
El Aprendizaje Basado en Investigación en el diseño gráfico. Una intervención en el contexto educativo mexicano

Karina Gabriela Ramírez Paredes

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

Introducción

El fortalecimiento de la investigación en diseño gráfico impulsa la colaboración multi, inter y transdisciplinaria en el desarrollo de proyectos en vinculación con los sectores público, social y empresarial. Lo anterior permite también diseñar e implementar nuevos y más efectivos esquemas para la generación, aplicación y transmisión de conocimientos sobre el diseño gráfico y su impacto en el desarrollo social, cultural y educativo. Bajo este esquema, el presente capítulo busca establecer el impacto de la investigación en el desarrollo académico del diseñador gráfico, con el fin de demostrar su importancia en los programas educativos mexicanos. Se expone el escenario actual del trabajo científico de la profesión proyectual, y se muestra una perspectiva a través de las voces de representantes de distintas academias que promueven la investigación del diseño gráfico en México, así como la tarea de los programas educativos de diseño gráfico; posteriormente se propone el Aprendizaje Basado en la Investigación como perspectiva didáctica para la formación de los diseñadores gráficos.

Finalmente, se presenta el *DiseñoLab*: Laboratorio de Intervención en el Diseño, cuyo propósito es impulsar el capital intelectual, creativo y proyectual de los diseñadores gráficos a través de procesos investigativos, para que por medio del trabajo interdisciplinario desarrollen capacidades y habilidades que favorezcan procesos de cooperación e interacción que permitan mejorar las situaciones o circunstancias sociales, culturales, académicas y empresariales a través de la comunicación visual.

Cita sugerida:

Ramírez Paredes, K.G. (2019). El Aprendizaje Basado en Investigación en el diseño gráfico. Una intervención en el contexto educativo mexicano. En REDINE (Ed.), *Estrategias y metodologías didácticas: perspectivas actuales*. (pp. 41-49). Eindhoven, NL: Adaya Press.

La investigación en diseño gráfico y su impacto en la formación del profesional. Contexto mexicano

Este apartado se plantea en virtud de que en el ámbito del diseño gráfico, por ser una disciplina joven en su práctica relacionada con la investigación, en México se cuenta con áreas poco exploradas. En la actualidad existe una ausencia de aproximaciones establecidas o estandarizadas para el estudio del diseño gráfico, y destaca la escasez de referentes con rigor científico dentro del ámbito. En apoyo a esta idea, Tapia (citado en Dirección General de Información UCOL, 2014) afirma que los estudios y las investigaciones en el ámbito del diseño gráfico en México son similares a las que se practican en el mundo, “muy divergentes, poco formalizados y no tienen un desarrollo cabal ni serio” (párr. 3). Con respecto a esta última aseveración, la postura de este trabajo, es que conforme la disciplina del diseño gráfico se posiciona en el ámbito social y académico, por lo cual se convierte en una disciplina madura, la investigación en el diseño gráfico comienza a tornarse más formal y seria; en cuanto atiende la necesidad de generar conocimiento para esta área. No obstante, desde que el diseño gráfico es reconocido como disciplina académica, surge el interés por vincularlo a la investigación. Resulta evidente que los esfuerzos desde el área académica seguirán siendo el impulso para que cada día tanto en México como en otros países de Latinoamérica, la investigación del y para el diseño pueda posicionarse y por tanto, se le otorgue su justo valor.

Es a partir de la creciente corriente de investigación sobre diseño gráfico que se estimula una reconceptualización de la profesión, y se va dejando a un lado al diseñador «reproductor visual» técnico, para dar paso a un diseñador gráfico profesional de la visualidad, que personifica a la innovación, que es emprendedor, activo, propositivo, con iniciativa y actitud creadora y prospectiva, que utiliza herramientas metodológicas y destrezas cognitivas para dar sentido a su labor. Tiburcio (2015) afirma que la objetivación que coloca al diseñador gráfico como productor de alto valor relacionado con el trabajo informacional, se refuerza con la postura de autores y teóricos, quienes hablan de la profesión del diseñador gráfico con capacidad de incorporarse en equipos de trabajo interdisciplinar, con conocimientos de alto nivel que pueda realizar aportaciones en beneficio de la sociedad, y que a su vez, sea parte de la dinámica y constante construcción cultural. Es por lo anterior que la investigación en diseño gráfico deberá estar orientada a mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de acciones diseñísticas que impacten precisamente en este ámbito; el esfuerzo se deberá traducir en un bien social y colectivo, por tanto incluyente, con miras a un posicionamiento de una disciplina madura y responsable.

