseñador.

La flexibilización del proceso de evaluación es una necesidad que pretende hacer que el futuro profesional se desenvuelva y desarrolle un sentido de la responsabilidad y de compromiso con el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la revisión constante y el trabajo colaborativo, permitiendo que este se empodere de su propio proceso de aprendizaje.

Sesiones integradoras:

La función de esta fase de la secuencia didáctica es poder hacer una revisión de todos los conocimientos procedimentales impartidos, con el fin de que se abra la discusión y socialización del proceso terminando en procesos de diferenciación progresiva y trazado de una ruta de procedimientos a revisar para lograr la continuidad de la misma.

En el caso del desarrollo de actividades proyectuales, la formación del perfil profesional de los estudiantes de arquitectura y diseño gráfico, requiere valorar y monitorear el cumplimiento de los fundamentos del diseño impartidos en las

otras áreas de formación, además de las áreas generales, básicas, específicas y las prácticas profesionales, prevaleciendo entonces las sesiones controladas a través de espacios virtuales para el manejo procedimental de las competencias profesionales y actividades proyectuales del diseño.

De la indagatoria en la investigación sobre la formación en el diseño, se evidencia que permanece en sus fases iniciales, sobre todo, porque la naturaleza de la praxis dinámica y cambiante del arquitecto y el diseñador, conectada con niveles reales de incertidumbre y subjetividad, sin embargo esta investigación académica se ha apoyado, reforzando el uso sistemático de metodologías de diseño desde el pregrado que han generado aportes interesantes, como el de Zavarce (2005) que enfatiza en la temática transdisciplinaria como estrategia docente, desde el área de taller o prácticas profesionales; considerando importante el desarrollo de una epistemología para la enseñanza.

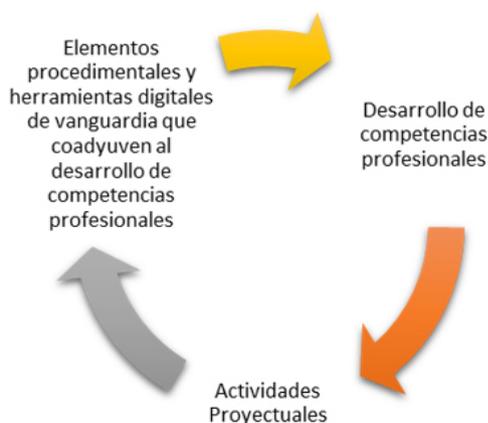
Por su parte Scrivener (2009), resalta que el empleo del término investigación en prácticas proyectuales está sujeto a ser conducido intencionalmente con el propósito de adquirir nuevos conocimientos, haciendo que el objeto resultante de dicho proceso sea un aporte inédito de conocimiento para la disciplina, pudiendo ser comprobados y el conocimiento resultante documentado o socializado.

2.3. Resultados

La marcada insuficiencia de recursos y dificultades de acceso a eventos y talleres productivos de la situación país, que permitan el desarrollo y ejecución de procedimientos y uso de herramientas digitales y software, ha desencadenado en iniciativas propias autodidactas del docente buscando mejoramiento profesional para realizar algunas actividades de diseño y proyectos personales.

También se pudo develar que existe una marcada ausencia de políticas y alternativas de formación y estímulo para los docentes, sobre todo en lo relacionado a las actividades de actualización para el logro de competencias proyectuales, las cuales se han hecho a través del trabajo personal en proyectos individuales de diseño en varias áreas y desde diferentes páginas web que fomentan el trabajo outsourcing o subcontratado en el libre ejercicio profesional, lo cual se reafirma en reiteradas ocasiones por los informantes claves.

La existencia de iniciativas autodidactas ante los factores descritos hasta los momentos y la apertura a otras alternativas de formación, han minimizado el deterioro del proceso de enseñanza. Es de vital importancia reconocer el carácter autodidacta de los docentes de arquitectura y diseño gráfico, sin embargo, en este contexto de la situación país y de la falta de infraestructura y recursos en las instituciones de educación superior, se refleja la desmotivación del docente.



