

Investigación Arbitrada

UNA PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO EN VENEZUELA. CASO ESPECÍFICO: EDUCACIÓN MEDIA GENERAL

ALEJANDRO R. LÓPEZ

RASSALEX@ULA.VE

0000-0002-6075-5718

MSc. MIEMBRO DEL GRUPO DE INVESTIGACIONES SOCIOCULTURALES DEL DISEÑO EN VENEZUELA
(GISODIV-ULA).

RECIBIDO: 24/09/19 REVISADO: 15/12/19 ACEPTADO: 16/03/20

12 Resumen

Primeramente, se determinó el concepto de Diseño, se expuso su importancia socioeconómica y se especificaron sus distintas especialidades. Luego, se analizó el marco legal del Sistema Educativo en Venezuela y se reveló la estructura de los programas de formación académica: áreas de formación, temas generadores, tejido temático y referentes teórico-prácticos. Posteriormente se examinaron los programas de formación y los textos escolares de la asignatura “Arte y Patrimonio” y se comprobó la escasa presencia de la temática relacionada al Diseño en Educación Media General. Finalmente, se presentan cinco temas generadores referidos al Diseño, para ser incorporados en el primero y segundo año de bachillerato.

Palabras clave:

Andragogía, Currículo, Diseño Integral, enseñanza

A proposal for the teaching of desing in Venezuela. The specific case: of general secondary education

Abstract:

Firstly, the concept of Design was analyzed, its socioeconomic importance was shown and its different specialities were specified. Then, the legal framework of the Educational System in Venezuela was analyzed and the structure of the academic training programs was revealed: training areas, generating themes, thematic structure and theoretical-practical references. Subsequently, the training programs and school texts of the subject “Art and Heritage” were examined and the limited presence of subjects related to Design in General Secondary Education was verified. Finally, five generating themes concerning Design are presented, to be incorporated in the first and second years of high school.

Keywords:

Curriculum, integral design, teaching.

1. Introducción

Es difícil imaginar una economía consolidada, donde el diseño no ocupe un papel preponderante como herramienta en la gestión de procesos industriales y de comunicación. “El diseño es una modelización de objetivos y requisitos de distinta índole que sirve, precisamente, para transformarlos en realidades físicas visibles” (Pibernat en Ivañez, 2000, p. xv). De allí que, apostarle al diseño es un mecanismo viable al desarrollo y progreso de un país.

En Venezuela los estudios universitarios en diseño son de reciente data, en 1970 se gestan en los Institutos Tecnológicos y apenas en 1990 en las Universidades. Para el caso de la Universidad de Los Andes (ULA), la Escuela de Diseño Industrial se crea en la Facultad de Arquitectura en 1994. Mientras que la Facultad de Arte fue creada más recientemente en el año 2005; a partir de iniciativas pioneras que se llevaron a cabo durante más de 30 años, tales como: la Galería la Otra Banda, la Unidad de Artes Visuales y Diseño (UNAVID) y el Centro Universitario de Arte (CUDA), (Pereira, 2016). En consecuencia, el común de los ciudadanos está poco familiarizado con el tema del diseño, limitándose estos conocimientos a lo aprendido durante el bachillerato en la asignatura de Educación Artística.

13

Erróneamente se afirma que la enseñanza de la Educación Artística en Venezuela se inició a raíz de la muerte de Juan Vicente Gómez, cuando se produjo un movimiento de reforma y modernización de los estudios artísticos. Dicha aseveración no es exacta. Existen diversas evidencias que corroboran que desde los albores de la República se estimuló oficialmente la formación artística en las ramas del dibujo, la pintura y la escultura. Posteriormente, la introducción del arte en la escuela, conjuntamente con la formación de educadores para las diferentes ramas de la Educación Nacional se instrumentó en el gobierno de Eleazar López Contreras (Madriz, 1985).

Hacia mediados del siglo XX la introducción del arte en la escuela venezolana ya es una realidad. Los métodos de enseñanza y contenidos programáticos que comienzan a impartirse, son el resultado de una adaptación de los planes de formación escolar de otros países. Quien revise los programas redactados para la Educación Secundaria, podrá convencerse inmediatamente de que ya se han dado los primeros pasos para incluir los conceptos de arte y diseño en la escuela (Madriz, 1985).

No obstante, aun cuando los planes de estudio de las Escuelas de Artes Plásticas para la formación de docentes, incluían en sus programas: taller, diseño y dibujo lineal, historia del arte, arte americano, dibujo analítico, pintura y escultura; en la actualidad, la disertación per se del diseño y sus distintas vertientes a nivel colegial, fue quedando relegado a un par de temas inmersos en la asignatura Educación Artística (hoy Arte y Patrimonio), que se dictan en los dos primeros años de bachillerato.

Por otra parte, pocas personas están conscientes de la importancia que el diseño tiene ante la sociedad, de igual modo, no todos comprenden la labor que desempeña un diseñador. El diseño es vital pues configura determinados mensajes, determinadas modas, determinadas formas de espacio, determinados objetos y determinados servicios. Desde que las personas despiertan están inmersas en una sociedad diseñada. En palabras de Tejeda (2006):

[...] el diseño se constituye entonces como una disciplina vastísima, de dimensiones colosales, como una suma de oficios y culturas a través de la cual pasa todo aquello creado por el hombre. [...] Sin embargo, cuando vamos a las bibliotecas o librerías nos encontramos con que bajo el rotulo de “diseño” hay apenas unas pocas estanterías dedicadas al tema. Y si observamos los ingresos profesionales de los diseñadores veremos que no están ni con mucho entre los más altos (p. 116).

