

Encuentro Educativo

ISSN 1315-4079 ~ Depósito legal pp 199402ZU41

Vol. 21(2) Mayo - Agosto 2014: 174 - 184

---

## La enseñanza-aprendizaje de las competencias de sensibilidad, expresividad y creatividad a través del color

Elsy Zavarce y Vanessa Ferrari Conti

*Programa de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura y Diseño,  
Universidad del Zulia.*

*E-mails: elsyzavarce@hotmail.com vfcz@hotmail.com*

---

### Resumen

En este artículo se conceptualiza y describe el diseño de una estrategia de enseñanza-aprendizaje a través del color para desarrollar la sensibilidad, expresividad y creatividad como parte de la formación integral por competencias declaradas por la Universidad del Zulia. La estrategia es parte de la unidad curricular Introducción al Diseño del primer semestre de la Facultad de Arquitectura y Diseño. El ejercicio se denomina PERCEPCIÓN y EXPRESIÓN DEL COLOR, en el cual el alumno conoce, explora y reflexiona sobre las referencias y factores que intervienen en la percepción e interpretación del color como constructo socio-cultural e imaginarios personales.

**Palabras clave:** estrategias de enseñanza-aprendizaje, percepción del color, fenomenología del color.

## Teaching and Learning the Competences of Sensitivity, Expressivity and Creativity through Color

---

### Abstract

This article conceptualizes and describes the design of a teaching-learning strategy through color to develop sensitivity, expressivity and creativity as part of comprehensive education by competences declared by the University of Zulia. This strategy is part of the subject Introduction to Design in the first semester at the Faculty of Architecture and Design. The exercise is called PERCEPTION AND EXPRESSION OF COLOR; in it, the student

gets to know, explores and reflects on the references and factors involved in the perception and interpretation of color as a socio-cultural construct and personal imaginary.

**Keywords:** teaching and learning strategies, color perception, phenomenology of color.

## Introducción

En el marco de la transformación curricular que lleva la Universidad del Zulia (LUZ) que se viene desarrollando desde el año 2007, orientada en la formación basada en competencias se requiere discutir y ampliar los criterios en el diseño e implementación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje que orienten la formación integral y competencias necesarias para el profesional del diseño.

De acuerdo a lo establecido en el Curriculum del Programa de Diseño Gráfico (PDG) (2008), en la Unidad Curricular Introducción al Diseño, ubicada en el primer semestre y perteneciente al área de formación básica de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), se introduce al estudiante en el manejo del conocimiento, instrumentación y metodologías básicas para percibir, diseñar y representar la forma en el espacio a través del desarrollo de un proceso creativo a fin de generar una propuesta de diseño. En este contexto, el docente enfrenta el reto de estimular e incentivar la creatividad, la sensibilidad y la expresividad como competencias básicas en la formación integral del diseño, impulsando una reflexión crítica de la realidad que percibimos, sobre el proceso creativo y el proceso de diseño, la comprensión y experimentación de los elementos y principios compositivos fundamentales para representar la forma en el es-

pacio, así como la búsqueda de soluciones creativas y reflexivas de diseño.

Al respecto, Antoniades (1992) señala múltiples canales para desarrollar y cultivar la creatividad desde los intangibles, como la poesía, la literatura, la retórica, las transformaciones, la cultura como los más tangibles, como la historia, la geometría, los materiales, la naturaleza, el arte, y otros procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, según Villafaña (2003:17) "la ciencia humana ha demostrado que la realidad no es la que percibimos, sino la que cada persona crea, a partir de su propio concepto de realidad desde su percepción personal". Partiendo de la percepción visual y la experiencia sensorial de la realidad, el color es uno de los componentes que constituyen las imágenes, formas y los espacios. En las artes visuales y el diseño es un factor estético fundamental pero con uso y significación muy diferentes en dichas expresiones. Su uso como elemento compositivo puede ser aplicado para diversos fines y sus resultados depende del conocimiento de factores técnicos que varían en cada medio, soporte y superficie, así como de factores psicológicos, sociales y culturales que cambian en el tiempo.

