

ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO: LO QUE SE DICE Y LO QUE SE HACE

Autores:

Mtro. Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum - carlos.mendivil@itson.edu.mx.

Mtra. Claudia Érika Martínez Espinoza - claudia.martinez@itson.edu.mx.

Mtra. Crystal Esther Camacho Bobadilla - Esther.camacho@itson.edu.mx

Instituto Tecnológico de Sonora (México).

Resumen

El presente estudio muestra el panorama general de la enseñanza del diseño gráfico en México, parte esencial de dicho estudio se centra en observar y analizar el cómo se define la disciplina por parte de los actores que forman parte de la enseñanza y como se relaciona con el ejercicio en el aula de clase.

Por lo anterior surge el interés por indagar sobre cuál es la relación entre la concepción actual del diseño gráfico como disciplina y las estrategias didácticas en el taller de diseño, es decir, que se dice del diseño gráfico y que se hace al interior de las universidades y cómo influye en las formas de enseñar-aprender la profesión.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje, diseño gráfico, educación.

Summary

The present study shows the general picture of the teaching of graphic design in Mexico, an essential part of this study is to observe and analyze how the discipline is defined by the actors that are part of the teaching and how it relates to the Exercise in the classroom.

Due to the above, the interest arises to inquire about the relationship between the current conception of graphic design as a discipline and the didactic strategies in the design workshop, that is, what is said about graphic design and what is done inside the universities And how it influences the ways of teaching-learning the profession.

Key words: teaching, learning, graphic design, education.

I. Introducción

Hoy en día hablar de la enseñanza del diseño nos resulta un tema sumamente debatible y controversial, partiendo desde las premisas del significado del diseño y sus diversas perspectivas sobre cómo se define la disciplina misma.

Parte fundamental en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, son los actores que forman parte del proceso, es por ello la importancia de los docentes en

Si partimos de la definición de didáctica como la teoría acerca de las prácticas de la enseñanza, y la enseñanza como la actividad de proveer a alguien el conocimiento que en principio no posee. Para los actores que forman parte del proceso de enseñanza es importante definir qué es lo que se va a enseñar, así como diversos elementos que se conjugan con lo previamente definido, el lugar, los tiempos, los recursos y diversos aspectos referentes a la obtención de un mayor beneficio para los alumnos en las instituciones de educación.

En el caso particular, se considera de suma importancia el análisis y el estudio de la enseñanza del diseño gráfico en nuestras universidades, ya que se encuentran directamente ligados al conocimiento que se genera en el aula de clase y a su vez en como este mismo es capitalizado en los años posteriores de los egresados en el campo laboral.

II. Desarrollo

Estado del Arte

Existen diversos estudios e investigaciones referentes al tema de la enseñanza y el aprendizaje del diseño gráfico, mismos estudios se centran mayormente en la falta de una conceptualización acerca del diseño gráfico por parte de las instituciones educativas y sus docentes, quienes a su vez transmiten el conocimiento sin tener concretamente dicha concepción, en consecuencia se obtiene como resultado estructuras curriculares en donde no se establece el límite o un área determinada sobre los conocimientos que debe estudiar el alumno.

Por lo anterior, resulta de suma importancia contar con los conceptos y definiciones del diseño gráfico. Philip Meggs, en su trabajo *Historia del diseño gráfico* (2009), sostiene que el diseño gráfico consiste en dar forma visual a las comunicaciones humanas. A su vez, Daniel Gutiérrez en su libro *Apuntes artificiales* (2012) define al diseño gráfico como una actividad del pensamiento que determina acciones para obtener respuestas de los individuos. Diseñar es una práctica donde se realizan intercambios sociales, su asunto no es un objeto particular, sino que atañe a todos los ciudadanos; el diseño nace entre la gente y para la gente produciendo discursos que intentan provocar cambios en beneficio de todos, resolver problemas de comunicación, lograr acuerdos comunes donde las ideas, los sistemas de transitar por el mundo y el entendimiento construyan un paisaje más amable para todos.

Jorge Frascara en su investigación *Diseño gráfico para la gente* (2004) señala que una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada. Propiciar nuevas rutas de pensamiento, actitudes y formas simbólicas de la cultura que procuren el bien plural es, sin duda, tarea de la comunicación visual.

Por su parte Luz del Carmen Vilchis (2014) expone que el diseño gráfico se basa en el desarrollo de un texto visual, en el que se realiza la comprensión a través de la interpretación.

