

Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico

Por Morales, González Celia Guadalupe. Portilla, Luján Ma. de las Mercedes

Título

Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico

Title

To raise the profile of the Graphic Design profession

Subtítulo

El diseño de un nuevo currículum, para hacer frente a las exigencias del mundo actual

Subtitle

The design of a new curriculum to meet the demands of today's world

Dra. en Artes y Educación. Celia Guadalupe Morales González,
Universidad Autónoma del Estado de México. México¹

Dra. en Historia y Filosofía Contemporánea. María de las Mercedes Portilla Lujá,
Universidad Autónoma del Estado de México. México²

Resumen:

A 100 años del surgimiento de la Bauhaus en 1919, se observa que el proceso de transformación en el sistema de aprendizaje del diseño en las universidades en México ha sido una práctica que se ha movido lentamente. Hoy en día al consultar los perfiles de egreso de algunas de las principales instituciones educativas que imparten la licenciatura en diseño gráfico se puede identificar que en sus fundamentos conservan las mismas bases conceptuales y procedimentales; esta situación entre otras, podría ser la causa de que en el imaginario social se continúe con la percepción de que la labor de las y los diseñadores sea más reconocida como un oficio que como profesión y aunado a ello, la desconfianza y la interrogante sobre la calidad y pertinencia del conocimiento y el saber adquirido.

El objetivo de la investigación fue analizar el currículum de la Licenciatura en Diseño Gráfico, (versión 2015) de la Universidad Autónoma del Estado de México, respecto a: los fundamentos pedagógicos, los objetivos del programa académico y el perfil de egreso para conocer su proyección profesional y prospectiva, así como, su pertinencia respecto a las exigencias en el campo de la ciencia, la tecnología y la sociedad de la época actual, y establecer su relación con el marco epistemológico del paradigma de la complejidad de Edgar Morin.

¹ Dra. Celia Guadalupe Morales González. Cuerpo académico episteme y visualidad contemporánea, integrante de la Red de diseño para el Desarrollo Social. Universidad Autónoma del Estado de México, Profesora de tiempo completo de la Facultad de Artes. cgmoralesg@uaemex.mx

² Dra. María de las Mercedes Portilla Lujá. Cuerpo académico Diseño para el desarrollo Social, integrante de la Red de Diseño para el Desarrollo Social. Universidad Autónoma del Estado de México, Profesora de tiempo completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño. invposgradofad@gmail.com

El enfoque de la metodología cualitativa desde el marco interpretativo constructivista de la teoría crítica fue la herramienta que ayudó desde el nivel exploratorio a realizar el análisis, tomando en cuenta los postulados de los “Siete Saberes Necesarios de la Educación del Futuro” de Morin. Lo que permitió desplazar el campo de conocimiento desde la interpretación y estar en posibilidad de explicar la correlación con el objeto de estudio.

Desde este fundamento, se revisaron los principios pedagógicos, los objetivos y la orientación profesional para evaluar la pertinencia actual y su prospectiva, respecto a: Las cegueras del conocimiento, Los principios de un conocimiento pertinente, Enseñar la condición humana, Enseñar la identidad terrenal, Enfrentar las incertidumbres, Enseñar la comprensión y La ética del género humano, que fueron consideradas como categorías de análisis.

La categorización, permitió establecer los indicadores a partir del análisis de la información obtenida del currículum educativo, se reconoció que las prácticas de reestructuración realizadas en periodos de cinco años, a partir del surgimiento de la licenciatura, distan de estar en posibilidad de generar un enfoque pedagógico de transformación social, por lo que es necesario reinventar y actualizar los procesos de enseñanza, cuya perspectiva permita la reconfiguración de la disciplina y del diseñador, entender y mejorar su misión y visión, para enfrentar la incertidumbre y los retos del futuro en un mundo complejo; con conocimientos que nutran y logren trascender su propia epistemología, que las estrategias estén encaminadas a la reflexión crítica y a la generación de conocimiento del diseño, desde el diseño y para el diseño.

Por lo tanto, se propone diseñar un nuevo plan de estudios, que incorpore los fundamentos del paradigma de la complejidad, desde los siete saberes necesarios de la educación del futuro. Para ello, será necesario alejarse de la relación simbólica del pasado que se tiene con el legado lacónico de la Bauhaus, revisar los fundamentos pedagógicos, formular nuevos objetivos educativos, experimentar con metodologías alternas, diseñar un perfil de egreso que permita trazar nuevos horizontes encaminados hacia la resignificación de la profesión de las y los diseñadores.