Propiedades
<ul style="list-style-type: none"> -Congresos, simposios, cursos, talleres, inducciones, visitas guiadas a empresas e instituciones, estudio de casos. -Desarrollo de proyectos de investigación. -Herramientas digitales. -Impacto de las herramientas en las que ha recibido la actualización en la mejora de los procesos de formación

Gráfico 2. Elementos procedimentales y herramientas digitales de vanguardia que coadyuvan al desarrollo de competencias profesionales (Ortega, 2020).

Todas estas observaciones de los informantes sobre el abanico de alternativas digitales para la arquitectura y el diseño en el logro de las competencias profesionales, son un importante incentivo al trabajo y la academia, herramientas digitales externas como Stormboard, ConceptBoard, MURAL, Asana, MindJet o Miró, además de la plataforma Moodle proporcionada por el SEDLUZ que permite un crecimiento escalado de herramientas y desarrollos OpenSource muy significativo, donde se reconocen las oportunidades sobre su aplicación en actividades de formación, extensión e investigación, como una oportunidad abierta a la motivación, a la inversión de mejoramiento académico y profesional.

Otras herramientas digitales que permiten el desarrollo de competencias profesionales en arquitectura y diseño gráfico, son las alternativas de plataformas digitales de software libre LMS para la gestión de las aulas virtuales, herramientas para que permiten gestionar la creación de aulas virtuales y precisar con ello el manejo de recursos para la realización de actividades proyectuales.

2.3.1. Alternativas de plataformas digitales de Software privado LMS.

La arquitectura desde un ordenador, a través de un sistema operativo, los lenguajes de programación y las correspondientes librerías de ejecución además de la interfaz gráfica de usuario son partes típicas de una plataforma. En e-Learning, se entiende por plataforma un VLE (Virtual Learning Environment), un Entorno Virtual de Aprendizaje, aunque también recibe otros nombres, que a su vez también indican variaciones en sus funciones y componentes: Learning Management System (LMS), Course Management System (CMS), Learning Content Management System (LCMS), Managed Learning Environment (MLE), Learning Support System (LSS), Online Learning Centre (OLC) o Learning Platform (LP) y que al tiempo de culminación de este trabajo es probable que hayan cambiado de número, surgiendo nuevas alternativas y fusionándose en algunas ocasiones.

Aún a pesar de esa vertiginosa velocidad de actualización, desde el punto de vista didáctico los principios siguen siendo los mismos, una plataforma ofrece soporte tecnológico a profesores y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza/aprendizaje: planificación, desarrollo y evaluación del currículum y sus fines inmediatos. A continuación, se presenta una pequeña lista de algunas alternativas en cuanto a plataformas para la planificación y seguimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, que para el tiempo de elaboración de este artículo son referencia obligatoria:

Campus virtuales de Software Libre: Moodle, Sakai, EDoceo, Docebo, Dokeos, Ilias, LRN, ATutor, Lon-CAPA

Campus virtuales de Software Privado: Claroline, Desire2Learn, Blackboard, ECollege, Skillfactory, Delfos LMS, Prometeo, Compositica, WebCT

3. CONSIDERACIONES FINALES

Esta investigación sobre estrategias procedimentales para el desarrollo de competencias profesionales y actividad proyectual del diseño, parte de un estudio previo sobre la planificación y acción didáctica en la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura y el diseño gráfico, bajo un enfoque por competencias, motivado siempre por la constante necesidad de actualización de los contenidos y materiales didácticos necesarios para la enseñanza de estas disciplinas proyectuales de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia.

Para lograr la sustentabilidad de este esquema basado sobre estrategias procedimentales por mantener la excelencia académica, esta investigación se enfoca en las fortalezas y ventajas de la planificación y el uso de las tecnologías para su gestión y ejecución, razón por la cual su sentido más profundo es la comprensión de estos procesos de sistematización de las experiencias educativas en función de las necesidades de los estudiantes.

Sin embargo, producto del análisis documental se logró evidenciar la falta de actualización en el

pensum en los períodos de tiempo establecidos inicialmente por las comisiones de currículo para dar respuesta a las necesidades del entorno ocupacional, situación que se considera consecuencia directa producto de la profunda crisis que atraviesa la educación superior, la institución y el país donde la deserción de los docentes ha impactado de manera significativa las estructuras académicas que soportan los procesos fundamentales en la educación.