En este artículo, se conceptualiza, describe y muestra el diseño de una estrategia de enseñanza-aprendizaje del color desde un enfoque relacional y fenomenológico, como parte de la formación integral de los alumnos de pri-

mer semestre del Programa de Diseño Gráfico (PDG) de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD), en el cual el alumno conoce, explora y reflexiona sobre las referencias y factores que intervienen en la percepción e interpretación del color como constructo socio-cultural e imaginarios personales.

### 1. Concepción educativa de la Universidad del Zulia

Actualmente, las tendencias curriculares proponen aproximarse a la reconstrucción de los procesos de formación a partir de modelos progresivos, la focalización del proceso de enseñanza en los estudiantes como actores principales, y la contingencia de las instituciones de Educación Superior hacia su entorno. De acuerdo con lo establecido en el Curriculum PDG (2008), la concepción educativa de la Universidad del Zulia, atendiendo a los requerimientos del contexto, plantea la formación integral de los educandos fundamentado en el paradigma humanístico, cuya razón de ser es el ser humano, en todas sus dimensiones.

Por otro lado, en el Curriculum PDG (2008:14) se refiere que la educación en LUZ se caracteriza por ser:

- **Integral**, debido a que la formación del ser humano se expresa mediante la interacción entre diferentes aspectos o categorías tales como: elementos cognitivos, prácticos, morales y estéticos.
- **Constructivista**, en el sentido de asumir al aprendizaje como un proceso en el cual el individuo es participante activo en su proceso

de aprendizaje, en constante intercambio con su ambiente. Además, **Interaccionista**, al suponer que el aprendizaje es el producto sucesivo y progresivo del intercambio entre el sujeto cognoscente y el objeto o la situación conocida. **Socio-cultural**, en la medida que la persona se hace en relación con su contexto, se integra a su entorno académico, social y afectivo para la promoción del bienestar y desarrollo con equidad y justicia social.

- **Trascendental**, en la idea de que el sujeto es responsable de su superación, va más allá de su aquí y ahora al asumir como propio el bien común y se comprende como parte integrante de la totalidad del universo.
- **Dialógica**, al sustentar que la acción comunicativa basada en el diálogo da lugar al consenso intersubjetivo que permita crear significados.

Es por ello que la Universidad del Zulia, como institución de excelencia académica, con compromiso social que se materializa y profundiza en un conjunto de valores que orienta la gestión institucional así como la actuación y conducta de sus miembros, cuyo propósito principal es generar conocimientos y formar profesionales, altamente calificados en lo científico, tecnológico, social, cultural y humanístico que responden a las necesidades y cambios demandados por el país ejerciendo así su función útil a la sociedad, con valores éticos, morales y autonomía de liderazgo social justo, asume el modelo de currículo integral ra-

tificado en el Acuerdo N° 535, aprobado por el Consejo Universitario en noviembre 2006, con el fin de atender las demandas de la sociedad venezolana actual (Curriculum PDG, 2008).

## 2. Sobre la formación integral basada en competencias

La Comisión Nacional de Currículo (2002) asume una concepción de hombre como ser trascendente con capacidad de respuestas creadoras, generadas desde una formación integral y pertinente, formado para desarrollar las competencias necesarias para asumir, desde un pensamiento complejo, los problemas por enfrentar en su desempeño profesional y personal, así como la búsqueda permanente del desarrollo humano sustentable y la identificación con su contexto social.