El mundo ha cambiado, y requiere de otro tipo de profesionistas que sean reconocidos, y aceptados por la sociedad como los poseedores de conocimiento y habilidades especiales y particulares, adquiridas a partir de un proceso de aprendizaje de alto nivel, que les permita ejercer el conocimiento, y poner en práctica sus habilidades creativas para enfrentar las incertidumbres en un mundo complejo, y entonces así, poder encumbrar su profesión desde un enfoque humanista.

Palabras Clave. Diseño Gráfico, Currículum, Paradigma de la Complejidad.

Abstract

One hundred years after the emergence of the Bauhaus in 1919, it can be seen that the process of transformation in the design learning system in universities in Mexico has been a practice that has moved slowly. Today, when consulting the graduation profiles of some of the main educational institutions that offer the degree in graphic design, it is possible to identify that in their foundations they preserve the same conceptual and procedural bases; this situation, among others, could be the cause of the continued perception in the social imaginary that the work of designers is more recognized as a trade than as a profession and, in addition, the mistrust and the questioning of the quality and relevance of the knowledge and the knowledge acquired.

The objective of the research was to analyze the curriculum of the Bachelor's Degree in Graphic Design, (version 2015) of the Universidad Autónoma del Estado de México, with respect to: the pedagogical foundations, the objectives of the academic program and the graduation profile in order to know its professional and prospective projection, as well as, its relevance with respect to the demands in the field of science, technology and society of the present time, and to establish its relation with the epistemological framework of Edgar Morin's paradigm of complexity.

The approach of the qualitative methodology from the constructivist interpretative framework of the critical theory was the tool that helped from the exploratory level to carry out the analysis, taking into account the postulates of Morin's "Seven Necessary Knowledges of the Education of the Future". This made it possible to move the field of knowledge from interpretation and to be able to explain the correlation with the object of study.

On this basis, the pedagogical principles, objectives and professional orientation were reviewed to evaluate the current relevance and its future prospects, with respect to: The blindness of knowledge, The principles of relevant knowledge, Teaching the human condition, Teaching earthly identity, Facing uncertainties, Teaching understanding and Ethics of the human race, which were considered as categories of analysis.

The categorization, allowed to establish the indicators from the analysis of the information obtained from the educational curriculum, it was recognized that the restructuring practices carried out in periods of five years, from the emergence of the degree, are far from being able to generate a pedagogical approach of social transformation, so it is necessary to reinvent and update the teaching processes, whose perspective allows the reconfiguration of the discipline and the designer, to understand and improve their mission and vision, to face the uncertainty and the challenges of the future in a complex world; with knowledge that nurture and manage

to transcend their own epistemology, that the strategies are aimed at critical reflection and the generation of knowledge of design, from design and for design.

Therefore, it is proposed to design a new curriculum, which incorporates the foundations of the paradigm of complexity, from the seven necessary knowledges of the education of the future. To do this, it will be necessary to move away from the symbolic relationship of the past with the laconic legacy of the Bauhaus, to revise the pedagogical foundations, to formulate new educational objectives, to experiment with alternative methodologies, to design a graduation profile that will allow new horizons to be drawn towards the re-signification of the profession of designers.

The world has changed, and requires other types of professionals who are recognized, and accepted by society as possessing special and particular knowledge and skills acquired from a high-level learning process, which allows them to exercise knowledge, and put into practice their creative skills to face the uncertainties in a complex world, and then, be able to rise to the top of their profession.

Keywords. Graphic Design, Curriculum, Complexity Paradigm

Introducción

El proceso de transformación de la enseñanza del diseño, históricamente se ha visto influenciado por decisiones políticas tanto a nivel internacional como nacional, en México como lo refieren Palafox y Galván (1993) se conoce la primera Escuela de Artes y Oficios, fundada en 1843, por Lucas Alamán, que fueron utilizadas como sustento ideológico del naciente estado liberal, sin embargo, por las continuas transformaciones e inestabilidades que sufrió el país, en 1856, esta idea se fue transformando hasta que Comonfort decreto formalmente su establecimiento.

Posteriormente, a partir de la República Restaurada y por sus ideales, las ideas empezaron a funcionar modificando su reglamento en 1872, dando paso a los talleres de herrería, de carpintería, ebanistería, cantería, tipografía, fotografía y alfarería. En el mismo año, se establecieron las primeras Escuelas de Artes y Oficios cuya intención principal consistía en apoyar a un sector de la población que vivía en la pobreza, capacitándolos en actividades oficiosas, creciendo y reforzándose durante el periodo porfirista, y a partir de ello surgieron varias ramificaciones que se fueron transformando con el tiempo; por más de 76 años las manifestaciones artísticas y los procesos de producción gráfica marcaron el establecimiento del nuevo fenómeno de la cultura visual que demandaba de alguna manera la profesionalización de los oficios que tenían cierta orientación al respecto; dieron paso al surgimiento de proyectos como, el Taller de Gráfica Popular en donde los trabajos y producciones gráficas que en el se desarrollaban, serían las actividades que enfocarían lentamente los principios del surgimiento de la disciplina del diseño.

