



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

La labor del diseñador gráfico en el ámbito educativo formal, y la enseñanza del arte en la Educación Básica (primaria) en tiempos de la globalización: diseño de una paquetería didáctica para una clase de arte.

Tesis

**Que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico**

Presenta

Adriana López Aguillón

Asesora: Lic. María Teresa Lechuga Trejo

Febrero 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres José Antonio López Castillo y Elsa Estela Aguilón Martínez (q.p.d):

A quienes extraño día a día.

Siempre estaré agradecida por todo su amor, sus cuidados, sus enseñanzas y esfuerzos.

Los llevo en mi pensamiento y en mi corazón esperando el día en que de nuevo podamos estar juntos.

A Roberto Olvera Hernández y familia :

Por tu amor, tu paciencia, tu compañía y tu apoyo incondicional sin el cual no habría podido concluir este reto.

Gracias también a tus papás y a tus hermanos por todas sus atenciones hacia mí.

A mi abuela Concepción (q.p.d):

Por tu cariño y fe en mí.

A la Fam. Aguilón Basurto:

Porque siempre han estado al pendiente de mí demostrándome su cariño sincero, les estoy muy agradecida.

A mi tío Jorge Luis Aguilón Martínez:

Por tu apoyo, tu respeto y generosidad.

A Rocío Lemus García:

Porque eres una excelente amiga, noble y sincera. Gracias por estar conmigo.

A mis amigos: Manuel, Jacqueline, Lorena y Luis:

Gracias por su apoyo, su sentido del humor y por todos los momentos gratos que he vivido con ustedes.

A mi Maestra Zolía Ortiz Gómez:

Por tener siempre tiempo para mí. Siempre serás una de mis maestras preferidas.

A Arturo Ramos Pérez:

Por compartir conmigo tus conocimientos.

Y muy especialmente a mi asesora Ma. Teresa Lechuga Trejo:

Te admiro por ser un claro ejemplo de perseverancia, sencillez e inteligencia . En verdad gracias por creer en mí, por tu paciencia y por respetar mis ideas.

Por que ser profesor es una labor nada fácil el presente trabajo está dedicado a todos los maestros comprometidos, en especial a aquellos que tuve el gusto de conocer y que compartieron conmigo sus conocimientos y me inspiraron a enfrentar y disfrutar la vida. Los admiro y respeto. ¡Gracias!

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. EL ARTE EN EL DISEÑO GRÁFICO	
1.1. ¿Qué es el arte?	6
1.1.1. Clasificación de las artes	11
1.2. ¿Qué es el diseño gráfico?	13
1.3. Relaciones y diferencias del arte y del diseño gráfico	16
1.4. La formación curricular del diseño gráfico en la FES Acatlán	19
CAPÍTULO 2. GLOBALIZACIÓN, ARTE Y SOCIEDAD	
2.1. ¿Qué es la Globalización?	33
2.2. Cultura Global	47
2.3. Sujetos sociales en la Globalización	53
2.4. El arte en la Globalización	54
2.5. El diseñador gráfico como artista	69
2.6. La flexibilización del trabajo artístico	72
A manera de conclusión	90
CAPÍTULO 3. EL DISEÑADOR GRÁFICO Y LA ENSEÑANZA DEL ARTE	
3.1. Proceso Educativo	92
3.1.1. Enseñanza- Aprendizaje	93
3.1.2. Educación	100
3.1.2.1. Tipos de educación	101
3.1.3. Educación Primaria	103
3.1.4. Educación Artística	108
3.2. La enseñanza para el futuro: El arte como factor humano.	121
3.3. La labor del diseñador gráfico como profesor de arte.	127
3.3.1. Constructivismo	135
3.3.2. Aprendizaje significativo	139
A manera de conclusión	146

CAPÍTULO 4. DISEÑO DE UNA PAQUETERÍA DIDÁCTICA PARA UNA CLASE DE ARTE

4.1. Material Didáctico	149
4.2. Didáctica y planeación de una clase	152
4.3. Método de diseño	179
4.4. Metodología de Bruno Munari	182
4.5. Desarrollo de la paquetería didáctica	193
Problema	193
Definición del problema	194
Elementos del problema	194
Recopilación de datos	195
Análisis de datos	200
Creatividad	210
Materiales y tecnología	224
Experimentación	225
Modelos	225
Verificación	227
Dibujos constructivos	227
Solución	228
A manera de conclusión	229
CONCLUSIÓN GENERAL	231
ANEXO	232
BIBLIOHEMEROGRAFÍA	258

Introducción

Cuando uno se pregunta *¿Qué profesión elegir?*, jamás imaginamos la forma en la que el tiempo transformará nuestros caminos y nuestras decisiones. En mi caso alguna vez consideré ser docente por la gran labor social que significa este oficio, sin embargo, cuando transitaba por la educación secundaria y se impartía la asignatura de Artes Plásticas descubrí mi admiración por el arte. Conforme pasaba el tiempo, éste seguía presentándome infinidad de elementos para decidirme por una opción que no se alejara de mis intereses y aptitudes. Fue así como estudié Diseño Gráfico, no por huir de las matemáticas, no por imposición familiar o por imitación entre amistades, (como algunas veces sucede), sino porque esta carrera cuenta con la esencia de una de las actividades más trascendentes y humanas: **el arte**. Una vez que terminé mi licenciatura he incursionado en el campo laboral como profesora de arte, esta actividad me dio la gran oportunidad de:

- Conjugar tres actividades que siempre me han interesado y agrado: La Enseñanza, el Arte y el Diseño Gráfico.
- Comprobar la capacidad multidisciplinaria e interdisciplinaria del Diseño Gráfico con otras áreas del conocimiento social, humanístico y tecnológico.
- Reconocer la realidad en la que viven la Educación, el Arte y el Diseño Gráfico.

Podría parecer al lector un abuso narrar, desde mi experiencia vivencial, la introducción de este proyecto de trabajo profesional, sin embargo, en reconocimiento de la praxis académica retomo tales memorias pues, la experiencia aludida constituyó todo un reto, había muchas expectativas, muchas interrogantes, muchos límites y como diseñadora gráfica tuve que adaptarme a estas situaciones pero no tomando una actitud de conformismo sino buscando la mejor manera de hacer válida mi aportación como **diseñadora gráfica en la docencia del arte en el sistema educativo formal**, y aunque era una situación desconocida sabía que contaba con el respaldo de los conocimientos teórico-práctico del Diseño Gráfico que me permitían cubrir varios propósitos, tales como:

1. Contar con la capacidad suficiente para transmitir conocimientos relacionados al arte. Una de las áreas con la que más se identifica el Diseño Gráfico es sin lugar a duda el Arte y esto lo podemos ver en el mapa curricular de esta licenciatura en la FES Acatlán¹, no hay un solo semestre o una preespecialidad que no cuente con un aporte artístico, ya sea en asignaturas teóricas como por ejemplo: Arte y sociedad, Historia del arte, Teoría del arte y del diseño, etcétera; o asignaturas prácticas tales como: Dibujo, Fotografía, Técnicas de expresión, Elementos de ilustración, y muchas más.

¹ V. infra Cap.1 subtema 1.4.

2. Identificar la relación que hay entre Diseño Gráfico y material didáctico, así como las necesidades y las características con las que éste último debe contar. El Diseño Gráfico al trabajar con la creatividad, el factor sorpresa y el poder de las imágenes, colabora a planear y realizar materiales didácticos que cubran con las necesidades de ser innovadores, entendibles, útiles, resistentes; etcétera. Por ello vale la pena preguntarnos: ¿Qué tan importante es contar con materiales didácticos en la educación, para hacer asimilables los conocimientos?

3. Conocer y desarrollar los elementos para impartir una clase.

Dentro de la preespecialidad de material didáctico, que fue la que cursé, materias como: Teorías psicológicas contemporáneas, Principios de pedagogía, Psicología educativa, de la infancia, y social me otorgaron la aptitud para fundamentar y llevar a la práctica la docencia.

4. Identificar la forma en cómo se desarrolla la enseñanza en México; así como los aciertos y las fallas del sistema educativo formal.

La educación en México se ha visto impulsada por programas educativos, estrategias e instituciones que definen su misión y visión en objetivos que permitan la preparación y el desarrollo de los sujetos para que puedan enfrentarse correctamente al problema de satisfacer sus necesidades como personas y como miembros de una sociedad. Pero, ¿Qué tipo de conocimientos se transmiten para lograr este objetivo?, ¿Bajo que lineamientos se desarrolla la educación mexicana?. Es común hablar de cifras pero, por qué no se menciona y se evalúa verdaderamente la calidad educativa, y dónde quedan los valores humanos que se ausentan cada vez más de la sociedad y que se pretenden encontrar en una asignatura o en un libro de fábulas.

La educación “gratuita”², por medio de las escuelas públicas, es un acierto del sistema educativo mexicano, pero a pesar de ello y de que se cuenta con programas de becas³, existen muchas personas que no pueden iniciar o concluir sus estudios por falta de recursos⁴. Otros aciertos podrían ser: Los programas que buscan la capacitación y la actualización⁵ de los maestros, los libros gratuitos⁶, el Programa Nacional de Lectura⁷, las Olimpiadas del

² La Constitución hace referencia al derecho de la educación en sus artículos 3º, 31,73 y 123. Respecto a la gratuidad y la obligatoriedad de la educación, Don Gabino Barreda creía que es esencial fomentar la curiosidad del niño y permitirle actuar libre y espontáneamente, así que para poder llevar esto a cabo, la instrucción primaria elemental que debían recibir los niños mexicanos debería ser obligatoria y gratuita. La gratuidad de la educación, se ha dispuesto porque se considera como uno de los servicios fundamentales del Estado como recurso para mejorar las condiciones de vida de la población y desde luego de la comunidad nacional.

³ Las becas son un apoyo económico que buscan que los estudiantes en situación económica adversa continúen su proyecto educativo reduciendo así la deserción y propiciar la terminación oportuna de los estudios al igual que el impulso de la formación de profesionales en áreas de conocimiento que requiera el desarrollo estatal, regional y nacional. **Guía del becario** (tríptico) Pronabes, UNAM 2002-2003.

⁴ El INEA puede ser otra opción para las personas jóvenes y adultas que por diferentes razones, no pudieron iniciar o concluir su educación básica. El INEA al ser una institución pública apoya a estas personas en su proceso de aprendizaje.

⁵ Un ejemplo de los programas de capacitación para profesores es el Taller General de Actualización (TGA) que es un espacio de encuentro profesional, entre profesores y directores de educación básica para evaluar el trabajo colectivo e individual, reconocer cuánto saben y cuánto pueden aportar a la educación, así

Conocimiento⁸ y la creación de aulas virtuales (enciclomedia)⁹. En cuanto a fallas, se detecta que por el número de la población mexicana, falta la creación de escuelas (para evitar la sobrepoblación en las aulas) hacia diferentes niveles escolares que cuenten con el equipamiento adecuado y la certificación¹⁰ (realmente comprobable y supervisada) de sus estudios; y otro error sumamente grave es la exclusión de la educación artística¹¹ en los programas de estudios.

5. Analizar la interacción, la sobrevivencia y el auge de la enseñanza, el arte y el diseño gráfico en la globalización. El Diseño Gráfico, adaptándose a este momento histórico, tendrá que interactuar cada vez con la tecnología pero ¿Qué pasará con la enseñanza?, ¿Qué tipo de conocimientos transmitirá para preparar a los sujetos en su desarrollo laboral, intelectual y, por qué no, emocional, en el contexto de la globalización?¹² En cuanto al Arte cuál es el significado que la globalización tiene de ella, ¿Acaso existe dentro de sus planes? Entonces, cómo repercutirá esto en el Diseño Gráfico.

como tratar temas y decisiones que forman parte de la docencia por medio de un conjunto sistemático de actividades formativas. Gutiérrez, José. **Guía: Los adolescentes y la escuela secundaria, TGA 2004-2005.** SEP, México, 2004.

⁶ En nuestro país hay libros de texto gratuitos desde 1959. Fueron introducidos durante el periodo presidencial de Adolfo López Mateos. Los niños de todo el país inscritos en preescolar, primaria y secundaria reciben anualmente un paquete de libros, el cual consta de un título por cada asignatura del grado que cursan. En 1993 comenzó la renovación de los libros de texto gratuitos, a fin de contar con materiales de enseñanza actualizados que atiendan las necesidades de aprendizaje de los niños e incorporen los avances del conocimiento educativo. Los libros de texto gratuitos promueven el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes. Desde el punto de vista editorial, los libros han sido cuidadosamente diseñados e incluyen el trabajo de gran variedad de fotógrafos e ilustradores mexicanos. <http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/cap1>

⁷ El PNL es un proyecto que apoya la tarea de formación de lectores y escritores en las escuelas, mediante diversos materiales didácticos tales como carteles, dípticos, libros, etc; que la SEP envía a todos los planteles de educación pública en México. <http://lectura.dgme.sep.gob.mx>

⁸ El propósito de las Olimpiadas del conocimiento es contribuir a elevar la calidad del Sistema Educativo Nacional y estimular el aprovechamiento escolar de los alumnos de educación básica del país. Este concurso se desarrolla por medio de la aplicación de exámenes referidos únicamente a los contenidos de los programas oficiales de las asignaturas de sexto grado de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica. Coordinada por la Subsecretaría de Educación Básica y Normal, la *Olimpiada del Conocimiento Infantil*, es un concurso que organiza anualmente la SEP desde 1961 por iniciativa del entonces Secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet. La selección de los triunfadores se lleva a cabo en diversas etapas que desarrollan docentes y autoridades educativas de cada estado. http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_Bol2770704

⁹ Enciclomedia es una estrategia didáctica que se fundamenta en los libros de texto gratuitos y que, a partir de su edición digital, los enlaza a la biblioteca de aula, a fotografías, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audios, interactivos y otros recursos a fin de enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases. http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_Programa_Enciclomedia

¹⁰ V. Anexo. **México: alertan que las escuelas “patito” son ya una plaga.**

¹¹ Aunque la SEP hace mención de la educación artística en sus programas escolares con el propósito de fomentar en el niño la afición y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas: la música y el canto, la plástica, la danza y el teatro, en realidad la impartición de esta materia carece de seriedad por lo que no se le otorga la importancia, el tiempo y los recursos que merece. V. *Infra* Cap 3

¹² V. *infra* Cap. 2

Todo esto me ayudo a detectar que la sociedad desconoce las virtudes del Arte y por lo tanto la marginan y la someten al concepto de lo inútil¹³, sin embargo si se aprovechara el potencial tan grande que aun tienen los niños¹⁴ de sorprenderse, entonces el Arte cobraría más vida y contaría con más presencia en los programas de estudio, desde preescolar hasta licenciatura, como lo están teniendo la informática y el inglés y que son tan mencionados en campañas políticas y spots presidenciales. ¿Esto se deberá a que el Arte no tiene cabida en la globalización?

Uno de los errores en la Educación es el desaprovechamiento de algunas materias como Educación Artística, por ello sería muy conveniente impulsar el desarrollo y aplicación de instrumentos audiovisuales que complementen las clases e impulsen el estudio correcto de las asignaturas. Y así, en esta constante búsqueda por una calidad educativa no debemos pasar por alto el ejercicio pleno de la ética, ya sea en nuestro papel como alumno, padre de familia, profesor o director.

Ahora, una vez reconocidas estas situaciones he decidido desarrollar mi tesis enfocándome al aporte teórico-técnico y metodológico del Diseño Gráfico en la educación del Arte en el nivel de educación básica (primaria), considerando a ésta, mi disciplina de origen, el Diseño, en su multidimensionalidad al verse enriquecido el análisis con las aportaciones teóricas y conceptuales de otras áreas.

El primer capítulo se titula **El Arte en el Diseño Gráfico**, en él trataré los conceptos de arte y diseño gráfico así como sus características para establecer sus relaciones y diferencias, de igual forma expongo la formación curricular del diseñador gráfico en la FES Acatlán para reconocer la interacción de arte y diseño gráfico.

En el segundo capítulo, titulado, **Globalización, Arte y Sociedad**, presentaré la definición de la globalización y su repercusión social, cultural, tecnológica, educativa y artística, ello con la finalidad de conducir mi análisis y ubicar mi propuesta en un contexto histórico específico y no presentarlo como una abstracción ahistórica que nada aporte y carezca de significación social.

¹³ Bruno Munari respecto a esto dice: "Debe pensarse que mientras el arte se mantiene al margen de los problemas de la vida, interesa sólo a pocas personas". **El arte como oficio**. Labor, España, 1994. P.21.

¹⁴ Hago referencia de los niños ya que por su edad se encuentran desarrollando su percepción, sensibilidad e imaginación además de sus habilidades del pensamiento como serían la observación, el análisis y la representación. V. Infra. Cap. 3

El diseñador gráfico y la enseñanza del Arte, es el título del tercer capítulo. En éste explicaré lo qué es un proceso educativo, la definición de enseñanza y aprendizaje, las características de la educación formal escolarizada y cuáles son los objetivos de la educación primaria, de igual forma se mencionará la concepción de la enseñanza para el futuro y la labor del Diseño Gráfico en la docencia en su reconocimiento como profesor de Arte.

Por último, en el cuarto capítulo **Diseño de una paquetería didáctica para una clase de Arte**, hago referencia al método y técnicas del Diseño Gráfico así como la metodología utilizada para desarrollar el material didáctico que propongo. También hablaré del apoyo encontrado en la didáctica para planear una clase y explicaré, describiré y detallaré las características del material didáctico que diseñé para desarrollar una clase de Arte.

También he incluido un Anexo General dividido en dos partes: la primera contiene diferentes textos que sirvieron de apoyo para desarrollar mi investigación, y en la segunda se pueden encontrar las biografías de los principales autores consultados.¹⁵

Cabe señalar que en este esfuerzo buscaré integrar desde una visión problematizadora de la realidad, que concebimos como dinámica e inacabada (y por ello sujeta de transformación), algunos conocimientos teóricos y prácticos de diversas áreas del estudio social y educativo con la finalidad de trabajar desde un enfoque multi e interdisciplinario que es, finalmente, la esencia con que, en esta Unidad Multidisciplinaria de la UNAM, la FES Acatlán, me he formado.

¹⁵ Para identificar a los autores cuya biografía se encuentra en el Anexo se emplea el siguiente símbolo: ✱

1.1.¿Qué es el Arte?

Una de las necesidades¹⁶ que el hombre, desde sus orígenes, ha tenido es la de sobrevivir de su medio ambiente, de sus semejantes y de sí mismo esto originó que tuviera la necesidad de expresarse. Por medio de ésta ha desarrollado y escrito su historia involucrando lugares, tiempos, personas e ideologías dando origen a la cultura y evidentemente al arte.

Para conocer lo qué es el arte empezaré revisando algunas definiciones extraídas de diferentes autores:

-El Arte es una actividad que requiere el uso de **facultades** (habilidades y conocimientos) para comunicar expresiones.¹⁷

-El Arte es una manifestación de la **sensibilidad** del hombre que se percibe a través de los **sentidos**. Un artista se puede valer de diversos **medios** para expresar y comunicar algo. El arte es un **fenómeno social**.¹⁸

-Es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión **personal y desinteresada** que interpreta lo **real** o lo **imaginado** con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Así pues se basa en un conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien ese algo que se pretende lograr.¹⁹

-El Arte procura a la persona o personas que lo practican y a quienes lo observan una experiencia que puede ser de orden **estético, emocional, intelectual** o bien combinar todas esas cualidades.²⁰

-El termino Arte procede del término latino “ars”= habilidad. En la antigüedad se consideró el arte como la pericia y habilidad en la producción de algo.²¹

¹⁶ Las necesidades son aquellos aspectos de los cuales el organismo no puede abstenerse de satisfacer para preservar la vida. Las necesidades pueden ser provocadas por procesos internos o por fuerzas ambientales, están acompañadas de un sentimiento o emoción particular; puede ser débil o intensa, momentánea o duradera y por lo general persiste y provoca un cierto curso de conducta abierta o una fantasía. Las necesidades fisiológicas son de naturaleza orgánica como por ejemplo, alimentarse, dormir, respirar, etcétera Las necesidades psicológicas están relacionadas con requerimientos propios del individuo, es decir, estima, amor, curiosidad, etcétera Las necesidades sociales tienen que ver con los requerimientos del individuo y sus relaciones con su grupo social. Jiménez, Ma. Luisa (coordinadora). **Fascículos de: Introducción al trabajo**. Colegio de bachilleres, México. 1994. P. 20.

¹⁷ Barbosa, René, et-al. **Artes Plásticas** 1er. Grado. Sistema Alegre Juventud, México, 1992. P. 04.

¹⁸ Serrano, Ma. Isabel. **El lenguaje de las artes. Artes plásticas**. Pearson, México, 1998. P. 02.

¹⁹ Frenk Margit. **Filosofía y arte**. Sistema de enseñanza abierta. México, 1999.

²⁰ **Larousse Ilustrado**. Larousse. México, 2002.

²¹ es.wikipedia.org/wiki/Arte

-El Arte es un singular y complejo fenómeno social que comprende **variadas formas de expresión artística**: pintura, escultura, música, cine, etcétera²²

-Se considera Arte a la **creación** estética²³ realizada por el **hombre**, se valora tomando en cuenta el **momento histórico** en que se efectuó.²⁴

-El Arte (...) está **relacionado** con la política, la religión y todos los demás modos de reaccionar ante nuestro destino humano.²⁵

Después de revisar diferentes definiciones del Arte y no encontrar alguna que fuera lo suficientemente adecuada coincido con Formaggio Dino que opina lo siguiente: *“Arte es todo aquello que los hombres llaman arte. Esto no es un mero compás de entrada, sino tal vez, la única definición aceptable y verificable del concepto de arte. Tal definición, quizá la más válida, posee a su vez una saludable validez negativa, la de impartir la búsqueda de una definición real de la esencia o de cualquier ser oculto, como se ha hecho durante siglos sosteniendo que el arte es intuición, forma, idea o plegaría, que es esto o aquello, siempre por parte de algunas posturas”*.²⁶

Y agrego, por lo tanto, que el Arte es todo un universo y como tal, cada sujeto tiene una percepción propia de lo qué es el arte, dependiendo de sus experiencias y de sus puntos de vista. Debido a esto considero que lo más correcto es hablar de las características del Arte en vez de establecer una definición que jamás logrará decirnos con precisión qué es el Arte, que sólo es parcial y divide opiniones además de que nos aleja de obtener una concepción adecuada del arte, ya que como bien señala Robin Collingood: *“La palabra arte es una palabra de uso común y que se usa equivocadamente. La palabra arte significa varias cosas diferentes”*.²⁷

²² Lenin, Vladimir. **Arte, literaturay prensa**. Grijalbo. México, 1973

²³ 1) La **estética** es la ciencia que trata la belleza y la teoría fundamental y filosófica del arte. Éste término fue utilizado por primera vez hasta el siglo XVIII. A la estética se le puede entender como la reflexión presente en torno a la actividad artística en general que comprende tanto al artista como a su obra, como a diversos sujetos entre los que se encuentran el intérprete, el crítico y, sobretodo, los espectadores. 2) Rama de la filosofía que trata de la naturaleza del arte, la belleza y el gusto con miras a establecer el significado y la validez de los juicios críticos en relación con las obras de arte.