Durante mucho tiempo la enseñanza del diseño en bachillerato se postergó, ya que establecía la fusión entre dos enfoques: el del artista cultor y el del proyectista. En ambas perspectivas, el lenguaje y los objetivos son a menudo diferentes, lo cual hace el diálogo y la enseñanza un tanto difícil.

En el año 2016 en el artículo “Percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la Universidad de Los Andes por parte de los estudiantes del último año de Educación Media del estado Mérida”, se demuestra que solo el 12% de los estudiantes entrevistados, tiene total certeza de cuáles son las actividades inherentes a las labores de un diseñador (Rassias, 2016).

14

Asimismo, se comprueba que existe una visión inexacta por parte de los estudiantes, al suponer que sólo las materias: artística, dibujo e informática son necesarias para estudiar diseño. Pocos estudiantes comprenden que el diseño es una disciplina compleja, en la que se combinan habilidades técnicas y artísticas, de allí la importancia de cursar y asimilar los conocimientos impartidos en todas las materias del bachillerato (Rassias, 2016).

¿Pueden reestructurarse hoy los estudios de Educación Artística e incluir el diseño? Para responder a esta interrogante se propone la siguiente investigación, cuyo objetivo es plantear una propuesta de temas generadores para la enseñanza del Diseño Integral en los dos primeros años de la Educación Media General en Venezuela.

2. Marco Teórico

2.1 Todo es Diseño: El diseño se ocupa de la configuración (forma) de las cosas. La diferencia entre el hombre primitivo y el ciudadano contemporáneo, puede expresarse en que hoy estamos inmersos en un mundo diseñado. Las nuevas formas que a diario invaden nuestro entorno llegan a ser lo que son mediante procesos racionales, que permiten entender, visualizar y experimentar ideas y restricciones para crear soluciones a problemas no estructurados.

Aunque el término diseño normalmente está asociado a la apariencia estética de un producto (bien o servicio), el principal objetivo del diseño, como disciplina, es el de fomentar el bienestar de la vida de las personas, y la tarea primordial, es identificar problemas y generar su solución; “ya que afecta a todas las personas, en todos los detalles de lo que hacemos cada día” (Heskett, 2005, p. 17).

En palabras de Tejeda (2006), se puede llamar diseño, a la actividad preparatoria a la fabricación de cada una de las cosas que se instalan en el mundo. Coincide esta postura por la sostenida por Pye (1978), quien afirma que: el arte del diseño, que decide que las cosas que vamos a usar sean como son, tiene un impacto mucho más amplio y sostenido que cualquier otra de las artes. Diariamente todos estamos expuestos a él. En nuestras ciudades apenas hay algo a la vista que no haya sido diseñado.

El diseño es pues, la forma de entender y modificar el conjunto de los objetos materiales (objetos móviles, casas, calles, ciudades) entre los que vivimos y que forman el escenario natural y artificial de nuestras vidas (Benevolo, 2002). El diseño es en esencia, una disciplina vastísima, compuesta de oficios y culturas a través de la cual emerge todo aquello creado por la humanidad.

A través de la historia, han existido maestros de oficios de muchas áreas que se dedicaron a realizar tareas que hoy en día se les atribuyen a los diseñadores (Bürdek, 1994). Durante décadas el diseño no fue una profesión formal, es decir, no existía una labor concreta que un diseñador pudiera realizar, sin embargo, había personas con habilidades de “diseño” que encontraban sus propios ámbitos de acción en el campo del diseño en los cuales desarrollarse.

En la actualidad, el diseño es una actividad reconocida y establecida (De Pietro, 2010), existe todo un compendio de habilidades que el diseñador promedio debe tener, no obstante, lo variado de su ámbito de acción, hace necesario establecer una clasificación. Las vertientes más importantes del diseño son: industrial (productos), gráfico (comunicacional), de espacios (interiores) y de modas (indumentaria)¹ (figura 1).

15

El diseño industrial es la disciplina orientada a la creación y al desarrollo de los productos que pueden ser fabricados en serie y a gran escala. Un producto puede ser un bien o un servicio. Los bienes se valoran por los atributos que puedan tener. Por su parte, los servicios se basan en la confiabilidad, calidad o calidez en la atención al cliente.

El diseño gráfico es la variante relativa a la comunicación visual intencional. Está compuesta por elementos para la información y el conocimiento de productos y servicios. De igual modo, incluye las actividades para las labores editoriales. “El diseño de productos y el diseño gráfico cubren dos especialidades profesionales diferentes; sin embargo, es difícil separarlos en el terreno de los hechos” (Quarante, 1992, p. 181).

El diseño de interiores tiene como objetivo principal, lograr espacios de acuerdo a necesidades específicas de utilidad (comercial, habitacional, educativa, laboral, etc.) y que reúnan los criterios de funcionalidad, estética, economía y armonía con el entorno, cubriendo las necesidades del ser humano de confort y bienestar.