Importante mencionar a Víctor Margolin en su libro *Las políticas de los artificial*

(2008) en el cual considera que la falta de una clara visión sobre la concepción del diseño gráfico por algunos autores genera como consecuencia encasillar al concepto de diseño gráfico a la comunicación visual, sin embargo esta categoría es mucho mas amplia de lo que compete al diseño gráfico, razón por lo cual se busca tener una mejor claridad sobre el concepto de la disciplina.

En base a lo anterior sobre la concepción de la disciplina y la enseñanza, puede pensarse que la concepción sobre el diseño gráfico que tenga una institución y todos los involucrados, como docentes, estudiantes, egresados y medio laboral, será determinada por el entorno, la retroalimentación que los estudiantes reciban y por supuesto con la formación y experiencia de quienes enseñan y proporcionan esa mismo retroalimentación, los docentes.

Otro aspecto relevante en la enseñanza de la disciplina hoy en día, es la ausencia del manejo del contexto sociocultural y político en el que se vive por parte de las instituciones educativas, dicha ausencia provoca la falta de una visión del mundo real sobre las competencias y los problemas que los diseñadores solucionarán en la sociedad al salir de sus universidades. Antonio Rivera en su libro *La nueva educación del diseñador gráfico (2013)*, afirma: “El diseño es un artificio para intervenir en la vida de la gente. Por lo tanto las acciones de los diseñadores tienen implicaciones sociales y éticas” (p. 22). Rivera propone diversos aspectos para mejorar la enseñanza del diseño gráfico en donde se destaca la discusión argumentada como medio de aprendizaje y propone las escuelas donde lo central sea el aprendizaje del diseño y lo gráfico sea el pretexto pedagógico para que los alumnos aprendan a diseñar.

Audrey Bennett en su ensayo *Enseñanza y estándares de diseño en una era de conciencia social (2010)* nos hace una invitación a repensar si el diseño que los estudiantes de hoy en día generan es en realidad un buen producto, así mismo realiza comparaciones a través de los cuales desde su punto de vista, el diseño actual debe estar enfocado en el usuario y en su interacción con el ambiente que lo rodea. Por ello realiza un gran énfasis en que no solo se debe evaluar su contenido estético, la evaluación debe centrarse en el cambio social, es decir, lo diseñadores como factores de cambio para las necesidades actuales de la sociedad.

En lo personal se considera como punto clave la opinión con Audrey Bennett en lo que respecta a que el diseñador a través de su experiencia puede desarrollar diseño

que genere cambios en el medio ambiente, en la cultura, el entorno social y otros aspectos de alta relevancia de nuestra comunidad.

Hoy en día los programas académicos tienen el reto de generar un perfil de egreso a sus estudiantes que satisfagan las necesidades de la sociedad actual, parte fundamental de dichas necesidades se enfocan en diseñar para las necesidades fundamentales del usuario.

Por lo anterior, el presente trabajo nos marca un precedente si la enseñanza del diseño en las instituciones mexicanas se produce en base de las necesidades antes planteadas, y es ahí donde radica la importancia de la concepción que las instituciones tengan hacia la disciplina, ya que el concepto de diseño gráfico por parte de las universidades y los actores que forman parte del proceso de enseñanza va directamente ligado a las formas de enseñar y aprender, así como a las necesidades de la sociedad a las que se enfrentan hoy en día como profesionales.

Rodríguez (2011), en su trabajo titulado *Interdisciplina en diseño: un reto para la docencia*, parte del análisis del proceso evolutivo que llevo al diseño del campo laboral a una disciplina, para posteriormente caracterizar los elementos que forman parte de la disciplina, haciendo un gran énfasis en como la actividad profesional del diseñador se compone de un accionar multidisciplinario, por tal motivo, se estudian los factores que den lugar a una enseñanza del diseño mayormente enfocada en el pensamiento interdisciplinario.

Rodríguez (2011), es un referente la enseñanza del diseño en México, cuestiona si las concepciones actuales de las instituciones están enfocadas a la realidad del diseño hoy en día y propone nuevos modelos de enseñanza donde el enfoque de la disciplina vaya más allá de la creación de objetos, es decir una conceptualización más amplia del diseño, en donde los diseñadores logren proyectarse como profesionales que resuelven problemas de carácter integral.

Por su parte, Zatarain en su trabajo *La didáctica en el diseño gráfico ¿Qué, cómo y para qué enseñar?* (2015), nos habla de la falta de bases pedagógicas en los actores que forman parte del proceso de enseñanza de diseño gráfico, así como la estrategias didácticas necesarias para la formación de los diseñadores gráficos de la actualidad. No olvidemos, que en la mayoría de los casos al no contar con dichas estrategias, el docente va perdiendo el objetivo de qué es lo que enseña. Hace un gran énfasis en la utilización del enfoque constructivista y de cómo a través del mismo se puede lograr una mejora con respecto a la relación enseñanza

aprendizaje entre el maestro y alumno, generando un ambiente propicio para la apropiación del conocimiento, todo esto basado en una línea de comunicación horizontal que da lugar al debate y a las aportaciones por todos los miembros que forman parte del grupo.