Belleza: conjunto de cualidades de una persona o cosa que proporcionen un placer intenso a los sentidos o una satisfacción profunda de la mente o al espíritu, bien sea por la armonía de formas o colores, la excelencia de su arte, su veracidad, originalidad, o cualquier otra propiedad a menudo no especificable.

Gusto: Juicio crítico, criterio o sensibilidad que permiten al individuo distinguir lo que es apropiado, armonioso o bello de lo que no lo es, y capacidad para valorarlo. Ching, Francis. **Diccionario visual de arquitectura**. G.G, México, 1998. P. 10.

²⁴ García, Blanca. **Expresión y apreciación artística 3**. Castillo, México, 1995. P. 03

²⁵ Read, Sir Herbert. **Arte y sociedad**. Península, España, 1997.

²⁶ Formaggio, Dino. **Arte**. Labor. España, 1976.

²⁷ Collingood, Robin. **Los principios del arte**. FCE, México, 1993.

Por ello he conformado una lista que expone las principales características del Arte, la he establecido con las ideas o frases más importantes de las definiciones antes presentadas.

Características del Arte

1. Es una manifestación de la **sensibilidad**.
2. Creación cuyo fin es **comunicar y expresar** algo.
3. Es un **fenómeno social**.
4. Una actividad **creativa**²⁸ hecha por el **hombre**.
5. Se valora tomando en cuenta el **momento histórico** en el que se efectuó.
6. Emplea diferentes **medios** (recursos plásticos, lingüísticos o sonoros) y **materiales**.
7. Requiere el uso de **facultades**, es decir, de **habilidades y conocimientos**.
8. Se relaciona con diferentes **contextos**.
9. Expresa una visión **personal (subjetividad)**.
10. Interpreta lo **real** o lo **imaginado**.
11. Transmite experiencias **estéticas, emocionales, intelectuales** o bien, combinar todas.
12. Se presenta con **diferentes manifestaciones**, por ejemplo: la pintura, la música, la escultura, etcétera.
13. Se percibe a través de los **sentidos**.

²⁸ La creatividad consiste en la concepción de innovaciones valiosas y en la ejecución de éstas en las obras. V. Acha, Juan*. **Introducción a la creatividad**. Trillas, México, 1992. P.147.

El Arte ha desempeñado diversas funciones a través de la historia mostrando su capacidad de adaptabilidad y evolución. Susan Woodford²⁹ en su libro “Introducción a la Historia del Arte” presenta un estudio, muy interesante, que titula: “Diferentes maneras de mirar un cuadro”, en él presenta cuatro obras artísticas de diferentes épocas, autores y técnicas para identificar los principales elementos que se deben tomar en cuenta para apreciar una obra de arte. Dichos elementos son:





1. **Objetivo:** Se refiere a la finalidad con la que se realizó la obra.
2. **Contexto cultural:** Describe la época en la que se originó la obra.
3. **Grado de realismo:** Establece el parecido que tiene la obra con la naturaleza.
4. **Análisis formal del diseño:** Es el modo en que se utilizan formas y colores para crear estructuras dentro las obras.

De estos cuatro aspectos me apoyaré del de “objetivo” para expresar que el Arte más que una definición necesita de una caracterización, debido a las diversas funciones desempeñadas en los diferentes contextos en los que se ha hecho presente demostrando así su gran capacidad de adaptación y evolución convirtiéndose en fiel testigo y activo transformador social en la historia de la humanidad. El contexto bajo el cual se desarrolla el arte hará que su definición cambie a través del tiempo.

Para demostrar lo anterior a continuación presenté cuatro obras de Arte³⁰ para describir la función o el objetivo de cada una de ellas.

²⁹ Woodford, Susan. **Introducción a la historia del arte**. Gustavo Gili. 1989.

³⁰ Las obras que presenta Susan Woodford en su estudio son: Pintura de un bisonte, La resurrección de Lázaro, Alegoría de Venus y Cupido, y Rimo Otoñal. Las obras que presentaré son: Bisonte de Altamira, El emperador Justiniano y su corte, Venus y Cupido y Rimo Otoñal, estas dos últimas por contar con características importantes para el análisis a desarrollar.

Obra	Técnica Lugar de origen	Título	Función u Objetivo	Autor	Época
	<p>-Pintura rupestre -Altamira. Santander, España</p>	<p>Bisonte</p>	<p>Finalidad mágica Se cree que las pinturas rupestres cumplían con una finalidad mágica, ya que al capturar la imagen del animal en la cueva ayudaría a cazar a la presa misma. Algunos estudiosos opinan que el fin de estas imágenes era explicar como se desarrollaba la caza.</p>		<p>15,000 años-10,000 a.C</p>
	<p>-Mosaico -San Vitale, Rávena. Italia</p>	<p>El emperador Justiniano y su corte</p>	<p>Educación En esta época muy poca gente sabía leer sin embargo a la iglesia le interesaba que el pueblo, a través de las imágenes representadas por los mosaicos, conocieran la religión e identificaran a la autoridad, en este caso al emperador.</p>		<p>Siglo VI</p>
	<p>-Óleo sobre tela -Italia</p>	<p>Venus y Cupido</p>	<p>Entretener Esta pintura narra una historia mediante el uso de alegorías para intrigar a un minoritario público erudito para jugar con él.</p>	<p>Agnolo Bronzino</p>	<p>Siglo XVI (1546)</p>
	<p>-Óleo -EE.UU.</p>	<p>Ritmo otoñal</p>	<p>Expresión Esta obra rescata el valor de expresarse con libertad, energía y originalidad, mostrando la visión personal del artista.</p>	<p>Jackson Pollock</p>	<p>Siglo XX (1950)</p>

Elaboración: Adriana López Aguillón

1.1.1. Clasificación de las Artes

El estudio de las manifestaciones artísticas se organiza y se clasifica desde diversos puntos de vista. A continuación presento tres diferentes clasificaciones que corresponden con la finalidad, la expresión y la clase de las artes.

1. Las artes de acuerdo con su **finalidad**, pueden ser:

a) Artes menores, utilitarias o mecánicas (para algunos autores, se trata de la artesanía o arte popular).

Características: La utilidad y belleza de los utensilios.

Objetivo: Que los utensilios sean prácticos y útiles.

Ejemplos: Cerámica, vidriería, arte plumario, textil, cestería, orfebrería; etcétera.

b) Artes mayores o bellas artes (también se les conoce como arte bello o arte culto).

Características: Valor artístico no utilitario.

Objetivo: Causar placer o emoción estéticos mediante el cultivo del espíritu.

Ejemplos: Pintura, escultura, arquitectura, música, literatura, danza y cinematografía.

2. Las artes, según su **medio de expresión** principal, pueden ser:

a) Artes espaciales, plásticas o visuales.

Características: Ubicación espacial: ocupan un lugar en el espacio. Temporalidad permanente: Están destinadas a durar.

Perceptibles por medio de la vista. Pueden ser bidimensionales (planas) o tridimensionales (con volumen).

Ejemplos: Pintura, dibujo, grabado, escultura y arquitectura.

b) Artes temporales, fonéticas o acústicas.

Características: Tienen temporalidad transitoria porque implican un proceso limitado en el tiempo.

Son perceptibles por medio del oído y en algunos casos por medio de la vista.

Ejemplos: Artes sonoras: Música (instrumental) y canto (voz humana).

Artes verbales: Géneros literarios.

c) Artes mixtas.

Características: Intervienen de manera combinada elementos de las dos clases anteriores.

Ejemplos: Teatro, ópera, danza, cine y televisión.

3. Las obras de arte, según su **clase**, pueden ser:

a) Literarias o de la palabra.

Ejemplos: Géneros literarios.

b) Musicales o auditivas.

Ejemplos: Música instrumental o vocal.

c) Corporales, del espectáculo o escénicas.

Ejemplos: Danza, teatro.

d) Plásticas o visuales:

Ejemplos: Escultura, dibujo, pintura, arquitectura, grabado; etcétera. Algunas otras que han surgido o especializado son: Fotografía, escenografía, decoración, arte urbano y arquitectura del paisaje.³¹

³¹ La arquitectura del paisaje se refiere al arte, especialidad o profesión que trata del proyecto, ordenación o modificación de los rasgos de un paisaje por razones estéticas o prácticas. También es llamado paisajismo. Ching, Francis. **Op.cit.**

1.2. ¿Qué es el Diseño Gráfico?

Al igual que el Arte, el Diseño Gráfico ha estado presente en la mente de muchas personas interesadas en encontrar una definición acertada. Para entender qué es diseño gráfico revisaremos los dos términos por separado para después identificarlo, no como un vocablo, sino como proceso creativo, como disciplina y como profesión y así entender sus principales cualidades y las actividades que desempeña.

Diseño:

- Etimológicamente esta palabra se puede analizar desde el término anglosajón “design”, (referente al signo, signar, señalar, señal, indicación gráfica de sentido o dirección) representada mediante cualquier medio y sobre cualquier soporte **analógico**, **digital**, **virtual** en dos o más dimensiones. O desde el término italiano “disegno” **dibujo**, **designio**, **signare**, **signado** "lo por venir", el porvenir **visión** representada gráficamente del futuro, *lo hecho* es la obra, *lo por hacer* es el proyecto, *el acto de diseñar como prefiguración* es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.³¹

- Para Wucius Wong*, en su libro de Fundamentos del diseño, es la transformación (cultural o material) de la materia prima en un objeto satisfactor de las necesidades del usuario, las condiciones del contexto y las variables sujetas a control del propio objeto.³²

- Bruno Munari* explica que el diseño surgió con la fundación de la Bauhaus³³, en 1919, por Walter Gropius*. El objetivo de esta primera escuela de diseño era formar un artista cuya labor fuera útil a la sociedad.

- Para Joan Costa*, diseño, es la expresión planificada de un propósito. *“El diseño es pues una actividad múltiple y compleja que no se limita a la forma externa; la solución de la forma externa no es más que la expresión visible de un proceso creador.”*³⁴

³¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>

³² Wucius, Wong. **Fundamentos del Diseño**. G.G, México, 1995.

³³ La Bauhaus: Escuela superior de arquitectura y decoración establecida en Weimar (Alemania) que sostenía que los diseñadores deben ser artistas creadores y técnicos componentes. Su profesorado se componía de artistas, artesanos y técnicos que lograran la funcionalidad de las formas, la economía en la producción de objetos y el dominio científico de cada uno de los componente propios del lenguaje artístico. El objetivo de esta institución era estimular el adecuado empleo de las herramientas y materiales en la producción por medio de la investigación y la experimentación sobre la base del diseño. La Bauhaus fue disuelta en 1929 por orden expresa del gobierno Nazi alemán. Esta escuela demostró que era posible enseñar el diseño como asignatura profesional.

Gráfico:

- Perteneciente o relativo a la representación pictórica, particularmente aquello que describe, de una manera clara y efectiva de algo.³⁵

- Representación sistematizada de la información a través de dibujos.

- Grafismo: Expresividad gráfica del mensaje en lo que se dice o en como se dice. También, conjunto de material gráfico: dibujos, rótulos, letreros, anagramas, logotipos, fotos; etcétera, empleados en los medios gráficos y visuales de comunicación.³⁶

Ya uniendo estas dos palabras encuentro que William Addison Dwiggins*, que era un importante diseñador de libros, acuñó en 1922 el término diseñador gráfico como un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa.³⁷

Joan Costa* clasifica las diferentes disciplinas del diseño, y describe la naturaleza, la especificidad, las relaciones e interacciones con el usuario y los campos de acción de cada una de ellas en una tabla de tres categorías. En esta clasificación el autor expresa lo siguiente: *“El diseño gráfico constituye este universo de la comunicación estática y animada (la imprenta y lo audiovisual, sobretudo) que, se expresa a través de técnicas específicas.”*³⁸

La siguiente tabla corresponde a la clasificación práctica del diseño, según, Joan Costa.

³⁴ Para entender un poco más al respecto del análisis que hace Joan Costa acerca del diseño es recomendable consultar su libro: Enciclopedia del Diseño. **Imagen Global** . Ceac. España, 1989. P.15.

³⁵ Ching, Francis. **Op.cit.** P. 85.

³⁶ De la mota, Ignacio. **Enciclopedia de la comunicación, Tomo 2.** Noriega editores, México, 1994. P. 666

³⁷ Meggs, Philip. **Historia del diseño gráfico.** Trillas, 1991. P. 09.

³⁸ Costa, Joan. **Op. cit,** 1989. P. 18.

Diseño del Medio Ambiente	Diseño Industrial	Diseño Gráfico
1. Comprende el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo (<i>environment design</i>).	1. Abarca la planificación de la producción de <i>objetos técnicos</i> de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturado o industrial.	1. Comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística), la ilustración y la fotografía (comunicación icónica), por medio sobretodo de la imprenta.
2. El producto final es siempre tridimensional.	2. El producto final es generalmente tridimensional.	2. El producto final es, en su gran mayoría, bidimensional.
3. El destinatario es su <i>usuario</i> y ello comporta actos energéticos.	3. El destinatario es <i>usuario</i> y <i>consumidor</i> , y ello comporta actos energéticos.	3. El destinatario es <i>receptor</i> y ello implica el registro perceptivo y la conducta reactiva.
4. Constituye el marco que soporta los objetos del diseño industrial y los mensajes del diseño gráfico. En este sentido, el trabajo del urbanista, del arquitecto y del interiorista constituye la configuración de un <i>entorno comunicacional</i> .	4. Ciertos productos pueden ser al mismo tiempo productos y medio ambiente, por ejemplo, un semáforo o un autobús. Los <i>objetos</i> se ubican en el <i>medio ambiente</i> y son promocionados a través de mensajes, que son el resultado del diseño gráfico.	4. Se aplica especialmente a la información: diseño de libros, publicidad, embalajes, señalética; etcétera. Es un vehículo fundamental de la <i>comunicación</i> acerca de la identidad, las ideas, los productos y el medio ambiente.

De lo anterior se puede establecer lo siguiente:

-El Diseño Gráfico satisface necesidades específicas de comunicación audiovisual, contribuyendo a la solución de problemas relacionados con su medio social en ámbitos como la educación, la tecnología, la ciencia, la publicidad, el urbanismo; etcétera.

-Es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia del Arte que es la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de Diseño Gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado.

Por lo tanto el Diseño Gráfico como disciplina artística que interactúa multidisciplinariamente busca satisfacer necesidades que concreta por medio del uso de objetos y la configuración de los significados de forma gráfica. Su función primordial consiste en solucionar problemas formales de carácter funcional y estético, buscando un ajuste entre la forma en cuestión y su contexto.

El Diseño Gráfico no recibe un problema sino la situación del mismo por lo que:

- Comprende la situación del problema.
- Enuncia las metas.
- Identifica las dificultades a superar.
- Indica los recursos de los que se dispone.
- Menciona las restricciones y criterios de solución que existen.

Por consiguiente el Diseño Gráfico busca la configuración, instrumentación y transmisión de mensajes creativos y significativos que proporcionen una información gráfica y audiovisual; valiéndose de signos, señales, símbolos, significado de las formas; de los colores y de las relaciones entre unos y otros.

Así pues, el diseñador gráfico es el profesional que satisface las necesidades de comunicación audiovisual de una forma eficaz, expresiva³⁹ y adecuada a un contexto sociocultural histórico de la globalización.⁴⁰

³⁹ Se entiende por el término “expresivo” la transmisión emitida por los signos translingüísticos que son el material básico de trabajo del diseñador gráfico y con los cuales cumple con una función social de comunicación. V. Guiraud, Pierre. **La semiología**. Siglo XXI, Argentina, 1972.

⁴⁰ V. infra.Cap.2

1.3. Relaciones y diferencias entre el Arte y el Diseño Gráfico

Una vez analizadas las concepciones de Arte y Diseño Gráfico se puede identificar que existen una serie de elementos que relacionan y diferencian a estas dos áreas.

Desde que el hombre habitó la tierra se reconoce que éste ha tenido muchas necesidades a lo largo de toda su evolución pero de todas esas necesidades hay dos que resaltan al relacionarse con nuestro tema de estudio, sobrevivir y expresarse.

Para sobrevivir tuvo que enfrentarse y adaptarse a la naturaleza, a luchar y a convivir con otros hombres. En su capacidad de sobrevivir necesitó de objetos que le permitieran una vida más cómoda, segura y práctica; como por ejemplo contar con utensilios para comer, vestir y defenderse, entre otras. Para expresar su identidad, sus sentimientos y sus percepciones ante los demás así que recurrió a realizar pinturas, esculturas, escritos, música, bailes y construcciones (no sólo para resguardarse del clima sino para edificar su esencia).

Estas dos necesidades eran satisfechas por el arte porque no existía una división como tal, pero mientras el hombre cambiaba su forma de vivir la separación de lo que ahora conocemos como de bellas artes y artes industriales⁴¹ se fue remarcando más.

Bruno Munari* rechaza esta división diciendo: *“El arte y la vida avanzaban juntamente; no existían objetos de arte para mirar y objetos vulgares de uso.”*⁴³

Yo opino lo mismo, pues si debe existir una clasificación del Arte, ésta sólo debe servir para estudiar cada una de las expresiones artísticas y no para otorgarle categoría a unas y desprestigiar a otras. Sin embargo hay algo rescatable de esta división del Arte y es que la unión de las bellas artes con las artes industriales es el diseño. Por eso el diseñador es el artista práctico de la sociedad. Y siguiendo con el análisis de Munari encontramos lo siguiente: *“ El proyectista es el artista de nuestro tiempo. No porque sea un genio, sino porque, con su método de trabajo, restablece el contacto entre el arte y el público; porque afronta con humildad y competencia cualquier demanda le dirija la sociedad en la que vive; porque conoce su oficio, las técnicas y los medios más adecuados*

⁴¹ Las bellas artes es la denominación con la que en ocasiones se designan aquellas especialmente artísticas que tiene por objetivo primordial la expresión de la belleza, sea por medio de la forma, del color, de los volúmenes; etcétera. Las artes industriales se refieren a los trabajos de índole artística pero dirigidos a finalidades utilitarias y que recurren a procesos de fabricación industrial. Sus características básicas son la practicidad, su mecanización o siquiera la tecnificación y su condición de seriadas. En sentido estricto, sólo se puede hablar de ellas a lo largo del siglo XIX, es decir, con anterioridad a la aparición del diseño industrial, del que se distinguen por la gran importancia que todavía tiene en ellas el componente “artístico”. **Diccionario Monográfico de Bellas Artes**. Vox, España, 1979. P. 34 y 35. V. Cap. 1, subcap. 1.1.1

⁴³ Munari, Bruno. **Op. Cit.** 1994. P. 22.

*para resolver cualquier problema de diseño. En fin, porque responde a las exigencias humanas de la gente de su tiempo, la ayuda a resolver ciertos problemas con independencia de todo preconceito estilístico y de una falsa dignidad artística que deriva de las divisiones entre las artes".*⁴⁴

Recordemos que la idea de integrar el arte a nuestra vida cotidiana fue la base para que la Bauhaus buscara un nuevo artista.

El diseño sobretodo el Diseño Gráfico ha heredado muchos conocimientos del Arte. A continuación se revisarán relaciones y diferencias entre estas dos disciplinas:

Relaciones

- Emplean diferentes técnicas y materiales.
- El Diseño Gráfico se vale de las diferentes manifestaciones artísticas para desarrollarse.
- No son muy valoradas por la sociedad actual.
- Emplean y se adaptan a la tecnología.
- Se relacionan con diferentes contextos.
- Son fenómenos sociales.
- Los dos trabajan con lo real o lo imaginado.

Diferencias

- El Arte es subjetivo y el Diseño Gráfico es objetivo.
- El Diseño Gráfico emplea metodologías.
- El Diseño Gráfico tiene un público bien definido.
- El Diseño Gráfico trabaja más la producción en serie.
- El Arte tiene mayor flexibilidad de trabajar con la espontaneidad, es decir, con lo que el propio artista disponga; y el diseño tiene que ser más justificado porque se trata de un proyecto para un cliente.

Aunque el arte y el Diseño Gráfico responden a intereses diferentes no puede negarse el hecho de que los dos se complementan y que además son cuestionados por la propia sociedad a la que sirven, y que ésta sin el arte y el Diseño Grafico se encontraría mutilada.

⁴⁴ **ibid.** P. 27.

1.4. Formación curricular del diseñador gráfico en la FES Acatlán

FES Acatlán

Antes de tratar el tema de la formación curricular del diseñador gráfico en la FES Acatlán se hará un breve recorrido histórico acerca del establecimiento de Acatlán⁴² como escuela multidisciplinaria.

El proyecto que sirvió para crear los CCH y las escuelas multidisciplinarias de la UNAM se basó en la propuesta hecha por el Dr. Pablo González Casanova, cuyos objetivos eran la descentralización de la UNAM, debido a la alta demanda de educación superior originado por el aumento considerable del número de estudiantes que no encontraban espacios educativos suficientes, y la integración mediante el trabajo conjunto de las disciplinas para reforzar el impulso de la investigación y la cultura. Por lo que en 1974, siendo el rector de la UNAM el Dr. Guillermo Soberón Acevedo, el Consejo Universitario aprobó el Programa de Descentralización de Estudios Profesionales para que los servicios educativos de la UNAM se desconcentraran de Ciudad Universitaria mediante la creación de las Escuelas Nacionales de Estudios Profesionales (ENEP): Cuautitlán en 1974, Acatlán e Iztacala en 1975 y Aragón y Zaragoza en 1976.

Para establecer la ubicación geográfica de estas escuelas, se analizó el desarrollo urbano, industrial, comercial y residencial, determinando los siguientes aspectos:

- 1) Zonas en que habitaban el gran número de alumnos y docentes.
- 2) Orientación de las áreas de crecimiento del área metropolitana de la ciudad de México.

En 1974, se aprobó la creación de la ENEP Acatlán ubicándose en el municipio de Naucalpan de Juárez con una superficie de treinta hectáreas y se inauguró el 17 de marzo de 1975 teniendo como director fundador al Lic. Raúl Béjar Navarro. Acatlán inició actividades con sólo tres edificios y una unidad académica, once licenciaturas y una matrícula de cuatro mil trescientos alumnos.

Actualmente Acatlán es Facultad de Estudios Superiores (FES) ya que el 14 de noviembre de 2003, por acuerdo del Consejo Universitario de la UNAM, Acatlán adquiere estatus de Facultad debido a que cumplía con los requisitos establecidos por el Estatuto General de la UNAM y por el reglamento General de

⁴²Se encontró apoyo bibliográfico en:

a) Contreras, Verónica (Editora). "Bienvenidos" en Última Hora (publicación extraordinaria), 1999. P. 01-06.

b) Ornelas, Gabriela (Coordinadora de Comunicación Social). "Ya somos facultad" en NotifES Acatlán (edición de colección), nueva era, número 01. 05 de marzo de 2004. P. 02-07.