Y por último el diseño de modas, este se encarga de la conceptualización de prendas de vestir y de accesorios en función de las influencias socioculturales de un periodo específico. Asimismo, es importante señalar que el diseño textil y de joyas, con el vertiginoso desarrollo de los nuevos materiales, se han consolidado como dos vertientes independientes dentro del vasto mundo del diseño.

¹ Los campos de actuación del diseño son muchos. No obstante, en orden a clarificar ideas vamos a establecer una primera clasificación del diseño por tipos: bidimensional o tridimensional, según se actué en el plano o en espacio. Y según el tipo de aplicación o finalidad en: industrial, gráfico, de espacios y de modas (Ogel, 2019).



Figura 1: Muestras de vertientes del diseño venezolano. Arriba izq. Lámpara de mesa, Hugo Santaromita (1994). Arriba der. Afiche el plano en el cubismo, Carla Táborá (1991). Abajo izq. Stand Blenders Woman, Argelia Bravo (1995). Abajo der. Zapato tiempo libre, Franco Lodato (1992).

Fuente: Sato (1995), *Detrás de las cosas. El diseño industrial en Venezuela* y Rivas (2005), *Catálogo de arte venezolano: Mega exposición, arte Venezolano del Siglo XX*.

En resumen, el diseño es una actividad multidisciplinaria, que suele apoyarse en otras profesiones para solucionar algún problema o una necesidad. Los diseñadores deben estar en una constante exploración de nuevos materiales, mecanismos de fabricación, costos, procesos de ensamblaje y tendencias de estilo. No está de más decir, que la innovación está presente en todo el proceso creativo, desde plantear el rediseño de algún producto o proyectar uno totalmente nuevo. La flexibilidad del diseño, le permite a cualquier diseñador con los estudios inherentes incursionar en cualquiera de las vertientes antes señaladas.

2.2 Estructura del Sistema Educativo Venezolano: Los documentos “Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela” (CRBV) 1999, “Ley Orgánica de Educación” (LOE) 2009, “Proceso de cambio curricular para Educación Media” (2016), “Proceso de transformación curricular” (2017), “Transformación pedagógica Educación Media General” (2017) y “Áreas de Formación para la Educación Media General” (2017); emanados desde el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), son fundamentales ya que organizan y ejecutan la administración, y los propósitos educativos establecidos desde el Estado para la Educación Media en Venezuela.

Para el MPPE, el currículo es considerado -además de planes de estudio y programas de las unidades curriculares- como conceptos y enfoques de la educación en materia organizativa. De igual forma, toma en cuenta los materiales y recursos -conocidos como recursos para el aprendizaje- lo que engrana la vida escolar con una mirada integral, es decir, incluyendo docentes, estudiantes y comunidad. También aborda el clima interno de la institución y sobre todo las intencionalidades que persigue cada institución en la formación global de sus estudiantes (Belandria, 2017, p 208).

Como se puede observar, aun cuando el currículo es el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, el MPPE integra al pensum escolar, actividades y situaciones cotidianas inherentes que permiten complementar el proceso de formación recibido en las aulas de clases.

En ese sentido, el MPPE establece para todos los colegios y liceos de Educación Media General el siguiente el siguiente plan de estudios (figura 2):

Áreas de formación	Dinámica	1er año	2do año	3er año	4to año	5to año
Ciencias naturales	Área común	6	6	10	10	10
Educación física	Área común	6	6	6	6	6
Lengua	Área común	4	4	4	4	4
Lengua extranjera	Área común	6	6	6	6	6
Matemática	Área común	4	4	4	4	4
Memoria, territorio y ciudadanía	Área común	6	6	6	6	6
Orientación y convivencia	Área común	2	2	2	2	2
Arte y patrimonio	Área común	4	4			

Figura 2: Plan de estudio (área común) para Instituciones Educativas de Educación Media General.

Fuente: el autor basado en “Lineamientos para el proceso de transformación curricular en todos los niveles y modalidades” (MPPE, 2016).

El plan de estudios está organizado como referentes teóricos-prácticos, procurando que el contenido curricular involucre valores humanísticos, ecológicos y comunitarios. El equipo docente tiene la potestad de combinar, agrupar, integrar, asociar, utilizar, seleccionar, aplicar y construir de manera consciente y planificada según sus propósitos pedagógicos, ¿qué?, ¿por qué?, ¿para qué?, ¿cómo? y ¿con quiénes? va a organizar los contenidos. En esencia el docente debe conocer, indagar, investigar, organizar, planificar, construir y concretar, desde su práctica educativa real, teniendo presente, lo planteado por Brunner (1987): “el currículo organizado de forma espiral, es decir, trabajando periódicamente los mismos contenidos, cada vez con mayor profundidad, esto para que el estudiante continuamente modifique las representaciones mentales que ha venido construyendo” (p. 15).

De las finalidades educativas planteadas en la LOE y que concuerdan con el contenido de la CRBV, específicamente en materia educativa y social; se pueden destacar: a) la promoción del potencial creativo en el marco de una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo; b) impulsar la formación de una conciencia ecológica; c) desarrollar la capacidad de abstracción y el pensamiento crítico y d) desarrollar un proceso educativo que eleve la conciencia para alcanzar la suprema felicidad social. Estas finalidades educativas, mediante los referentes éticos, los procesos y temas indispensables, fundamentan los temas generadores de las áreas de formación y le dan perspectiva al trabajo educativo.