Sin dejar de mencionar y recomendar el mejoramiento en las condiciones de infraestructura, servicios y comunicaciones para el trabajo que se describieron, y en los cuales también existió una coincidencia, esas condiciones traen como consecuencia también la desactualización del personal docente y la falta de estímulo afectando las actividades de investigación, extensión y docencia, al respecto es conveniente desde la academia llamar al docente a incorporarse a nuevos métodos no tradicionales y presenciales hacia el uso de la tecnología para el proceso de enseñanza aprendizaje, en estos tiempos de confinamiento y distanciamiento por la contingencia de la pandemia de COVID-19.

Al mismo tiempo se hace conveniente que, las secuencias operativas, se elaboraren bajo un esquema de trabajo colaborativo con el consenso de los docentes de las diferentes unidades curriculares que conforman el pensum para generar una sola visión coherente del manejo de proyectos y su gestión a través de medios digitales para un manejo sistemático.

Se proyecta que la mayoría de las secuencias serán diseñadas casi en su totalidad para espacios áulicos virtuales, como alternativa de apoyo para complementar actividades fuera de línea de ser necesario (actividades que sean manuales o artesanales propias del hecho creativo del diseñador), las mismas serán debidamente atendidas con contenidos multimediales, en caso de que ocurrieran interrupciones en las comunicaciones durante el proceso, sin dejar a un lado el respectivo seguimiento de la efectividad y desempeño de los participantes, desde las diferentes alternativas y recursos motivacionales

e instruccionales provistos por las herramientas integradas a la plataforma de educación a distancia del Sistema de Educación a Distancia de la Universidad del Zulia (SEDLUZ), desde un entorno de control planificado que permita el manejo constante e interactivo para cumplir con los objetivos del proceso de enseñanza.

Así mismo se confirmó que el método propuesto permite la articulación de manera sistemática de los contenidos fundamentales para la documentación de la formación, la aplicación de métodos de diseño, para la realización de actividades proyectuales, donde se reconoce un alto grado de compatibilidad por ser en su mayoría métodos de evaluación de proyectos afines a la naturaleza de la plataforma Moodle que es la plataforma de gestión del sistema de educación a distancia de LUZ y que permite la planificación recursiva en cascada de propuestas en crecimiento y evaluación con la finalidad de atender las necesidades de ese entorno laboral relacionado a una serie de constantes cambios y transformaciones, con lo que la educación en este caso es el instrumento que da soporte a la tan necesaria comunicación gráfica para constante participación y presentación del programa de diseño ante la sociedad.

En cuanto al uso de herramientas digitales de trabajo que permitan el desarrollo de competencias profesionales, se plantea el uso de alternativas libres por ser más livianas y de fácil instalación, que las alternativas propietario que demandan mayor cantidad de recursos, representando con esto un menor consumo de datos para su descarga, asegurando con ello el cumplimiento de los objetivos de cada unidad, y proporcionando también la documentación necesaria de apoyo para el uso de las mismas, inducciones y jornadas de actualización, para el desarrollo de rutinas procedimentales, la generación de productos y proyectos de diseño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ortega, E. (2020). Planificación y acción didáctica en la enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico. Universidad del Zulia. Doctorado en Arquitectura.

Padrón, J. (2014). Notas sobre enfoques epistemológicos, estilos de pensamiento y paradigmas, Proyecto de Epistemología en DVD. Universidad del Zulia. Doctorado en Ciencias Humanas.

Padrón, J. (1998). La Estructura de los Procesos de Investigación. Revista Educación y Ciencias Humanas Decanato de Postgrado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Año IX, nº 17.

Scriveners. (2009). The Roles of Art and Design Process and Object in Research. Reflections and Connections. Helsinki. University of Art and Design Helsinki.

Zavarce, E. (2005) Consideraciones conceptuales para las estrategias docentes de la enseñanza del diseño gráfico. Encuentro Educativo. Vol. 12(3) Septiembre-diciembre 2005. 442 - 455.