Cabe mencionar que vivimos tiempos de cambio sociales y culturales, donde los patrones de la sociedad no son los mismos de hace veinte o treinta años, es por ello que la enseñanza debe enfocarse en modelos curriculares que se direccionen a la realidad cotidiana de los alumnos hoy en día, es decir, que los conocimientos adquiridos en las aulas resuelvan problemas de su entorno y sociedad.

Litwin (2008), en su trabajo "*El oficio de enseñar*", el cual nos habla sobre reconocer el pesimismo instalado en las escuelas frente a las complejas realidades y construir prácticas en las que la vida cotidiana sea tema de análisis y crítica. Importante también, mencionar la parte que juegan las emociones y los deseos dentro de la enseñanza de las universidades; los docentes deben aprender a como despertar en sus alumnos factores esenciales como el interés, la reflexión y el análisis.

Desde una perspectiva personal, y reforzando un poco lo anteriormente mencionado por varios autores, se considera que es muy difícil que un diseñador gráfico logre solucionar problemas visuales sin un análisis e investigación a fondo de su entorno, sin un conocimiento base de las necesidades reales. El desconocimiento de la disciplina por parte de los mismos docentes afecta al proceso de la enseñanza del diseño, por lo que es prioritario definir la competencia del diseñador gráfico, la actualización de contenidos y de estrategias de enseñanza.

No obstante, cuando hablamos de enseñanza del diseño gráfico es fundamental tomar en cuenta la práctica y formas en cuanto a la evaluación de proyectos se refiere. Nancy García mediante su trabajo *Reflexiones sobre evaluación de la enseñanza del diseño gráfico en la universidad (2014)* nos da un acercamiento hacia los estudiantes universitarios del programa de diseño gráfico en la Universidad de Boyacá, cuya finalidad es la búsqueda de información sobre los procesos evaluativos de diseño gráfico, encontrando una falta de objetividad, dejando gran parte de los indicadores de evaluación a la interpretación del docente, mismo que en ocasiones difiere con respecto a la concepción y el enfoque de diseño gráfico por parte de la institución. Motivo por el cual la autora propone la reflexión sobre la práctica y el desarrollo de una optimización en cuanto a los procesos de evaluación por parte de los docentes, propiciando una mejora en el

modelo de enseñanza-aprendizaje generando un espacio de motivación y aprendizaje para los alumnos.

Si bien la mayoría de los trabajos anteriormente relevados se centran mayormente en las concepciones, perspectivas y enfoques del diseño gráfico, el trabajo de Nancy García establece una relación con aspectos de suma importancia en relación a los procesos de enseñanza del diseño en las universidades y centran los focos de atención en aspectos didácticos y pedagógicos, elementos esenciales para el caso particular de la investigación doctoral.

En el trabajo de Cecilia Mazzeo y Ana Romano (2007) a través de su investigación nos muestra el panorama de la enseñanza en las disciplinas proyectuales, así como la importancia de la formación hacia los universitarios hoy en día, haciendo un gran énfasis en la situación actual de nuestra sociedad, la cual se sumerge en una crisis profunda.

Mazzeo y Romano (2007) mencionan:

La universidad debiera ser la encargada de construir, enriquecer y profundizar el conocimiento, ya que corresponde a su ámbito generar una actitud reflexiva, cuestionadora, crítica y autocrítica con una pertinente orientación disciplinar, consciente de la responsabilidad social y del carácter transformador de las acciones. (p. 23)

Parte fundamental de dicha investigación es el abordaje sobre el *Triángulo Didáctico Disciplinar*, mismo que muestra los vértices de la relación didáctica: el alumno, el docente y el saber. Todo esto basado en los diversos elementos que le dan forma como lo son: la elaboración de contenidos, las estrategias de apropiación y las interacciones didácticas. Es importante resaltar el acopio de información que realizan las autoras en la presente obra y el respaldo de información con autores como Liev Vigotski, Donald Shön, Yves Chevallard, Roberto Doberti, entre otros.

En lo personal la aportación de esta lectura abrió de manera significativa el panorama en cuanto al conocimiento de la enseñanza de diseño, por el manejo de conceptos, autores y lo digerible de la redacción del mismo, así como el objeto de estudio en el campo latinoamericano de las disciplinas proyectuales en el cual la gran mayoría de países del continente se asemeja en cuanto a las problemáticas y la situación actual de la economía y sociedad.

