



1 de Agosto de 2013 | Vol. 14 | Núm. 8 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

DISEÑO EDUCATIVO: CAMPO FÉRTIL PARA LA INCURSIÓN DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE PERMANENTE

María Eugenia Guerra Meza

DISEÑO EDUCATIVO: CAMPO FÉRTIL PARA LA INCURSIÓN DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE PERMANENTE

Resumen

El diseño gráfico abarca distintos ámbitos de la comunicación, no obstante, el diseño educativo se ha dejado de lado, tanto por los diseñadores, como por las instituciones dedicadas a formar comunicadores gráficos.

“ El docente establece la intencionalidad educativa y el especialista gráfico interpreta los datos, trasladándolos al lenguaje visual. ”

Si especialistas, profesionales y estudiantes de la comunicación visual escudriñan los dominios de la educación y el aprendizaje, encontrarán campo fértil para el desarrollo de una comunicación no manipulativa, más al servicio de la sociedad y en apoyo al crecimiento de grupos en desventaja. El uso de programas de diseño, en conjugación con las nuevas tecnologías permitiría el acceso amable de los individuos al conocimiento, así como el intercambio de información con fines pedagógicos y no solamente recreativos, a través de materiales didácticos elaborados ex profeso para dar solución a las necesidades de los educandos.

Palabras clave: Diseño gráfico; educación permanente; aprendizaje; comunicación educativa.

INSTRUCTIONAL DESIGN: FERTILE FIELD FOR DESIGNER RAID IN LIFELONG LEARNING

Abstract:

Graphic design involves various fields of communication; however, educational design has been neglected both by the designers and the institutions dedicated to train graphic communicators.

If specialists, professionals, and students of visual communication study the domains of education and learning, they will find a fertile ground for the development of a non-manipulative communication. That will be on service to society and would enhance the development and growth of disadvantaged groups. The use of graphic design software along with the new technologies will allow friendly access for people to knowledge, as well as empowering information sharing for educational and not just recreational purposes.

poses. This will be reached through the use of didactic materials designed specifically to solve the needs of learners.

Keywords: *Graphic design; lifelong education; learning; educational communication.*

DISEÑO EDUCATIVO: CAMPO FÉRTIL PARA LA INCURSIÓN DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE PERMANENTE

Introducción

El presente trabajo es resultado de la continua reflexión acerca de lo que implican y han implicado a lo largo del tiempo los procesos educativos y de cómo el diseño gráfico puede intervenir en ellos, el objetivo es revalorar el papel que juega el diseño gráfico en el ámbito educativo, presentándolo como una opción irremplazable para favorecer el aprendizaje permanente.

Antiguamente se consideraba que la educación constituía un lapso restringido de la vida de las personas y se ubicaba al interior de las instituciones educativas. El concepto actual nos lleva a ver que la educación se da a lo largo de toda la vida, que somos aprendientes permanentes, que toda situación o experiencia cotidiana constituye una oportunidad de aprendizaje y que de este modo nos vamos construyendo cada día.

Se inicia dando un panorama general de lo que es la educación permanente y el aprendizaje permanente, para después exponer la relación del diseño y la comunicación educativa.

Por último se aborda la relación diseño-educación para evidenciar la amplitud del escenario educativo para ubicar el diseño como la disciplina capaz de contribuir a optimizar los medios instruccionales, así como proponer nuevos métodos y estrategias de aprendizaje que democratizen la educación, acaben con el analfabetismo y promuevan el desarrollo de las naciones en crecimiento.

La Educación Permanente, ¿qué es?

El concepto de Educación Permanente es resultado de la nueva concepción del hombre como un ser que se educa a lo largo de toda la vida -no solamente en la edad escolar-, y desde la conciencia de que la convivencia en sociedad ofrece grandes posibilidades educativas, llevando el proceso educativo más allá de los límites del aula.

Ahora sabemos que la educación permea todas las actividades humanas: el traba-

jo, el transporte, el cine, el ocio, los medios de comunicación de masas, bibliotecas, cibercafés, etc., "son agentes que de un modo u otro afectan el proceso educativo de las personas a lo largo de toda su vida" (Tunnerman, 1995).

