

Sistematización, registro y documentación del proceso formativo del Diseño Digital Web e Interacción, a partir de las competencias profesionales

Systematization, registration and documentation of the training process of Digital Web and Interaction Designer from professional skills.

Sergio Diaz García

UDLA, Chile

sdiaz@udla.cl

Luis Fuentes Larenas

UDLA, Chile

lfuentesl@gmail.com

Abstract: In the context of a profession-oriented university, universal access and a career projecting, reflecting on the traditional evaluation systems and their ability to deliver rich information necessary for the proper formation process. With the increasing demand upon graduation is proposed to focus on developing mobile schemes and networking skill-based certified professionals. Finally, the challenges are projected skills education in a world where knowledge and technology doubles in ever shorter periods.

Palabras clave: formación profesional, competencias profesionales, evaluación enriquecida, educación superior, aprendizaje aumentado.

Antecedentes

Enmarcado en el plan de desarrollo estratégico de UDLA, la orientación fundamental de las carreras de pregrado es la profesionalización, principio reflejado en el diseño curricular de sus programas de estudio, considerando como fin una apropiada inserción laboral y desarrollo personal (UDLA, 2009). La carrera de Diseño Digital Web e Interacción, nace como respuesta a la necesidad de profesionales competentes en áreas relacionadas con el diseño, la tecnología y los nuevos medios. Los nuevos desafíos de la formación universitaria en Chile vienen determinados, primero, por un perfil de ingreso cambiante y heterogéneo, producto de una amplia demanda subsidiada como política central, considerando una dificultad basal en términos educativos relacionados con la calidad y equidad de los procesos. Segundo, la necesidad del desarrollo de competencias en tiempos determinados y aparentemente breves para una “buena trayectoria” académico-formativa, en relación a los componentes estructurales propios del perfil de ingreso. Finalmente, la brecha entre el perfil de egreso y las competencias demandadas por los distintos actores sociales, políticos, de mercado, entre otros (Latorre, Aravena, Milos, & García, 2010).

El rol de la evaluación

Los elementos de la situación didáctica que conviene conocer siempre antes de proceder a desarrollar el diseño del proceso instructivo son: «alumnos», «familias», «dinámica y recursos de la escuela» y «dinámica y recursos del territorio». Éstos plantean la necesidad de evaluaciones vigorosas donde el mero dato cuantitativo, si bien es importante, no es suficiente para obtener información necesaria para “navegar” dentro de espacios heterogéneos, de naturaleza cambiante e impredecible en algunos casos. (Zabalza, 2009).

El camino del cangrejo

La primera experiencia en el camino de implementar la evaluación por competencias en nuestra realidad, consistió en recoger a través de análisis bibliográfico el estado del arte en relación a diseño, competencias y profesionalismo, buscando sentar las bases para un trabajo sistemático y objetivo, que permitiera predecir el éxito profesional.

La medición, fragmentación e indicadores encontrados en nuestra primera etapa parecían no ser suficientes para medir nuestras hipótesis. Los datos no se convertían en información vigorosa y simplemente generaban “más trabajo”.

Parecía estar de moda en Chile hablar de educación por competencias. En ese contexto, independiente de ser consideradas como demonio o el salvador de la educación superior, desarrollamos nuestro primer medidor en ese ámbito. Como consecuencia de nuestra exploración se desarrolló una extensión del conocido LMS Moodle, para evidenciar las competencias en un entorno virtual y dinámico (presentado en Sigradi, 2008, La Habana, Cuba), permitiendo el “piloteo” dentro del entorno educativo. Allí, nuestra estrategia se orientó a la medición y fragmentación de las competencias y su puesta en un entorno medible.

La pregunta es si el modelo de las competencias era aplicable para una carrera establecida o era necesario un diseño instruccional basado en competencias.

La nueva escuela

Las políticas de desarrollo de la Universidad, en conjunto con las líneas de investigación desarrolladas en la carrera de diseño, confluyeron para crear una nueva carrera donde teníamos la oportunidad de partir su diseño instruccional desde cero. De esta forma, evitamos la adaptación a los modelos tradicionales, generando una ventaja y, con ello, no perder energía en adaptaciones a carreras tradicionales, profesores tradicionales, didácticas tradicionales y alumnos de un nuevo tiempo. Era el minuto de respondernos preguntas.

Construcción de la competencia profesional y la semilla de la construcción futura

Pareciera que las competencias profesionales necesitan como unidad estructural ciertas “competencias básicas” (Le boterf, 2001), así como el “Proyecto Tuning” describe “competencias genéricas”. Por otra parte, experiencias locales plantean la necesidad de construir “competencias habilitantes” para el éxito en la trayectoria formativo-académica (Latorre, Aravena, Milos, & García, 2010). La primera pregunta a responder es: ¿Existen competencias estructurales necesarias para el desarrollo formativo? La respuesta es sí. La pregunta correcta es ¿Dónde encontrar esas competencias estructurales, habilitantes o genéricas?