Para inicios del siglo XX, las vanguardias artísticas envueltas en los conflictos mundiales y particularmente el constructivismo ruso, con una gran carga política e ideológica derivada de la revolución, pretendía la unión de las artes, la pintura, la escultura y la arquitectura al tiempo que en Alemania nacía la Bauhaus en 1919 nacida de la fusión de la antigua Escuela de Artes y Oficios del Gran Ducado y la academia de Bellas Artes de Weimar, siendo su fundador y director Walter Gropius. El constructivismo se pone en evidencia oficialmente en 1920 y su principal intención era separar el arte puro del arte utilitario como instrumento para propósitos sociales sentando las bases del diseño gráfico, que ha sido fuertemente influenciado aún en la época actual.

El principal objetivo de la Bauhaus se fundamentaba en el concepto radical de reimaginar el mundo material para reflejar la unidad de todas las artes, contenido en la *"Proclamation of the Bauhaus"* (1919). Fue entonces cuando Gropius implemento un programa educativo en donde integraba en los estudios artesanales la unión del arte y el diseño para la producción de objetos útiles que tendrían la finalidad de adaptarse a los nuevos estilos de vida, como respuesta a ello en el camino de revalorizar la artesanía, se inspiraron en el movimiento artístico "Arts and Crafts" siendo su principal objetivo combinar los aspectos utilitarios de los objetos con el valor estético para dar respuesta a las necesidades sociales y productivas que en el momento se requerían. Sin embargo, el interés de elevar los oficios a un nivel de profesionalización desde el arte tuvo repercusiones

económicas en el intento de incursionar en la construcción de imaginarios sociales respecto al diseño y producción de nuevos artefactos que consideraban aspectos psicológicos, lingüísticos y visuales, que fueron integrados al fundamento pedagógico y didáctico del programa, al tiempo que la inestabilidad del país provocó el cierre de la escuela que se había ya trasladado a Berlín en 1933.

Los fundamentos de los programas educativos y los ideales de la Bauhaus fueron traídos a Estados Unidos y en 1937, László Moholy-Nagy fundó el Instituto de diseño de Chicago, en donde se consolidarían las bases y fundamentos de los programas educativos del diseño que siguen teniendo gran influencia en los currículos actuales. Fue hasta entonces que esta influencia empezó a permear a nivel mundial, la enseñanza del diseño se empezó a incorporar en las universidades y en México en 1962, se abrió la Escuela de Diseño y Artesanías (EDA) a petición del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), con una carrera técnica de diseñador artesanal que presentaba el proceso formativo del diseño orientado sobre la base de un concepto integral que la llevó a transformarse en el año de 1966 en diseño artístico industrial y para 1967 se abrió la carrera de diseño gráfico y empaques, sin mucha aceptación y con baja demanda al mismo tiempo que la Universidad Iberoamericana lanzaba un plan de estudios con una duración de cinco años y 1973 se crearon las licenciaturas en Diseño Gráfico y de Comunicación Gráfica en la UNAM y así, fueron surgiendo otras y expandiéndose cubriendo todas las zonas del país.

Un dato obtenido del portal Forbes del año 2014, refiere que: “En México, existen actualmente 332 universidades donde se imparte la licenciatura en diseño gráfico, sin embargo, son pocas las instituciones que ofrecen un plan de estudios acorde a las necesidades del mercado laboral” Cifras del Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) indican que la tasa de desempleo para los diseñadores es poco mayor al 1% que el promedio a nivel nacional.” (*FORBES, 2014*)

Es evidente que, en 6 años, no se han realizado grandes cambios, y que las y los egresados de las distintas universidades, sufren las consecuencias de la buena o mala formación que han recibido, la mayoría de los programas académicos no presentan esquemas innovadores que les proporcionen las herramientas necesarias para atender las demandas del mercado actual, son escasas las propuestas y las estrategias que incorporen el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y que estén orientadas hacia la generación de conocimiento respecto a la disciplina, y además les permitan la construcción de una epistemología propia. Sin embargo, se observa que, a más de 100 años del surgimiento de la Bauhaus, se siguen conservando en la mayoría de los planes de estudios, los principios que le dieron origen.