Basados en lo anteriormente mencionado, surge una reflexión en la cual las instituciones de educación superior debemos enfocar mayormente los esfuerzos en

los modelos de la oferta académica, dichos modelos deben estructurarse en competencias que debe adquirir el alumno en sus años de cursada deben estar respaldadas por una demanda del modelo actual de la sociedad en donde impera lo multidisciplinar.

A manera de conclusión, se considera que la educación actual sigue basando su estructura en la formación del maestro como emisor, el alumno como receptor. Sin embargo, se ha comprobado que no necesariamente debe ser ese el modelo ideal, sobre todo cuando se toman como referencia a la universidades que trabajan bajo el modelo por competencias y se emplea de manera correcta; donde el docente cumple un papel de facilitador de información y el alumno es capaz de construir su propio conocimiento, a través de actividades que fomentan su aptitud para resolver problemas, en este caso creativos, de diseño e integrales. Aunque existen universidades basados en modelos por competencia, en el cual los profesores son mediadores para la construcción del conocimiento del alumno, en muchos casos este término es malinterpretado por los docentes, quienes lo manejan prácticamente como un autoaprendizaje por parte del estudiante y aunado a la malinterpretación o mala concepción de la profesión del diseño gráfico crea un enorme problema en la formación del alumno.

Todo esto nos hace reflexionar acerca de los retos que enfrenta la enseñanza en diseño. Los proyectos en clase deben considerar los aspectos y variables económicas, políticas, culturales, históricas y empresariales del entorno, es decir, no suponer escenarios irreales con problemas poco comunes de resolver, a los cuales quizás nunca se enfrentará el futuro profesional, por lo tanto todo el proceso de enseñanza-aprendizaje habrá sido una experiencia para el recuerdo pero no efectiva. Cada vez se acentúa más la necesidad de que al interior de las aulas se integren la historia, teoría y crítica del diseño gráfico así como los aspectos administrativos y económicos que conllevan la práctica de esta disciplina, todo esto con el fin de marcar una diferencia entre un profesional del diseño, el cual tiene la responsabilidad de resolver problemas de manera integral sin centrarse en gustos o intereses personales.

Como cualquier proceso el de enseñanza-aprendizaje, en diseño específicamente, debe implementar estrategias que permitan evaluar la calidad de lo que se está enseñando y tener parámetros lo más unificados posible para que todos los involucrados conozcan los resultados con el fin de determinar aquellas acciones que

sean necesarias para mejorar.

III. Conclusiones

Para finalizar se proponen los siguientes puntos de aportación a la enseñanza del diseño gráfico en las instituciones educativas a través de una perspectiva particular. La conceptualización y sensibilidad del docente hacia el diseño gráfico:

- Resolución de problemas cotidianos en los proyectos de investigación.
- La fundamentación teórica y de investigación en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- El manejo del contexto actual por parte del alumno.

IV. Referencias Bibliográficas

- Bennett, A. (2010). *Teaching Design Standards in a Socially-Conscious Age*. Transformative Dialogues: *Teaching & Learning Journal*,4 (2). Disponible en: http://www.researchgate.net/publication/267982427_Teaching_Design_Standards_in_a_Socially-Conscious_Age.
- Frascara, J. (2004) *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. Argentina: Infinito.
- García, N. (2014). Reflexiones obre evaluación de la enseñanza del diseño gráfico en la universidad. *Praxis & Saber*. Vol. 5. Núm. 10 - Julio - Diciembre 2014 - Pág. 171-192 Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v5n10/v5n10a10.pdf>.
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.
- Mazzeo, C. y Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko
- Margolin, V. (2008) *Las políticas de lo artificial: Ensayos y estudios sobre diseño*. México: Designio.
- Meggs, P. (2009). *Historia del diseño gráfico*. México: RM.
- Rivera, A. (2013). *La Nueva Educación del Diseñador Gráfico*. México: Editorial Designio.
- Rodríguez, L. (2011) Interdisciplina en diseño: un reto para la docencia. *Diseño sin fronteras. IV Congreso Internacional de Diseño*. México 26, 27, 28 de octubre 2011. Disponible en: <http://www.dis.uia.mx/conference/2011/LibroMX2011.pdf>.

Vilchis, Luz del Carmen. (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910 -2010*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Zatarain, C. (2015) La didáctica en el diseño gráfico ¿Qué, cómo y para qué enseñar? *Agentes dinámicos en la enseñanza del diseño gráfico*. 1, (1). 9 - 15.