Escotet (citado por Tunnerman, 1995) establece ocho principios en la educación permanente:

1. La educación es un proceso continuo. La capacidad de educar permanentemente y, por tanto, el perfeccionamiento educativo es un proceso continuo a lo largo de la vida.
2. Todo grupo social es educativo. La educación permanente reconoce como organismo educativo a toda institución social o grupo de convivencia humana, en el mismo nivel de importancia.
3. Universalidad del espacio educativo. La educación permanente reconoce que en cualquier lugar puede darse la situación o encuentro del aprendizaje.
4. La educación permanente es integral. La educación permanente se define a sí misma desde la persona, localizada en un tiempo y en un lugar específico –en una sociedad o trabajo determinado- y se interesa profundamente por el desarrollo y crecimiento de la persona en todas sus posibilidades y capacidades.
5. La educación es un proceso dinámico. Las acciones educativas se conciben en procesos dinámicos y necesariamente flexibles en sus modalidades, estructuras, contenidos y métodos porque, de manera imprescindible, deben partir de un contexto social específico, al servicio de grupos sociales determinados y para determinados fines dentro del trabajo y ocio creativo.
6. La educación es un proceso ordenador del pensamiento. La educación debe tener por objetivo que la persona logre, en primer término, un ordenamiento de los múltiples conocimientos acumulados de manera tal, que pueda comprender su sentido, dirección y utilidad. Igualmente, que pueda jerarquizar su propio pensamiento ante la vida y que le dé sentido profundo a su propia existencia en el trabajo y en el uso del tiempo libre.
7. El sistema educativo tiene carácter integrador. Un sistema educativo o microsistema, debe estar coordinado con los restantes sistemas que conforman el macrosistema social.
8. La educación es un proceso innovador. Se trata de buscar nuevas formas que satisfagan eficaz, adecuada y económicamente las necesidades educativas que se generan en el presente y, especialmente, en el futuro inmediato. Los principios de la educación permanente exigen innovaciones reales y profundas en el campo de las acciones educativas" (1991).

El concepto de aprendizaje permanente se desprende naturalmente del de la educación permanente y abarca, como lo establece la UNESCO, "el aprendizaje en todas las edades y modalidades, en sus distintas manifestaciones: formal, no formal e informal". El aprendizaje permanente como experiencia, lleva al individuo a la construcción continua de sí mismo, de sus saberes, sus aptitudes, su capacidad de juicio y de decisión; le abre el camino para adquirir nuevas competencias, mejorar su interacción social, con su entorno y consigo mismo.

Foto: Edith Valle.



El diseño, sus objetos, sus funciones

El diseñador cumple una tarea social fundamental, pues como intermediario de la comunicación, interpreta hechos y acontecimientos, por lo mismo, tiene la responsabilidad de estar al tanto de los cambios políticos, sociales, tecnológicos educativos y culturales que se suscitan, para comunicarlos a través de su lenguaje.

Los objetos de diseño forman parte de nuestro entorno cotidiano, ponen al hombre en conexión con la naturaleza (una vasija para contener agua), relacionan entre sí a los individuos (unas copas en una reunión social, un periódico); y son "portadores de un plus de significación que les permite funcionar, también como <designantes>, denotadores o connotadores de estatus socio-económico, ideales estéticos del consumidor, punto de vista moral del usuario, etcétera". (Llovet, 1981); asimismo, contribuyen con los procesos educativos, en la educación formal, a través de libros, esquemas, revistas, interactivos y otros; en la educación no formal, la que se da con fines formativos fuera de una entidad escolar (por ejemplo empresas o instituciones), utiliza vídeos, presentaciones, manuales, etc.; en la educación informal, por medio de museografías, señalizaciones, manuales, entre otros materiales.

Para la creación de objetos, el diseñador debe examinar los problemas dentro de su contexto, desarticularlos, analizar las partes y de manera creativa y racional proponer soluciones, condicionadas, siempre, a la función que cumplen dentro del entorno social en que se insertan. Los objetos de diseño, a pesar de formar parte de nuestro entorno cotidiano, o quizá debido a esto, son percibidos muy lejos de lo que implica el proceso de su producción. El desarrollo de una imagen requiere mucho más que la intención de quien la realiza, pues diseñar implica el conocimiento de la disciplina misma y de las disciplinas en las que se encuadra el problema diseño.

El diseño educativo perdió vigencia en años recientes, en tanto escuelas y profesionales de la comunicación visual dirigieron la mirada hacia la publicidad, de modo que

conceptos como producto, mercado, cliente, nicho, y otros, se instalaron en todos los ámbitos y llevaron a la confusión de la diferencia fundamental entre la comunicación persuasiva y la comunicación educativa, así, el alumno se convirtió en cliente/producto y se habló de hacer campañas publicitarias "educativas", este enfoque comercial de la educación surgió debido a que, como lo expone Daniel Prieto: "El diseño dominante en nuestra sociedad, el que ocupa la casi totalidad de la práctica y de los mensajes, el que es apoyado y distribuido mediante inmensos recursos económicos nació y se sostiene como un requerimiento del desarrollo capitalista" (1994).