Estudios de Posgrado para obtener dicho carácter y denominación. Esta iniciativa fue impulsada por la directora en turno Mtra. Hermelinda Osorio Carranza y aprobada por nuestro H. Consejo Técnico. La FES Acatlán cuenta con más de dieciséis mil alumnos por lo que es el segundo centro de educación superior en el Estado de México, después de la Universidad Autónoma del Estado de México y reúne las siguientes características:

- **Licenciaturas: Dentro de las licenciaturas que imparte Acatlán se encuentran Derecho, Comunicación, Matemáticas Aplicadas y Computación, Relaciones Internacionales, Arquitectura, Ciencias Políticas y Administración Pública, Diseño Gráfico, Pedagogía, Economía, Actuaría, Sociología, Ingeniería Civil, Historia, Filosofía, Enseñanza de Inglés, y Lengua y Literatura Hispánicas, las cuales se ubican dentro de tres áreas del conocimiento: de las ciencias Físico Matemáticas y de las Ingenierías; de las Ciencias Sociales; y de las Humanidades y de las Artes. Cada carrera está organizada en Jefaturas de Programa, cada una de ellas representada por un Jefe de Programa, un Secretario Técnico y Jefes de Sección.**
- **Planta Docente: El personal académico es de aproximadamente mil quinientos profesores.**
- **Posgrado y Sistema Abierto: Acatlán participa en cinco programas de posgrado de la UNAM, de los cuales cuatro ofrecen doctorado y además pertenecen al Padrón Nacional del CONACy T: Derecho, Ciencias Políticas y Sociales, Economía y Urbanismo, y el de Docencia para Educación Media Superior. Asimismo, el Posgrado de Acatlán ofrece cuatro especializaciones, que sumadas a las maestrías y doctorados, totalizan nueve opciones educativas de este nivel. En las instalaciones de posgrado se encuentran las del Sistema Abierto que imparte las carreras de Derecho y Relaciones Internacionales.**
- **Programa de Investigación: Es un espacio multidisciplinario en donde laboran cuarenta y ocho destacados profesores, quienes además de cumplir con sus actividades docentes participan en cuarenta y cinco proyectos. Los ejes académico de las investigaciones son: historiografía, lingüística y filología; estudios jurídicos; análisis y crítica de la creación literaria; estudios de comunicación y cultura; seguridad social; investigación educativa; historia regional; estudios urbanos y ambientales; arquitectura; desarrollo municipal; hermenéutica; migración; globalización; estudios de género; multiculturalismo; economía política; metodología de las ciencias sociales y finanzas públicas.**
- **Centro de Educación Continua: Ofrece cursos, talleres y diplomados a personas con formación práctica profesional o técnica que, insertos en el medio laboral requieran no solo de conocimientos teóricos o prácticos, si no de actitudes, hábitos y aptitudes para mejorar el desempeño de su trabajo.**

- Centro de Enseñanza de Idiomas: **Atiende a un promedio de dieciséis mil alumnos de la comunidad interna y externa, con una oferta de trece idiomas, algunos de los cuales se imparten en este plantel.**
- Centro de Desarrollo Tecnológico: **cuenta con el área de microcomputadoras laboratorios de computo, sala de usos múltiples y aulas. En el se imparten gran diversidad de cursos de paquetería, sistemas operativos, lenguajes de programación, base de datos y diseño asistido por computadora.**
- Centro de Información y Documentación: **Cuenta con servicio de biblioteca, hemeroteca, internet, salas de consulta, mapoteca, área de automatización y préstamo a domicilio.**
- Librería: **Posee una selección de más de cinco mil títulos de libros y veinte de revistas concernientes a diferentes áreas.**
- Centro Cultural Acatlán: **Es uno de los más importantes de la zona norte del área metropolitana y en él se pueden disfrutar obras de teatro conciertos, exposiciones de artes plásticas, ciclos cinematográficos y talleres culturales.**
- Auditorios: **Existen cuatro auditorios donde se llevan a cabo conferencias, coloquios, seminarios y presentaciones de libros.**
- Coordinación de Actividades Deportivas: **Cuenta con diversas áreas deportivas: gimnasio techado para practicar aerobics, pesas, Tae Kwon Do; canchas deportivas para básquetbol, futbol soccer, futbol americano, futbol rápido, voleibol, béisbol y atletismo entre otros.**
- Talleres y Laboratorios: **Se cuentan con diecisiete laboratorios y talleres, entre los cuales se encuentran laboratorios de física, química, ingeniería ambiental, electricidad, electromagnetismo, hidráulica, comportamiento de suelos y resistencia de materiales; talleres de radio, televisión y fotografía, así como la serigrafía y redacción, además la carrera de pedagogía cuenta con un laboratorio especializado para estudios de comportamiento.**
- Servicios Escolares: **En el se realizan todos los tramites administrativos tales como inscripciones, credenciales, altas, bajas y cambios de grupo, constancias de estudios y de créditos, historial académico, inscripción al seguro facultativo y solicitud de becas, entre otros.**

- Servicio Médico: **Ofrece exámenes médicos, consultas generales, urgencias, inyecciones, certificados de salud, toma de signos vitales, curaciones; etcétera.**
- Seguridad y Vigilancia: **Mantienen el orden institucional y cuenta con personal distribuido en cinco turnos de trabajo las 24 horas, durante los trescientos sesenta y cinco días del año.**
- Ecología y esparcimiento: **Existen ochenta y cinco mil metros cuadrados de áreas verdes y se pueden encontrar módulos con mesas de ajedrez distribuidas en diferentes puntos.**
- Publicaciones: **La Oficina de Prensa ofrece las siguientes publicaciones, Gaceta Acatlán, NotiFES Acatlán, Última Hora, el Infon@uta, Laberinto, y Cine Adictos.**
- Bolsa de Trabajo: **Ofrece dos tipos de servicios, el primero se proporciona de manera interna a los inscritos en ella. El segundo se refiere a las relaciones externas que la bolsa de trabajo mantiene con las empresas públicas y privadas, con la finalidad de obtener un mayor número de ofertas de empleo, que pueden ayudar al desempeño profesional.**
- Servicio Social: **Es una actividad temporal y obligatoria previa a la titulación, que se tiene que realizar al término de los estudios para aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación académica.**

Licenciatura en Diseño Gráfico en la FES Acatlán⁴³

⁴³ Se encontró apoyo bibliográfico en:

a) Guía de carreras. UNAM, México, 1996. P. 321-325.

b) Tríptico: Licenciatura en Diseño Gráfico. UNAM, ENEP Acatlán, Jefatura de Diseño Gráfico, 2002.

c) Valera, Agustín. Informe de actividades 1985-1988 de la ENEP Acatlán. UNAM. P. 17.

Siendo rector de la UNAM el Dr. Jorge Carpizo y el director de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán (posteriormente Facultad de Estudios Superiores) el Ing. Agustín Valera Negrete, mediante un proyecto de superación académica de licenciatura y por acuerdo del H. Consejo Técnico se aprobó la creación de la licenciatura en Diseño Gráfico, la cual se puso en marcha en 1987 durante el semestre 88-1 uniéndose así a las licenciaturas existentes en la ENEP Acatlán, las cuales eran: Actuaría, Arquitectura, Ciencias Políticas y Administración Pública, Derecho, Economía, Enseñanza de Inglés, Filosofía, Historia, Ingeniería Civil, Lengua y Literatura Hispánicas, Matemáticas Aplicadas a la Computación, Pedagogía, Periodismo y Comunicación Colectiva; Relaciones Internacionales y Sociología.

En un inicio ingresaron 100 estudiantes a Diseño Gráfico, distribuidos en dos turnos y siguiendo los lineamientos del plan de estudios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas; éste posteriormente, cambiaría hasta 1995 con la impartición de nueve semestres (antes era de ocho semestres) y el surgimiento de las preespecialidades.

El Diseño Gráfico como carrera profesional involucra al sujeto en la participación de:

- La ilustración y el diseño de libros, cuadernos, folletos, periódicos y material didáctico; etcétera.
- La simbología para identificación de entidades corporativas; el señalamiento urbano de tránsito personal o vehicular, de manejo y uso de maquinaria o instrumentos.
- La animación en el cine o en la televisión, ya sea de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico, y en la realización de títulos y créditos.
- El diseño de diferentes artículos como: carteles y espectaculares con y sin movimiento; empaques, envases y embalajes de toda clase de productos; juegos y materiales didácticos.
- El manejo y el diseño de programas y paquetes de computación propios para su actividad.
- El asesoramiento de salas de museo y galerías de arte.
- El ejercicio de la docencia y la investigación.

Perfil del profesionista

Modalidad

El profesionalista de esta licenciatura será capaz de diseñar las imágenes que proporcionan una información gráfica y audiovisual mediante la configuración, instrumentación y transmisión de mensajes valiéndose de signos, señales, símbolos, significados de las formas, de los colores y de las relaciones entre unos y otros.

Objetivo

Formar profesionales íntegros que se inserten en la práctica del diseño gráfico, realizando cualquier actividad de comunicación visual.

Marco teórico-práctico

Este marco teórico-práctico capacita al egresado para:

- Diseñar las imágenes que proporcionen una información gráfica y audiovisual, valiéndose de signos, señales, símbolos y significados de las formas y los colores.
- Planificar apropiadamente la comunicación visual, mostrando capacidad directiva y de toma de decisiones.
- Colaborar con los medios de comunicación y utilizar adecuadamente sus técnicas.
- Adoptar una actitud crítica, equilibrada y creativa para transformar su medio de trabajo.
- Desarrollar la investigación teórico-práctica del arte y del diseño gráfico en particular.
- Establecer las especificaciones y los presupuestos que definen la realización, el tiempo y el costo del trabajo proyectado.
- Actualizar sus conocimientos en el uso y el manejo de las herramientas proporcionadas por los avances tecnológicos como son las computadoras, los programas y los equipos para video y televisión, entre otros.
- Enriquecer su formación con la investigación histórica, estética y filosófica del medio ambiente en que vive, trabaja y se desarrolla, así como con el conocimiento de su realidad socio-económica, política y cultural.

Se imparte en sistema escolarizado durante nueve semestres.

Plan de estudios

El plan de estudios vigente fue aprobado por el Consejo Académico del área de las Humanidades y de las Artes, en marzo de 1994, y comprende las siguientes seis áreas:

- 1. Metodológica creativa**
- 2. Expresiva**
- 3. Tecnológica**
- 4. Teórico-técnica**
- 5. Teórico-humanística**
- 6. Interdisciplinaria**
- 7.**

La organización del plan de estudios se forma por tres etapas con un total de 352 créditos, que se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

Etapas	Créditos
Básica	92
Formativa	180
Preespecialización	80

La etapa básica comprende los dos primeros semestres, en los que se revisan conceptos y conocimientos esenciales.

La formativa abarca del tercero al sexto semestre y proporciona un soporte de conocimientos y una idea general de las áreas del quehacer profesional para que, en la tercera etapa, que incluye el séptimo y octavo semestres que corresponden a la Preespecialización, el alumno cuente con elementos de juicio que le permitan elegir cualquiera de ellas.

Las preespecialidades son:

- Ilustración

Esta área del Diseño Gráfico involucrará al estudiante en el campo de carteles, espectaculares con o sin movimiento, así como en la ilustración de libros, revistas, historietas... valiéndose de la capacidad de expresión plástica de la imagen. El egresado de diseño gráfico será capaz de realizar: ilustraciones con gouche, lápiz, carboncillo, acuarela, tinta, aguadas, pastel, aerógrafo y gráficas computarizadas; entre otras. Así como el conocimiento de las técnicas de producción industrial de ilustraciones como lo son la serigrafía, el offset, la litografía y la flexografía. Todo lo anterior con miras a aplicarlo en la elaboración de empaques, carteles, folletos, portadas de discos, libros; etcétera, de la manera más eficiente para solucionar problemas de comunicación gráfica.

- Material didáctico

En esta área de conocimiento se involucrará al estudiante en el diseño, desarrollo y realización de material para la capacitación didáctica ya sea a nivel institucional o empresarial por medio del manejo adecuado del color, las formas y los grafismos. Así mismo se la preparará en el diseño, manejo y producción de material audiovisual como ayuda didáctica en la presentación de cualquier tema. Este profesional estará capacitado para diseñar y elaborar material didáctico de todo tipo que estimule el desarrollo de aptitudes y capacidades, ya sea mentales, motoras y psicomotrices, desde la infancia hasta la adultez. Además estará en condiciones de preparar material didáctico audiovisual utilizando diferentes medios de expresión visual.

- Empaque, envase y embalaje

En esta área se guiará al alumno en todas sus materias hacia el aspecto visual, como los juegos de colores, formas, tipografía, materiales del empaque, envase y embalaje, de toda clase de productos. Esta rama del Diseño Gráfico tiene una gran importancia pues colocará a los egresados en condiciones de competir en un mercado cada día más exigente. El diseñador gráfico preespecializado en empaque será el profesional que resuelva los problemas de empaque y embalaje de todo tipo de productos. Estará al tanto del procedimiento legal que conlleva tanto al diseño como la impresión y los efectos mercadológicos del empaque.

- Informática

En esta área se capacitará al estudiante en el manejo, uso y diseño de programas y paquetes de Diseño Gráfico, pues debido al avance vertiginoso de los ordenadores y su utilización en todos los campos de trabajo en los últimos años, se hace indispensable el uso de herramientas básicas para cualquier profesional. El diseñador debe conocer y manejar la gran variedad de opciones que le ofrecen las nuevas tecnologías para no rezagarse en su desarrollo profesional. Distinguirá y sabrá operar los elementos que

integran tanto una computadora, como los periféricos necesarios e identificará los programas existentes en el mercado y estará capacitado para operar con eficiencia los más apropiados para el diseño editorial, ilustración, animación y otras áreas relacionadas con la práctica profesional del diseño gráfico.

- **Medios audiovisuales**

En esta área se preparará al estudiante en el diseño, producción y realización de mensajes gráficos, apoyados en medios audiovisuales, dada la importancia y desarrollo de los mismos en las dos últimas décadas y los avances que siguen y seguirán teniendo en un futuro cercano.

El egresado de esta preespecificidad tendrá el conocimiento de las principales técnicas y métodos de trabajo en el campo del cine, la televisión y el video, el diaporama y los demás medios audiovisuales para dar una solución creativa y propositiva a las demandas sociales que requieran para su satisfacción el uso de todos estos medios. También tendrá la capacidad de coordinar la ejecución de diversas realizaciones de cine, televisión, diaporama; etcétera, dado su dominio de los diferentes aspectos que integran cada uno de estos medios, particularmente a lo que se refiere lenguaje visual. Entre sus principales aptitudes estará la actitud crítica y autocrítica respecto al uso de estos soportes de la comunicación, ejerciéndola como productor y como espectador.

- **Diseño editorial**

En esta área se capacitará al alumno para desempeñarse como diseñador en el campo de los medios impresos: libro, revista, historieta, periódico, folleto; etcétera.

Como diseñador y realizador, encuentra el egresado un campo de trabajo muy amplio que, requiere al profesional, cada vez con mayor preparación, pues la utilización de herramientas de alta tecnología se ha vuelto indispensable en esta rama del diseño. El alumno será capaz de realizar originales digitales, páginas web, así como reconocer el proceso de la impresión en offset, serigrafía, grabado, fotograbado y otras técnicas, en la obtención de: publicaciones electrónicas, papelería, folletería, periódicos, libros, revistas y todos aquellos medios editoriales.

Mapa Curricular

Primer semestre	Segundo semestre
Dibujo I Taller de diseño I Metodología para el diseño I Serigrafía Geometría I Redacción I Arte y sociedad Taller de la creatividad	Dibujo II Taller de diseño II Fotografía I Geometría II Redacción II Historia del arte Psicología del diseño Materiales y técnicas de presentación
Tercer semestre	Cuarto semestre
Taller de diseño III Técnicas de expresión I Fotografía II Tipografía I Original mecánico Técnicas de impresión Historia del arte y diseño Teoría de la comunicación	Taller de diseño IV Técnicas de expresión II Fotografía III Audiovisual I Guionismo Teoría del arte y del diseño Comunicación visual Factores económicos para el diseño
Quinto semestre	Sexto semestre
Semiótica I Taller de Diseño V Técnicas de Expresión Fotografía IV Cine-Animación Informática para el diseño I Realidad nacional Diseño ambiental	Semiótica II Taller de diseño VI Técnicas de expresión IV Televisión I Informática para el diseño II Investigación al campo profesional Mercadotecnia y publicidad Aspectos legales del diseño

Preespecialidades	Séptimo semestre	Octavo semestre	Noveno semestre
Ilustración	Taller de diseño VII Semiología de la imagen Historia de la ilustración Dibujo III Diseño por computadora Introducción a la graficación y la animación Elementos de la ilustración I	Taller de la ilustración avanzada Composición plástica Taller de experimentación Dibujo IV Animación Elementos de ilustración II Seminario de titulación I	Común a todas las preespecialidades: Seminario de titulación II
Empaque, envase y embalaje	Taller de diseño VII Introducción al envase y embalaje Materiales y técnicas de impresión de empaques El color en el empaque Tipografía Diseño asistido por computadora Diseño formal	Taller de diseño de empaques Original mecánico II Estrategias de mercadotecnia Aspectos legales del envase y embalaje Efectos y consecuencias del empaque Visualización del empaque en los medios Seminario de titulación I	
Material didáctico	Taller de diseño VII Introducción a la graficación y animación Teorías psicológicas contemporáneas Principios de pedagogía Psicología educativa Audiovisuales II Taller de elaboración de material didáctico	Taller de diseño de material didáctico Didáctica Psicología de la infancia Psicología social Elementos de ilustración II Seminario de titulación I	
Informática para el diseño	Taller de diseño VII Diseño editorial por multimedia I Matemáticas para el diseño I Modelación Introducción a la graficación y animación Multimedial Diseño asistido por computadora	Taller de desarrollo de paquetes de diseño Animación multimedia II Graficación Diseño editorial por multimedia II Matemáticas para el diseño II Seminario de titulación I	
Medios audiovisuales	Taller de diseño VII Audiovisuales II Televisión II Guionismo II Lenguaje de la imagen Técnicas de edición y postproducción Multimedia I	Taller de medios audiovisuales Desarrollo de los medios de comunicación colectiva Video Análisis de mensajes de medios Apreciación cinematográfica y realización Multimedia II Seminario de titulación I	
Diseño editorial	Taller de diseño VII Diseño editorial por multimedia I Tipografía II Diagramación Taller de medios impresos Influencia social de los medios impresos	Taller de diseño editorial Taller de medios impresos II Diseño editorial por multimedia II Original mecánico II Desarrollo de medios de comunicación colectiva I Seminario de titulación I	

Requisitos de titulación⁴⁴

- Acreditar la totalidad de los créditos del plan de estudios.
- Cumplir con el servicio social.
- Aprobar el examen de comprensión de lectura del idioma inglés.
- Cubrir con el seminario de titulación II.
- Elegir una entre las opciones de titulación¹:

1. Totalidad de créditos y alto nivel académico.
2. Seminario curricular
3. Trabajo profesional
4. Actividad de apoyo a la docencia
5. Tesis y examen profesional
6. Tesina y examen profesional
7. Seminario taller-extracurricular
8. Examen general de conocimientos
9. Ampliación y profundización de conocimientos.
10. Actividad de investigación
11. Estudios de posgrado
12. Servicio social

Lugar de trabajo

El lugar de trabajo de este profesionista debe reunir cualidades específicas en ambientación y equipamiento para facilitar la sensibilización y la habilidad en el desarrollo de sus tareas, como son restiradores, mesas de luz, laboratorio fotográfico, sistemas de cómputo, escuadras, reglas, tipómetros, pinceles, acuarelas, óleos, acrílicos, aerógrafos, estilógrafos y medios audiovisuales, entre otros. Por el carácter manual de su actividad, el diseñador gráfico necesita ser una persona habilitada y diestra, no sólo en el manejo de las herramientas propias de un taller de diseño, mencionadas anteriormente, sino también en el de equipos sofisticados de computación. El diseñador gráfico requiere poseer un alto sentido de ética profesional, ya que es responsable de llevar a cabo la elaboración de mensajes que serán percibidos por un gran número de consumidores.

⁴⁴ Tríptico: Opciones de titulación. UNAM, FES Acatlán. Secretaría General. 2006.

Campo de trabajo

El diseñador gráfico realiza su ejercicio profesional en un mercado de trabajo de alta competitividad, ya que actualmente son muchos los egresados de esta carrera. En consecuencia, para desempeñarse exitosamente en su medio, tendrá que contar con un máximo nivel de preparación y actualización. Generalmente, para su contratación requiere de una experiencia mínima de dos años.

Por las características de esta carrera es importante que el alumno inicie su práctica profesional, aún antes de concluir su formación universitaria- de preferencia a partir del quinto semestre- ya que, la experiencia que obtenga al trabajar, redundará satisfactoriamente en su aprendizaje y desarrollo profesional.

En el sector público colabora en Secretarías de Estado o instituciones educativas y culturales para la producción de señalamientos carteles, folletos y piezas de promoción cultural.

En el sector privado, participa en despachos de arte y diseño gráfico, galerías, empresas editoriales, estudios cinematográficos y de televisión, agencias de publicidad, empresas turísticas y además con opción de trabajo independiente, ya que es común dentro del medio efectuar trabajos por su cuenta (freelance), mismos que pueden llegar a ser muy bien remunerados. Asimismo, debe mantener relaciones con todas aquellas empresas o instituciones que demanden servicio de un medio o mensaje para su comunicación.

También puede iniciarse en el área de la docencia después de terminar el octavo semestre. Respecto a la investigación, presta su apoyo en trabajos y proyectos particulares de investigadores de tiempo completo de la propia Escuela Nacional de Artes Plásticas, así como en otras instituciones educativas.

Actualmente, los egresados de esta carrera enfrentan el grave problema del desempleo, debido a factores como la saturación de la matrícula; los nuevos profesionales de la disciplina provenientes de otras universidades, así como la existencia de escuelas técnicas que promueven una deficiente preparación en un corto plazo, sacrificando la calidad de la enseñanza.

Los ingresos que percibe el diseñador gráfico van de acuerdo con sus aptitudes, habilidades y disposición general hacia el trabajo. Por tanto, dependiendo de los objetivos y perspectivas particulares que se fije, determinará qué puestos puede alcanzar.