Vectores de ordenamiento curricular

Pareciera que la educación debería preocuparse por las competencias necesarias para la sociedad futura, al menos

con igual atención que las competencias profesionales. Considerando el aprendizaje aumentado y muchos otros enfoques de aprendizaje en la era web. Por otra parte la necesidad de un portafolio virtual pareciera ser de otros tiempos, donde la información tendía a centralizarse; se hace necesario un aprendizaje social constructivista, aumentado a través de las redes sociales. Es necesario entonces la disgregación y personalización del proceso de aprendizaje, donde la centralización viene dada a través de métricas interactivas centralizadas (Reig, 2007).

La tendencia actual dentro de las competencias profesionales del futuro se enmarcan dentro de algunos vectores: La longevidad extrema: El aumento de la esperanza de vida a nivel global cambiará la naturaleza de lo que es una carrera en el mundo laboral y las formas de emprender cualquier iniciativa vinculada con el aprendizaje.

La aparición de las máquinas y sistemas inteligentes: La automatización en el lugar de trabajo hará que “los trabajadores humanos” dejen de realizar tareas rutinarias y repetitivas.

La consolidación de un mundo computacional: La cada vez más creciente presencia de sensores y el poder ilimitado del procesamiento transformarán al mundo en un sistema programable

La nueva ecología de los medios de comunicación: Que requiere de nuevas alfabetizaciones comunicacionales que van más allá del mero texto.

La presencia de organizaciones superestructuradas: Las tecnologías sociales movilizarán nuevas formas de producción y creación de valor.

Un mundo globalmente conectado. (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011)

Es así como el estudio del IFTF (Institute for the Future) determina competencias necesarias para el nuevo mundo como:

- Dar sentido. Capacidad de determinar el significado más profundo o la importancia de lo que se expresa.
- Inteligencia social. Capacidad de conectarse a otros en un profundo y manera directa, para detectar y estimular reacciones e interacciones deseadas.
- Pensamiento adaptativo y novel. Es la habilidad de pensar y encontrar soluciones y respuestas más allá de lo que la memoria dicta o basándose en reglas.
- Competencias transculturales. Capacidad de operar en diferentes ambientes culturales.
- Pensamiento computacional. Capacidad de traducir grandes cantidades de datos en conceptos abstractos y comprender los datos basados en el razonamiento.
- Alfabetización en “nuevos” medios. Capacidad para

evaluar críticamente y desarrollar contenido utilizable de nuevos medios de comunicación, y aprovechar estos medios para la comunicación persuasiva.

- Transdisciplinariedad. Alfabetización y capacidad para entender los conceptos través de múltiples disciplinas.
- Mentalidad orientada al diseño (Design Mindset). Capacidad de representar y desarrollar tareas y procesos de trabajo para los resultados deseados.
- Gestión de la carga cognitiva: Entendida como la capacidad de discriminar y filtrar la información por orden de importancia, y para entender cómo aprovechar al máximo el funcionamiento cognitivo mediante una variedad de herramientas y técnicas.
- Colaboración virtual. Capacidad de trabajar productivamente y comprometerse con un equipo de trabajo virtual. (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011).

Actualmente en la escuela

Nos encontramos desarrollando el diseño instruccional de los ejercicios para las competencias determinadas, considerando principalmente dos factores: La construcción de redes y la colaboración. En ambos, la experiencia que hemos obtenido nos ha permitido recopilar las evidencias necesarias para generar nuevas preguntas de investigación.

Conclusiones

El proceso de diseño instruccional por competencias es un proceso complejo de implementar debido a factores culturales de los implementadores.

La dualidad entre causa y efecto se presenta en la dicotomía de los elementos de medición versus la materia medida.

Las preguntas de investigación necesarias para un correcto diseño por competencias necesariamente atienden a factores relacionados con el proyecto educativo completo. La carga de competencias en una carrera determinada debería relacionarse con la nueva profesión y considerar la adaptabilidad de los nuevos profesionales.

En un mundo vertiginoso y cambiante donde la cultura se presenta aumentada es necesario preguntarse como el aprendizaje puede considerar estos elementos e implementar un aprendizaje aumentado.

Es necesario revisar si las condiciones estructurales de la educación superior permiten una implementación de un sistema de aprendizaje por competencias.

Agradecimientos

Agradecemos a Ricardo Moreno Solar, profesor y diseñador por bajar de su nave nodriza y llegar con ideas tan frescas y necesarias.

Bibliografía

Arnau Belmonte, L., & Zabala Vidiella, A. (2007). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Editorial Grao.

Davies, A., Fidler, D., & Gorbis, M. (2011). *Future Work Skills 2020*. Palo Alto, CA: Institute for the Future for University of Phoenix Research Institute.

Latorre, M., Aravena, P., Milos, P., & García, M. (2010). Competencias Habilitantes: Un aporte para el reforzamiento de las trayectorias formativas universitarias. *Calidad en la educación*, 275-301.

Le boterf, G. (2001). *Ingeniería de las competencias*. Barcelona: Gestión 2000.

Reig, D. (2007, April 26). Retrieved September 15, 2011, from El caparazón: <http://www.dreig.eu/caparazon/>

UDLA. (September de 2009). *Plan de Desarrollo Estratégico | UDLA - Universidad de Las Américas*. Recuperado el 15 de September de 2011, de UDLA - Universidad de Las Américas: <http://www.uamericas.cl/plan-de-desarrollo-estrategico>

Zabalza, M. A. (2009). *Diseño y Desarrollo Curricular*. Madrid: Narcea, s.a. de ediciones.