Cada área de formación está compuesta de unidades de aprendizaje y temas generadores que, fomentan aprendizaje con sentido y pertinencia con respecto a los temas indispensa-

bles. El tema generador permite enlazar el tema indispensable a los referentes teórico-prácticos de cada área de formación, a través de un tejido temático que permite: familiarizarse, estudiar, profundizar y aplicar los conocimientos del área.

Los temas generadores e integradores del conocimiento deben poseer criterios dentro de cada área de formación en función de lo contemporáneo, lo útil y necesario para la vida tanto para sí mismo y misma como para la vida en comunidad, que genere reflexión, pensamiento crítico y sensibilidad ante los problemas de la sociedad y del planeta, que provoque entusiasmo, disfrute por aprender y permita generar conciencia como ser humano y como parte del ambiente (MPPE, 2017, p. 5).

Los tejidos temáticos que se presentan en cada tema generador no son excluyentes, sino que, al contrario, permiten a los educadores, tomarlos como referencia para construir su propia planificación (figura 3). Si el tema generador es la conexión concreta, el tejido temático es la perspectiva general de dicho tema. Lo cual implica hacer revisiones de los conocimientos previos de los estudiantes, de este modo pueden familiarizarse con el nuevo conocimiento, es decir, considerar procesos cognitivos en todo su esplendor, a través de su experiencia contextual (Belandria, 2017).

18

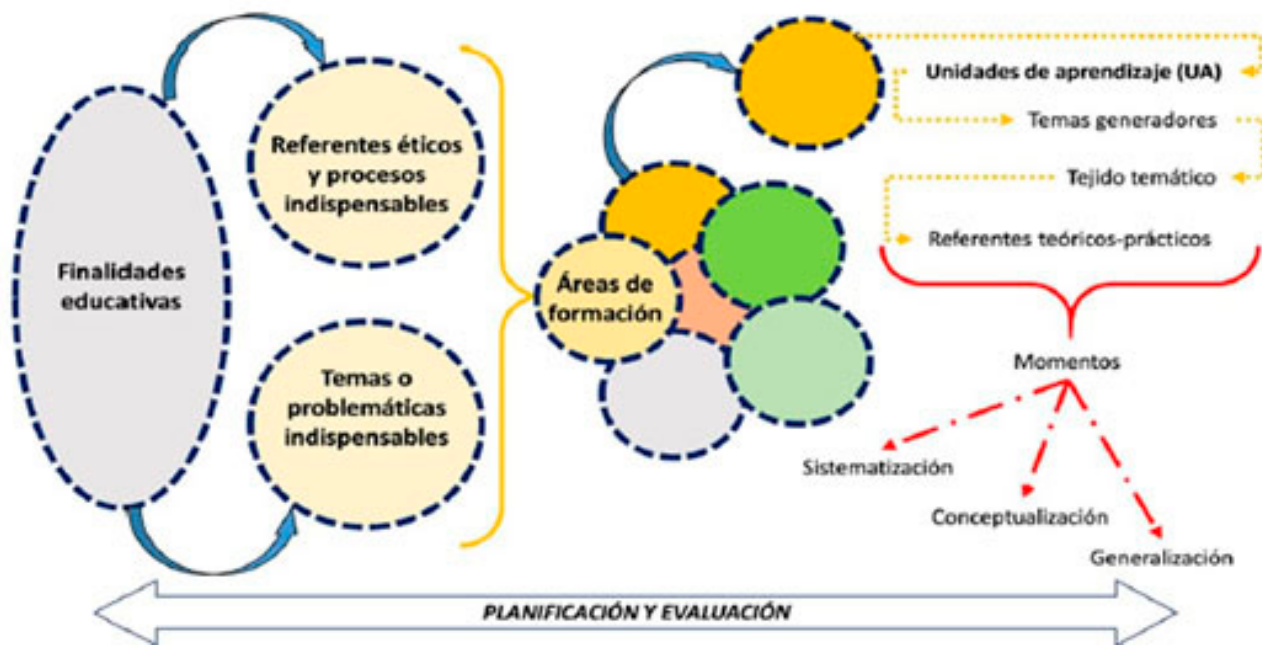


Figura 3: Componentes del Currículo del Sistema Educativo Venezolano.

Fuente: Belandria, R. (2017) p. 207.

Los referentes teórico-prácticos (que se derivan del tejido temático), son la visión específica de cada tema. Consisten, según cada área de formación, en postulados, leyes, teorías, principios, teoremas, conceptos, procesos, sistemas, modelos, categorías, clasificaciones, propiedades, personajes, entre otros. En esta etapa, se disgregan los contenidos a nivel de claridad, coherencia y pertinencia.

Estos referentes como su nombre lo indica, deben ser abordados de manera teórica y práctica, por lo que, son los educadores quienes deben planificar los proyectos, talleres, prácticas, trabajos de campo, investigaciones, entre otros, para vincular los postulados y la experiencia al conocimiento de manera permanente.

Los referentes teórico-prácticos, sugieren niveles específicos de conceptualización, generalización y sistematización, de la labor educativa desarrollada con los estudiantes; estos espacios son necesarios para la profundización de lo aprendido (Belandria, 2017).

La conceptualización busca propiciar la construcción y uso de nociones a través de construcciones teóricas. Por su parte, la generalización considera lo espacial temporal de los temas generadores, es decir, se parte de lo conocido para estudiarlo y comprenderlo, para después trasladarlo a un ámbito más amplio y complejo. Por su parte, la sistematización se considera un proceso de reflexión constante para evaluar los logros, avances y las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza.