Características del aspirante

El aspirante de esta carrera deberá haber cursado el Área de Bellas Artes en el bachillerato, egresar con un promedio mínimo de ocho y contar conocimientos referentes a historia del arte, dibujo, proporción y estética. Asimismo, requiere poseer:

- Destreza manual y aptitudes plásticas.**
- Habilidad y creatividad en la resolución de problemas, así como en el manejo de colores y formas.**
- Interés por las manifestaciones culturales, los problemas políticos y socioeconómicos tanto nacionales como internacionales.**
- Aptitud para tomar decisiones.**
- Buena memoria.**
- Interés por la investigación.**

La licenciatura en Diseño Gráfico debe desarrollarse en la FES Acatlán de la manera más plena posible mediante:

- Un Marco Teórico-Práctico completo, objetivo que verdaderamente capacite al egresado.**
- Un Plan de Estudios actualizado y relacionado con las condiciones características de su contexto, en donde cada una de sus preespecialidades tengan la misma importancia y validez, ya que ellas muestran una parte de todo aquello que abarca el Diseño Gráfico.**
- Un Mapa curricular que proporcione al estudiante conocimientos útiles y trascendentes que le permitan adquirir un máximo nivel de aprendizaje y desarrollo profesional.**

Todo ello para evitar que su campo de trabajo que actualmente es muy competitivo, escaso y mal pagado no represente un obstáculo en la realización de sus proyectos (tanto de vida, como de los profesionales) al encontrarse desempleado o parcialmente preparado y sentir que el esfuerzo invertido en sus estudios ha fracasado. Es difícil enfrentar la realidad pero es más difícil y vergonzoso vivir en el engaño y permitir que la realidad nos someta a sus caprichos. Por lo tanto considero que nuestra Máxima Casa de Estudios y su amplia, diversa y valiosa comunidad enfrentarán con ética y valor cualquier realidad por muy adversa o amenazante que ésta sea. Ya que sin lugar a duda la presencia de la licenciatura en Diseño Gráfico en la

FES Acatlán demuestra que la UNAM es una institución que al impulsar la investigación y la cultura consolida el compromiso que tiene con su sociedad.

2.1. Globalización

El lector ya habrá confirmado que este trabajo de tesis el Diseño Gráfico no se presenta de forma aislada o excluyente, ya que uno de los objetivos a alcanzar es el de relacionar el Diseño Gráfico principalmente con el Arte, la Educación y la Globalización, esto debido a que considero que las disciplinas existentes con las que cuenta el hombre para aprender, comunicar, disfrutar, desarrollar y vivir, forman parte de un todo, sin embargo, éstas no han sido tratadas así por lo que el hombre ha sido incapaz de resolver los males que le aquejan (guerras, enfermedad, frustración, pobreza; etcétera.) ya que vive en el individualismo y la especialización absurda.

Y por si aun queda alguna duda de la razón por la cual se debe tratar el tema de la globalización en esta tesis si revisamos una vez más el marco teórico- práctico de esta licenciatura, que se imparte en la FES Acatlán, claramente se especifica que una de las capacidades que éste le otorga al estudiante es: “Enriquecer su formación con la investigación histórica, estética y filosófica del medio ambiente en que vive, trabaja y se desarrolla, así como con el **reconocimiento de su realidad socio-económica, política y cultural**. Incluso en las “Características del aspirante” se indica que se debe poseer **interés por las manifestaciones culturales, los problemas políticos y socioeconómicos tanto nacionales como internacionales**. Por lo tanto desarrollar un estudio en este caso, una tesis de Diseño Gráfico, sin considerar su contexto histórico demostraría una falta de análisis, objetividad e integración.⁴⁸

A continuación se inicia el estudio de la Globalización como una nueva fase del capitalismo en su transformación histórica, así que he considerado conveniente realizar un breve y sencillo estudio de este modo de producción para conocer sus orígenes, características y diferentes periodos y así, saber cómo se originó y porqué es tan mencionada la Globalización. Cabe aclarar que para enfatizar más el contexto de la Globalización con el Diseño Gráfico se han destacado algunas partes de este subcapítulo en donde se podrán encontrar algunas características que relacionan a estos dos elementos.

⁴⁸ Al respecto Edgar Morin* establece: “Hay que ubicar las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido”. Morin, Edgar. **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**. UNESCO. 1999. P. 15.

Modos de producción⁴⁹

Es la forma como una sociedad históricamente determinada produce, distribuye y consume sus bienes materiales, que satisfacen sus necesidades⁵⁰, mediante la unidad de las fuerzas productivas (esfuerzo humano y aspecto técnico), y las relaciones de producción (aspecto social). Esta unidad, al formar la estructura o base, determina los demás aspectos de la sociedad como lo son la cultura, la ideología; etcétera. Por lo que los modos de producción comprenden la interacción de la técnica y el hombre.

Elementos de los modos de producción.

a) Fuerzas productivas

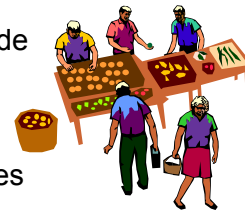
Es el elemento de la estructura económica a que corresponde la fuerza humana⁵¹ de trabajo y los medios de producción (instrumentos de trabajo, materia prima, máquinas, transportes, tierra, infraestructura, energía, etcétera). Estos últimos tienen que ver en algunas sociedades con la existencia y reproducción de capital.



*b) Relaciones sociales de producción*⁵²

Son las que surgen entre los hombres en el proceso de producción, el cambio y la distribución de los bienes materiales. Los componentes de las relaciones sociales de producción son:

1. Propiedad de los medios: Indica quién o quiénes son los dueños de los medios de producción.
2. División social de trabajo: Se refiere a la forma en cómo se dividen y organizan los hombres para producir.
3. Distribución de la riqueza social: Hace referencia a quién o quiénes va a parar el beneficio de lo producido.



⁴⁹ Nota: La información expuesta de "Los modos de producción" se fundamentó en:

A) Jiménez, Ma. Luisa (coordinadora). **Fascículos de: Introducción al trabajo**. Colegio de bachilleres, México. 1994. P. 1-11.

B) Zorrilla, Arena- Méndez. **Diccionario de Economía**. Limusa, México, 2004.

⁵⁰ Al igual que los modos de producción el Diseño Gráfico satisface necesidades que relacionan aspectos técnicos y sociales.

⁵¹ Las fuerzas productivas del Diseño Gráfico son: La creatividad, la calidad, la ética y el compromiso como fuerza humana, y en cuanto a medios de producción también se incluyen los instrumentos de trabajo, materia prima, máquinas, infraestructura, energía; etcétera).

⁵² Las relaciones sociales de producción que se dan en el Diseño Gráfico pueden ser entre: cliente - diseñador gráfico, o, entre cliente -dueños del despacho o imprenta- el diseñador gráfico.

Diferentes modos de producción.⁵³

Modo de producción	Característica principal
Comunidad Primitiva	Apropiación y distribución colectiva de los medios de producción.
Esclavismo	Propiedad privada de los medios de producción y la fuerza del trabajo.
Feudalismo	Propiedad privada de la tierra llamada feudo.
Capitalismo	Propiedad privada de los medios de producción cuyo objetivo es la generación de ganancias y capital.
Socialismo	Propiedad social o colectiva de los medios de producción.

Estos modos de producción han predominado en diferentes épocas de la historia, aunque en el interior de cada sociedad aún persisten algunos de ellos, los que son sometidos a las leyes económicas y al tipo de las relaciones sociales que determina el modo de producción dominante en cada sociedad.

⁵³ Aunque estos son los modos de producción más conocidos también encontramos el Modo de Producción Asiático también llamado régimen despótico tributario, se desarrollo en algunas regiones de Asia y África (Persia, Indostaní, Egipto; etcétera.) como consecuencia de la desintegración del régimen de comunidad primitiva.

Capitalismo⁵⁴



El capitalismo es un modo de producción que históricamente hace su aparición cuando se extingue el feudalismo (aproximadamente hacia el siglo XVI) y que perdura hasta nuestros días.⁵⁵

El régimen de producción capitalista se desarrollo gracias al mercantilismo que fue una política económica que aplicaron los Estados y los empresarios durante el final de la Edad Media y el principio de la Época Moderna (siglos XIV al XVI).

Con el mercantilismo se dejó de considerar la propiedad de la tierra como principal fuente de riqueza cediendo su lugar al comercio, así mismo se incremento la producción manufacturera. Hasta finales del siglo XI, la agricultura había sido la base de la actividad económica en los países de Europa occidental; el comercio no se practicaba salvo mediante pequeños trueques regionales, ya que los señores feudales vivían del saqueo directo de las villas o con las obligaciones que cumplían los siervos y los aldeanos.

Las características fundamentales del capitalismo son:

- a) Existen dos clases sociales fundamentales y antagónicas: los capitalistas y los obreros asalariados; los primeros se apropian del trabajo de los segundos en virtud de que son los dueños de los medios de producción.⁵⁶
- b) Se producen mercancías en forma generalizada.
- c) Es un economía monetaria (todo se cambia por dinero).
- d) Funciona el mercado, donde se establecen las relaciones comerciales.
- e) La forma de explotación es la plusvalía.
- f) Al capitalismo no le interesa satisfacer las necesidades sociales sino obtener mayores ganancias.

⁵⁴ Nota: A partir de este subtema los materiales bibliográficos consultados que sirvieron de apoyo fueron: **A)** Latapí, Paulina, et-al. **El porqué de la historia**. Segundo curso. EPSA, México, 1993. **B)** Moreno, Salvador, et-al. **Historia de la Antigüedad y la Edad Media**. EPSA, México, 1993.

C) Ramos, Arturo*. **Globalización y neoliberalismo: Ejes de la reestructuración del capitalismo mundial y del estado en el fin del siglo XX**. Plaza y Valdés Editores, México, 2001. **D)** Zorrilla, Arena- Méndez. **Diccionario de Economía**. Limusa, México, 2004.

⁵⁵ Para ubicar mejor los periodos históricos ver la tabla "Edades Históricas" que se encuentra al final de este subcapítulo.

⁵⁶ Las clases sociales antagónicas del Diseño Gráfico son:

1)Capitalistas: Dueños del despacho de diseño, la imprenta, la agencia de publicidad; etcétera.

2) Obreros asalariados: Diseñadores gráficos.

Ciclo económico capitalista

Conjunto de fenómenos económicos que suceden en un periodo determinado y que se desarrollan en el sistema capitalista. Éstas son algunas características del ciclo económico capitalista:

- a) Es estructural lo que quiere decir que mientras haya capitalismo habrá ciclos.
- b) Es necesario para el funcionamiento del sistema capitalista.
- c) Cada nuevo ciclo presenta características específicas y agudiza las contradicciones capitalistas.
- d) Las fases del ciclo se suceden en forma periódica.

Las fases de este ciclo son:

- 1) Crisis.
- 2) Recesión.
- 3) Depresión.
- 4) Recuperación y auge.

Tipos de capital

Existen dos tipos de capital:

a) *Capitalismo de Manufacturas o Mercantil.*

Surge durante el siglo XVI al siglo XVIII, cuando la forma de gobierno de los Estados europeos era el absolutismo. Consiste en el trabajo que realizaba la gente en su casa o en los talleres artesanales⁵⁷. El burgués intermediario le daba al artesano la materia prima, le pagaba su salario por su trabajo y vendía los artículos. El trabajo se realizaba a mano, con herramientas sencillas así que para producir sólo bastaba la fuerza física del artesano.

b) *Capitalismo Industrial.*

El capitalismo Industrial o de libre competencia, se ubica entre las fechas de 1760-89 y 1873, es decir, se origina en la segunda mitad del siglo XVIII cuando apenas comenzará la Revolución Industrial en Inglaterra.

Debido a la Revolución Industrial el capitalismo entró a la fase de Capitalismo Industrial

El Capitalismo Industrial que concluye con la aparición del Imperialismo y con la segunda revolución científica y tecnológica, presenta tres estadios que son:

1. Estadio del capitalismo de la libre competencia.
2. Estadio del capitalismo de los monopolios o del imperialismo.
3. Estadio del capitalismo en decadencia, también conocido como neocapitalismo, capitalismo monopolista del Estado o capitalismo tardío.

⁵⁷ En un principio el Diseño Gráfico era artesanal.

Esto demuestra que el capitalismo se ha conducido por diferentes fases o periodos históricos⁵⁸ (**ciclo económico de capitalismo**) y siempre ha mostrado una gran diversidad para desplegar sus características fundamentales de acuerdo con el contexto histórico de cada nación o comunidad; siendo el factor que impulsa su desarrollo la lucha de clases dentro de la sociedad capitalista.

Revolución Industrial

Se inició en Inglaterra, durante la segunda mitad del siglo XVIII a finales del siglo XIX. Con la Revolución Industrial se empleó el vapor de agua y de carbón como fuente de energía y hubo mayor aplicación de la ciencia a la tecnología⁵⁹ así que, la fuerza física fue sustituida por las máquinas. Estas producían mayor cantidad de artículos en menor tiempo, muchas veces con calidad superior a los producidos a mano, y usaban menos energía humana. Las máquinas eran muy caras, así que los burgueses intermediarios fueron los que tuvieron dinero para comprarlas; y como también eran muy grandes para instalarlas se tuvo que contar con un lugar apropiado, así que se adaptaron los talleres artesanales o se hicieron construcciones nuevas, surgiendo, entonces, las fábricas o industrias. En la Revolución Industrial como los burgueses se enriquecieron y el proletariado tenía pésimas condiciones de vida, hubo fuertes tensiones sociales entre estos dos grupos.

La Revolución Industrial se desarrolló por la acumulación de capital, las políticas liberales que impulsaron el desarrollo del comercio, las óptimas condiciones naturales y la revolución agrícola que favoreció la industrialización.

Durante la Revolución Industrial países europeos como Inglaterra, Alemania, Francia y posteriormente Estados Unidos, en América, se convirtieron en potencias industrializadas y acumularon grandes capitales por lo que tuvieron la necesidad de:

- Obtener mayor cantidad de materias primas que las que podían obtener en su territorio.
- Encontrar nuevos mercados, es decir, regiones en donde pudieran vender su producción, que era mayor que la que consumían y al que podían vender en otros países de Europa.

Cabe mencionar que el crecimiento demográfico, debido a los adelantos en la medicina, obligó a muchos a buscar oportunidades en otros continentes. Así que estas necesidades se traducen en adquisición de territorio, es decir, expansión imperialista.

⁵⁸ El Diseño Gráfico también ha transitado por diferentes etapas históricas en las que ha buscado renovarse y hacerse presente en su sociedad.

⁵⁹ Sin lugar a duda el Diseño Gráfico se caracteriza por el empleo de las nuevas tecnologías.

Imperialismo

El imperialismo es la tendencia de un país poderoso a dominar otro u otros países débiles, también se le conoce como capitalismo monopolista⁶⁰. Las potencias que compitieron por su expansión fueron principalmente Inglaterra, Francia, Bélgica, Holanda, España, Alemania y Portugal. A éstas se sumaron Estados Unidos de América y Japón. El imperialismo comenzó su desarrollo en 1870.

Características del Imperialismo.

Estos son los cinco rasgos sistematizados expuestos por Lenin:

1. El gran desarrollo de la concentración de la producción y el capital dio origen a la creación de **monopolios**, que desempeñan un papel decisivo en la vida económica.⁶¹
2. La fusión del capital bancario con el capital industrial, y la creación, sobre la base de este capital financiero, de una **oligarquía financiera**.⁶²
3. La **exportación de capitales**, a diferencia de la exportación de mercancías, adquiere excepcional importancia.⁶³
4. La formación de **asociaciones capitalistas monopolistas** internacionales que se reparten el mundo.
5. Culminación del **reparto territorial** de todo el mundo entre las cinco potencias capitalistas.

Estas características correspondían a las tendencias iniciales del imperialismo pero con los constantes cambios políticos y económicos algunas de ellas se revirtieron o se ajustaron. En la siguiente tabla, además de encontrar las cinco características del imperialismo, se explica en que consisten cada una de ellas y se describe el cambio que mostraron posteriormente.

⁶⁰ Al imperialismo también se le conoce como capitalismo monopolista debido a que en esta fase del capitalismo hubo un gran impulso de los monopolios.

⁶¹ Se dice que de todos los elementos que caracterizan al imperialismo el que mejor lo define es el de los monopolios ya que los otros dejan de presentarse durante el transcurso del siglo.

⁶² En el capitalismo moderno se presentan la abolición de la libres competencia por la presencia de la formación de cartels o trusts, y la relación entre capital bancario y capital industrial que originan el capital financiero.

⁶³ Se exportan capitales cuando la inversión dentro del propio territorio se ha agotado.

Rasgos del imperialismo	Consisten en	Cambios
1. El gran desarrollo de la concentración de la producción y el capital dio origen a la creación de monopolios , que desempeñan un papel decisivo en la vida económica.	El monopolio (del griego: <i>mono</i> = único, y <i>polein</i> = vendedor), es la forma de mercado en la que existe una sola empresa como único vendedor de un producto que no tiene sustituto, y que ejerce un dominio total sobre el precio.	Los grandes monopolios quedaron retenidos en una dimensión nacional y después multilateral restringida, impidiendo que se convirtieran en dueños de la economía mundial.
2. La fusión del capital bancario con el capital industrial, y la creación, sobre la base de este capital financiero , de una oligarquía financiera.	El capital financiero es la fusión del capital industrial con el bancario. Con el desarrollo del sistema capitalista en su fase imperialista, algunos capitalistas industriales adquieren acciones bancarias y los banqueros invierten en industrias por lo que el capital que se concentra y se centraliza es el capital financiero.	El capital financiero como fracción hegemónica se contrarresto por la emergencia de un Estado interventor y benefactor fuerte que redujo el sobrepeso adquirido inicialmente por los monopolios financieros.
3. La exportación de capitales , a diferencia de la exportación de mercancías, adquiere excepcional importancia.	Envío de capitales de un país a otro u otros, con el objeto de invertirlos y obtener ganancias. Se da porque la tasa de ganancias disminuye en el país de origen del capital y por ello las posibilidades de inversión se ven limitadas; en consecuencia el capital fluye al exterior en busca de mayores tasas de ganancia. La exportación de capitales se da en dos formas: 1) Inversión extranjera directa y 2) Inversión extranjera indirecta o préstamo.	
4. La formación de asociaciones capitalistas monopolistas internacionales que se reparten el mundo.	La vida económica de los países se encuentra dominada por los grandes monopolios, sin importar que existan pequeñas y medianas empresas. Los grandes monopolios obtienen altas utilidades y dominan el mercado, el capital, las materias primas, la tecnología y, en muchos casos, el poder político los favorece.	
5. Culminación del reparto territorial de todo el mundo entre las cinco potencias capitalistas.	<p>Las potencias al apoderarse de territorio en otros continentes para aumentar su dominio desarrollaron el expansionismo. La dominación política que se ejerció en los nuevos territorios fue diferente, pues dependía de lo que dispusiera la metrópoli por lo que existieron las colonias, los dominios y los protectorados.</p> <p>Colonias: Tenían un gobierno extranjero, impuesto por la potencia imperialista, que controlaba todos los aspectos de la política y la administración. Uganda y Nigeria fueron colonias que tuvo Inglaterra en África, en el siglo XIX.</p> <p>Dominios: En ellos se les permitía gobernarse a sí mismos, aunque debían rendir cuentas a la metrópoli. Canadá y Sudáfrica fueron dominios ingleses.</p> <p>Protectorados: Al igual que los dominios conservaban su propio gobierno, sólo que éste estaba totalmente sometido al de la metrópoli; en otras palabras, la potencia se reservaba el derecho de tener bases militares, intervenir en la vida económica y regir las relaciones del protectorado con otros países. Egipto fue un protectorado de Inglaterra y Marruecos lo fue de Francia y España.</p>	La repartición del mundo entre las grandes potencias financieras monopólicas no logró reflejarse en el desarrollo económico y político de algunos países centrales como Alemania y EE.UU. debido a que hubo un ascenso de la fuerza de los trabajadores y los proyectos socialistas presentándose dos guerras mundiales, revoluciones populares y socialistas, y un proceso de descolonización.

Elaboración: Adriana López Aguilón

Intercambio desigual

Un elemento evidentemente presente en esta fase del capitalismo es la relación económica entre países desarrollados y subdesarrollados que originan lo que se conoce como intercambio desigual.

El intercambio desigual como fenómeno del siglo XX, es el carácter dominante de la relación imperialista en la etapa actual y se relaciona con el proceso de consolidación del capitalismo como sistema mundial. Al respecto Gerchunoff opina: *“El capitalismo en su etapa monopólica disuelve las fronteras nacionales y se convierte en un sistema mundial.”*⁶⁴

Por lo que se obtiene un capitalismo depredador e imponente en los pueblos y naciones más pobres del planeta condenándolos a un eterno atraso.

El intercambio desigual y la exportación de capitales son factores originados por el ascenso del imperialismo que como consecuencia provocaron la transferencia de las actividades manufactureras de la primera revolución industrial de los países desarrollados hacia las naciones periféricas y mayor desigualdad entre los salarios de unos y otros. Así que esos antagonismos sociales de cada país se colocan a escala mundial, es decir en una lucha entre burguesía mundial y proletariado mundial.⁶⁵

El Imperialismo funcionó en su última etapa (1950-1973) como una especie de proceso de acumulación originaria de la globalización. Por ello, la Globalización aparece retomando con mucho mayor brío las tendencias originales del Imperialismo, pero al mismo tiempo orientándolas en una lógica distinta; es por ello que decimos que esta fase podría ser denominada como la del segundo imperialismo.

En el desarrollo histórico del capitalismo se identifica una preservación de sus rasgos esenciales además de que se han mantenido algunos trazos de una fase a otra, aunque bajo un contexto diferente y por lo tanto con alteraciones significativas. Por eso cuando el capitalismo entró en crisis a finales de los años 60 y la primera mitad de los 70 por la combinación de cambios profundos de los procesos productivos del comercio mundial y la intermediación financiera, es decir, de las relaciones de producción, se vió en la necesidad de reestructurarse adoptando a la Globalización como proceso derivado y al Neoliberalismo como estrategia o acción contrarrestante de su crisis.

Por lo tanto, Globalización y Neoliberalismo se entienden como los ejes de la reestructuración del capitalismo. La Globalización siendo un proceso y el Neoliberalismo una estrategia son elementos que no sólo se relacionan con la

⁶⁴ Gerchunoff, Pablo*. “Advertencia” en **Imperialismo y comercio internacional. El intercambio desigual**, Siglo XXI, México, 1990.

⁶⁵ Amin, Samir*. **La acumulación a escala mundial. Crítica de la teoría del subdesarrollo**. Siglo XXI, México, 1981.

economía, la política y la cultura⁶⁶ sino que además se enlazan con el Estado. Esto nos lleva a revisar los conceptos de capital, estado y crisis, ya que estarán muy presentes en este análisis.

Capital: Elementos que hacen posible la producción (bienes, maquinarias, edificios, dinero; etcétera.) es el conjunto de bienes susceptibles de reproducirse desde el punto de vista económico. El capital es uno de los factores de producción (los otros son la tierra, el trabajo y la organización). Los marxistas consideran que el capital es una relación de producción que implica la existencia de capitalistas que explotan a los asalariados y se enriquecen. Por lo tanto, es fundamentalmente una relación social y no una cosa material, y como relación social se refiere a una relación de explotación y dominación.