Resulta fundamental el hecho de que los programas de formación dejen de ver al diseñador gráfico como un técnico y comenzarlo a ver como un investigador, capaz de influir en la sociedad mediante la valorización académica de la disciplina y la dimensión proyectual que ésta conlleva. Respecto a la investigación como factor indispensable en la enseñanza del diseño gráfico Tiburcio (2015) afirma lo siguiente:

[...] el diseño gráfico debería dejar de concentrar su quehacer en la reproducción (tecnológica) del medio, y concentrarse más en el mundo de las ideas, de los conceptos, de los códigos culturales visuales con los que de alguna manera siempre trabajó, pero que no necesariamente explotó a fondo (p.97).

En la misma línea de ideas, Rivera (2013) afirma, sobre la formación del profesional proyectual, lo siguiente:

[...] las instituciones universitarias deben evitar convertirse en simples formadoras de maquiladores profesionales y, por el contrario, garantizar la formación de analistas simbólicos. Para tal labor, deben “orientar la formación profesional hacia un perfil centrado en la investigación (desarrollo de habilidades), la creatividad (desarrollo de aptitudes) y la capacidad de emprender (desarrollo de intereses) (p.18).

De acuerdo con Zamora (2015) el reto que debe asumir la escuela es dejar de formar diseñadores de productos y promover más diseñadores investigadores capaces de generar estrategias y proyectos con impacto en esta vertiginosa y cambiante sociedad latinoamericana. Otros autores apuntan el hecho de que cualquier discusión sobre la investigación en diseño es propensa a malentendidos, una de las razones es que el dominio del arte y diseño es relativamente nuevo en un contexto universitario; dado que su cultura de la investigación es limitada, que hay una preferencia de la práctica profesional sobre la investigación y el personal poco cualificado en el nivel de doctorado, es de esperarse que el entendimiento de la naturaleza de la investigación sea limitado (Durling, 2002).

Resulta pertinente retomar la idea de Rivera, quien afirma¹ que “no estamos formando estudiantes preparados para establecer vínculos con sus pares de otras disciplinas y tampoco estamos educando jóvenes que puedan comprender y afrontar situaciones problemáticas, sino maquiladores de imágenes” (Rivera, 2013, p.34). Aunque las prácticas pedagógicas del diseño gráfico usualmente implican una mezcla de Estudio de Caso, Aprendizaje Basado en Proyectos y/o Aprendizaje Basado en Problemas (Barto, 2014), un primer ejercicio para comenzar a introducir la investigación en los programas educativos de diseño gráfico es la implementación del Aprendizaje Basado en Investigación (ABI), esto beneficiará a los docentes-investigadores y estudiantes de diseño gráfico, ya que la experiencia “transforma el salón de clase en una comunidad de indagación y mediante el diálogo genera conocimiento relevante al campo de estudio e integra un reporte de investigación como producto de aprendizaje” (Martínez y Buendía, 2005, p.6).

El ABI consiste en la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje con el propósito de conectar la investigación con la enseñanza, lo que permite la incorporación parcial o total del estudiante en una investigación, bajo la supervisión del profesor (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2017). La perspectiva didáctica visualizada en este apartado representa una innovación educativa en la enseñanza del diseño gráfico; para Barraza (2013): “una buena innovación es aquella que logra inte-

¹ Con base en el trabajo de Román Esqueda y Rodolfo Sierra, “El papel de la educación universitaria en el desarrollo de la creatividad del estudiante de diseño gráfico”, en Revista Encuadre, año 2004, 2(5). México: Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño.

grarse con otros componentes del proceso educativo o pedagógico para provocar una sinergia que conlleve a la mejora educativa” (p.16). Es por ello que se busca integrar el Aprendizaje Basado en la Investigación dentro del diseño, ya no solo se pretende implementar nuevas estrategias en la enseñanza del diseño gráfico, sino también analizar esas estrategias y construir conocimiento útil para la disciplina.

Respecto a la implementación de la investigación en los programas educativos, la perspectiva expuesta no solo resulta pertinente para el desarrollo científico de la disciplina, sino que también representa el enriquecimiento del proceso de aprendizaje del diseñador gráfico, esto le permitirá generar su propio conocimiento y ampliar sus capacidades cognitivas. En este orden de ideas, en el siguiente apartado se presenta una propuesta didáctica cuya intención es implementar el Aprendizaje Basado en la Investigación dentro del diseño gráfico.