Estudio de caso

El estudio de caso se ha seleccionado dentro de las 332 universidades del país, por los siguientes motivos: el currículum de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM es en primer lugar en donde las investigadoras por más de 27 años han podido observar, desde su papel como docentes las distintas problemáticas que se han presentado en cada proceso de reestructuración. En segundo lugar, desde la experiencia al ser integrantes de algunos de los comités curriculares responsables de la actividad. Finalmente, por el deseo de lograr que la profesión del diseño logre el posicionamiento que ha buscado por muchos años, ya que es urgente que sus egresados representen la madurez que les otorga una licenciatura, bien orientada y con un programa de estudios acorde a las exigencias y necesidades actuales, que le proporcione las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos y las incertidumbres que requieren para incursionar en un mundo complejo.

Diseño Curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEM. (UAEM, 2015)

Desde esta perspectiva, el estudio se ha enfocado hacia el análisis del currículum versión 2015, que se instrumenta actualmente, y que es el resultado de un proceso de reestructuración al que le anteceden las versiones 1987, 1993, 2000, 2003, 2004. A priori se considera que durante 33 años se han hecho modificaciones al proyecto curricular y no se ha notado un salto intelectual que permita reorientar las acciones educativas hacia la profesionalización de las y los egresados; ya que, en el imaginario social, sigue prevaleciendo la idea del oficio sobre la de la profesión.

Los contenidos educativos, siguen ligados al arte y al dominio de las técnicas y procesos de producción, que fueron los principios de la Bauhaus, con la única diferencia que se establece a partir de la introducción de las tecnológicas, ya que se automatizaron los procesos y el uso del software se convirtió en la principal herramienta.

Por ello, se parte del análisis de los fundamentos de cada uno de los planes de estudio en donde se puede corroborar este planteamiento inicial desde la información obtenida en el documento del plan de estudios vigente (UAEM, 2015, pág. 16-17)

“El Plan 1987, se manifestaba que el diseñador debía tener una formación teórico-práctica acorde a las necesidades del país en un marco de responsabilidad y ética. En este plan de estudios se promovía una tendencia artística al considerar asignaturas como: Escultura, Grabado, Cine Club, Producción Artesanal, Escenografía, Aerógrafo y El Juguete Mexicano; aunque algunas de ellas fueran optativas es claro su sentido artístico”.

Como se puede leer, en el primer plan de estudios, existía una clara tendencia hacia el dominio de los sistemas de reproducción artesanales, empleados principalmente en las artes plásticas, no se consideraban asignaturas orientadas hacia el desarrollo de habilidades del pensamiento.

“El Plan 1993, se comenzaba a perfilar su quehacer como un ejercicio profesional. Se considera por primera vez que hay áreas de diseño que comparten un tronco común con otras licenciaturas, al mismo tiempo que reafirma las áreas propias del diseño gráfico y confirma, por su parte, una formación con bases teóricas y metodológicas. Se vislumbra el inicio de una formación con un sentir crítico”.

En este plan de estudios, se muestra el interés de incorporar asignaturas que le dieran la posibilidad al estudiantado de desarrollar un sentido crítico, sin embargo no se puede identificar concretamente hacia donde se orientaba el enfoque interdisciplinar sobre el que se hace mención, por lo tanto no existe claridad en las intenciones.

“El plan 2000, se define la formación del diseñador gráfico como un profesional que resuelve problemas de comunicación gráfica en donde aplica conceptos en forma creativa, aunado al desarrollo de un proceso de investigación e interdisciplinariedad.”

Este plan de estudios es el que probablemente contiene la intención de colocar la profesión en otro nivel, al enfatizar la investigación, la interdisciplina, y los procesos de gestión creación en vías de la generación de conocimiento.

“El plan adenda 2003, plantea un objetivo cuya característica es hablar de un profesional con habilidades técnicas y comunicativas en el ejercicio del diseño grafico; sin embargo, quedó pendiente explicar quién es, qué hace un diseñador gráfico y cuál es su campo de desarrollo”

En este plan, lejos de notar la continuidad de la intención del plan 2000, se nota un retroceso debido a que no es posible identificar hacia donde se dirige, porque además se vuelve hacer énfasis en el desarrollo de las habilidades técnicas, se olvida el énfasis en la investigación y la ruta para la generación de conocimiento.