Tanto la integralidad como la pertinencia hacen exigencias a los actores fundamentales del currículo: al docente, quien debe aceptar que el que enseña, también aprende; que el proceso de formación es dialógico y un espacio pedagógico para la indagación, exploración, mediación y diversidad; por su parte el alumno debe estar motivado por aprender, identificado con sus propias necesidades y las del colectivo, desarrolla habilidades meta-cognitivas como la reflexión o el aprender a aprender, accede a la información y el conocimiento (Canquiz e Inciarte, 2006). Por consiguiente, la responsabilidad por la formación ya no recae solo en el docente como transmisor de información, sino que comienza a ser compartida y se transforma en un espacio de intercambio y cooperación en

el cual el estudiante debe desarrollar un aprendizaje significativo.

Pinto (1999) por su parte, entiende por competencia a la capacidad para actuar con eficiencia, eficacia y satisfacción sobre algún aspecto de la realidad personal, social, natural o simbólica. Cada competencia viene a ser un aprendizaje complejo que integra habilidades, aptitudes y conocimientos básicos. Las mismas integran tres tipos de saberes: conceptual o cognitivo (*saber*), procedimental (*saber hacer*), y actitudinal (*saber ser*).

En el ámbito curricular universitario, se definen de tres tipos de competencias. *Competencias generales*: Comunes para cualquier profesión o titulación; *Competencias básicas*: Aquellas que forman parte de la formación esencial y fundamental de la profesión. Comunes para un área de estudio; *Competencias específicas*: Relacionadas directamente con el área laboral. Propias de la disciplina (Comisión Central de Currículo de LUIZ, 2007). Para cada competencia se precisan los indicadores de logro cognitivos, procedimentales y actitudinales pertinentes, a través de los cuales el docente puede evaluar el aprendizaje y desarrollo de dichas competencias en el estudiante.

En el caso de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia, las competencias básicas a desarrollar definidas en el Curriculum PDG (2008:73-79) son:

- **Diseño**: Sistematiza procesos creativos, técnicos y científicos, que garanticen el desarrollo de modelos o productos de diseño que respondan a características sociales, culturales, económicas, humanas,

éticas, ambientales, políticas, legales y de variada índole.

- **Creatividad:** Desarrolla ideas a partir de múltiples perspectivas en busca de realizar algo nuevo, resolver problemas e innovar la realidad, con la finalidad de mejorarla, manteniendo la mente abierta frente a lo aparentemente absurdo o inusual.
- **Sensibilidad:** Percibe y comprende formas, espacios, imágenes y signos, para generar productos que satisfagan integralmente los requerimientos de la sociedad y su cultura, interpretando la realidad sensible como una compleja red de relaciones multidimensionales que influyen en el ser humano.
- **Expresividad:** Enriquece sus posibilidades de comunicación, utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual, plástico, verbal, gestual, corporal y audiovisual.
- **Emprendimiento:** Identifica, desarrolla e implementa oportunidades sostenibles de servicios profesionales, sabiendo interpretar las características reales del entorno, siendo capaz de enfrentar los inconvenientes que se presenten ante su estrategia, manteniendo una actitud atenta ante los cambios sincrónicos que se producen en su entorno y visualizándolos como oportunidades

Por otro lado, el Acuerdo N° 535 (2006:2) en el artículo 3 establece que "los planes de estudio de LUZ estarán organizados en áreas curriculares que describen los diferentes componentes

de la Formación Integral", las cuales se desarrollan a lo largo de la carrera. Estas áreas comprenden la formación general, formación profesional básica, formación profesional específica, prácticas profesionales y áreas complementarias como orientación, autodesarrollo y servicio comunitario.

### 3. Sobre la estructura curricular del Programa de Diseño Gráfico

En lo referido a la estructura curricular, la configuración del Plan de Estudios del Currículo 2008 se establece a partir de siete ejes curriculares, los cuales agrupan conjuntos de unidades curriculares con cierta homogeneidad gnoseológica, referidas, en la mayoría de los casos, a los Departamentos que hacen vida académica en la Facultad de Arquitectura y Diseño de LUZ. Estos ejes curriculares son: Eje de Formación Profesional, Eje de formación Histórica, Eje de Formación Expresiva, Eje de Formación Audiovisual, Eje de Formación Instrumental y el Eje de Investigación.