En síntesis, la unidad de aprendizaje, es el esquema organizativo que comprende cada área de formación, es decir, el espacio y recurso de planificación del educador. Inicia en el tema generador, vínculo entre los tejidos temáticos y los contenidos pertinentes establecidos por los referentes teórico-prácticos. Convierte al educador en guía del manejo didáctico, consciente de la planificación y evaluación; lo cual implica un seguimiento del aprendizaje del estudiante ajustado en lo crítico reflexivo.

19

2.3 El Diseño en el Sistema Educativo Venezolano: En la enseñanza del arte y el diseño, el educador debe inspirar la apreciación de los valores permanentes y fomentar la creatividad innata en cada estudiante. “Hay que convenir que el arte es una expresión del espíritu humano y como tal está sujeto a principios educativos determinados y diferentes, por cierto, de los de otras materias de aprendizaje” (Lira en Madriz, 1985, p. 228).

El objetivo de todo docente de Educación Artística (actualmente Arte y Patrimonio) es incitar al estudiante a encontrar un denominador común de expresión que parta de su propia experiencia y observación, con la finalidad de darse a una creativa búsqueda de nuevas respuestas para el arte y diseño de la actualidad (Madriz, 1985). El educador debe estimular al alumno a pensar por sí mismo, a desarrollar su imaginación y a que sus actos expresen el fondo de su personalidad.

En Venezuela, son varias las carreras ofertadas por el Sistema de Educación Superior afines a la asignatura Arte y Patrimonio. El estudio de carreras como: diseño (industrial y gráfico), artes plásticas, educación (mención arte), arquitectura, letras (mención arte) y educación (mención artes plásticas), entre otras; permitirían la formación y posterior ingreso (según lo establecido en el Reglamento del Ejercicio Profesional del Docente) a la profesión docente.

La enseñanza artística en Venezuela es una de las cuestiones más complicadas de nuestra educación. Presenta múltiples fallas en los diversos niveles de nuestro sistema educativo y aun en los centros que tienen como objetivo el desarrollo y perfeccionamiento de la cultura artística de la Nación (...). (...). Esto no puede cimentarse más que en un nuevo educador, con un modo diferente de impartir la enseñanza artística y con una manera distinta de encarar su específica problemática (Madriz, 1985, p. 327).

En Venezuela la Educación Artística está incluida en los Planes de Estudio de Educación Secundaria desde 1940 y ha sufrido numerosos cambios en sus contenidos y planes de adiestramiento. Durante varios años dicha asignatura comprendió dibujo natural, dibujo lineal y composición decorativa en primer año, y apreciación artística, Historia del Arte y dibujo técnico en el segundo año. En 1966 una Subcomisión de Artes Plásticas del Ministerio de Educación, solicitó formalmente la incorporación del diseño al plan de adiestramiento basado

en que este tema debía impartirse si el país aspiraba a superar la etapa de subdesarrollo (Madriz, 1985).

En la actualidad, luego del proceso de transformación curricular llevado a cabo en Venezuela para el año escolar 2016-2017, la temática del diseño se aborda sucintamente en los temas generadores: “Arte y tecnologías: las caras de la creatividad humana” en primer año, y “Re-encontrar-nos para crear, comprender, expresar y participar” en el segundo año. Y aun cuando, los docentes pueden afianzar contenidos propios del área de formación que consideran importantes y que no se han podido abordar en el estudio del tema generador, los textos escolares que se consiguen en el reducido mercado librero venezolano (figura 4), apenas si mencionan aspectos como: el diseño gráfico y el diseño tridimensional.