Estado: Desde el punto de vista económico, el Estado es el conjunto de instituciones, organizaciones y empresas que están controladas y administradas por el poder público y que sirven para gobernar una nación o país. El Estado se encuentra formado por el gobierno, en sus diferentes niveles, y por el conjunto de organismos y empresas manejadas por la administración pública. El Estado es el encargado de la política económica, lo cual le permite influir ampliamente en la vida económica del país además de que dirige la política general. Por lo tanto el Estado al ser una forma de relaciones sociales también es una forma de la relación del capital.

Crisis: Fenómeno que abarca al sistema capitalista en su conjunto y que se manifiesta en todas las actividades de la vida económica-social, por lo que es un conflicto de la relación del capital, es decir, un conflicto del estado.

⁶⁶ Al igual que la Globalización el Diseño Gráfico se relaciona con diferentes ámbitos sociales, aunque la mayoría de las veces no se reconozca su participación.

Globalización

Con base en el análisis del fenómeno de la Globalización que hace el autor, se reconoce que la Globalización es la nueva forma con la que se presenta el capitalismo, es decir, es el nuevo “orden internacional” que envuelve la emergencia de un sistema económico global que se estira más allá del control de un estado singular (incluso de los estados dominantes). La Globalización se presenta en el año de 1974 originando el inicio del siglo XXI.

La palabra Globalización es un término anglosajón con que se hace referencia al carácter mundial de un fenómeno por lo que ha sido utilizado para hacer referencia a diversos procesos como: economía, cultura, política, demografía, intercambios tecnológicos, educación; etcétera. Con este término se demuestra una tendencia al colonialismo cultural estadounidense manifestado en el predominio absoluto del idioma inglés en todas las esferas de la vida pública y privada.

Para tratar este fenómeno mundial no se utilizan los términos como mundialización, ya que este se asocia más con el contexto económico, o planetarización, porque no cuenta con la popularidad y el acuerdo mínimo entre los círculos de estudio.

La globalización puede ser identificada a partir de cinco grandes campos problemáticos, que son:

1. La mundialización de la economía.
2. La tercera revolución científica y tecnológica.
3. La crisis del Estado-nación y la integración regional.
4. La presencia de un nuevo orden político internacional.
5. La emergencia de una especie de cultura global.

Los aspectos con los que la Globalización entra en juego son multifactoriales tal como lo explica Joachim Hirsch: *“...lo que debe entenderse por globalización en tanto fenómeno sociopolítico (...) se trata de relaciones complejas entre factores técnicos, económicos, políticos e ideológico-culturales.”*⁶⁷

A la Globalización se le considera el segundo imperialismo por presentar algunos elementos característicos de la fase imperialista, tales como:

- Predominio de los monopolios (concentración y centralización del capital).

⁶⁷ Joachim Hirsch. **Globalización, capital y Estado**. UAM-Xochimilco, México, 1996.

- Los grandes capitales se presentan en forma de capital financiero, éste al manejar las inversiones (industriales, bancarias, de servicio y comerciales) originan capitales globales que son corporaciones con gran presencia mundial.
- La exportación de capitales permite al capital desplazarse a través de las fronteras y de las actividades económicas optimizando sus costos de producción.
- El reparto del mundo entre las grandes potencias y entre los monopolios transnacionales tiende hacia la formación de los grandes bloques económicos y sus periferias exclusivas.
- Las semejanzas entre el crecimiento sostenido del comercio de 1870 a 1913 que se triplica, y el de mediados de los 70 de este siglo hasta la fecha se cuadriplica.
- Escasa intervención de capital proveniente de los países avanzados en las naciones pobres colocado en la industria o en el sector productivo en los inicios de la fase imperialista y la tendencia actual de las inversiones extranjeras directas en los países subdesarrollados que cada vez adoptan la modalidad de capital especulativo y no productivo.

A pesar de todos estos elementos que comparten la Globalización y el Imperialismo hay un elemento nuevo que se encuentra en los monopolios actuales que presentan signos de transnacionalización, desterritorialización y movilidad total y ya no tiene el contrapeso de la regulación estatal y nacional, y su dinamismo no se enlaza a la industria tradicional sino que se relaciona más con el área de servicios y nuevas tecnologías. De esta forma observamos lo siguiente:

Durante el siglo XX los elementos eran:	En el siglo XXI los elementos son:
Principales industrias: Hierro y el petróleo	Principales corporaciones: Computación, telecomunicaciones o entretenimiento.
Monedas: Francos, libras y dólares	Monedas: Dólares, euros, marcos y yenes.
Cantidades: Cientos de millones.	Cantidades: Billones de dólares.
Naciones: Alemania, Francia, Inglaterra y Rusia.	Naciones: EE.UU., Japón, China y otros países de Europa.

Neoliberalismo

El Neoliberalismo representa la etapa actual del desarrollo capitalista y es un proyecto estratégico cuyo objetivo fundamental es colocar al capital monopólico y las burocracias políticas o élites gubernamentales de las grandes potencias, o sea, los núcleos de máximo poder económico y político durante el siglo XXI, en una posición de fuerza indiscutible para que se adapten al contexto de la globalización mientras promueven una forma de inserción de las naciones, las comunidades y los individuos en ella y un modo particular de regulación mundial.

Por lo que el neoliberalismo es el resultado del conjunto de acciones de los procesos históricos que han originado esta nueva etapa histórica conocida como Globalización.

Si la globalización tiene al Neoliberalismo como estrategia de desarrollo, ¿cuál debe ser la estrategia del Diseño Gráfico para actuar en este contexto histórico y hacer valer su carácter de disciplina y no como una simple actividad alcanzable por cualquiera que sepa manejar un programa computacional de diseño?.

Por lo tanto, el Diseño Gráfico tiene como desafío evolucionar positivamente para enfrentar las pruebas inesperadas de un mundo complejo, haciendo valer sus conocimientos y aportaciones sin olvidar sus raíces y así evitar ser una disciplina pasiva y aislada de las demás.

En la siguiente tabla se presenta la división de la historia en sus cuatro edades incluyendo los hechos históricos sobresalientes que delimitan a cada una de ellas, así como los siglos en los que se desarrollaron; todo esto para facilitar la ubicación histórica de la evolución del capitalismo hasta la actualidad.

Edad	Duración	Siglos	Observación
1. Antigua	Desde el invento de la escritura (Aprox. Año 400 a. C) Hasta la caída de Roma (en el año 476 d. C)	V	
2. Media	Desde la caída de Roma (476 d. C) Hasta la caída de Constantinopla (1453)	VI XV	
	Mercantilismo (final de la Edad Media y principio de la Época Moderna)		
3. Moderna	Desde la caída de Constantinopla (1453)	XV	
	Capitalismo Mercantil	XVI-XVIII	La forma de gobierno era el Absolutismo
	Revolución Industrial		La Rev. Industrial inició en Inglaterra
	Capitalismo Industrial (1760-89/1873)		Debido a la Rev. Industrial el Capitalismo entró a la fase Industrial.
	Hasta el inicio de la Revolución Francesa (1789)	XVIII	
4. Contemporánea	Desde el inicio de la Revolución Francesa (1789)		
	Imperialismo (Inicio:1870-1914. Última etapa: 1950-1973)	XIX-XX	También se le conoce Capitalismo Monopolista
	Hasta la actualidad		
	Globalización Inicio 1974		

Elaboración: Adriana López Aguilón

2.2.Cultura Global



Si en la mira de la Globalización y el Neoliberalismo se encuentran la política, la economía y la ciencia; la cultura es un elemento que no podía faltar, ya que en ella se ubican los sujetos sociales con sus conocimientos, ideologías y sentimientos. Por lo que, si actualmente se habla de la “emergencia de un sistema económico global”, se debe también hablar de una “cultura global”.

Recordemos que en el subcapítulo anterior se trataron los cinco campos problemáticos que identifican a la Globalización, y uno de ellos es, **la emergencia de una especie de cultura global**, así que para referirnos a ella conviene primeramente, revisar que el término de la palabra cultura proviene del latín **colere** que significa cultivar. La cultura es el término común para designar todos los tipos de conducta socialmente adquiridos y que se transmiten con igual carácter por medio de símbolos. La cultura abarca el lenguaje, la construcción de instrumentos, la industria, el arte, la ciencia, el derecho, el gobierno, la moral y la religión; etcétera, por lo que comprende todo lo que es aprendido mediante la comunicación entre hombres incluyendo toda clase de lenguaje, las tradiciones, las costumbres y las instituciones. El origen de la cultura como rasgo humano puede encontrarse en la superior capacidad del hombre para adquirir conocimientos mediante la experiencia y para comunicar lo aprendido por medio de símbolos, el principal de los cuales es el lenguaje. La parte esencial de la cultura se encuentra en los conocimientos, ideas, creencias, valores, normas y sentimientos que prevalecen en el grupo social y que son juicios de valor determinados en relación con las condiciones de vida.⁶⁸

Cultura, según Adolfo Gilly, es “...el contexto dentro del cual los seres humanos dan un significado a sus acciones y experiencias dando sentido a sus vidas(...) la cultura puede ser vista como una **fuerza** material presente en la sociedad”.⁶⁹ Por su lado Kroeber define a la cultura como: “La mayor parte de las reacciones motoras, los hábitos, las técnicas, ideas y valores aprendidos y transmitidos, y la conducta que provocan (...). La cultura es a la vez la totalidad de los productos del hombre social y una **fuerza** enorme que afecta a todos los seres humanos social e individualmente.”⁷⁰

⁶⁸ Pratt, Henry. **Diccionario de Sociología**. Fondo de Cultura Económica, México, 1975.

⁶⁹ Gilly, Adolfo. **Chiapas: la razón ardiente. Ensayo sobre la rebelión del mundo encantado**, Era, México.1997. P.93

⁷⁰ Giner, Salvador, et-al. **Diccionario de Sociología**. Alianza, España, 1998.

Edgar Morin* establece que “la cultura está constituida por el conjunto de saberes, saber-hacer, reglas, normas, interdicciones, estrategias, creencias, ideas, valores, mitos que se transmiten de generación en generación, se reproducen en cada individuo, controlan la existencia de la sociedad y mantienen la complejidad psicológica y social. No hay sociedad humana, arcaica o moderna que no tenga cultura, pero cada cultura es singular”.⁷¹

La globalización ha tenido que recurrir a diferentes estrategias para no sólo expandirse sino también para afianzarse. Una de esas estrategias es la cultura global.

Cultura Global es un fenómeno social que provoca que las experiencias culturales de las poblaciones, física e históricamente distantes en marcos comunes, interactúen de una forma más directa por eso Arturo Ramos explica: *“la cultura global es una cultura en movimiento que forma parte de los componentes de la globalización, pero que a la vez evidencia sus contradicciones como ninguno de ellos. El neoliberalismo no ha podido encontrar del todo la fórmula para manejar irrestrictamente a la cultura globalizada, para convertirla en su principal arma ideológica, sino que ha tenido que aceptar que este recurso social en ocasiones le rinde frutos y en otras, muy a su pesar, contradice por completo sus principales consignas y sus acciones más decididas.”*⁷²

Los elementos de los cuales se apoya la cultura global para desarrollarse son, los flujos de información y el intercambio de experiencia de vida material y simbólica.

- **Flujos de información**

Se refiere a la forma en la que un dato (información), vigente del mundo, suprime toda distancia en el tiempo y en el espacio.

La información al no tener límites, se convierte en un producto artificial y de consumo automático que provoca la inserción de las personas en el medio moderno de vida, evaluando la cercanía o distanciamiento de sus expresiones culturales con el tiempo de la globalización, ya que se proyecta técnicamente, en infinidad de opciones flexibles y controlables. El concepto de información ya no se limita al de noticia o de programa cultural, y podemos encontrar diferentes tipos de información:

- De base: Banco de datos
- Información cultural: Filmes, periódicos, libros; etcétera.
- Know-how: Administración, invenciones; etcétera.

⁷¹ Morin, Edgar. **Op.cit.** P. 26

⁷² Ramos, Arturo. **Op.cit.** P.96.

La información hará uso de las innovaciones de la informática, la telecomunicación y el transporte. Esta forma en la que el ser humano utiliza la información provoca una revolución informacional que abarca tanto a las ramas económicas como a las de la actividad de la sociedad.

Sin embargo los flujos de información no son los únicos recursos de la cultura global también lo es el intercambio de experiencia de vida material y simbólica⁷³, ya que, como bien observa Arturo Ramos: *“La circulación (de información) no solamente es de datos y noticias o de programas y referencias digitalizadas sino a la vez de personas y comunidades.”*⁷⁴

Tal como lo expresa Edgar Morin: “El mundo se vuelve cada vez más un todo..., cada individuo recibe o consume las informaciones y las substancias de todo el universo... El europeo, por ejemplo, se levanta poniendo una emisora japonesa y recibe los acontecimientos del mundo..., mientras toma su té de Ceilán...; se pone su pantalón y camisa hechos en algodón de Egipto. Su reloj es suizo o japonés. Puede encontrar en su comida de invierno las fresas y cerezas de Argentina o Chile...Tiene botellas... ,de tequila mejicana. Puede escuchar en su casa una sinfonía alemana dirigida por un director coreano... De esta manera, para lo mejor y para lo peor, cada humano rico o pobre, del Sur o del Norte, del Este o del Oeste lleva en sí, sin saberlo, el planeta entero”.⁷⁵

- **Intercambio de experiencia de vida material y simbólica**

Este otro criterio característico de la cultura global que se presenta por:

- 1) Contexto de la fronterización de los mercados.
- 2) Aceleración del fenómeno de migración nacional.

Estos dos elementos inducen a que las personas y las comunidades se trasladen a diferentes lugares arrastrando física y culturalmente: sus tradiciones alimenticias, su vestido, sus fiestas, sus ritos, sus hábitos; etcétera.⁷⁶

Las consecuencias de este hecho son la **desterritorialización** y la **hibridación cultural**.

⁷³ “... así que la sociedad global se transforma en un vasto mercado de cosas, gente e ideas.” Ianni, Octavio*. **Teorías de la globalización**. Siglo XXI, México, 1996. P.140.

⁷⁴ Ramos, Arturo. **Op.cit.** P. 90

⁷⁵ Morin, Edgar. **Op.cit.** P.26.

⁷⁶ “Las redes migrantes también funcionan como conductores importantes de información y opiniones acerca del mundo exterior y difunden las últimas modas en cuanto a vestido, música y películas. Además, actúan para promover y sustentar la adhesión a los estilos de vida de su comarca frente a la multiplicidad de culturas en las que se encuentran los migrantes. Este proceso facilita la retención de sus identidades sociales”. Long, Norman.

La **desterritorialización** es una consecuencia de la presión ejercida por la globalización (económica y política) sobre los modos de articulación social que se basan en la conservación de valores fundadores de identidad, provocando en los pueblos:

- Un movimiento económico- productivo-mercantil
- Una alteración de la dimensión del tiempo y su ritmo alejando a los hombres de sus tradicionales formas de supervivencia.

Lo anterior se puede observar en la marginación social desencadenada por el incremento de la miseria en las grandes ciudades y en el consumo masivo.

Cabe mencionar que la invasión de expresiones culturales extranjeras no sólo se da de países desarrollados a subdesarrollados sino que también hacia otros países desarrollados provocando que el concepto de territorio que antes se definía como un espacio social federado se convierta en un solo espacio donde el capital no se limite.

Esto demuestra que el capital globalizado tiene como objetivo abrir espacio a la demanda de los incrementos de la producción internacionalizada así como lograr que los grupos humanos digieran las nuevas formas de relación social de una forma pasiva por medio de un afianzamiento ideológico, pero lejos de que estas culturas genuinas y sus identidades se mantengan inmóviles generan una **hibridación cultural**.

La **hibridación cultural** es como una mezcla de expresiones y símbolos provenientes de todas partes y a veces de ninguna que a su vez rescatan su autenticidad valorativa y la redefinición de signos sociales nuevos.

Los procesos que explican el surgimiento de la hibridación cultural son:

- Quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales.
- Desterritorialización de los procesos simbólicos.
- Expansión de géneros impuros.

Es así como los factores del contexto actual orillan a las culturas tradicionales a desaparecer para originar nuevas identidades sociales pero en realidad éstas no mueren sino que parte de ellas se transforma al establecerse en otros espacios territoriales, integrándose con otras sociedades e intercambiando conocimientos e ideologías.

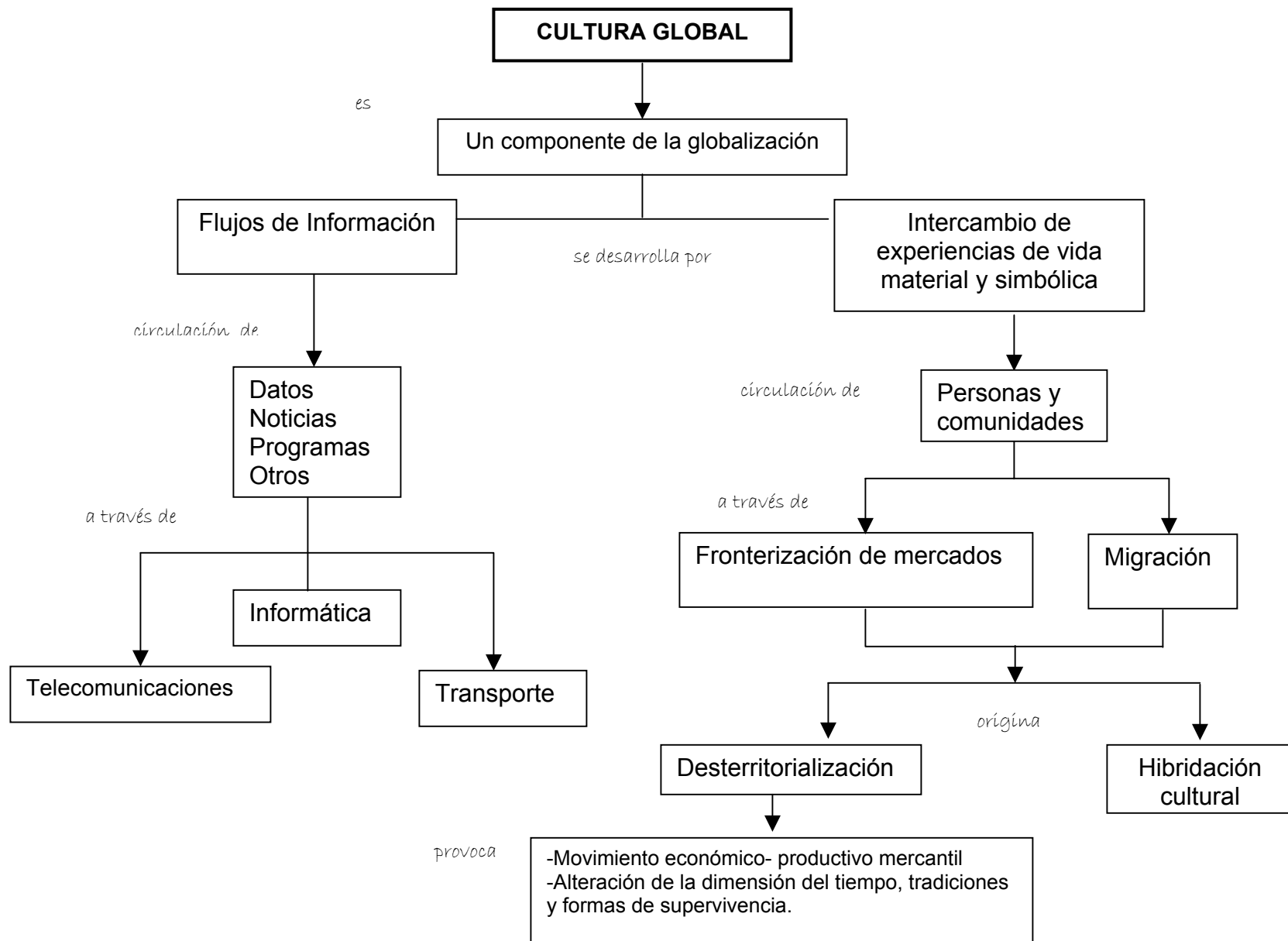
La diversidad de ideas y sentimientos ha sido la riqueza de la humanidad, los que formamos parte de esta cultura global debemos identificar el rol que desempeñamos sin olvidar la validez y capacidad de nuestras acciones no para pelear u oprimir sino para lograr la conciencia de nuestra realidad y la diversificación respetuosa y así evitar

convertirnos en cosas mecánicas, dominantes o globales. Por esta razón coincido con Edgar Morin cuando expresa que: *“La cultura mantiene la identidad humana...; las culturas mantienen las identidades sociales...En cambio, la desintegración de una cultura bajo el efecto destructor de una dominación técnico-civilizacional es una pérdida para toda la humanidad, en donde la diversidad de las culturas constituye uno de sus más preciados tesoros.”*⁷⁷

La cultura global además de ser un fenómeno social, es un recurso de la Globalización Neoliberal para disolver la diversidad de las culturas y que de esta forma pueda someterlas bajo un mismo término, sin embargo gracias a los flujos de información (que se dan a través de las telecomunicaciones, la informática y el transporte) y al desplazamiento de grupos humanos por distintas regiones del planeta (por medio de la fronterización de mercados y la migración) la cultura global lejos de acabar con las identidades de las culturas, origina principalmente una hibridación cultural, la cual no siempre responde favorablemente a las determinaciones de la Globalización Neoliberal.

A continuación se presenta un esquema que expone los elementos, el desarrollo y las consecuencias de la cultura global.

⁷⁷ Morin, Edgar. **Op.cit.** P. 26.



Elaboración: Adriana López Aguilón

2.3. Sujetos Sociales

Anteriormente se mencionó que la cultura está constituida por el conjunto de saberes, reglas, normas, creencias, ideas y valores prevalecientes en un grupo social y que se transmiten de generación en generación, por lo que en la constante interacción de los sujetos es en donde la sociedad se consolida y así pueda surgir la cultura. Una vez reconocido esto, se expuso que la cultura global es un fenómeno social que se caracteriza por la interacción directa e inmediata de las experiencias culturales de las poblaciones física e históricamente distantes en marcos comunes. Dentro de esta cultura global intervienen los sujetos sociales.

Los sujetos sociales son los conjuntos de hombres y mujeres movilizados por una problemática de carácter coyuntural. Son sujetos históricamente determinados, cualesquiera que sean sus formas de integración en modalidades comunitarias: de clase, étnicas, de género, de ubicación en sectores productivos, profesionales y laborales, de organización política y civil, de movilización coyuntural, de origen regional; etcétera.