El Eje de Formación Profesional, agrupa las unidades curriculares destinadas al planteo y resolución de problemas de Diseño Gráfico. Consiste en espacios de práctica profesional a través de modalidades como talleres de composición, de proyectos y de confección de trabajos gráficos, donde se requiere la convergencia de los conocimientos impartidos en los ejes antes referidos, siempre manteniendo el sentido de que estas líneas de conocimiento son el soporte genérico, conceptual e instrumental, necesario para responder con eficiencia a los casos es-

pecíficos que se presentan en los talleres (Curriculum PDG, 2008).

Es un eje de proyectos y diseños que incentivan la actividad creadora, el análisis de determinantes del medio y métodos de óptimo aprovechamiento de los recursos disponibles en los procesos de formulación y concreción de propuestas. Es también un eje donde es imprescindible la formulación, análisis y verificación de teorías de diseño, por lo cual no es posible considerarlo como un plano pasivo de integración de conocimientos, sino por el contrario, un espacio dialéctico entre lo general y lo particular, entre lo contingente y lo trascendente, dedicado al conocimiento del significado de la producción gráfica y audiovisual, de su semántica, del desarrollo de métodos y criterios generales en el diseño, a través del análisis de los procesos conceptuales y preceptuales

De acuerdo a lo establecido en el Curriculum PDG (2008), la Unidad Curricular Introducción al Diseño, pertenece al área de formación básica de la Facultad de Arquitectura y Diseño, ya que la misma es común al Programa de Arquitectura y al Programa de Diseño Gráfico, a la vez que se ubica en el Eje de Formación Profesional y se dicta durante el primer semestre de la carrera. En ella se introduce al estudiante en el manejo del conocimiento, instrumentación y metodologías básicas para percibir, diseñar y representar la forma en el espacio a través del desarrollo de un proceso creativo a fin de generar una propuesta de diseño.

#### **4. De la estrategia de enseñanza-aprendizaje sobre la percepción del color**

Según el nivel de participación del estudiante, la sistematización integral del dominio de las competencias, el nivel de complejidad y el alcance de la acción, Zavarce y col. (2012) proponen entre otras categorías de estrategias de enseñanza-aprendizaje del diseño, las estrategias predictivas: de enfoque conceptual. Estas requieren de alta determinación por parte del docente, estimulan el pensamiento divergente, los problemas son del contexto universal y a veces del local, de orientación más al proceso que al producto. Estimulan la fantasía y la imaginación, indispensables para el desarrollo de la creatividad ya que son particularmente considerados retos creativos para el estudiante. Son estrategias que se recomienda aplicar especialmente en el primer año de estudio.

El ejercicio de expresión sobre la percepción de color planteado como estrategia de enseñanza-aprendizaje planificada en la Unidad Curricular Introducción al Diseño ubicada en el primer semestre del Programa de Diseño Gráfico, FAD, LUZ, fue introducido por iniciativa propia durante los periodos 2006 y 2007, la cual fue considerada y aplicada por otros profesores como una estrategia apropiada y pertinente para el desarrollo de la sensibilidad, expresividad y creatividad como competencias básicas en la formación integral del diseñador.

La formación de la competencia de la creatividad es prioritaria. Entendien-

do sobre todo a la creatividad como la actitud de siempre experimentar para buscar nuevas e innovadoras ideas [...] El proceso creativo está inmerso en el proceso de diseño, es un binomio ineludible, lo cual implica un reto para el docente el cual debe planificar un proceso de enseñanza-aprendizaje flexible, innovador e inspirador. Así mismo, el desarrollo de la creatividad implica el estímulo de la imaginación y la fantasía [...] La búsqueda de ideas creativas como parte del proceso de diseño supone un proceso holístico, abierto, de infinitas posibilidades (Zavarce y col., 2012:5).