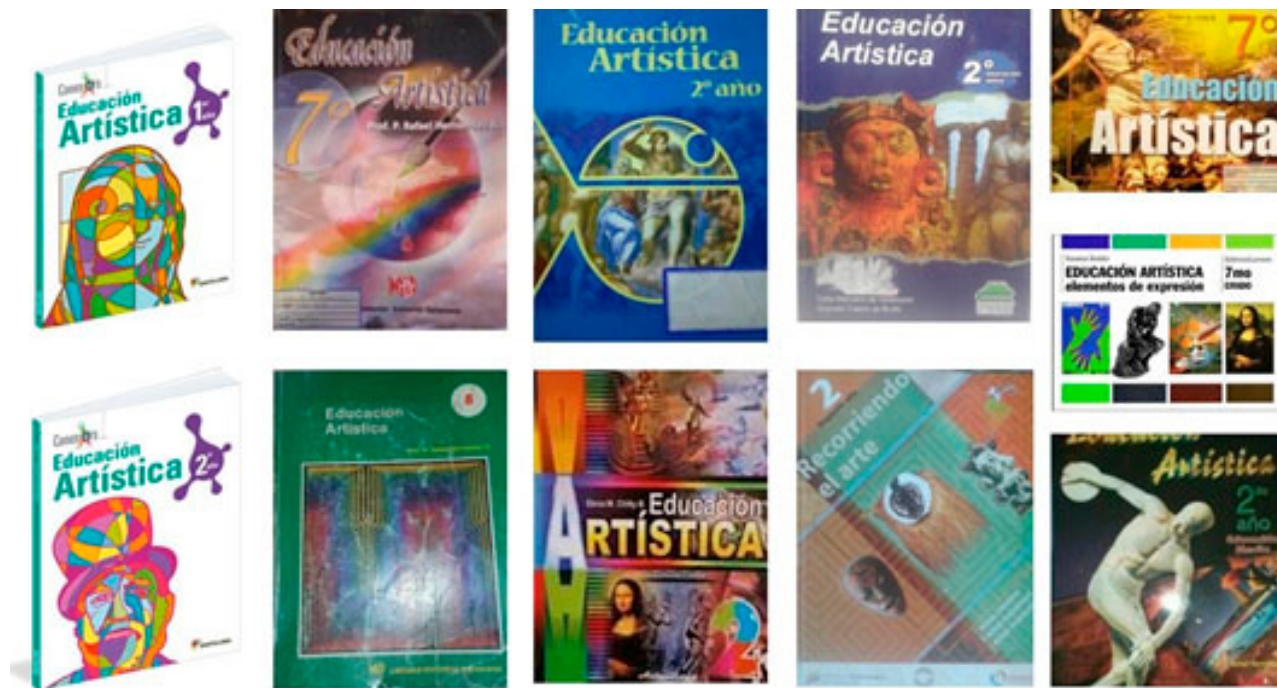


Figura 4: Textos varios de Educación Artística (Arte y Patrimonio).

Fuente: fotos colección del autor y www.santillana.com.ve/catalogo.asp?idproducto=474

Una revisión minuciosa de los libros de Educación Artística antes reseñados, da cuenta que en primer año de bachillerato la enseñanza de los elementos de expresión plástica y su organización se limita a trabajos repetitivos que no fomentan el discernimiento y la creatividad de los alumnos. Por su parte, en segundo año se transmite todo un registro de movimientos artísticos tanto venezolanos como foráneos, así como un catálogo de obras (pictóricas, escultóricas y arquitectónicas) con poco valor; mientras se pospone lo fundamental, orientar a los jóvenes a la práctica, el agrado y la directa vivencia del arte y el diseño.

En conclusión, para que los docentes puedan afianzar contenidos propios inherentes a la temática del diseño y sus vertientes, deben acudir y apalancarse en los contenidos disponibles en línea: enciclopedias, disertaciones en blogs divulgativos y revistas científicas. Sin embargo, mientras el tema generador, los tejidos temáticos y los contenidos pertinentes establecidos desde el Ministerio de Educación, no incorporen formal y detalladamente el estudio del Diseño, pocos educadores se atreverán a profundizar en sus aulas el estudio de esta

actividad creativa, cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos y servicios con los que hacemos vida diariamente.

3. Metodología

Para el caso objeto de esta investigación, se plantea una investigación de tipo descriptiva que busca puntualizar la situación del estudio del diseño durante el bachillerato. El proceso metodológico se inició con una consideración de la literatura especializada en Diseño, para delimitar el objeto de estudio y sus respectivas vertientes. De igual modo, se efectuó una revisión mediante búsquedas electrónicas, del marco legal vigente inherente al Sistema Educativo con el fin de respetar el orden jurídico venezolano. Luego, se llevó a cabo una revisión de la literatura y de los Programas de Estudio de la asignatura “Educación artística” (hoy Arte y Patrimonio) de primero y segundo año de Educación Media General, con el objetivo de esclarecer cuales son los contenidos programáticos impartidos en las aulas de clases. Finalmente, se efectúan entrevistas con dos (02) docentes del área de formación “Arte y Patrimonio” de Educación Media General, para percibir sus expectativas y experiencias personales conexas a la asignatura objeto de esta investigación.

21

4. Propuesta

En el proceso de transformación curricular llevado a cabo en nuestro país para el año escolar 2016-2017, se superaron los arcaicos programas de Educación Artística con interminables listas de objetivos y de materia, por demás ilusoria e irreal; y que se facilitaban con algo de indiferencia. Antes de esta transformación, la asignatura se enfocaba en los aspectos expresivos y creativos de las artes visuales y en su historia. “Desde hace algún tiempo los especialistas han manifestado los vacíos que tenía dicho plan, pues no se incorporaban otras expresiones creativas más novedosas tales como el diseño integral” (Rassias 2019).

La presentación de la renovada área de formación Arte y Patrimonio, hace énfasis en una “educación en, por y para las artes y en la valoración del patrimonio como componente fundamental de la creación humana, el reconocimiento de lo que somos y de la vida en comunidad” (MPPE, 2017, p. 9). Sin embargo, el estudio propio acerca del diseño y sus distintas vertientes no abarca más allá de un par de temas inmersos en el pensum escolar.

Desde hace algún tiempo organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), a través de sus Programas de Educación Artística, Cultura y Ciudadanía vienen analizando el rol de las artes y el patrimonio cultural como parte de los Derechos Fundamentales de los ciudadanos y por ende su inclusión en la educación democrática). En ese sentido, el arte y el diseño deben ser abordados dentro del proceso educativo con miras a fomentar el valor del patrimonio cultural para el país.