“El plan 2004, proyecta la labor del diseño gráfico como un profesionista integral, calificado, metódico y creativo que soluciona problemas de comunicación visual, en un marco regulado por valores. Se percibe que el contenido del plan de estudios refiere los conceptos de gestión y emprendimiento que resultarán en un perfil de autoempleo”

El plan 2004, refiere una intención respecto a incorporar los valores como si se tratará de algo que podría innovar el proceso de formación integral al que se hace referencia, cuando tendrían, que estar de manera natural incluidos en todas las actividades académicas, la labor se enfatiza en el profesionista que esta capacitado y es además metódico, lo que puede limitar la divergencia de sus conocimientos hacia el campo

laboral y seguir siendo una de las causas que han impedido la resignificación de la profesión y su propia vocación,

“El Plan 2015, tendrá como objeto de estudio la imagen en tres niveles (material, formal terminativo y formal motivo) los cuales permiten comprender la complejidad y totalidad desde donde se aborda y desde ahí ser capaz de designar y gestionar discursos particularmente visuales, por medio de sistemas comunicacionales estratégicos para la intervención de realidades, enfocados hacia la experiencia del usuario, en su beneficio y el de su entorno”.

Finalmente, el plan vigente, se aleja de los anteriores y se traslada al campo disciplinar de los estudios visuales, dando prioridad a la imagen y su tratamiento, separando la razón de ser de la disciplina, se enfoca solo en la construcción de discursos visuales enfocados en la experiencia del usuario, dificultando la relación con el quehacer del diseño gráfico y su prospectiva para atender las expectativas de los tiempos actuales.

En términos generales se puede afirmar que, durante 33 años, el desplazamiento de estos planes ha sido poco significativo, y que las disimilitudes que existen entre las distintas versiones derivadas del proceso de reestructuración no han contribuido a su engrandecimiento y transformación; en términos coloquiales, se podría pensar que solo “se le ha dado la vuelta a la tortilla”. La falta de una epistemología de diseño puede ser una de las causas, ya que las teorías que han apoyado a los diseñadores hasta estos días han sido las mismas, la investigación ha sido poca y no se ha capitalizado incluso se ha diluido y esta en riesgo de desaparecer, ya que la estrategia del examen de egreso (EGEL del CENEVAL)³ ha contribuido a ello.

Los egresados en su mayoría no han logrado destacar, ni posicionarse a nivel competitivo, y los que lo han hecho, es porque se han valido de otros estudios complementarios como: especialidad, maestría y doctorado, o incluso han tenido que migrar a otros países para obtener otros enfoques contextuales.

Los perfiles de egreso, se han diseñado de tal forma que han depositado en los y las egresadas la idea de aplicar los conocimientos adquiridos en la producción, y esto de alguna manera permite la continuidad del ejercicio de un oficio, más que una profesión; por ejemplo, en su última versión el perfil del egresado se presenta de la siguiente manera:

“El egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de México contará con los elementos teóricos, metodológicos y prácticos para su intervención en aspectos que conciernen a la comunicación gráfica; responde a un profesional con la capacidad de dirigir, coordinar, asesorar, evaluar y proponer proyectos de imagen gráfica, dar seguimiento e innovar para intervenir

³ El Examen General para el Egreso de la Licenciatura en Diseño Gráfico (EGEL-DISEÑO) es una prueba de cobertura nacional que evalúa el nivel de conocimientos y habilidades académicas necesarios para iniciarse en el ejercicio profesional de los recién egresados de la licenciatura. (CENEVAL, s.f.)

realidades, enfocados hacia la experiencia del usuario, en su beneficio y el de su entorno. Será un profesional cuyos valores éticos se encuentran comprometidos consigo mismo y con la sociedad.” (UAEM, 2015 pag.133)

Al establecer la relación entre el objetivo y el perfil de egreso, es evidente que no se han considerado aspectos importantes como los relacionados con la imagen y los tres niveles en los que la ubican, como se observó en el objetivo, se hace más énfasis en el discurso visual que no se menciona en el perfil de egreso. Por consiguiente y en términos generales no se encuentran los elementos que oriente la formación hacia los procesos de pensamiento y reflexión crítica enfocados a la generación de un conocimiento general que les permita contribuir desde su propio proceso formativo al fortalecimiento de la epistemología de la disciplina, por lo que se concluye que no se establecen los elementos para lograrlo.

En la misma línea, es difícil ubicar tanto en el objetivo como en el perfil de egreso, la escuela de pensamiento y la prospectiva que debe integrar una formación completa, con la idea de lograr que las y los egresados, sean agentes de cambio y poseedores de herramientas que les permitan enfrentar las incertidumbres y los desafíos actuales.

Propuesta

Los Siete Saberes Necesarios de la Educación del Futuro: la opción para el diseño de los nuevos planes de estudio de las licenciaturas en diseño gráfico.