El docente debe tener un sólida fundamentación conceptual y pedagógica, ser un motivador para estimular e incentivar la creatividad, creando un clima de confianza que fomente la experimentación y la autodeterminación por parte del estudiante de lograr resultados creativos reflexivos.

### 5. Planificación de la estrategia de enseñanza-aprendizaje sobre la percepción del color

El ejercicio de expresión sobre la percepción del color planteado como

estrategia de enseñanza-aprendizaje planificada en la Unidad Curricular Introducción al Diseño, se desarrolla en las siguientes etapas:

1. Presentación de la estrategia de enseñanza-aprendizaje y asignación del color al azar por parte del facilitador.
2. Investigación personal y definición del concepto a expresar.
3. Propuesta de expresión visual y defensa pública.
4. Autoevaluación y reflexión del uso del color con la aplicación de un instrumento (Cuadros 1 y 2).

Los criterios de desempeño que se establecen para el desarrollo del ejercicio de color son los siguientes (Zavarce, 2008):

- Indagar sobre las diversas interpretaciones y significados del color asignado.
- Desarrollar un concepto de interpretación del color asignado, que será llevado a una expresión visual.
- Establecer relaciones de la expresión visual con el concepto de manera original y creativa.
- Participar en las correcciones.
- Realizar defensa final.

#### Cuadro 1

Primer modelo de encuesta como instrumento de autoevaluación

Facultad de Arquitectura y Diseño	Programa de Diseño Gráfico
Investigación sobre la percepción del color	
Nombre:	Edad: Año:
Color Asignado:	Título de trabajo:
Idea principal sobre la percepción personal del color (¿Qué querías comunicar?):	
Otras Ideas:	
De dónde surgió la idea:	
Nombra los factores que intervinieron en el desarrollo de trabajo:	
Justificación (investigación, documentación, si aplica):	
¿Cuál fue la idea creativa?:	
Justificación de la expresión visual:	

## Cuadro 2 Modelo de encuesta sistematizada

---

Facultad de Arquitectura y Diseño                      Programa de Diseño Gráfico

Investigación sobre la percepción del Color

Nombre:                      Edad: Año:

Color asignado:                      Título del trabajo:

Por favor, contesta marcando la respuesta adecuada.

**Sobre el color asignado:**

Me gustó    Me motivó a trabajar    Me disgustó    Me causó rechazo

**Sobre la idea principal sobre la percepción personal del color: (¿Qué querías comunicar?):**

Tenía una idea clara para comunicar

No estaba seguro

Tenía varias ideas

**¿De dónde surgió la idea?:**

Mecanismos sensoriomotores

Asociaciones psicológicas

Asociación emocional

Estructuras lógicas

Memoria experiencial

Aceptaciones axiológicas

Referencia cultural del pasado

Alguna teoría. ¿Cuál?:

**¿De dónde surge la Justificación?:**

Investigación de campo

Verificación

Documentación:  Libros    Internet    Revistas

Introspección emocional

Reflexión profunda de mi mundo personal

Relación entre varios aspectos señalados

**En cuanto a la creatividad ¿Cuál fue la idea creativa?:**

Exploré varios conceptos

Surgió de la investigación

Realicé asociaciones

Utilicé figuras retóricas (símil, metáfora, alegoría)

Exploré varias imágenes

Realicé varias alternativas de composición

Experimenté varias técnicas de presentación

**Justificación de la expresión visual:**

Se escogió en función del mensaje

Habilidad en el uso de la técnica

Por descarte

Realicé ensayos en la presentación (uso del color, técnica)

**Resultado final:**

Me corregí:  Ninguna vez    De 1 a 3 veces    De 3 a 5 veces

La idea a comunicar es clara y se presentó de forma original

Estoy contento con el resultado final: excelente bien regular

Pienso que pudo haber quedado mejor

Estoy mejorando

Cambió mi percepción del color asignado

La experiencia fue:  No me gustó    Regular    Bien    Excelente

**Comentarios:**

---



- Determinantes de la presentación: Técnica libre, Soporte duro de 20 cm. x 20cm, colocar hoja de proyección.