***DiseñoLab*: Laboratorio de Intervención en el Diseño**

El *DiseñoLab*: Laboratorio de Intervención en el Diseño surge a partir de la necesidad de impulsar la práctica investigativa de los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León mediante el Aprendizaje Basado en la Investigación y la vinculación en proyectos relacionados con la sociedad civil, hacedores, comunidades artesanales, artistas, productores, investigadores, diseñadores, etc. El propósito es crear experiencias y aprendizaje que sirva a la solución de problemas desde un ámbito diseñístico-investigativo. El *DiseñoLab* tiene los siguientes objetivos:

- Conformar una red de investigadores y estudiantes que mediante su práctica colaboren a detectar problemas y a buscar solución a los mismos.
- Generar un banco de tópicos emergentes para que orienten los proyectos de investigación que reconozcan necesidades, tendencias e intereses en el campo del diseño gráfico.
- Fomentar el trabajo investigativo y colaborativo en el diseño gráfico.
- Realizar el diseño de programas de capacitación en investigación para estudiantes y docentes en el área de especialidad.
- Ofrecer apoyo bibliográfico y de recuperación y acopio de documentos que apoyen a investigadores y estudiantes interesados en comenzar y desarrollar un proyecto de investigación.

Esta propuesta posee el *Repositorio DiseñoLab*, el cual almacena una base de datos con más de 200 títulos, también apoya a la construcción y difusión de la producción investigativa en torno al diseño y tiene como finalidad facilitar la localización de referentes teóricos y problemáticas analizadas dentro de dicha profesión y así enriquecer, retroalimentar y fortalecer la investigación. También se encuentra en construcción un sitio web que apoya al proyecto: www.disenolab.com

Para comenzar la puesta en marcha de la propuesta se creó una red de estudiantes interesados en la investigación a los cuales se les asesoró por periodos semestrales con el fin de aportar productos, desde artículos científicos hasta tesis de maestría. La muestra del *DiseñoLab* constó de 13 estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y una estudiante de la Licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Artes Visuales con interés en el proyecto, quienes al momento de colaborar cursaban el octavo o noveno semestre del programa de estudios.

Para llevar a cabo la consolidación del *DiseñoLab*, se pasó por distintas fases en las que se fueron aplicando diversas propuestas de investigación analizadas a lo largo del proyecto. Este laboratorio se volvió un insumo de la investigación, y la investigación a su vez, un insumo del laboratorio. En la siguiente figura se presentan las etapas por las que se pasó en la construcción del proyecto:



Figura 1: Etapas de la consolidación del *DiseñoLab*: Laboratorio de Intervención en el diseño. Fuente: Elaboración de Ramírez, K.

Con el fin de encontrar generalizaciones, se incorporó el método de estudio de casos para comprender a detalle el proceso llevado a cabo en la evolución del *DiseñoLab* y los estudiantes colaboradores y así, demostrar la importancia de la investigación en el desarrollo profesional del diseñador gráfico. Las técnicas de recolección de datos utilizadas en este estudio de caso fueron la observación participante y productos resultantes de cada etapa. A través de la observación participante, la investigadora actuó como miembro del *DiseñoLab* y proporcionó información sobre la participación, situaciones y evolución de las etapas de proyecto; los productos resultantes de cada período sirvieron como evidencia del desarrollo del proyecto. La finalidad del estudio de caso en este objetivo fue analizar el progreso y el proceso de consolidación de la propuesta didáctica.

Posteriormente, se evaluó el *DiseñoLab*, con el fin de mejorar la inserción de la investigación en la formación de los diseñadores gráficos que se propuso como innovación educativa. Para Tejada (2004) la evaluación de los programas de formación supone vencer las resistencias y obstáculos que puedan encontrarse en su planificación y desarrollo, proveer la evaluación a través de asignación de tareas y responsabilidades, competencia técnica, además de propiciar los instrumentos, técnicas y metodologías idóneas para ello. Los factores evaluados fueron: 1) Plantea el problema adecuadamente,

2) Justifica la necesidad de una propuesta de innovación, 3) Establece los objetivos de la propuesta, 4) Identifica el campo teórico en el que se puede comprender su propuesta de innovación, 5) Conoce antecedentes de solución a su problema educativo, 6) Explica claramente la estrategia de solución innovadora, 7) Elabora conclusiones de su propuesta, 8) Incluye adecuadamente la bibliografía y, 9) Cuida ortografía y redacción.

A partir de los ocho semestres que se implementó el *DiseñoLab* y la evaluación que se realizó al mismo, se tiene que investigar formalmente desarrolla una mente más abierta en el diseñador ya que permite conocer una gran cantidad de procesos, métodos, teorías que existen, influyen y están, de algún modo, vinculadas al diseño. Se dejan de ver los problemas desde un punto de vista reduccionista y parcial, y se empieza a entender la complejidad de las interrelaciones de los componentes del diseño. Rivera (2013) propone que una ruta posible para el desarrollo de destrezas que le permitan al estudiante investigar y analizar un asunto problemático, puede darse a partir de una didáctica basada en la investigación.