El marco de referencia en el que se sitúa la investigación es la teoría de la complejidad de Edgar Morin. Para ello se ha recurrido a la interpretación desde el enfoque de Emilio Roger Ciurana, en la introducción al pensamiento complejo

Ciurana, introduce al pensamiento complejo en conjunción con Morin recomendando “que en esta era de crisis generalizada, y de bifurcaciones, solo hay dos salidas: la primera es una falsa salida, poner parches sobre los agujeros que van surgiendo en un modo de pensar y actuar cada vez más asfixiante por su unidimensionalidad, o la segunda, entrar en lo que podemos denominar la era de la complejidad y de la incertidumbre: una era que exige repensar el legado de la modernidad reilustrar la ilustración, sustituir la metáfora del *hombre-linterna* por una re teorización del hombre en torno a la idea de hipercomplejidad (complejidad propiamente antropológica) una era en la que la incertidumbre nos va a acompañar como nos acompaña nuestra sombra al caminar, de ahí que sea también una era creadora, una era en la que las estrategias primen sobre los programas, una era en la que la acción social y política tenga sentido de la complejidad y de la aleatoriedad, tenga sentido de la ecología de la acción. Una era en la que se nos impone un nuevo pragmatismo”. (Ciurana E. R., 2007, pág. 16)

Así, desde el paradigma de la complejidad en el pensamiento de Edgar Morin, se formula el objetivo de esta investigación: *analizar el perfil de egreso del plan de estudios para conocer su proyección profesional y prospectiva, así como, su pertinencia respecto a las exigencias en el campo de la ciencia, la tecnología y la sociedad en la época actual*. Con la finalidad de trazar una perspectiva hologramática que incorpore los principios del pensamiento de la complejidad aplicado al campo de los saberes académicos y la transdisciplina como la guía para el diseño de un nuevo plan de estudio.

El pensamiento de la complejidad como lo afirma Ciurana, “tiene como uno de sus principales horizontes situarnos en un espacio mental nuevo, en una nueva ecología del espíritu que propone una racionalidad abierta multidimensional evolutiva, una razón desracionalizada”. (Ciurana, 2007, pág. 37)

Considerar una relación paradigmática supone que se deberán establecer las relaciones a partir de los principios epistemológicos de la teoría de la complejidad que deberá ceñirse a la relación sujeto-objeto como el elemento fundamental para la construcción de la nueva realidad en la que se pretende colocar a la disciplina del diseño, que permitirá abrir la posibilidad para reorientarla con una perspectiva diferente desde el enfoque de los siete saberes necesarios de la educación del futuro y redefinir su objeto de conocimiento.

Así como también lo refiere Ciurana, “La complejidad moriniana no es completud: es articulación, conocimiento multidimensional, ruptura con la línea y la idea de un conocimiento perfecto y total, intento de establecer un diálogo con lo real lo menos mutilante posible, y en este sentido, efectivamente, se trata de un pensamiento menos desmesurado y menos híbrido que el pensamiento simplificador, reductor”. (Ciurana, 2007, página 370)

Ya en el diálogo directo con Morin, (2012), “la realidad educativa debe ser modificada a partir de tres aspectos:

1. La diversidad: La vida tiene multitud de formas y los colectivos deben favorecer este hecho al hacerlo favorecemos la creatividad y la inclusión en el aula la educación debiera tener la capacidad de generar espacios de seguridad y acompañamiento que generen las sinopsis necesarias para el desarrollo cognitivo emocional y corporal ajustándose siempre a las múltiples capacidades del ser humano.
2. Auto-organización: Debemos generar dinámicas auto organizativas que lleven al alumno a ser autónomo y responsable de la dinámica del aula
3. Cooperación: Llevamos muchos años trabajando individualmente hoy en día sabemos que el desarrollo se genera en la interacción de diferentes individualidades que crean una red de crecimiento común”.

Morin, habla de hacer una reestructuración en la educación para este nuevo siglo y según sus palabras esa reorganización no se refiere al acto de enseñar sino la lucha contra los defectos del sistema cada vez mayores por ejemplo: *“la enseñanza de disciplinas separadas y sin ningún intercomunicación produce una fragmentación y una dispersión que nos impide ver cosas cada vez más importantes en el mundo, hay problemas centrales y fundamentales que permanecen completamente ignorados u olvidados y que sin embargo son importantes para cualquier sociedad y cualquier cultura”*. (Morin, Edgar, 2012)

Incorporar los principios de un pensamiento complejo al diseño de un plan de estudios, obedece a la reflexión crítica que por más de 27 años de experiencia docente se han podido observar. Para ello con la información obtenida desde un enfoque cualitativo a nivel exploratorio y después de realizar el análisis, se optó por considerar a los siete saberes como las categorías que dieron la posibilidad de ubicar en cada una, los indicadores que deben ser considerados para el diseño de un nuevo plan de estudios, desde una perspectiva cuasi explicativa.