A partir del círculo cromático (Moles, 1992) y considerando que una de las determinantes para la representación y composición gráfica en el desarrollo del ejercicio de color, fue la aplicación de técnicas de ilustración manual, se asignó los colores pigmentos primarios (rojo, amarillo y azul) y secundarios (naranja, verde y violeta) correspondientes a la mezcla sustractiva. De igual manera se consideraron los colores, turquesa y marrón por el contraste significativo de tono con respecto a los anteriores.

En el Cuadro 3 se presenta la sistematización de competencias e indicadores de logro generales de la Universidad del Zulia y básicas de la Facultad de Arquitectura y Diseño, seguido de las dimensiones o saberes (cognitivo, procedimental y actitudinal) que debe

desarrollar el estudiante al término del ejercicio de expresión de color.

#### **Cognitivo:**

- Conoce sobre los diferentes factores que intervienen en el significado del color y la complejidad de los diferentes modelos.
- Contrasta las diferentes teorías a la significación del color y su experiencia personal desde las dimensiones de lo afectivo, lo cultural, lo práctico, etc.

#### **Procedimental:**

- Desarrolla un concepto reflexivo y original de su percepción del color.
- Evidencia en la expresión visual el concepto de manera original y creativa.
- Expresa visualmente el concepto con apropiado uso de técnicas de expresión y composición visual.
- Demuestra un proceso fluido y flexible en la realización de la propuesta final.

### **Cuadro 3**

#### **Formación de competencias declaradas por LUZ, FAD y PDG**

<b>COMPETENCIAS:</b> Pensamiento Crítico, Investigación, Identidad Cultural, Sensibilidad, Expresividad, Creatividad, Diseño.	100%
<b>Pensamiento Crítico:</b> Investiga y discute sobre la pluralidad y complejidad en la interpretación del interpretación del color.	10
<b>Investigación:</b> Revisa teorías del color y desarrolla un investigación empírica.	5
<b>Identidad Cultural:</b> Discute la relación de la cultura con la significación del color.	15
<b>Sensibilidad:</b> Trabaja la experiencia sensorial del color, procurando abrirse a la experiencia diaria en la percepción del color.	20
<b>Expresividad:</b> Explora visualmente diversas composiciones en relación a la interpretación personal del color.	20
<b>Creatividad:</b> Demuestra un concepto y una expresión original de la interpretación personal del color.	20
<b>Diseño:</b> Asume el diseño como una disciplina que conjuga conocimientos complejos e integradores, considerando el color como elemento compositivo.	10

### **Actitudinal:**

- Reflexiona sobre el significado del color contrastando las diferentes teorías a la significación del color y su experiencia personal desde las dimensiones de lo afectivo, lo cultural, lo práctico, etc.
- Demuestra actitud abierta sobre las diversas significaciones e interpretaciones del color.
- Se arriesga y experimenta en el uso del color.

### **A manera de conclusiones**

La aplicación del ejercicio ha permitido sensibilizar al estudiante y despertar su interés en la complejidad de las interpretaciones del color. Conceptos como la relatividad del color, el color como construcción socio-cultural son destacados y comprendidos por el grupo al contrastar las diversas ideas y emociones expresadas en los trabajos.

Algunos trabajos refieren a la idea o sentimiento resultado de la primera impresión, otros en un segundo momento desarrollan su idea a partir de su investigación, otros establecen relación con experiencias personales muy íntimas confrontando lo investigado con sus propias referencias. Los procesos más interesantes son los que exploran conceptos y visuales de cada etapa.