En las propuestas que se presentan a continuación, se deja a un lado la visión antigua de la Educación Artística (EA) que se fundamentaba en las estrategias formativas de las Escuelas de Arte y en el manejo de técnicas de ilustración. Las conferencias mundiales (UNESCO 2006 y 2010) más recientes sobre el estudio de la EA plantean: una asignatura accesible, vista como elemento esencial y sostenible de una educación renovada. Programas de estudios acompañados de actividades prácticas de gran calidad tanto en su concepción como en su ejecución. Aplicar los principios y prácticas de la EA para contribuir a la solución de los problemas socia-

les y culturales del mundo contemporáneo (García, 2016). Esto supone afianzar la capacidad creadora e innovadora de la sociedad para lograr la cohesión social, valorar la diversidad cultural, el diálogo intercultural y la defensa del patrimonio cultural de nuestra nación.

Seguidamente se presentan las cinco propuestas de temas generadores con sus respectivos tejidos temáticos y referentes teórico-prácticos. La primera de las propuestas (figura 5) está considerada para ser impartida en el primer año de Educación Media General. Introduce al estudiante en el mundo del diseño y a valorar sus beneficios tanto económicos como sociales. Posteriormente hace una breve indagación de las distintas vertientes que componen esta disciplina creativa. Cierra con tópicos relacionados al diseño en Venezuela: sus más notables exponentes y las posibilidades de cursar alguna de estas carreras en el Sistema de Educación Superior venezolano.

22

Tema generador:	El Diseño	Referentes teórico-prácticos
Tejido temático	¿Qué es el diseño? Importancia del diseño Vertientes del diseño El diseño venezolano	Etimología. Arte u oficio. El diseñador. Importancia económica y social. Historia del diseño: industrial, gráfico, de modas y arquitectónico. Exponentes nacionales. Carreras ofertadas en las universidades.

Figura 5: Propuesta del Tema Generador: El Diseño. Para Educación Artística (Arte y Patrimonio) de primer año de Educación Media General.

Fuente: el autor.

Para el segundo año de Educación Media General, se proponen cuatro temas generadores, de igual modo con sus respectivos tejidos temáticos y referentes teórico-prácticos (figuras 6 al 9). Estos cuatro temas profundizan en las vertientes del diseño estudiadas en el año inmediato anterior. Se incluyen tres contenidos comunes para las cuatro especialidades: fundamentos, tecnología y técnicas de representación. Además, se cierra cada tema con un contenido propio de la vertiente en estudio: “modelos” para el diseño industrial, “tipografía” en el caso del diseño gráfico, “espacios” en el diseño arquitectónico y “moldería” en lo que se refiere a diseño de modas.

Tema generador:	El Diseño Industrial (DI)	Referentes teórico-prácticos
Tejido temático	Fundamentos del DI Tecnología y DI Técnicas de representación en el DI Modelos	Proceso creativo, aspectos estéticos y funcionales, ciclo de vida del producto. Metales, plásticos, cerámicos, maderas, procesos de producción. Vistas, secciones, cortes, acotado, <i>rendering</i> . Prototipos y materiales de modelado, impresión 3D.

Tema generador:	El Diseño Gráfico (DG)	Referentes teórico-prácticos
Tejido temático	Fundamentos del DG Tecnología y DG Técnicas de representación en el DG Tipografía	Línea, punto, plano, textura, color, figura y fondo, retícula. Materiales: papel, lienzo, plásticos. <i>Hardwares</i> , <i>softwares</i> , videos. Dibujo: técnico, artístico, arquitectónico, asistido por computadora. Familias, anatomía de las letras, clasificación.

Tema generador:	El Diseño de Interiores (DInt)	Referentes teórico-prácticos
Tejido temático	Fundamentos del DInt Tecnología y DInt Técnicas de representación en DInt Espacios	Funcionalidad y estética. Estilos y corrientes. Materiales y complementos decorativos. Iluminación e instalaciones. Dibujo analítico y arquitectónico. Maquetería, <i>rendering</i> y animación 3D. Espacios: Comerciales, gastronómicos, <i>stands</i> . Paisajismo.

Tema generador:	El Diseño de Modas (DM)	Referentes teórico-prácticos
Tejido temático	Fundamentos del DM	Creación y moda. Estilos, colecciones, tendencias
	Tecnología y DM	Materiales y técnicas de producción textil. Orfebrería
	Técnicas de representación en DM	Dibujo analítico, ilustración <i>fashion</i> . Desfiles
	Moldería	Corte y patrones. Teatro

Figura 6 al 9: Propuestas de Temas Generadores para Educación Artística (Arte y Patrimonio) de segundo año de Educación Media General.

Fuente: el autor.

23

Existen algunas debilidades en el nuevo plan de estudios de la asignatura “Arte y Patrimonio”. En él se observa que la mayor parte de los contenidos tiene una visión parcializada y que no corresponden con el desarrollo cognoscitivo y creativo de los estudiantes, ya que, solo profundiza en las manifestaciones culturales de los pueblos indígenas y afrovenezolanos. Por lo tanto, al desconocer el arte desarrollado por el 70 % de la población que vive en zonas urbanas, es muy difícil que se alcance la visión del desarrollo humano integral que manifiesta la reforma curricular de dicha institución, que regula, supervisa y coordina los sistemas educativos venezolanos.

Es innegable la importancia del Arte y el Diseño en eso que llamado “ciudadanía democrática”. Es difícil imaginar un ciudadano íntegro que reflexione y sueñe una Venezuela del siglo XXI, sin que logre desplegar su potencial creativo e innovador. Aun cuando nuestro país se encuentra atravesando uno de los episodios más arduos de su historia, hay que enfocarse en la educación de las futuras generaciones y en la protección de los símbolos artísticos que nos identifican.