Foto: Daniel Macías.

El diseñador-publicista comprende la complejidad que implica el desarrollo de las campañas publicitarias y la posición que ocupa dentro del proceso en el que intervienen diversos especialistas como administradores, mercadólogos, ingenieros, psicólogos, etc. A través de su lenguaje persuasivo y autoritario, la imagen publicitaria informa al consumidor sobre las cualidades de los productos y de los servicios, motivándole y convencéndole de modificar sus gustos, orientando su preferencia con el fin de aumentar las ventas.

"Como contraposición, el lenguaje verboicónico, aunque con una arraigada tradición educativa, ha vegetado a nivel de empirismo a veces ni siquiera presionado por la creatividad. De aquí que el nivel tecnológico de la publicidad supere, con mucho, al de la educación". (Rodríguez, 1977). El diseño publicitario, a diferencia del didáctico, ha desarrollado ampliamente sus estrategias y mecanismos de comunicación, en este campo existe claridad sobre la importancia del perceptor a la hora de diseñar y de que las relaciones interdisciplinarias son indispensables para lograr óptimos resultados que correspondan a los fines de los grandes capitales. El diseño didáctico, por su parte, poco ha hecho por desarrollar estrategias de comunicación, que respondan a las necesidades educativas actuales de la sociedad.

La imagen didáctica (su producción) ha estado en manos, principalmente, de docentes y educadores, los que, aunque expertos en su especialidad, no lo son en comunicación visual. De ahí que, a pesar del uso de tecnología avanzada, los mensajes utilizados carecen de los elementos necesarios para establecer una efectiva comunicación docente-alumno.

El diseño didáctico, según Prieto (1994), aun dentro del sistema dominante en la educación, puede ser una alternativa de mayor referencialidad y enriquecimiento perceptual, pues así como existe un diseño impuesto y necesario para el desarrollo capitalista (para la promoción de mercancías), también existe un diseño requerido por instituciones y organizaciones que, a pesar de todo, ocupan amplios espacios dentro de la sociedad con intenciones educativas.

Diseño y educación

Dentro de los procesos alternativos de comunicación, el diseño es un instrumento vital para la educación, pues a través de la información no se busca lo trivial ni lo impactante, sino un conocimiento más en profundidad y un enriquecimiento perceptual. No es lo mismo diseñar para vender mercancías que diseñar "para impulsar cultura, con todos los matices que esta última expresión tenga". (Prieto, 1994).

José Luis Rodríguez Diéguez (1977), distingue la comunicación en general de la comunicación educativa. Desde la óptica de la educación, distinguió dos variables: la teleológica y la tecnológica, asociada la primera a la actividad educativa y la segunda a la actividad didáctica.

La comunicación implica que el diseñador tome en cuenta las necesidades del destinatario, su situación social, el contexto, la ideología, creencias, grupo social o institucional, edad, género, cultura; además, que conozca las reglas de producción de imágenes y así construir significados.

En el salón de clases se trabaja con gran cantidad de significados, desde los que son intencionales pues forman parte del propósito del sistema educativo y del docente, hasta los no intencionales que pueden favorecer, indirectamente, el proceso de enseñanza-aprendizaje, entorpecerlo o incluso impedirlo, en el campo del diseño didáctico, docente y comunicador visual trabajan en conjunto para la producción de materiales que cumplan con un fin didáctico preestablecido.

Partiendo de los lineamientos de lo que se entiende como educación permanente, el diseño tendría que fungir como instrumento para el análisis, la crítica, la reflexión y para promover la interacción maestro-alumno, alumno-alumno; favorecer: el aprendizaje significativo, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje solidario; además de propiciar el autoaprendizaje.

Como parte de las estrategias de aprendizaje y con el fin de optimizar este proceso, el profesor planea un conjunto de actividades a realizar por sus alumnos. Para ello echa mano de diversos materiales instruccionales que le sirven de apoyo como: libros, láminas, esquemas, pizarrón, vídeos, pantallas en multimedia y diversas herramientas de aprendizaje como mapas conceptuales, mapas mentales, cuadros sinópticos, entre otros.