En los trabajos realizados por los estudiantes se aprecia variadas fuentes de inspiración y conceptualización de los contenidos a expresar por parte de los alumnos, sin embargo las más originales son las que acuden a sus experiencias personales e imaginarios afectivos. Develando así, las múltiples interpretaciones de color al mismo tiem-

po que se desprenden de las asignaciones ya tipificadas y categorizadas en el uso y significación del color.

Por otro lado, partiendo de la encuesta realizada a los alumnos al finalizar el trabajo de percepción e interpretación del color se obtuvieron datos susceptibles de ser cuantificados sobre la primera impresión que se obtuvo al momento de la asignación del color, el origen o fuente de inspiración para la idea creativa, la investigación y documentación realizada para su justificación, la manera en la cual se desarrolló el proceso creativo, la justificación de la expresión y representación visual, y el nivel de satisfacción con el resultado final. De esta manera, se invita al estudiante con este ejercicio a la experiencia fenomenológica del color y partir de esta, comprender la complejidad de la cultura y la realidad como construcción socio cultural.

El abordaje del estudio sobre la percepción del color desde la experiencia de enseñanza-aprendizaje y el análisis transdisciplinar permite desarrollar una reflexión crítica de la realidad que percibimos, así como la capacidad de evocar distintas connotaciones a través de la experimentación en el uso del color como elemento compositivo. Por lo tanto, se recomienda la aplicación del ejercicio de expresión como estrategia de enseñanza-aprendizaje sobre la percepción y significación del color con el objeto de desarrollar la sensibilidad, expresividad y creatividad como competencias en la formación integral del diseñador gráfico, así como introducir al estudiante en el manejo del conocimiento, instrumentación y metodologías básicas para

percibir, diseñar y representar la forma en el espacio, a través del desarrollo de un proceso creativo a fin de generar una propuesta de diseño.

### Referencias bibliográficas

- ACUERDO N° 535 (2006). Consejo Universitario. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- ANTONIADES, Anthony (1992). *Poetics of architecture, Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- CANQUIZ, Liliana e INCIARTE, Alicia (2006). *Desarrollo de Perfiles Académicos Profesionales Basados en Competencias*. Comisión Central de Currículo. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- COMISIÓN CENTRAL DE CURRÍCULO (2007). *Competencias Generales para los currículos de la Universidad del Zulia*. Consejo Universitario de la Universidad del Zulia, sesión ordinaria celebrada el 3-10-2007. Maracaibo, Venezuela.
- COMISIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO (2002). *Lineamientos para abordar la Transformación en la Educación Superior*. Escenarios Curriculares. Caracas, Venezuela.
- CURRICULUM PDG. (2008). Comisión de Currículo PDG. Programa de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- MOLES, Abraham y JANISZEWSKI, Luc (1992). *Enciclopedia del Diseño: Grafismo Funcional*. 2da edición. Ediciones CEAC. Barcelona, España.
- PINTO, Luisa (1999). Currículo por competencias. Necesidad de una nueva escuela. Tarea: *Revista de Educación y Cultura*. No. 43, Marzo. Lima, Perú. Pp. 9-17. [http://www.tarea.org.pe/images/Tarea\\_43\\_10\\_Luisa\\_Pinto.pdf](http://www.tarea.org.pe/images/Tarea_43_10_Luisa_Pinto.pdf). Última consulta, noviembre 2012.
- VILLAFAÑA, Georgina (2003). *Educación visual. Conocimientos básicos para el diseño*. Editorial Trillas, S.A. de C.V. México.
- ZAVARCE, Elsy. (2008). Ficha del ejercicio "Percepción del color". Unidad Curricular Introducción al Diseño. Programa de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- ZAVARCE, Elsy; FERRER, María de los Ángeles y FERRARI CONTI, Vanessa (2012). Articulación de las estrategias de la enseñanza del diseño gráfico como hacer reflexivo en el Programa de Diseño Gráfico de LUZ. Artículo en proceso de arbitraje. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. <http://webs.uvigo.es/refiedu/>