Entonces, por lo arriba expuesto, la investigación resulta fundamental en la formación del diseñador gráfico y en su quehacer profesional, ya que permite perfeccionar técnicas y desarrollar nuevos procesos, así como identificar y fomentar conexiones con otras disciplinas (como las ciencias sociales, antropología, psicología, entre otras) y sobre todo, comunicarse con esas disciplinas y entenderlas para generar una cultura visual y buscar mejorar la calidad de vida de la sociedad mediante proyectos de diseño. La destreza lograda por los diseñadores gráficos será útil para generar un impacto significativo en las experiencias de las personas -el público y los mismos sujetos en formación- al presenciar las aportaciones de los expertos en comunicación visual.

En particular en el diseño, la investigación agrega una visión más lógica a una disciplina que originalmente fue vista como pura intuición y creatividad, ayuda a construir una base teórico-metodológica más robusta, fundamentada en teorías para entender el discurso, la práctica, el aprendizaje y la complejidad del diseño, de esta manera, se convertirá en una actividad disciplinar que también hace ciencia, y que genera teoría en el desarrollo de sus proyectos diseñísticos, dejará atrás su identidad de oficio o tecnicismo y considerará a la intuición y la creatividad como una cualidad del espíritu del diseño.

A partir del análisis y evaluación de la propuesta didáctica, enseguida se muestra estructura temática de las etapas que conforman el modelo de aprendizaje del *DiseñoLab*, cuya misión es impulsar el capital intelectual, creativo y proyectual de los diseñadores gráficos a través de procesos investigativos para que, por medio del trabajo interdisciplinario, desarrollen capacidades y habilidades que favorezcan procesos de cooperación e interacción que permitan mejorar las situaciones o circunstancias sociales, culturales, académicas y empresariales a través de la comunicación visual. En la Tabla 1 se observa la estructura temática y las evidencias de aprendizaje obtenidas en cada etapa, las cuales se desarrollan en una secuencia formativa.

Tabla 1. Estructura temática del DiseñoLab: Laboratorio de intervención en el diseño

Etapa	Evidencia de aprendizaje
ETAPA I: Análisis del estado del arte: temas recurrentes, tópicos, metodologías, técnicas y procesos emergentes; y diálogos necesarios	Presentación con posibles temas a investigar y distintas formas de aproximación.
ETAPA II: Introducción al trabajo investigativo	Matriz de congruencia de investigación. Plan de trabajo.
ETAPA III: Gestión bibliográfica: herramientas y recursos	Lista de referencias bibliográficas en formato APA
ETAPA IV: Competencias lingüísticas en investigación y sistematización de información para la estructuración de artículos científicos publicables	Borrador del artículo científico cuyo impacto se refleje en el diseño gráfico en un documento de Word.
Etapa V: Publicación del conocimiento científico en revistas indizadas	Tabla de análisis de artículos publicados en la revista elegida. Normas editoriales de la revista. Proceso de envío de la revista. Artículo final.

Fuente: Elaboración de Ramírez, K.

Conclusión

Formar parte del desarrollo e implementación de una propuesta como el *DiseñoLab* permite comprender al diseño gráfico como disciplina, adquirir fundamentos para justificar y contextualizar el problema de investigación por medio de una gestión bibliográfica óptima, así como definir el diseño metodológico y el proceso a seguir, seleccionar la muestra, diseñar los instrumentos para recoger y analizar los datos de forma sistemática. Lo anterior con el fin de abordar profesionalmente un proyecto de investigación para aportar, desde el diseño gráfico, soluciones a las distintas problemáticas sociales, culturales y educativas. Este proyecto busca brindar elementos que favorezcan la transición por la que pasa el diseño gráfico al ahora ser, como se propone en esta tesis, una disciplina, respecto a este nuevo paradigma en la educación Lafrancesco (2014, p.11) afirma:

Todo cambio debe surgir del planteamiento de problemas educativos y/o pedagógicos, de una revisión histórico-crítica de contextos y antecedentes, de una caracterización de las verdaderas necesidades de cambio al dar respuestas a estos problemas debidamente planteados y formulados y frente a los cuales, desde un marco de referencia y con diseños metodológicos apropiados, se puedan encontrar alternativas de solución y propuestas educativas, pedagógicas, didácticas, administrativas, curriculares, etc. Este cambio sólo se logra aportando propuestas que surgen como resultado de los procesos de investigación educativa y pedagógica. (p.11)