Parece ser que pocos son los comunicadores visuales conscientes de la necesi-

dad del diseño gráfico en el campo educativo, sin embargo, educadores y pedagogos comienzan a reparar en la importancia del adecuado uso de los elementos gráficos que componen los materiales didáctico/visuales, así lo manifiesta Rosa María Garza en su libro "Aprender cómo aprender", estableciendo que existen:

"Factores visuales que ayudan o dificultan la organización de los contenidos; por ejemplo, la variedad en el color, en las dimensiones y en la intensidad de la presentación de gráficas, la intensidad en los trazos de los segmentos relevantes de una gráfica, el uso permanente de un cierto color e intensidad para realzar la importancia de un concepto determinado, la distribución de información en las distintas zonas de visión, las relaciones de espacios al presentar lo relevante y lo secundario, etc. Es muy común que en los textos se manejen estas variables relacionadas con la percepción visual, para enfatizar la importancia de algunas expresiones y distinguirlas del material menos relevante" (2000).

Actualmente se entiende la comunicación educativa como el encuentro entre maestro y alumno que da lugar a una situación de enseñanza/aprendizaje, donde el alumno no se subordina al maestro ni el maestro al alumno, cada uno conserva su individualidad y cada persona tiene un sitio particular en este sistema de comunicación.

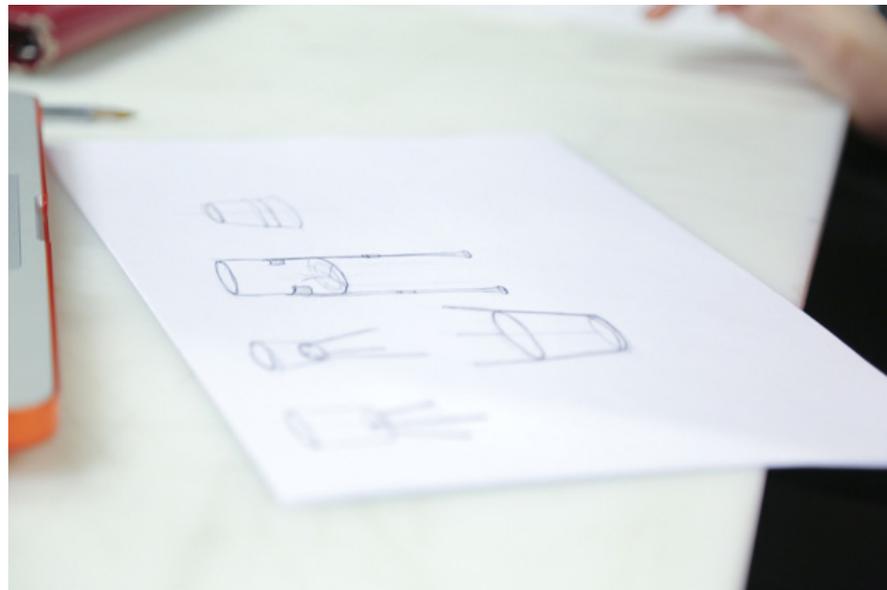


Foto: Edith Valle.

La educación permanente es, según Hummel, "la integración de todos los recursos docentes de que dispone la sociedad para la formación plena del hombre durante toda su vida", su objetivo es la adquisición de conocimientos para lograr el máximo desarrollo de la personalidad y de las destrezas profesionales del individuo en las diferentes etapas de la vida.

Con el diseño continuo de nuevas tecnologías educativas y el uso de sistemas orientados al autoaprendizaje, la educación se pone a disposición de un mayor número de personas.

"Mientras la sociedad de la información se desarrolla y multiplica las posibilida-

des de acceso a los datos y a los hechos, la educación debe permitir que todos puedan aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla, manejarla y utilizarla" (Delors, pág 18).

El diseño gráfico no está alejado de este desarrollo tecnológico, diversos programas de diseño permiten manipular imágenes de formas hasta hace poco inimaginables. El diseñador gráfico, como especialista y conocedor de los procesos comunicativos de la imagen, tiene como desafío la producción de diversos materiales visuales que favorezcan los requerimientos actuales de la educación y el aprendizaje permanente como: dispositivos o instrumentos para el autoaprendizaje, para el desarrollo del pensamiento crítico, de habilidades y competencias, para el aprendizaje colaborativo, etc. El diseñador gráfico, utilizando su creatividad, sus conocimientos tecnológicos y, en su caso, pedagógicos, tiene la posibilidad de crear nuevos métodos y sistemas de aprendizaje que permitan la democratización educativa y que flexibilicen los tiempos y formas de acceso al conocimiento.

Conclusiones



Foto: Edith Valle.

Hoy en día es inconcebible pensar en transmitir algunos contenidos, especialmente educativos, sin el complemento de la imagen, desgraciadamente, el exceso de imágenes está llevando al abuso de las mismas. Es ésta una de las razones por la que se ha considerado pertinente rescatar esta rama de la comunicación visual, pues su conocimiento ampliará el panorama de desempeño laboral de los egresados de diseño gráfico.