Los sujetos sociales son los protagonistas del proceso histórico del capitalismo y abarcan todas las formas de identidad y organización social. Arturo Ramos* los define así: *“Los sujetos sociales encarnan, en su propia conflictividad y antes que ningún otro elemento, el papel de principales propulsores y a la vez de indicio más fidedigno del cambio social.”*⁷⁸

Se supone que uno de los propósitos de la globalización es la convivencia económica en un espacio común, sin desigualdades ni hegemonías evidentes y como resultado de una aparente victoria del capitalismo, pero en realidad este falso discurso busca fortalecer relaciones de dominación y de consenso entre naciones, clases e individuos, tras una mejor y mayor “integración mundial” que no es otra cosa más que un dominio total de exclusión.

Por esta razón considero necesaria la intervención de los sujetos sociales (mujeres y hombres) críticos y autocríticos que posean la convicción de transformar su realidad siendo partícipes activos de la historia. Los sujetos sociales deben reconocer cuál es su situación en el mundo porque saben vivir, compartir, entender y respetar su propia conciencia y esencia así como la de sus semejantes para permitir el pleno desarrollo humano que no sólo es exclusivo de una raza o país sino en todo y para todo el planeta.

⁷⁸ Ramos, Arturo. *Op.cit.* P. 24.

2.4. El arte en la Globalización

El arte, la actividad más humana de todos los tiempos. El presente que vivimos y para el futuro que viene, el arte tiene una gran misión: devolverle conciencia, creatividad, sensibilidad y esperanza al ser humano, pero para ofrecer esto el arte debe estar más alerta que nunca, sobre todo ante el embate neoliberal que caracteriza el contexto histórico actual. Debe ser como un auténtico líder mostrarse valiente, audaz, firme, paciente pero activo, inspirar confianza, enaltecer las cualidades éticas y estéticas del sujeto social y enfrentar el peligro de caer en la falsedad y en el engaño. Iniciemos pues este subcapítulo analizando cómo vive el arte en la globalización.

Uno de los principales problemas a los que se enfrenta el arte es al desinterés que le demuestra la sociedad, sería un error generalizar pero es evidente que la mayoría de las personas ignoran o excluyen al arte de sus vidas. ¿A qué se debe esto?, considero las siguientes posibles razones:

-Falta de tiempo

El actual ritmo de la vida, sobre todo en las grandes urbes, para muchas personas está lleno de stress y rutinas. El tiempo parece insuficiente para terminar con los deberes del trabajo y el hogar, vivimos en jornadas de trabajo de casi doce horas, con desayunos breves que sólo incluyen un café y varios minutos demorados. Y así pasamos el día con un cansancio acumulado del que no pudo librarnos el fin de semana, con deudas que no se cubrieron con el pago salarial y tratamientos que no pueden curarnos de enfermedades de índole nervioso. Llega la tan ansiada hora de salida, el momento en que recordamos que necesitamos del aire y de la luz solar para vivir, y después de recorrer el camino de regreso, pero con mucho más tráfico que en la mañana, llegamos a la casa aburridos y fastidiados⁷⁹. Como bien dice Othón Téllez*: *“Los ritmos de vida en las ciudades y la carga específica de las profesiones y sus especializaciones, han generado un particular ser humano cada vez más absorto en su propio campo profesional y, a su vez, más ajeno a la experiencia artística. Ya no hay tiempo para el disfrute artístico y mucho menos para realizar con detenimiento los respectivos consumos”*.⁸⁰

En ese estilo de vida tal parece que no hay tiempo, ni dinero, ni ánimos para el arte. Nos volvemos sujetos desconectados de lo humano por atender nuestros problemas cotidianos y profesionales, y perdemos la sensibilidad y esa capacidad de asombro que, cuando éramos niños, tenía tanta intensidad.

Reconozco la importancia para el ser humano de contar con un empleo remunerado, pues es la actividad que le permitirá no sólo adquirir el sustento de cada día, sino que también le ofrece fomentar su autoestima, sentirse útil,

⁷⁹ “La preocupación, las tensiones y las perturbaciones emocionales son tres de las principales causas de la fatiga.” Dale Carneje

⁸⁰ Téllez, Othón. El arte y sus consumos. http://www.othontellez.com/wcb/CGIBIN/EI_Arte_y_susconsumos.wcb

desarrollar sus conocimientos y aptitudes, pero en la realidad, hoy en día, existen trabajos que lejos de permitir esto promueven lo contrario imponiendo horarios excesivos, malos salarios, negación de prestaciones entre otras injustas condiciones.⁸¹

¿Acaso el vivir cada día bajo esa rutina no es una forma para insertar a las personas en un sistema enajenante que las convierte en máquinas para que no se cansen, para que no piensen, para que no se expresen?. Ese sistema dice: ¡si no trabajas (si no te sometes), no puedes comprar la comida, una casa, un auto, ropa, paseos... y serás un perdedor!. Ese sistema deja inconscientes a las personas, engañándolas y oprimiéndolas. Muchas de ellas se convierten en trabajadores compulsivos⁸², algunos lo hacen por gusto, como si en ello encontrarán un refugio a su soledad y otros lo hacen por necesidad, porque tal vez cubriendo horas extra les paguen más o logren conservar su trabajo. Cada vez es más raro encontrar a personas a las que realmente les agrada y se sienten contentos con su trabajo, que razón tiene esa frase popular que dice, más o menos, así: “Búscate un trabajo que verdaderamente te guste y así nunca tendrás que trabajar.”

-Dinero

¿Cuántos recintos culturales (llámense museos, galerías, casas de cultura, teatros, etcétera) son desconocidos?, ¿por qué la gente se resiste a visitarlos o a practicar alguna disciplina artística?. Muchas personas tienen la falsa creencia de que el arte es una actividad cara y aburrida, y que por esta razón no es conveniente practicarla ni apreciarla. Yo no coincido con esto, pues los primeros recursos artísticos son la creatividad y la disposición.

¿Por qué no visitar los museos?. En México, todos ofrecen un día de entrada libre, que puede variar, pero que con frecuencia se destina el domingo para esta promoción, también hay descuentos que pueden ser del 100% presentando credencial vigente de estudiante, de profesor, del Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores (INAPAM), o incluso algunos museos cuentan con un programa de membresías⁸³.

¿Por qué no ir al teatro?. De igual forma se ofrece descuentos con credencial o para el caso de los estudiantes de secundaria o bachillerato hay promociones que se difunden a través de agentes, que incluso pueden ser los mismos maestros. Aunque se ofrezcan descuentos puede ser que el precio siga siendo un poco elevado además de que no asegura la calidad del evento, sin embargo existen obras teatrales muy buenas que son gratuitas.⁸⁴

⁸¹ V. infra. Subcapítulo 2.6. La flexibilización del trabajo artístico.

⁸² V. Anexo. “Adicción al trabajo”

⁸³ Por ejemplo, el Antiguo Colegio de San Ildefonso ofrece un programa de seis membresías entre las que se encuentran: estudiante, Amigo, Asociado, Socio, Donador y Benefactor, cada una con diferentes cuotas.

⁸⁴ El Centro Cultural Acatlán ofrece diversas obras teatrales y talleres siendo la mayoría gratuitas y en caso de tener algún costo se aplica un descuento tanto para la comunidad interna como externa a la UNAM.

¿Por qué no ir a los eventos culturales?. Uno de los más conocidos es el Festival Cervantino donde se llevan a cabo diversos espectáculos, exposiciones y conciertos. El precio de alguno de ellos no es muy accesible por lo que los asistentes recurren a los eventos callejeros. Y así como existe este festival en Guanajuato se realizan otros en diferentes estados de la república como por ejemplo, en Tamaulipas, etcétera. En el Estado de México en el municipio de Atizapán de Zaragoza se lleva a cabo Luminaria donde todos los eventos que se ofrecen son gratuitos y variados, con participantes nacionales y extranjeros.

¿Por qué no asistir a algún taller de creación artística, por ejemplo literaria?. Dependiendo el tipo de actividad a desarrollar y la sede en la que se imparte se fijará el costo aunado al de los materiales que se requieran.

En el arte se pueden encontrar diferentes opciones, depende de nuestro interés y de nuestra disposición para encontrar la más adecuada. Por lo tanto dejemos de buscar pretextos para no interesarnos en el arte.

-Difusión

Muchos de los recintos y actividades culturales se promocionan en periódicos, revistas⁸⁵, gacetas, internet, radio y en televisión, si es que cuentan con el patrocinio de alguna fundación⁸⁶. Por lo que medios de difusión no faltan, sin embargo estos deberían ser más accesibles y utilizar mejores estrategias que no sólo informen sino que verdaderamente motiven al espectador.

-Influencia de los medios de comunicación

Estos con su gran accesibilidad se presentan ante miles de millones de personas sin importar el tiempo y la distancia. Por ejemplo en la televisión muchos de los contenidos que ofrecen son de mala calidad, se promueve la violencia, el chisme de los programas de espectáculos, el morbo de los reality show y lo absurdo de las telenovelas, entre comerciales que duran más que el mismo programa y que ofrecen resolver la vida de una persona con solo llamar a la línea astrológica de Amira. Esos contenidos que se convierten en la principal fuente de información para mucha gente, emplean un lenguaje más sencillo que envuelve y limita cada vez más su capacidad de sensibilidad, de reflexión y su interés por buscar opciones más auténticas y benéficas.

Othón Téllez Explica que: *“...la frecuencia del consumo de productos culturales va asociada directamente al uso del tiempo libre y a los consumos que tenemos a nuestro alcance. De ahí, la deformación del gusto y de la sensibilidad artística que se genera en los medios de comunicación, en donde el consumidor, desde la comodidad de su casa,*

⁸⁵ Un ejemplo de estas revistas es *Tiempo Libre* que presenta información a cerca de diferentes eventos culturales.

⁸⁶ Cada vez es más común que surjan fundaciones que promueven y apoyan a diversas causas sociales, lamentablemente muchas de ellas sólo lo hacen para mejorar su imagen o generar más ganancias.

*con el solo hecho de accionar un botón cuenta con una oferta de productos culturales de mala calidad que deforman su apreciación de manera brutal”.*⁸⁷

Esta deformación de capacidades e intereses conlleva al consumismo⁸⁸, es decir, el conjunto de hábitos sociales que exceden la satisfacción de necesidades básicas, en otras palabras la incitación de lo superfluo. El consumismo se originó cuando en las sociedades súper desarrolladas (sociedades de consumo) existieron excedentes de bienes producidos, que requirieron ser consumidos para no interrumpir el ciclo de producción. Por lo que se pusieron en marcha determinados mecanismos de publicidad cuyo objetivo radica en persuadir al consumidor para que incremente sus hábitos de consumo, descubriéndole nuevas necesidades y ofreciéndole nuevos productos para satisfacerlas como un signo de mayor bienestar.

Este convencimiento por aspirar a un mayor *status* o bienestar, consumiendo lo innecesario se ha expandido hasta los países tercermundistas haciendo más notables las diferencias sociales.

Una acción para contrarrestar el consumismo es la *Educación del consumidor*, que informa a las personas, desde su más temprana edad, acerca de las estrategias y los recursos publicitarios y propagandísticos, y el consumo indiscriminado de bienes, para que no se dejen engañar y ejerzan un consumo conciente, orientado y selectivo. Por lo tanto sus finalidades son: Proteger, informar y educar al consumidor. Éstas se desarrollan a través de los siguientes objetivos educativos básicos:

- a) Desarrollar actitudes positivas ante el acto de consumir, tomando conciencia de las necesidades y deseos que se experimenten y de la jerarquía que es preciso establecer entre ellos.
- b) Formar hábitos correctos y racionales de consumo que estén de acuerdo con las necesidades biológicas, psicológicas, sociales y éticas.
- c) Estimular el deseo de informarse tanto a nivel individual (etiquetas, prospectos, análisis comparados, libros, folletos, revistas, etcétera.) como de grupo (asociaciones de consumidores).

-Desconocimiento

Considero que esta es la principal causa por la que el arte pasa inadvertida en la vida de muchas personas. La gente desconoce qué es el arte, cuáles son sus manifestaciones y por lo tanto cómo apreciarla. Se deben crear efectivas rutas de acercamiento entre el arte y los sujetos.

El ejemplo más claro de esto es la visita al museo que cada vez más va adquiriendo un carácter obligatorio pues es típico que, en la educación escolarizada, los maestros sean quienes manden a sus alumnos a ir al museo a cambio

⁸⁷ Téllez, Othón. **Op.cit.**

⁸⁸ González, Sergio (Dirección). **Diccionario de las ciencias de la educación**. Santillana, España, 1983. P.315 y 316.

de unos puntos extra, para su calificación y posterior certificación. Y entonces los estudiantes van en grupito o con su familia, llevan un cuaderno y comienzan a recorrer la exposición, “chacotean”, opinan acríticamente sin un aprendizaje previo del valor estético, y por último se dan a la tarea de anotar todas las cédulas explicativas o a comprar el folleto donde viene la síntesis de la exposición y que junto con el boleto sellado resultan la mejor prueba de su asistencia al museo ante el maestro. Lo que resulta de una experiencia educativa-cultural nula, pues nunca conocieron el objetivo de la visita, los aspectos a identificar y cómo valorarlos, es decir no se les enseñó a apreciar el arte y otras expresiones culturales. Otra cosa que puede suceder es que se encuentren con un ambiente incómodo, hostil lo que hace de su estancia algo desagradable que dificulta su regreso. Para evitar esto los responsables del museo deberían considerar los siguientes aspectos:

Vigilancia: hay vigilantes cuya actitud se muestra hostil al público visitante.

Escasa señalización: Es común que no se indique la dirección en la que debe recorrerse la exposición (hacia la izquierda o derecha, sala 1, sala 2, etcétera). En cuanto a la línea de límite entre la obra y el espectador, ésta a veces no es percibida por el visitante, es decir, hay muchos elementos museográficos que en vez de incomodar o desorientar y limitar la experiencia del público al visitar un museo, deberían ayudarle en su interacción con este tipo de lugares.⁸⁹

Visitas guiadas: Aunque cada museo dispone de un horario para las visitas guiadas el beneficio que éstas proporcionan no ha sido aprovechado, pues el guía que es la persona que conoce a fondo la exhibición entra en contacto directo con los visitantes para lograr que ellos aprovechen al máximo su visita.

Talleres educativos: Muchos museos tienen talleres que se imparten generalmente los fines de semana y que van dirigidos al público infantil. Estos talleres se imparten al final de la exposición y pueden tener un costo por el material que se ocupará. Los talleres deberían fomentarse más y ampliar su público.

Conferencias y debates: Ofrecen la interacción entre el público y algunos especialistas para tener una mejor comprensión de la exposición.

Me parece que los museos en general, pero aún más los que se dedican al arte, deben proporcionar un mejor trato a sus visitantes, acogerlos con humildad y beneplácito para generar en ellos el interés y el gusto por el arte, por eso es fundamental que conozcan los intereses y las experiencias de todos los grupos que forman su público.

⁸⁹ La Museografía es el conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo, tales como los tipos de exposiciones, los objetos artísticos, discursos, lecturas, circulación, función, comunicación en exposiciones, plantación, calendarios anuales, visión, evolución de los espacios y los públicos, logística, transporte, seguros, montaje, distribución, edición, elementos expositivos, registro de entrada, identificación de la obra, circulación interna, custodia, vigilancia, mantenimiento y empaque, manejo de la obra en cuanto a tipos de soportes e iluminación, difusión y obstáculos. En la Museografía el Diseño Gráfico ha encontrado un campo abierto de interacción con el Arte.

- De la Mota, Ignacio. **Enciclopedia de la comunicación**, tomo 3. Limusa, México, D.F. 1999. P. 936.

- <http://www.todobaja.com/noticias/nota.php?id=1337>

Ante las problemáticas anteriores la pregunta que surge es: ¿Cómo dirigir la atención de las personas hacia el arte?. Para ello debemos tener presente que entre el arte y el público existe un consumo estético y un consumo artístico. Revisemos la definición de estos consumos para entender un poco más la forma en la que el arte se desarrolla en la globalización.

Consumo Estético y Consumo Artístico⁹⁰

Primeramente conviene ubicar los siguientes términos:

Consumidor cultural = Sujeto

Producto cultural artístico = Objeto artístico = Obra

Productor artístico = Artista

El vínculo que existe entre un sujeto (consumidor cultural) y una obra artística (producto cultural artístico) se establece por medio del consumo estético y artístico.

El **consumo estético** tiene que ver con el significado que se establece con el reconocimiento de los estilos, las tendencias dominantes y, las categorías estéticas del entorno histórico (contexto) y la manera de presentarlas, en un objeto u obra artística.

El arte en su transformación constante ha desarrollado diferentes categorías estéticas. Por lo tanto la estética necesitó ampliar su horizonte más allá de la belleza. El mejor testimonio de esto es el arte de hoy que llega a presentarse como un medio de escape, de protesta, de expresión absoluta, de experimentación, involucrando cualquier disciplina e infinidad de materiales, sin embargo los artistas se enfrentan a un público que además de apático se muestra insensible y muy difícil de asombrar y por esta razón buscan nuevos elementos que llamen la atención de los sujetos.

El **consumo artístico** es el que motiva al espectador para conocer a fondo la disciplina artística, y el que permite identificar los elementos formales utilizados como lo son la composición, el ritmo, el color, el tiempo, etcétera, dependiendo de la disciplina en cuestión, para que el consumidor cultural interprete y le de un significado al producto cultural.

El consumo artístico tiene una estrecha relación con la sensibilidad artística⁹¹ pues en ella convergen las experiencias estéticas, la formación del gusto y las aptitudes de acercamiento a determinada disciplina en

⁹⁰ Para el sustento de la parte de este subcapítulo he consultado a Othón Téllez, **Op.cit.**, ya que sus reflexiones en cuanto al arte considero que son muy acertadas.

particular, y es un generador de acciones cognitivas propias de la creatividad. Para fomentar su desarrollo se requiere de productos culturales que despierten y motiven la capacidad de asombro y al acto lúdico dispuesto por el consumidor.

Para que una persona tenga disposición al arte se debe generar su interés, entonces será un consumidor circunstancial, luego un aficionado y después un consumidor artístico. Por ejemplo alguien puede verse atraído con una obra de la pintora mexicana Frida Kahlo y ser un consumidor circunstancial, después querrá saber más acerca de su obra, quién era ella, la disciplina artística a la que pertenece, etcétera, con esto no sólo se ha establecido el interés sino que también habrá una mayor motivación para que el sujeto sea un aficionado al arte, y conforme aumente este gusto buscará desarrollar conocimientos más profundos que le permitan fundamentar y valorar su relación con el arte más allá de una simple expresión lingüística que califica de forma simple una obra como “fea” o “bonita” sin un criterio estético fundamentado, y así finalmente se convertirá en un verdadero consumidor estético y artístico. Si esta relación entre consumidor cultural (público) y productor cultural (arte) no se da, puede ser por que el producto es de mala calidad artística o porque el espectador tiene deficiencias en la formación del acercamiento a la disciplina.



Consumo estético-Consumo artístico

Por lo tanto, considero que esta transformación de consumidor circunstancial a consumidor estético y artístico debería fomentarse más en las escuelas pues como dije anteriormente los niños de preescolar y primaria no sólo tienen una increíble capacidad de asombro sino que también tienen mayor disposición a aprender y a colaborar, desgraciadamente conforme crecen parece que estas cualidades van debilitándose o son mal encausadas a otros propósitos. Recuerdo que mis alumnos de pre primaria y también los que cursaban el nivel de primaria presentaron

⁹¹ V. Subcapítulo 3.1. 6 Educación Artística.

un gran interés por el arte desde la primera clase que tuvimos, su afición por el arte ya era un hecho evidente, pero este logro debe ser continuo e ilimitado, ya que solo de esta forma tendremos consumidores y productores culturales. En cambio los alumnos de secundaria (que formaban parte de la misma escuela que los de primaria) a lo largo de su formación no habían llevado una continuidad en su educación artística pues había años escolares en los la dirección del colegio decidía no impartir esta clase, o cambiar repentinamente al docente. Esto trae como consecuencia que los alumnos al estar desconectados de los contenidos artísticos presenten una actitud negativa y cerrada, lo cual es muy lamentable pues esta reacción se convertirá en una característica de la personalidad de muchos de ellos conforme vayan creciendo hasta ser personas adultas. Esta reacción negativa hacia el arte es lógica, pues ¿cómo apreciar lo que no se conoce verdaderamente?. Por ello considero al Consumo Artístico como un “agudizador” de los sentidos y la conciencia pues al presentar diferentes actividades, contextos, personajes, conocimientos, ideologías, es decir, todo un mundo en el cual el ser humano podría auto conocerse, aprovechar y desarrollar sus capacidades, entender sus miedos, sus complejos, sus culpas y enajenaciones.

Si el humano es el animal más inteligente, por qué la existencia de tantos males, por ejemplo los sociales con las guerras, o los de la destrucción del medio ambiente, quizá porque el ser humano no ha sabido encauzar positivamente la inteligencia de la cual hace alarde pero que muchas veces es tan minúscula como un grano de arena. Considero que el arte es una muy buena alternativa para evitar la degradación humana de los sujetos sociales en este contexto histórico.

Lo que he expresado no es un argumento romántico-soñador, es lo que observe en mi experiencia como docente, misma que a su vez me permitió identificar, indagar y desarrollar lo que presento en este subcapítulo.

¿Cómo conseguir el consumo artístico como un hábito?

Esto se lograra en la medida en que fomentemos una mayor presencia del arte en la convivencia de los sujetos, es decir, que interactué con ellos haciéndose notable y accesible. Es aquí donde intervenimos los promotores culturales.

Los promotores culturales tienen la misión de:

- Ofrecer medios que generen acciones necesarias de divulgación para que la relación entre producto cultural y consumidor sea más estrecha.
- Proporcionar rutas de acercamiento al producto cultural de acuerdo a la valoración precisa de los intereses y el cúmulo de conocimientos con los que cuenta cada uno de los consumidores culturales.

- Generar productos artísticos de calidad, ricos en propuestas y en creatividad.
- Actualizar su formación para el empleo de teorías y tecnologías que permitan una correcta recepción e interpretación del consumo cultural.⁹²
- Fomentar acciones de sensibilización, divulgación, apreciación de productos artísticos que permitan el desarrollo de la sensibilidad artística.

Otra de las misiones de los promotores culturales es la de reconocer el interés falso y manipulable que la Globalización Neoliberal tiene respecto a la cultura y evidentemente al arte por formar parte de ella. Esta opresión ya la denunciaba Néstor García Canclini* en una investigación realizada entre 1977 y 1980, donde expresa lo siguiente:

*“La diversidad de patrones culturales, de objetos y hábitos de consumo, es un factor de perturbación intolerable para las necesidades de expansión constante del sistema capitalista. Al ser absorbidas en un sistema unificado todas las formas de producción (manual e industrial, rural y urbana) son reunidas, y hasta cierto punto homogeneizadas, las distintas modalidades de producción cultural (de la burguesía y el proletariado, del campo y la ciudad). La homogeneización de las aspiraciones no implica que se igualen los recursos. No se elimina la distancia entre las clases ni entre las sociedades en el punto fundamental -la propiedad y el control de los medios productivos-, pero se crea la ilusión de que todos pueden disfrutar, efectiva o virtualmente, de la superioridad de la cultura dominante. A las culturas subalternas se les impide todo desarrollo autónomo o alternativo, se reordenan su producción y su consumo, su estructura social y su lenguaje, para adaptarlos al desarrollo capitalista”.*⁹³

Recordemos que la Globalización es la nueva fase del capitalismo en su transformación histórica, y el Neoliberalismo representa la etapa actual del desarrollo capitalista funcionando como un proyecto estratégico para que las naciones, las comunidades y los individuos se inserten y se adapten a los estatutos que impongan los núcleos de máximo poder económico y político. Mediante este sistema se promueve una injusta, discriminatoria y calculadora “globalización” mediante discursos de unión y progreso mundial.