Definición de las categorías e indicadores

Documento de referencia: “Siete saberes necesarios de la educación del futuro (Morin, 1999)

Indicadores respecto al análisis sobre los fundamentos pedagógicos del plan de estudios desde “Los Siete Saberes Necesarios de la Educación del Futuro”	
Categorías	Indicadores
1.Reconocer las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión	<ul style="list-style-type: none"> • Los fundamentos pedagógicos, no consideran las características plurales del ser humano • Para afrontar los nuevos retos requieren conocer los principios que dan origen a los procesos de pensamiento del diseño ya que han permanecido ciegos porque no se preocupan por hacer conocer lo que es conocer. • Educar la mirada, se hace desde la imagen, pero no focalizan lo que debe mirarse y desde donde. La interrogante será ¿cómo construir la mirada? Se deben proporcionar las herramientas para lograr construir y generar el propio conocimiento. • Errores Intelectuales y errores de la razón, se centran en suponer que se tiene el dominio absoluto del conocimiento de la disciplina • Las cegueras paradigmáticas: los fundamentos de la Bauhaus que han permeado por más de 100 años. • La Noología, La endogamia en los comités curriculares, la imposibilidad de permitir la entrada a nuevas formas de ver el diseño, por la inseguridad y la negación como resistencia al cambio y a la incorporación de otras escuelas de pensamiento

	<ul style="list-style-type: none"> • La incertidumbre del conocimiento, al no saber hacia donde dirigir los esfuerzos y estar alejados del conocimiento sobre las funciones mentales y culturales, para enfrentar las incertidumbres.
2. Los principios del conocimiento permanente	<ul style="list-style-type: none"> • Los conocimientos sobre la disciplina del diseño están fragmentados, se debe observar con detenimiento las características del contexto y el comportamiento de los actores que en ellos intervienen. • El enfoque del proceso de aprendizaje debe estar encaminado a dar respuesta a las necesidades de un mundo globalizado • La multidimensionalidad depende de la pertinencia del conocimiento para nutrir la epistemología del diseño. • La educación en el diseño debe promover la inteligencia en todas las esferas del ser humano en toda su complejidad
3. Enseñar la condición Humana	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño debe ser el medio que de cabida a todas las formas de diversidad • El campo social debe permitir incursionar en la diversidad de lenguas, culturas y organizaciones sociales • Las acciones educativas deben estar encaminadas hacia el campo de la cultura por lo que las creencias, las ideas, los valores y los mitos deben ser acogidos para permitir que a partir de la diversidad se logre la unidad. • Evitar la fragmentación de las disciplinas y participar desde ellas para la formación integral, reconociendo todas las formas de relación entre los seres humanos en el marco de respeto, compromiso, solidaridad y fraternidad.
4. Enseñar la identidad planetaria	<ul style="list-style-type: none"> • La era de la conciencia o la nueva era del planeta requiere que desde la educación se promueva la conciencia antropológica que reconoce la unidad en la diversidad. • Deben introducirse en los procesos de pensamiento la conciencia ecológica, y la responsabilidad cívica terrenal, con responsabilidad y solidaridad para mantener vivo el planeta.
5. Enfrentar las incertidumbres	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar a las y los estudiantes para poder incursionar en un mundo incierto. • Diseñar estrategias para que puedan navegar en océanos de incertidumbres a través de certezas que construyan desde su propio conocimiento, que sean convincentes y puedan apropiarse de ellas. • Alejarse de los conceptos deterministas que han marcado hasta ahora las teorías del diseño y sus enfoques. • Plantear otras posibilidades a partir de las experiencias de los que han incursionado en otras áreas, en donde es posible hacer la intervención del diseño y que antes hubieran sido impensable y correr riesgos. • Desestabilizar sus propios saberes y ponerlos en crisis para ordenar nuevamente su conocimiento, pero ahora abierto a otras posibilidades
6. La enseñanza de la comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • Dar cabida a las distintas posibilidades de comprensión del otro, la tolerancia, el respeto, el compromiso y la ayuda mutua, serán los factores determinantes para mejorar las relaciones entre los seres humanos.