En tal sentido, se trata de ver al Arte y al Diseño como elementos fundamentales dentro de un proceso educativo con miras a fomentar el desarrollo del hombre crítico y creativo. Es una necesidad intrínseca del hombre que este pueda expresar su potencial como ser social, a fin de sentirse cada vez más realizado y como parte integrante de un grupo que comparte y se sirve de una cultura, para ello, es primordial que advierta desde temprana edad las infinitas posibilidades que se presentan al disertar acerca del Diseño.

5. Reflexiones Finales

El propósito fundamental del “Arte y el Diseño” es coadyuvar a la formación de la personalidad humana y a la expansión de todas las potencialidades y capacidades del hombre. Por esto, dichos temas exponen la fuerza avasalladora y expansiva de la vida, su actividad dominante y transformadora; de allí la importancia que esta temática sea incorporada completamente en la primera etapa del bachillerato.

El hecho de que el arte sea considerado como una asignatura especial, “ha permitido asociar su enseñanza con talentos y habilidades individuales y en la cual no tuvieran ninguna aplicación práctica los valores derivados de las otras asignaturas escolares” (Madriz, 1985). Nada más alejado de la realidad. El “Diseño” incluye técnicas de observación, comparación, experimentación, análisis, síntesis y evaluación; que deben ser estudiadas en “Arte y Patrimonio”, ya que son procesos que se ejercitan constantemente en la realización, interpretación y creación de soluciones, y que nos convierten a todos en sujetos activos, promotores del desarrollo y la transformación social.

Es por ello que, es impostergable la inclusión del estudio del “Diseño”, a través de temas generadores actualizados e integrales durante los dos primeros años de la Educación Media General en Venezuela, ya que la creación e innovación asociadas al “Diseño” contribuyen eficazmente a que el individuo defina un sistema de valores, lo cual es importante para nuestra sociedad.

Referencias Bibliográficas

Berger, P., L. y Luckmann, T. (2003). La Construcción Social de la Realidad. Traducción Silvia Zuleta. Buenos Aires Argentina: Amorrortu Editores S.A.

Belandria, R. (2017). Proceso de Transformación Curricular en Educación Media. Ministerio del Poder Popular para la Educación Media. Transformación Pedagógica en Educación Media General: Reseña para la Organización Escolar. Anuario del Sistema de Educación en Venezuela. Año 5 - Número 5, pp. 205-217

24 Benevolo, L. (2002). Historia de la arquitectura moderna. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Brunner, J. (1987). La importancia de la educación. Barcelona, España: Paidós.

Bürdek, B. E. (1994). Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona, España: Gustavo Gili.

De Pietro, S. (2010). Diseñar hoy: visión y gestión estratégica del diseño. Buenos Aires: Nobuko.

García, Z. (2016). Como podemos evitar a morte social do patrimônio cultural? Educação Patrimonial uma área emergente. Mouseion N° 23, pp. 41-56.

Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Ivañez, J. (2000). La gestión del diseño en la empresa. Madrid: McGraw Hill.

Madriz, A. (1985). La enseñanza de la Educación Artística en Venezuela. Caracas: Ediciones GAN.

MPPE. (2017). Áreas de Formación. Caracas: Ministerio del Poder Popular para la Educación.

MPPE. (2017). Proceso de transformación curricular en educación media. Áreas de formación: orientaciones generales para el trabajo por unidades de aprendizaje. Caracas: Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Ogel, L. (2019). El desconocido valor de un sector del que no se puede prescindir. Documento en línea] https://xn--ecosistemadeldiseo-30b.es/wp-content/uploads/2019/07/Articulo_Laurent_Ogel.pdf [Consultado 29-07-2019]

Pereira, N. (2016). Historia de la Facultad de Arte. [Documento en línea] <http://www.arte.ula.ve/historia.php/> [Consultado 10/04/2018]

Pye, D. (1978). *The Nature and Aesthetics of Design*. Londres: Barris & Jenkins.

Quarante, D. (1992). *Diseño industrial 2. Elementos teóricos*. Barcelona, España: Ediciones CEAC S.A.

Rassias, A. (2016). Percepción de los estudios en diseño ofrecidos por la Universidad de Los Andes por parte de los estudiantes del último año de educación media del estado Mérida. *Revista Ontosemiótica*. N° 9 [Documento en línea] Por publicar [Consultado 06-08-2019]

Rassias, A. (2019). Entrevista realizada a Douglas Mendoza, docente de “Arte y Patrimonio” de la Unidad Educativa Colegio San Martín de Porres del Estado Mérida (Venezuela), el día 12 de julio en las instalaciones de la Dirección de Fomento de la ULA.

Rassias, A. (2019). Entrevista realizada a Kenia Pérez, docente de “Arte y Patrimonio” de la Unidad Educativa Colegio San Martín de Porres del Estado Mérida (Venezuela), el día 10 de julio en las instalaciones de la Dirección de Fomento de la ULA.

25

Rivas, V. (2005). *Catálogo arte venezolano. La mega exposición*. Tomo 6. Caracas: Conac.

Sato, A. (1995). *Detrás de las cosas. El diseño industrial en Venezuela*. Caracas: Centro de Arte La Estancia.

Tejeda, J. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Barcelona, España: Paidós.