La propuesta didáctica planeada en el *DiseñoLab* permite al diseñador gráfico desarrollar los siguientes aspectos: 1) Adquisición e incorporación del conocimiento, 2) Destrezas mentales y métodos de producción y actuación, 3) Hábitos profesionales, actitudes y valores, y 4) Dinámicas de integración, comunicación interpersonal y trabajo cooperativo; lo anterior se debe a que en el proceso de investigación se desarrollan destrezas cognitivas que permiten al diseñador gráfico detectar, entender y afrontar problemáticas comprendiendo la complejidad de su disciplina, lo que lleva a sustentar su actividad proyectual y convertir conocimiento en innovación, también se establecen vínculos con otras disciplinas y pares; además adquieren hábitos de organización y compromiso ético con la investigación, al tener que trabajar en equipo obtienen herramientas de integración, trabajo en conjunto, respeto y humildad.

De acuerdo con Cardoso “sin crítica y sin pensamiento, el profesional de diseño tiende a permanecer en una posición subordinada dentro del mercado de trabajo, casi siempre subalterno, casi nunca directivo; más autómatas que autónomo” (Cardoso, 2014, p.162). Esto significa que la tarea de los programas de formación en diseño es dejar de ver al diseñador gráfico como un técnico o persona únicamente práctica, para comenzar a potenciar su capital intelectual y ubicarlo como un investigador, capaz de impactar a la sociedad mediante la valorización académica de la disciplina y la dimensión proyectual que ésta conlleva. Y para lograrlo, hay que modificar la perspectiva, hay que resignificar la labor que el profesional de la mirada desarrolla.

Referencias

- Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* México: Universidad Pedagógica de Durango.
- Barto, J. (2014). How freelance graphic designers learn informally to develop independent practices (*Tesis doctoral No. 3621762*). Universidad de Columbia, Manhattan, Nueva York. Disponible en ProQuest Dissertations & Theses Global. (1545887843). Recuperado de: <https://search.proquest.com/docview/1545887843?accountid=38018>
- Cardoso, R. (2014). *Diseño para un mundo complejo*. México: Ars Optika Editores.
- Dirección General de Información UCOL (26 de octubre de 2014). La investigación en el diseño gráfico está poco formalizada. *Boletines informativos de la Universidad de Colima*. Recuperado de: <http://www.ucol.mx/boletines/noticia.php?id=3105>
- Durling, D. (2002). Discourses on research and the PhD in Design. *Quality Assurance in Education*, 10(2), 79-85. Recuperado de: <https://doi.org/10.1108/09684880210423564>
- Lafrancesco, G. (2014). *La investigación en educación y pedagogía. Fundamentos y técnicas*. México: Nueva Editorial Iztacihuatl.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2017). *Qué es Aprendizaje Basado en Investigación*. Recuperado de: http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abi/qes.htm
- Martínez, A., y Buendía, A. (2005). *Aprendizaje Basado en Investigación*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado de: [http://www.mty.itesm.mx/rectoria/dda/rieee/pdf-05/29\(EGADE\).A.BuendiaA.Mtz.pdf](http://www.mty.itesm.mx/rectoria/dda/rieee/pdf-05/29(EGADE).A.BuendiaA.Mtz.pdf)

- Rivera, A. (2013). *La Nueva Educación del Diseño Gráfico*. México: Designio libros de diseño.
- Tejada, J. (2004). *Evaluación de programas*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: http://www.carcheles.es/export/sites/default/galerias/galeriaDescargas/diputacion/dipujaen/formacion/centro-documental/Evaluacixn_programas_de_formacixn.pdf
- Tiburcio, C. (2015). *La sociedad red del siglo XXI y el diseño gráfico: Formación y ejercicio profesional de los diseñadores*. México: Universidad Iberoamericana Puebla y COMAPROD.
- Zamora, L. (2015). ¿Diseñador o investigador? Nuevos roles del profesional en diseño. *Actas de Diseño*, 10(19), 143-146. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/541_libro.pdf

Karina Gabriela Ramírez Paredes es licenciada en Diseño Gráfico, maestra en Ciencias de la Comunicación y doctora en Filosofía con acentuación en Estudios de la Cultura por la Universidad Autónoma de Nuevo León. Sus investigaciones se desarrollan en el área de Diseño Gráfico, Análisis del Discurso e Investigación Educativa. Actualmente es asesora académica del Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes, profesora en la Facultad de Artes Visuales de la UANL y coordina el Laboratorio de intervención en el diseño, cuyo propósito es impulsar la investigación en diseño gráfico.