Por otro lado, pretende ser un instrumento para la reflexión de los involucrados en la labor docente haciéndoles conscientes de que cualquier material didáctico producido por un especialista de la imagen corresponderá congruentemente con las intenciones educativas de las instituciones, de los programas y de los profesores, pero, sobre todo, el diseño gráfico puede

ser un arma fundamental para apoyar "la gran tarea pedagógica de nuestra época: la de transformar a todos los 'individuos' en 'personas' y en ciudadanos plenos de nuestro planeta en crisis" (Bacal, 2000).

No cabe duda que el éxito del aprendizaje reside en que las condiciones de comunicación en el aula sean adecuadas y que los medios gráficos sean pertinentes en cada situación educativa y además se tomen en cuenta los códigos y las características físicas, sociales y culturales de los alumnos con quienes se interactúa.

En el contexto de la enseñanza, la organización de los datos cobra gran relevancia. Un buen mensaje didáctico cumple eficazmente con su objetivo, por eso, en la medida que, tanto los creadores gráficos, como los docentes adquieran conciencia de la importancia del lenguaje visual en el proceso educativo, se estará caminando hacia el logro de la educación de calidad, donde el aprendizaje significativo sea el objetivo fundamental.

La comunicación educativa, especialmente el diseño de materiales didácticos, requiere del trabajo de los especialistas de la educación, psicólogos, sociólogos, comunicadores, los que al reunir sus conocimientos, podrán establecer estrategias que ayuden a los estudiantes a construir su propio conocimiento.

El aprendizaje efectivo es resultado de alguna necesidad o interés del discente y ese interés debe ser considerado el punto de partida para la educación. En el aula, el maestro tiene la oportunidad de orientar a sus alumnos hacia la adquisición de la información que considera pertinente. Cuando el maestro utiliza apoyos visuales que son además complementados con el lenguaje verbal, está buscando concretar sus intenciones educativas en algo visible y audible. Ojos y oídos de los alumnos son los receptores de esas señales físicas concebidas por el profesor, las que cuando son seleccionadas y elaboradas acertadamente, facilitan la reconstrucción del mensaje a los estudiantes satisfaciendo su necesidad de aprendizaje.

Docente y alumnos comparten contenidos y conocimientos a través de mensajes, creados con signos diversos, en la búsqueda del aprendizaje significativo; para el intercambio comunicativo hacen uso de un lenguaje que debe ser común entre ambos. El medio, en este caso, son los recursos didácticos de que hace uso el docente para mantenerse en contacto con sus discentes y cumplir así, con su objetivo. El proceso y la interacción se desarrollan dentro de un contexto educativo que es determinante respecto de los contenidos a transmitir y el tipo de interacción entre los participantes del proceso educativo. El docente establece la intencionalidad educativa y el especialista gráfico interpreta los datos, trasladándolos al lenguaje visual.

Finalmente se concluye que la concepción ampliada de la educación como proceso permanente, abre el panorama de la comunicación visual, la que puede llevarse a cabo dentro de los límites de las instituciones educativas, pero también fuera de ellos y con el fin de incorporarse a lo que llamaremos comunidades educativas, grupos sociales que intercambian experiencias y saberes, rompiendo los límites del aprendizaje, por esto mismo, la necesidad social de aprendizaje sigue siendo campo fértil para la comunicación y el diseño gráfico.

Bibliografía

- [1] BACAL, Azril. *La Universidad Iberoamericana en el contexto de la globalización: una visión comprometida con el desarrollo sustentable y con la construcción de una cultura de justicia y paz en América Latina*. UNALM.S.I. 2000.

- [2] DELORS, Jacques. *La educación encierra un tesoro*. Santillana, Ediciones UNESCO [en línea]. Disponible en web: www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
- [3] GARZA, Rosa María. *Aprender cómo aprender*. 2ª ed. 2ª reimpresión México, Editorial Trillas/ITESM, Universidad Virtual, 144 pp, 1999.
- [4] PRIETO CASTILLO, Daniel. *Comunicación y diseño*. México: Ediciones Coyoacán, 1994.
- [5] RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica*. España, Editorial Gustavo Gili (Colección comunicación Visual), 198 pp, 1977.
- [6] TÜNNERMANN BERNHEIM, Carlos. *La educación permanente y su impacto en la educación superior* [en línea] 1995. Disponible en web: unesdoc.unesco.org/images/0012/001204/120441so.pdf
- [7] ZIMMERMANN, Yves. *Del diseño*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 166 pp, 1998.