	<ul style="list-style-type: none"> • La evolución de los seres humanos dependerá de la relación con el otro y su comprensión, sin conocimiento es difícil llegar a lograrlo por lo que se hace urgente salir del estado bárbaro de la incompreensión a la que se ha llegado hoy en día. • Incluir la ética desde la comprensión de los otros, así como, lo menciona Morin, “<i>el bien pensar</i>” y la introspección podrán ser los elementos que equilibren las relaciones, reconocer las debilidades será una de las vías para generar y enriquecer el conocimiento.
7.Ética del género humano	<ul style="list-style-type: none"> • La educación debe orientarse en un clima de democracia que permita el respeto entre los individuos y la sociedad, formarse en la conciencia de que los sujetos son individuos que forman parte de una sociedad que habitan el planeta tierra y que es el único hogar que tienen. • Integrar el concepto del genero humano, para reconocer su misión como parte de este y poder contribuir al cuidado individual emprendiendo acciones para vivir correctamente.

Fuente: Elaboración propia (Morales y Portilla, 2020)

Consideraciones finales, en el camino de encumbrar la profesión del diseño gráfico

Como se ha podido observar, introducir los principios del pensamiento complejo al diseño de un nuevo plan de estudios, requiere de considerar a todos los actores involucrados en el proceso de aprendizaje primero como seres humanos, después llevarlos a través del proceso hacia la comprensión del ser, para reconocer las debilidades respecto a lo que suponen conocer y lo que les falta por aprender, para reconocer y aceptar al otro; apreciar las bondades que les ofrece el planeta que es el único lugar que tienen para vivir y con el que tienen que aprender a relacionarse y que es, en donde tendrán la oportunidad de crecer y construir su proyecto de vida y estar preparadas y preparados para enfrentar las incertidumbres y los nuevos desafíos.

Aunado a ello vendrá lo secundario, y no menos importante: **aprender a aprender** los principios de la disciplina acordes a las necesidades actuales para generar nuevos conocimientos. **Aprender a hacer** hasta lograr la excelencia aplicando los conocimientos adquiridos desde distintos enfoques disciplinarios que no estén fragmentados y que les permitan integrarlos para desplazar el campo de posibilidades desde otros enfoques y perspectivas. **Aprender a ser** desde la disciplina con conocimiento y principios éticos desde el aprendizaje de la comprensión del otro, orientar pensamientos positivos desde su propia complejidad, para hacer frente a las incertidumbres de la nueva era y encumbrar su profesión. **Aprender a convivir** con los demás, con actividades encaminadas hacia la comprensión de la diversidad humana y la aceptación de todas las formas, eliminar las creencias y los estereotipos respecto a las diferencias que han deshumanizado los procesos de relación entre los seres humanos en un mundo complejo.

Referencias

- CENEVAL. (s.f.). *Exámenes generales para el egreso de la licenciatura*. Recuperado el 14 de septiembre de 2020, de <https://www.ceneval.edu.mx/disenio-grafico>
- Ciurana, E. R. (2007). *Introducción al pensamiento complejo de Edgar Morin* (Vol. 1). Guadalajara, Jalisco, México: Universitaria, Universidad de Guadalajara, centro Universidades del Norte.
- al, J. F. (1993). *La ESIME en la Historia de la enseñanza técnica*. Recuperado el 13 de septiembre de 2020, de Educación:
http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/terminos/ter_e/esc_artes.htm#:~:text=En%20M%C3%A9xico%20se%20conoce%20de,por%20influencia%20de%20Lucas%20Alam%C3%A1n.&text=Posteriormente%20en%201856%20Comonfort%20decret%C3%B3,tampoco%20tuvo
- FORBES. (24 de abril de 2014). *¿Diseño gráfico caarrera prometedora?* Recuperado 12 de septiembre de 2020, de FORBES: <https://www.forbes.com.mx/cual-es-el-panorama-del-diseno-grafico-en-mexico/#:~:text=En%20M%C3%A9xico%20existen%20actualmente%20332,las%20necesidades%20del%20mercado%20laboral>.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios de la educación del futuro* (Vol. 1). (UNESCO, Ed.) Paris, Francia: UNESCO.
- Morin, Edgar. (2012). *cisolog. siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Recuperado el 8 de septiembre de 2020, de Los siete saberes necesarios para la educación del futuro:
<https://cisolog.com/sociologia/los-siete-saberes-necesarios-para-la-educacion-del-futuro/>
- ONU. 2015. *Agenda 2030 para el desarrollo sostenible. Organización de las Naciones Unidas*. Recuperado el 16 de septiembre de 2020, de ONU: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>
- UAEM . (2015). *Proyecto Curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico* "=/!%. UAEM, Dirección de Estudios Profesionales. Toluca: UAEM.

Encumbrar la profesión del Diseño Gráfico

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

EXCLUIR CITAS	DESACTIVADO	EXCLUIR COINCIDENCIAS	< 1%
EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA	ACTIVADO		