⁹² Antes de sacar al aire un programa de televisión se realizan estudios sobre la percepción del público al que quieren llegar empleando las teorías de percepción y del pensamiento para facilitar la tarea creativa.

⁹³ García, Néstor. **Las culturas populares en el capitalismo**. Nueva imagen, México, 1984. P. 38 y 39.

Para establecer cuál es la estrategia que la Globalización Neoliberal ha preparado para el arte⁹⁴ debemos considerar lo siguiente:

- Todo gira entorno al poder económico y político.
- Los medios de comunicación son controlados por megapolios.
- Se moldea nuestro pensamiento de acuerdo a determinados intereses (manufacturación del consenso)⁹⁵.
- Los mecanismos del mercado se imponen en la producción cultural.

Por lo que esta Globalización Neoliberal al presentarse como una ideología racionalizadora de los intereses de dominación imperantes, vincula al arte con el consumismo y por consiguiente a la publicidad, tal y como lo explica Florence Toussaint⁹⁶: *“En nuestra sociedad mercantilizada, la obra de arte⁹⁷, más que ser la expresión de la creatividad de los hombres, constituye un objeto codiciable que otorga a quien lo consume cierto status de excepción, de buen gusto, de refinamiento”*. Así mismo propone que: *“...los conceptos teóricos desarrollados por Roland Barthes y sus análisis concretos, pueden sentar las bases para desarrollar una metodología semiológica⁹⁸ que ayude a estudiar los contenidos fundamentales de mensajes de la sociedad de consumo. Las sociedades como la nuestra se encuentran plagadas de signos de todo tipo y por todas partes”*.

Para ejemplificar más claramente este empleo de símbolos, al que se refiere Toussaint, y al sometimiento del arte, que hace el Neoliberalismo conviene tratar lo qué es el *Branding*.

⁹⁴ La fuente que sirvió de apoyo para el desarrollo de la parte de este subcapítulo es:

Capelán, Jorge. Arte y Globalización. Imperialismo, Branding y Antibranding. geocities.com/laesferapublica/arteglobal.html

⁹⁵ Este término designado por Noam Chomsky se refiere a la acción ejercida por los grupos de poder para mantener una sociedad controlada no por la fuerza física sino por medio de información restringida y manipulada que haga sentir a los sujetos que su opinión es tomada en cuenta y que sus derechos son respetados.

⁹⁶ Toussaint, Florence. **Crítica de la información de masas**. Trillas, México, 2004. P.63-64.

⁹⁷ Según Pierre Guiraud, existen dos tipos de códigos semiológicos: la experiencia lógica (percepción objetiva del mundo exterior, cuyos elementos son abarcados por la razón) y la experiencia afectiva o estética (corresponde al sentimiento íntimo y puramente subjetivo que emite el alma frente a la realidad). “El arte (...)conmueve a través de una impresión, una acción sobre nuestro organismo o nuestro psiquismo”. “Debido a su carácter icónico, los signos estéticos son más convencionalizados y por lo tanto codificados y socializados que los signos lógicos”. **La semiología**. Siglo XXI, Argentina, 2004. P. 87- 89.

La publicidad, igual que el arte, ha recurrido al empleo de estos signos estéticos.

⁹⁸ “La semiología fue concebida por Ferdinand de Saussure como *la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social*.

Los términos semiología y semiótica denominan en la actualidad a una misma disciplina, utilizando los europeos el primer término y los anglosajones el segundo.” Guiraud, Pierre. Op.cit. P. 07 y 08.

Branding

El *Branding* es un proceso de sustitución de objetos por símbolos, es decir, se deja a un lado la producción primaria de artículos de consumo (objetos) para enfocarse en la producción de conceptos de modos de vida (símbolos) que se difunden con un fuerte mercadeo, que recurre al empleo del arte conceptual y el diseño gráfico en funcionamiento de este orden social, a través de diferentes productos logrando el acceso a los espacios públicos y privados de los sujetos. El *branding* introduce a los sujetos a un mundo vanal donde se reduce la complejidad humana a una marca comercial. Ejemplo de compañías que ha recurrido al *branding* son: Nike, Benetton, Apple, Starbucks y la fundación Guggenheim⁹⁹, entre otras.



El branding en la publicidad de cigarros Camel

Naomi Klein* considera que las marcas de las empresas multinacionales, representan un modelo económico “...que mide el progreso sólo a través del “crecimiento” y de la lucratividad. Es un sistema masivo de consumismo y mensajes a través de las marcas que está presente en todos los rincones de nuestra vida del día a día, que invadió el espacio público y personal”.¹⁰⁰

⁹⁹ V. Anexo Fundación y museos Guggenheim. “Un tópico de discusión en el mundo del arte hoy es el fenómeno de la fundación Guggenheim con su red global de museos en Nueva York, Bilbao, Venecia, Berlín y Las Vegas, esta multinacional del arte nos ofrece un total acceso a la *Guggenheim Experience*,[...]. Además de la contemplación de las obras de arte de las colecciones de la Fundación y de las exhibiciones organizadas por la misma, la experiencia Guggenheim abarca desde la gastronomía en cualquiera de sus distinguidos cafés y restaurantes hasta toda una parafernalia de objetos coleccionables para el hogar y la oficina. Así, por ejemplo, podemos adquirir un móvil portátil estilo Calder o un juego de dominó Picasso por la módica suma de 75.00 USD, además de libros y hasta diversos ítems autografiados por personalidades mundiales.” Capelán, Jorge. Op.cit.

¹⁰⁰ Entrevista a Naomi Kein: La “política pepsodent” se desmoronó, por Jorge Nascimento Rodríguez, en:

<http://usuarios.lycos.es/politicaset/autores/klein.htm>

Para conocer más del análisis que realiza Naomi Kein acerca de las marcas consultar su libro: “No Logo”. Editorial Flamingo, 2001.

El objetivo de las corporaciones multinacionales de producir marcas en vez de productos se establece en la década de los 80 cuando éstas se dan cuenta de que:

- Sus ganancias aumentan y que por lo tanto deben encontrar un medio que les permita mantenerlas.
- Ejercen una gran influencia cultural.
- La liberación de los mercados y la desregulación laboral de estos en los países tercermundistas les favorecen para deslindarse de la producción encargándola a subcontratistas con costos más bajos.
- La clave no es la producción de cosas sino la producción y fortalecimiento de los conceptos que generan las marcas, es decir, trabajar en el mercadeo y no en la producción.

Por ello la evolución de la importancia de la marca ha sido constante, a continuación una breve descripción de este hecho:

- Siglo XIX

A finales de este siglo se dio un auge en la producción de bienes de consumo que necesitaron una identidad que promoviera sus cualidades y reconocimiento ante el público.

- Década de los 40

En el establecimiento de la identidad de las marcas, la inversión fue en aumento y se recurrió a las aportaciones de las ciencias, el arte y los medios de comunicación.

- Década de los 80

La producción de objetos cede su lugar a la producción de conceptos con la ayuda de la publicidad. Ya no será necesario un estudio cualitativo del producto sino un estudio psicológico y social de la gente.

“ Así, en 1988, Phillip Morris compró a la empresa Kraft por la suma de 12.600 millones de dólares (6 veces más de lo que la compañía valía en el papel). La diferencia estaba en el valor agregado de la palabra "Kraft". Este hecho es sólo un indicador del creciente papel del "branding" (la construcción y establecimiento de una marca) en la vida económica: Mientras que en 1979, el gasto total en publicidad en los EEUU ascendía a 50.000 millones de dólares, en 1989 llegaría a los 120.000 millones, y en 1998 a los 200.000 millones de dólares.”¹⁰¹

- 1993

Se da el *brand blindness* (ceguera de marcas) con el surgimiento de consumidores más concientes de los precios de los productos que de sus marcas, sin embargo, las empresas del branding lejos de preocuparse por este suceso

¹⁰¹ Capelán, Jorge. Op.cit.

optan por reafirmar entre el público la importancia de pertenecer a un estilo de vida mediante el consumo de productos más caros y se refuerza el poder del concepto sobre objeto. Con esto nos damos cuenta de que actividades humanas como el arte y el diseño gráfico pueden ser empleados para condicionar y compactar la mente de los sujetos con estereotipos, status y apariencias, y fomentar estilos de vida donde el sinónimo de felicidad consista en presumir, en poseer y en conseguir. La pregunta ya no es “*ser o no ser*” sino “*tener o no tener, he ahí la cuestión*”. Enfatizar el aspecto material del hombre provoca que su mejor tarjeta de presentación ante la sociedad sea: “*tanto tengo, tanto valgo*”.

El arte y el diseño gráfico pueden convertirse en armas de doble filo por un lado servir a los intereses neoliberalistas y por otro luchar en contra de ellos como veremos a continuación.

Culture Jamming (interferencia cultural).

Consiste en un conjunto de prácticas simbólicas destinadas a cuestionar los discursos del poder, mediante la parodia de los mensajes que se presentan en anuncios publicitarios alterando radicalmente su contenido descubriendo sus aspectos ocultos. Para ello se utilizan recursos del diseño gráfico y del arte.



*Anuncios que denuncian prácticas y productos nocivos para la salud.*¹⁰²

¹⁰²

<http://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.adbusters.org/&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3Djamers%26hl%3Des>

Su práctica se remonta a la década de los 60 mediante el situacionismo¹⁰³ y el arte conceptual¹⁰⁴. El actual culture jamming es más político que en su inicio. Otra manifestación del culture jamming es el hacktivismo, o sea, el raptó de sitios web de gobiernos y empresas multinacionales para la alteración de los mismos y la publicación de mensajes que denuncian sus prácticas contrarias a los derechos humanos, laborales o del medio ambiente.

Artistas comprometidos

El verdadero papel que debe desempeñar el artista actual es crear mensajes que cuestionen el poder imperante y participar como activista, es decir, predicar con el ejemplo.

"En la isla de Puerto Rico, el artista chileno Elías Adasme nos cuenta que: "En la madrugada del 28 de agosto de 2000, un grupo de artistas plásticos y de teatro, penetramos los terrenos restringidos de la Armada estadounidense en la puertorriqueña isla de Vieques, lugar que por más de sesenta años ha sido utilizado como campo de tiro y entrenamiento militar. Con nuestra acción de desobediencia civil, buscábamos dramatizar ante la opinión pública mundial, la situación de los viequenses, enfrentados a décadas de continuos bombardeos que han dejado como secuela una alta incidencia de cáncer entre la población, terrenos altamente contaminados y un denigrante subdesarrollo económico y social. En el fondo, una flagrante violación a los Derechos Humanos. Así, fuimos arrestados y conducidos ante un Tribunal Federal, acusados criminalmente y luego puestos en libertad bajo fianza a la espera del juicio. En realidad, eso era lo que buscábamos, ya que esta acción, si bien tiene unas motivaciones y proyecciones de política contingente, la concebimos desde su inicio como una 'acción de arte'. De hecho, al momento del ingreso,

¹⁰³ El **movimiento situacionista** o **situacionismo** sería la denominación de la ideología inspirada por la Internacional Situacionista (1957-1972), si bien es rechazada como adjetivo por los autores de la misma. Se caracteriza por planteamientos próximos al marxismo, el dadaísmo, el existencialismo, el anti-consumismo, el punk y el anarquismo. De todas ellas, y a pesar de nacer como corriente post-marxista, se verá influenciada determinadamente por el anarquismo y algunos de los representantes de las tesis situacionistas parecen coincidir en parte con planteamientos anteriormente desarrollados por el filósofo alemán Max Stirner o el escritor estadounidense Walt Whitman, ambos de ideas parcialmente libertarias. <http://es.wikipedia.org/wiki/Situacionismo>

¹⁰⁴ El **arte conceptual**, también conocido como **idea art**, es un movimiento artístico donde lo que importa es la reflexión sobre la obra (el concepto) y el proceso creativo más que el objeto artístico y sus aspectos materiales. El arte conceptual surge en EE.UU. hacia 1966 para manifestarse en contra la estética minimalista y concretista. Marcel Duchamp sirvió como precursor, con sus trabajos llamados ready-made dando a los artistas conceptuales las primeras ideas de obras basadas en conceptos y realizadas con objetos de uso común. El término de conceptual se debe al artista S. LeWitt, quien lo utilizó en su artículo "Paragraphs on Conceptual Art", publicado en *Artforum* en el verano de 1967.

El arte conceptual emplea habitualmente materiales como la fotografía, mapas y vídeos. En ocasiones se reduce a un conjunto de instrucciones documentando cómo crear una obra, pero sin llegar a crearla realmente; la idea tras el arte es más importante que el artefacto en sí. http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual
www.artuniversal.com.mx

vestíamos unos mamelucos pintados con una porción del paisaje viequense. Paisaje que se disgregaba al separarnos los soldados cuando nos arrestaban, como lo han venido haciendo por sesenta años!. Aquí, como en toda obra de arte, el elemento básico de 'representatividad' estaba presente en la 'encarnación' por cada uno de los artistas, del paisaje violentado."

Adasme considera que "el arte del tercer milenio está en vías de evolucionar hacia una jerarquización horizontal de toda actividad humana", en la que se desdibujan los límites entre la 'representación', la acción social y la reflexión sobre dicha acción. "En otras palabras, un arte esencialmente humanista en el más altruista sentido del término." ¹⁰⁵

Se debe evitar la adopción de actitudes fantasiosas y románticas que nos hagan caer en la ingenuidad, debemos desarrollar y ejercer nuestra plena conciencia de que la actividad cultural ha sido condicionada a procesos socioeconómicos.

Otra misión del arte consiste en que los sujetos recuperen su memoria crítica. Se trata de que no solo deben recordar su historia sino que deben darle un verdadero sentido asimilando y reflexionando su pasado, presente, y futuro. ¹⁰⁶ El arte fiel testigo de la historia de la humanidad bien puede dotar a los sujetos de lucidez para mantener su conciencia viva y de ilusión para que no deje de soñar.

¹⁰⁵ Capelán, Jorge. **Op.cit.**

¹⁰⁶ Esto se relaciona con la idea que defiende Edgar Morin al considerar necesario "Enseñar la Identidad Terrenal" como uno de los siete saberes del futuro. V. Subcapítulo 3.3

2.5. El diseñador gráfico como artista

En el programa de estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico de la FES Acatlán, se encuentran materias que por su título, su relación con el diseño gráfico es evidente, como por ejemplo Dibujo, Fotografía, Técnicas de expresión, etcétera; pero hay otras como Redacción, Factores económicos, Realidad nacional, entre otras, que se establecen como pertenecientes a otras carreras pero que al mismo tiempo son necesarias para el diseño gráfico, esto demuestra que el diseñador gráfico necesita ser un profesionalista muy completo con conocimientos interdisciplinarios, sobre todo en la era de la complejidad e incertidumbre actual. Así que para que el diseñador gráfico realice sus diversos proyectos habrá veces en que tendrá que desempeñarse como sociólogo, comunicólogo, economista, etcétera; pero siempre con un potencial enfoque artístico. Éste tiene una gran presencia en la licenciatura en Diseño Gráfico impartida en la UNAM, pues se desarrolla a lo largo de toda la carrera tanto en el aspecto teórico como práctico por medio de las siguientes asignaturas: Dibujo, Arte y Sociedad, Taller de la Creatividad, Historia del Arte, Materiales y Técnicas de Presentación, Fotografía, Teoría del arte y del Diseño, entre otras.¹⁰⁷

Para reconocer una vez más el vínculo entre arte y diseño gráfico, al final de este apartado se presenta una tabla que describe las cualidades de un artista y que son las que nos ayudarán a identificar las de un diseñador gráfico y así establecer la gran afinidad que existe entre ellos como dos expresiones o dimensiones posibles del ser como sujeto universitario que se desarrolla en el aprendizaje de la profesión de la comunicación gráfica y el diseño y su formación estética y artística. Con esto nos damos cuenta de que muchas de las características de un artista son las mismas para un diseñador gráfico. Por ello omitir el arte del diseño gráfico sería como dejar ciego al diseñador.

Recuerdo que en una conferencia presentada en la Universidad a los diseñadores gráficos se nos llamó “los prostitutas del arte” por vender nuestra creatividad, nuestro talento y exhibirlo en todas partes. Aunque estoy de acuerdo en que vendemos nuestro trabajo, creo que todas las profesiones venden algo, sino ¿cómo subsisten las personas en un sistema mercantil?, y más en estos tiempos en que el dinero no alcanza y las fuentes de trabajo son tan volátiles, por ello el calificativo de “prostitutos del arte” no es de mi agrado, ya que hay muchos artistas que venden sus obras a precios muy elevados y no precisamente para sobrevivir sino para adornar el alrededor de gente totalmente carente de apreciación artística que sólo buscan aumentar sus índices de cultura, aunque en realidad, no tengan la menor idea de lo que sea esto, provocando que la firma de un artista se infle de ego, de fama, más nunca de talento y en caso de existir pues, someterlo hasta que desaparezca. Actualmente muchos

¹⁰⁷ Como se mencionó en el Capítulo 1, el actual plan de estudios fue aprobado por el Consejo Académico del área de las **Humanidades y de las Artes** en marzo de 1994.

artistas crean por crear y entonces, ¿qué pasa con la sensibilidad y la imaginación que por siglos le han dado vida al arte?

Este fenómeno de vender el arte no es nuevo, recordemos que los reyes y nobles encargaban al artista desde un paisaje o un retrato hasta las obras de alegorías que servían de entretenimiento a los ociosos de esta élite social por contener una especie de juego de acertijos visuales, por ejemplo “Venus y Cupido” de Agnolo Bronzino,¹⁰⁸ de esta forma muchos artistas vivieron y trascendieron. Por lo tanto considero que tanto el arte en sus diferentes expresiones, como el diseño gráfico en sus diferentes áreas son profesiones que en la actualidad - aunque una sea más subjetiva que la otra¹⁰⁹- no significa que le sea prohibido comercializarse pues un autor puede vender las obras que le plazcan mientras no someta su creatividad, su talento, su esencia a propósitos exclusivamente monetarios.

Artistas y diseñadores gráficos no deben olvidar la ética y el compromiso que tienen con la sociedad y consigo mismos pues así como hay “artistas” que crean sin sentido hay diseñadores gráficos que trabajan de forma *express* obteniendo diseños improvisados y sin sustento teórico-metodológico. Tanto el arte como el diseño gráfico deben adaptarse a las presiones de la globalización pero creo que la mejor manera de lograrlo no es presentando una actitud pasiva o ausente de interés, sometiéndose y cumpliendo las exigencias a que el contexto nos somete, conservando y promoviendo una fuerza social transformadora con pleno uso de su conciencia de los sujetos sociales que encarnan dichas profesiones.

¹⁰⁸ V. Subcapítulo 1.1. ¿Qué es el arte?

¹⁰⁹ El arte como el diseño gráfico tiene la misión de hacer más agradable la vida de los sujetos, tanto en su aspecto espiritual como material.

Características del Arte	Un ARTISTA se caracteriza por ser un sujeto:	Un DISEÑADOR GRÁFICO se caracteriza por ser un sujeto:
1. Es una manifestación de la sensibilidad .	Sensible	Su sensibilidad se encuentra en la empatía que tiene hacia los demás, para poder entender sus ideologías y sus actitudes, y así lograr comunicarse con ellos.
2. Creación cuyo fin es comunicar y expresar algo.	La expresión es una necesidad vital para el artista y mediante ella se comunica con los demás.	Uno de los objetivos del diseñador gráfico es comunicar.
3. Es un fenómeno social .	Con su labor forma parte de un fenómeno social	Influye y forma parte de un fenómeno social.
4. Una actividad creativa hecha por el hombre .	Creativo	La creatividad es una de las principales cualidades de este profesionista.
5. Se valora tomando en cuenta el momento histórico en el que se efectuó.	Con su obra describe el momento histórico en el que se desarrollo	La importancia del diseñador gráfico así como la de su obra ha evolucionando a través del tiempo.
6. Emplea diferentes medios (recursos plásticos, lingüísticos o sonoros) y materiales .	Trabaja con diferentes medios y materiales	Constantemente utiliza medios plásticos, sonoros o lingüísticos, así como diferentes materiales, en sus proyectos.
7. Requiere el uso de facultades , es decir, de habilidades y conocimientos .	Está capacitado para desarrollar diferentes habilidades y conocimientos	Posee diferentes habilidades y conocimientos que continuamente debe actualizar.
8. Se relaciona con diferentes contextos .	Puede relacionarse con diferentes contextos	Se relaciona con diferentes contextos.
9. Expresa una visión personal (subjetividad) y desinteresada .	Mediante su obra expresa su visión personal	Aunque no se ponen en duda sus sentimientos y emociones del diseñador gráfico, los elementos con los que trabaja responden más a fines comerciales.
10. Interpreta lo real o lo imaginado .	Trabaja con elementos reales e imaginados	Conjuga elementos reales e imaginados.
11. Transmite experiencias estéticas, emocionales, intelectuales o bien, combinar todas.	Mediante su obra transmite diferentes experiencias	Con sus proyectos puede transmitir experiencias estéticas, emocionales o intelectuales.
12. Se presenta con diferentes manifestaciones .	Puede desarrollar o apreciar diferentes áreas del arte como la pintura, la música, la escultura, etcétera.	Su profesión abarca diferentes áreas tales como: la ilustración, el material didáctico, los audiovisuales, etcétera.
13. Se percibe a través de los sentidos .	Aprovecha sus cinco sentidos para expresar su mensaje.	Cada vez más se va del aprovechamiento de los cinco sentidos humanos para comunicarse.

Elaboración: Adriana López Aguilón

2.6. Flexibilización del trabajo artístico



En las sociedades de los países periféricos o subdesarrollados, los jóvenes se ven sometidos a una prolongación de la dependencia económica familiar, en este contexto, el sistema educativo y, particularmente la educación superior, se vincula a la idea de obtención, a través de la certificación escolar, de un empleo bien remunerado, que signifique además, un reconocimiento social de éxito y liderazgo. Y estamos tan ansiosos por ser independientes económicamente, por egresar de la universidad, para vivir el mundo creyendo que ahora todo será más fácil, así que comenzamos a redactar nuestro curriculum vitae, compramos el periódico que está repleto de vacantes de telemarketing y pirámides¹¹⁰, revisamos páginas de internet denominadas “computrabajo”, “occ mundial” y hasta “chambanet”; acudimos a las bolsas de trabajo de las universidades, a las ferias del empleo, etcétera. Pero cuando vemos que la situación es más complicada de lo que parece, sentimos que nuestras expectativas de prosperidad y de recompensa por haber estudiado una licenciatura, que se supone nos permite aspirar a un empleo bien remunerado, se enfrentan a una cruda y dura realidad: el campo laboral es escaso y las pocas oportunidades que hay no siempre cumplen con las características profesionales de desarrollo en el área que se estudió.

Esta crisis laboral a que el neoliberalismo ha conllevado, no es exclusiva a una sola profesión, sin embargo para algunas carreras tradicionales es más fácil colocarse en el campo laboral, por ejemplo Administración y Contaduría, Sistemas computacionales, Medicina, Derecho, etcétera, pero hay otras como el caso de las disciplinas sociales, humanísticas y, específicamente las del ámbito artístico que sufren una mayor restricción laboral, ya que, los criterios de la ideología neoliberal, las caracterizan como profesiones improductivas.

¹¹⁰ Pirámides: Empleos engañosos donde a través de ideologías falsas de superación personal y autoestima se busca el convencimiento de las personas para que participen en la compra de un kit de perfumes u otros productos, y de esta forma comiencen a venderlos al mismo tiempo de deben convencer y reclutar a más gente.

Flexibilización Laboral

Otro problema al que se enfrenta el nuevo mundo del trabajo que cada vez más se vuelve más complejo se le conoce como flexibilización laboral y es otra de las consecuencias de las políticas neoliberalistas que afectan tanto el desarrollo de los sujetos como el de sus comunidades.

Aunque no hay una definición exacta de la flexibilización laboral comúnmente se le conoce como una combinación de diferentes medidas cuyo objetivo es reducir los costos laborales y adaptar el sistema productivo a los cambios del mercado.¹¹¹

Se flexibiliza el mercado laboral cuando es considerado como rígido, es decir, cuando presenta las siguientes características:

- Hay muchas restricciones para contratar y despedir al personal.
- Los beneficios son demasiados altos.
- Se compensa de manera excesiva las horas extras, nocturnas, dominicales o de días festivos.
- Los salarios están sobrevaluados.
- Los sindicatos tienen demasiado poder.
- Las horas de trabajo están estrictamente reguladas.

Por lo tanto la flexibilización laboral reduce o elimina esta serie de restricciones para lograr que la producción responda rápidamente a los cambios del mercado.

Robert Solow, premio Nóbel de Economía en 1987, considera que la coexistencia de vacantes y desempleados en una economía es posible gracias a la rigidez del mercado laboral. Por lo que la flexibilización reduciría las fricciones que impiden que una persona buscando trabajo llene una vacante. Al relacionar estas dos variables (vacantes y desempleados) se tendría que:

- Un **mercado laboral rígido** es cuando existen muchas vacantes y muchos desempleados buscando puesto
- Un **mercado laboral flexible** es cuando el número de vacantes es poco con relación al número de desempleados, o si los desempleados y las vacantes son pocas.

¹¹¹ Gestión Humana en: <http://www.shrm.org/global/publications/gestionhumana/1003.htm>

La hipótesis de Solow explica que la flexibilización laboral puede contribuir a reducir el desempleo en el sentido que reduce las fricciones de la contratación y hace más fácil que los desempleados llenen las vacantes, pero la flexibilización por sí misma no genera un aumento en las vacantes, es decir, que no disminuye la demanda laboral.

Según Robert Solow cada una de las restricciones del mercado laboral rígido fueron elaboradas con un fin social, y aunque no todas se han utilizado correctamente, su eliminación trae como consecuencia problemas sociales. Por lo que él propone que en vez de desaparecer todas a la vez se intercambien unas por otras de acuerdo al caso en cuestión.

Se promueve a la flexibilización laboral principalmente como medio para combatir el desempleo, pero en realidad sus objetivos son:

- **Reestructuración del estado:** Al reducir el número de instituciones y su personal, se reduce el déficit fiscal y se alcanza más eficiencia.
- **Fomentar la inversión extranjera:** Una de las cualidades que buscan los inversionistas a la hora de colocar su dinero en economías extranjeras, es un bajo nivel de restricciones, ya sean del mercado laboral, del comercio exterior o del nivel de la tributación en general. Un mercado laboral flexible atrae la inversión extranjera ya que las multinacionales buscan minimizar sus costos laborales.
- **Posibilitar las privatizaciones, las fusiones y las adquisiciones:** La actual tendencia hacia las fusiones y adquisiciones entre compañías similares en el sector privado, y hacia la privatización de algunas de las empresas estatales, hizo necesaria la eliminación de las restricciones par hacer ajustes en cuanto a plantas de personal.

Características y consecuencias de la flexibilización laboral

Jeannette Cordero en su artículo titulado “Los Trabajadores y la Flexibilización laboral”¹¹² denuncia las características y las consecuencias de esta política neoliberalista que desregula al mercado laboral. En el siguiente cuadro se mencionan dichos elementos:

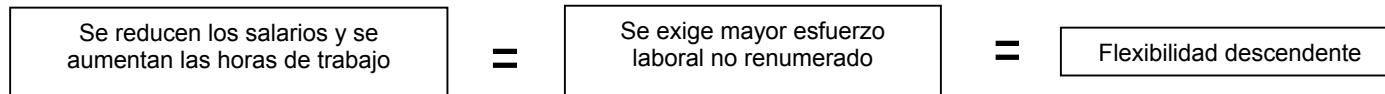
Flexibilización Laboral		
Características	Consecuencias	Observaciones de Jeannette Cordero
<p>-Salida o despidos laborales sin retribuciones para el asalariado.</p> <p>-Variación de la semana laboral y las horas de trabajo.</p> <p>-Labores nocivas para la salud.</p> <p>-Salarios mal remunerados.</p> <p>-Mayor explotación de la fuerza de trabajo.</p> <p>-Diferentes modalidades de contratación, como por ejemplo, contratación por horas o contratos temporales.</p>	<p>-Inseguridad e inestabilidad de las contrataciones y los puestos de trabajo.</p> <p>-Disminución de derechos laborales que repercute en seguridad social (salud, pensiones, educación)</p> <p>-Conflictos laborales.</p> <p>-Aumento de las diferencias sociales.</p> <p>-Perjuicios de productividad y competitividad</p>	<p><i>Paradójicamente, todo esto atenta contra las pretensiones de aumentar la productividad y la competitividad tan buscada por nuestros países del Tercer Mundo.</i></p> <p><i>Un obrero que permanece en su empresa durante largo tiempo está mucho más identificado con el destino de ésta, tiene mejor información, aporta mucho más a la productividad de su empresa, que un obrero cuyo puesto es totalmente inseguro.</i></p> <p><i>La justificación para esta tendencia a la flexibilización laboral es la de aumentar la productividad y competitividad. Podríamos tener entonces mayor población empleada, pero con menores condiciones de seguridad laboral.</i></p>

¹¹² Jeannette Cordero es profesora en la Escuela de Economía de la Universidad Nacional de Costa Rica.
<http://www.jp.or.cr/pulso/1998/novjane.html>

Implementación de la flexibilización laboral

Conforme a lo anterior se establece que las formas en las que se implementa la **flexibilización laboral** ¹¹³ son:

- **Reestructuración de la división internacional del trabajo.** La flexibilización laboral provoca que los sujetos transformen su ámbito sociocultural y asimismo sus oportunidades de progreso.
- **Precarización del trabajo.** Reducción de las prestaciones y salarios, conquistas logradas en las luchas laborales del siglo XX. La gran demanda poblacional que requiere una oportunidad laboral, es insatisfecha y se generan problemas como los empleos informales, la inseguridad pública, la frustración, la inmigración, etcétera.
- **Explotación laboral.** Esta consecuencia se produce a través de la reducción del costo de producción, esto es:



- **Condiciones desreglamentadas.** La flexibilización reforma y adapta las leyes y los reglamentos, volviéndolos injustos y poco dignos, para imponer nuevas políticas de competencia laboral. De esta forma derechos laborales tan fundamentales por los que se ha luchado por generaciones para tener prestaciones como el seguro social, la antigüedad laboral, etcétera, se condicionan o mejor dicho, se anulan; y tal parece que en vez mejorar y darle solidez a nuestros derechos regresamos a condiciones similares a las del Porfiriato, cuando había tiendas de raya, represión por parte de los caciques, impuestos excesivos, abuso de poder, etcétera. Con esto la flexibilización laboral descendiente, o sea, la que disminuye los derechos esenciales de los trabajadores hasta desaparecerlos por completo, atenta contra las prestaciones y el aumento salarial, promoviendo un engañoso sistema de estímulos que somete a los trabajadores bajo una enajenación laboral y un clima de inestabilidad, pues, además de estas condiciones tan injustas, continuamente se califica, o mejor dicho se vigila, el desempeño individual de los trabajadores para definir su permanencia laboral. De ahí la razón para emplear el término *flexibilización* que no significa más que ceder, renunciar a derechos y principios ante estas trampas laborales.¹¹⁴

¹¹³ Para ampliar referencias, V: Lechuga, María Teresa. Flexibilización del trabajo en la educación pública superior. <http://www.chicagococal.org/downloads/conference-papers/Maria-Trejo.pdf>

¹¹⁴ La flexibilización laboral no sólo provoca estragos sociales en países del tercer mundo como puede verse en el anexo: "Non" a la flexibilización laboral.

- **Producción en masa sobre la base del uso indiscriminado de la tecnología**¹¹⁵. La existencia de la producción en masa radica en el adiestramiento de recursos humanos para que la productividad aumente y entonces el proceso de producción se divide en una serie de tareas definidas que requieren de personal especializado. Esto tiene mucha repercusión en la educación pues la planeación educativa se ha convertido en una administración empresarial por la implementación de estrategias tecnocráticas dando origen a una educación que fabrica y reproduce capital humano calificado, por lo tanto la labor de la educación ya no es social sino mercantil.

Al respecto, Adriana Puiggrós* constantemente ha analizado la forma en que la educación ha sido utilizada como vehículo de penetración ideológica capitalista, y subordinada a intereses económicos desempeñándose como formadora de recursos humanos. Esta autora en su obra “Imperialismo y Educación en América Latina”, expone cómo los sistemas educativos de América Latina han sido influenciados ideológica y políticamente por las teorías pedagógicas norteamericanas diseñadas por el imperialismo garantizándole su hegemonía continental y el desarrollo de las condiciones económico sociales de desigualdad y predominio monopólico.¹¹⁶

Convencida de que la enseñanza se ha basado en una lógica mercantilista y no en una lógica educacional, hace la siguiente propuesta educativa para combatir esta situación:¹¹⁷

*“Educar a la sociedad requiere un sistema de **formación de formadores permanente**, ordenado y orientado hacia el mediano y el largo plazo. Quienes educan a los educadores deben ser cuidadosamente seleccionados. Debe requerirse de ellos solvencia teórica y metodológica, experiencia y confiabilidad profesional.*

*Hace falta enseñar lo nuclear y no lo secundario, garantizando la solidez conceptual en las materias y áreas de lengua, matemáticas, historia, ciencias físico-naturales y sociales, ética, formación ciudadana. Además, hay que acordar un régimen de **autonomía** de los institutos para que no queden al arbitrio de cada administración política y puedan planificar la educación de quienes educarán a las nuevas generaciones en plazos distintos a los impuestos por los gobiernos y funcionarios de turno.*

¹¹⁵ En la sociedad industrial, la tecnología es uno de sus rasgos característicos.

¹¹⁶ Reseña de Carlos Escalante sobre la obra de Adriana Puiggrós: Imperialismo y educación en América Latina. Nueva Imagen, México, 1980.

http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res037/art22.htm

¹¹⁷ Debate “Los docentes frente a la reforma” (Miércoles 05 de marzo de 1997, Buenos Aires, Argentina), en:

http://www.clarin.com/diario/1997/03/05/puigg_01.htm,

Pero hay más: a los docentes actuales hay que capacitarlos para trabajar en situaciones de alto riesgo cultural y social; para desarrollar programas compensatorios; para generar en cada aula una cultura del trabajo y la creación que mire más allá de la perspectiva de la desocupación y el desaliento. Algunos creemos todavía que, en esta época de pobreza, aunque estemos tan cerca del siglo XXI, en lugar de tirar nuestra escuela abajo o por la ventana, en pos de enormes cambios, mejor sería comenzar por el arreglo de sus goteras. O sea, rescatar al maestro sencillo, que ama lo que enseña, pagándole mejor, preparándolo mejor, poniendo a su alcance la mejor tecnología.”

Es por ello que la educación se presenta de dos formas:

1. Como proceso de recuperación de experiencias históricas que le permita a la humanidad desarrollarse.
2. Como un gran negocio o método de control y adaptación social eficiente. Para ello:
 - Se destinan controladamente recursos económicos que son considerados como una inversión.
 - Se invierte en capital diversificado, es decir en un país industrializado se suministra infraestructura que permita avances tecnológicos mientras que en el tercermundista se invierte en la producción de fuerza de trabajo (capital humano). Incluso en un mismo país se puede encontrar este mismo capital diversificado en el desarrollo y en las oportunidades de los diferentes niveles sociales.

Esto nos indica que uno de los objetivos del neoliberalismo es manipular los métodos y contenidos de la enseñanza superior para que se adapte y responda a las nuevas tareas que implica la reestructuración del trabajo planeando una educación neoliberal que se caracterice por los siguientes lineamientos:

- 1) Tecnificación
- 2) Elitización del conocimiento.
- 3) Ideologización y comercialización de la ciencia y la cultura.

De esta forma se busca fomentar la especialización en los diversos campos del conocimiento para capacitar recursos humanos y lograr insertarlos en un proceso productivo.

Resistencia ante la flexibilización laboral

La flexibilización laboral, que imponen las políticas neoliberales, oprime nuestra dignidad, nuestros derechos y nuestros sueños. Ante esta situación caótica en vez de caer en la indiferencia y el miedo, debemos configurar estrategias ideológicas y prácticas que nos permitan:

1. Desarrollar y fortalecer una conciencia para el reconocimiento de la educación en su labor social.
2. Actuar con solidaridad.
3. Defender los derechos laborales.
4. Recomponer la clase trabajadora, entendiendo que se ha modificado, que es una nueva clase trabajadora.¹¹⁸
5. Establecer nuevas formas de defensa sindical no corporativa ni clientelar.

Las condiciones graves que caracterizan el contexto laboral no son resultado de los azares del destino, sino que tiene una causa histórica, social, política y económica que por más que nuestras conciencias sean ajenas a ello, dichas condiciones repercuten en nuestras vidas.

¹¹⁸ Discusión de la COCAL VII, TRI-NATIONAL CONFERENCE ON CONTINGENT ACADEMIC LABOR. Agosto 10-13, 2006. Vancouver, British Columbia, Canada.

La flexibilización laboral en el campo del Diseño Gráfico

Para analizar cómo se da la flexibilización laboral en el Diseño Gráfico, específicamente en su expresión artística se presentan en el siguiente cuadro algunas de las características con las que cuentan los empleos que existen para esta licenciatura:

Características	Consisten en:
Salario:	<ul style="list-style-type: none"> - Según aptitudes - A tratar - Algunos indican desde \$3,000 hasta \$10,000.
Duración:	- Indefinido. Para lograr una plaza o una contratación por más tiempo, por lo general el tiempo de prueba es de uno a tres meses.
Tipo de trabajo:	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo completo. La mayoría corresponden a este tipo de horario. - Medio tiempo
Características del aspirante:	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de programas como: Photoshop, Illustrator, Flash, Corel, etcétera. - Creación de páginas web. - Creativo - Trabaje bajo presión - Conocimientos en pre- prensa. - Multifuncional y polivalente: se refiere a cubrir las actividades de diferentes puestos, por ejemplo ser el creativo, el impresor, el editor, etc.
Prestaciones:	No todas las vacantes aseguran este derecho.
Otros:	<ul style="list-style-type: none"> - Becario: Existen muchos trabajos que se aprovechan de la necesidad y la poca experiencia laboral de las personas para ofrecerles el puesto de "becario" donde en vez de salario se les otorga- no siempre, ni en todos los lugares- una ayuda económica. - <i>Freelance</i>: Las actividades laborales se desempeñan en la casa del diseñador utilizando sus propios recursos y horarios. Esta es una de las opciones a las que más recurren los diseñadores gráficos para laborar ya que algunos proyectos de este tipo pueden ser muy bien pagados. - Representante: Corresponde a la venta de materiales que emplean los diseñadores gráficos. Es fácil distinguir estas vacantes por que se solicita que el aspirante cuente con automovil propio. - Negocio propio: Algunos diseñadores gráficos solos o en asociación establecen sus propios despachos de diseño, imprentas o hasta cafés internet.

A continuación se presentan algunos ejemplos de ofertas laborales recopiladas de diferentes fuentes para el área de diseño gráfico.

Lic. Santibanez Tel. 5768-6535

IA IPN, UAM, UNAM
Estudiantes o pasantes cualquier carrera, diversas áreas, licenciada Patricia Blanco Tel. 5671-7412

TA 10 PASANTES Y/O TITULADOS
Desarrollo Recursos Humanos c/sin experiencia. Excelentes ingresos Licenciada Corkidi 5671-7412

O PERSONAL
Conocimientos básicos computación para actividades Administrativas

Estas dos vacantes son un claro ejemplo de pirámides por las siguientes características:

- Se solicita personal de cualquier carrera
- No importa si están titulados o no.
- Con o sin experiencia
- Se mencionan “excelentes” ingresos.
- Al final del anuncio siempre se encuentra el apellido de una persona que es por la cual preguntan cuando llamas para pedir informes.

Muchos proyectos de diseño gráfico son sometidos a concurso como se ilustra en este caso.

Science Quest México

DISEÑO

Sexo indistinto. Edad 18 años en adelante. Escolaridad mínima: técnico en diseño. Carreras: diseño o a fin. Lectura de inglés básico a intermedio. Actividades a desempeñar: Interesados en concursar en el diseño de un envase para producto. Horario abierto. \$10,000 por proyecto ganador. Fecha Límite: entrega de proyectos 18 de sep. Revisar bases y postularse en la página www.sciencequest.com.mx

Fecha: 30 de agosto de 2006

Localidad: D.F

Estado: D. Federal

Salario: \$10,000 por proyecto ganador

Comienzo: inmediato

Duración: a concurso

Tipo de trabajo: Tiempo Completo, Medio Tiempo, Por Horas.

Solicitudes: Revisar bases y postularse en la página www.sciencequest.com.mx

Empresa: Science Quest México

Contacto: Q.F.B. Lucía Sánchez López

Teléfono: 56912669

DAFCON Y ASOCIADOS, S.C.

VACANTES

AREA:

OPERACIONES

DEPTO:

GABINETE Y/O SUPERVISIÓN DE OBRA

PUESTO:

ARQUITECTO Y/O INGENIERO

REQUISITOS:

ESTUDIANTE Y/O PASANTE EN ARQUITECTURA O INGENIERIA

SEXOMASCULINO O FEMENINO

BUENA PRESENTACIÓN

RESPONSABLE LMPIO Y ORDENADO

DISPOSICION DE TRABAJO

INICIATIVA, TRABAJO EN EQUIPO

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO

OBJETIVOS Y RESULTADOS

EXPERIENCIA MINIMA DE 1 AÑO EN ADELANTE

MANEJO DE WINDOWS/OFFICE

OUTLOOK, WORD, EXCELL, POWERPOINT

PLANOS EN AUTOCAD O ARCHICAD

CALCULO DE COSTOS EN

OPUS O NEODATA

FAVOR DE PRESENTARSE CON:

SOLICITUD DE TRABAJO LLENA Y CON FOTOGRAFIA

CURRÍCULUM EN CASO DE TENER EXPERIENCIA PROFESIONAL

PARA CUALQUIER DUDA O ACLARACIÓN NOS PONEMOS A SUS ORDENES EN:

AV.ADOLFO LOPEZ MATEOS NO.08 2PISO

COL.FRANCISCO VILLA

TLANEPLANTLA, EDO. MEX

TEL/FAX

53618515

LA FUERZA DE LA ACCION

Obsérvese que en esta vacante para el área de arquitectura sólo se especifica toda una serie de características que debe tener el aspirante a este empleo, pero jamás se mencionan las prestaciones que la empresa debería ofrecer como salario, seguro social, oportunidad de crecimiento, etcétera.

¿No es incongruente que como aspirantes a un trabajo se nos exijan cartas de recomendación y a cambio nosotros no encontremos referencias verdaderas a cerca de la empresa a la que pretendemos ingresar y del empleo que se ofrece?

CARTA RENUNCIA

DAFCON Y ASOCIADOS A C
ATENCIÓN SR. R. E. V. R.
DIRECTOR GENERAL
PRESENTE

ESTIMADO SR.

POR MEDIO DE LA PRESENTE MANIFIESTO QUE POR ASÍ CONVENIR A MIS INTERESES PERSONALES, CON ESTA FECHA Y CON EL CARÁCTER DE IRREVOCABLE DOY POR TERMINADO EN FORMA VOLUNTARIA MI CONTRATO INDIVIDUAL DE TRABAJO, ASÍ COMO TODA RELACIÓN DE CARÁCTER LABORAL QUE ME VINCULABA CON LA EMPRES MISMA DONDE PRESTE MIS SERVICIOS DE ACUERDO A LOS TERMINOS DEL ARTÍCULO 53 FRACCIÓN 1 DE LA LEY FEDERAL DE TRABAJO.

POR LO QUE SEÑALO QUE DURANTE EL TIEMPO QUE PRESENTE MIS SERVICIOS PARA LA EMPRESA, ME FUERON CUBIERTAS EN FORMA PUNTUAL Y OPORTUNA TODAS Y CADA UNA DE LAS PRESTACIONES LEGALES QUE ME CORRESPONDIERON COMO SON: HONORARIOS, SALARIOS ORDINARIOS Y EXTRAORDINARIOS (CUANDO LOS HUBO), SÉPTIMOS DÍAS, DÍAS DE DESCANSO OBLIGATORIO, VACACIONES, PRIMA VACIONAL, AGUINALDO, PRIMA DE ANTIGÜEDAD, CON ESTRICTO APEGO A LO DISPUESTO POR EL ARTÍCULO 162 DE LA LEY FEDERAL DE TRABAJO Y ADEMÁS PRESTACIONES MENCIONADAS AQUÍ EN FORMA ENUNCIATIVA MÁS NO LIMITATIVA; NO HABIENDO SURGIDO RIESGO DE CARÁCTER PROFESIONAL O DE TRABAJO EN EL TIEMPO DE LA PRESTACIÓN DE MIS SERVICIOS; Y RECIBIENDO TODAS LAS PRESTACIONES DE LA LEY A ESTA FECHA

MOTIVO POR EL CUAL, OTORGO EL FINIQUITO MÁS AMPLIO QUE EN DERECHO PROCEDA A FAVOR DE LA EMPRESA, SIN RESERVARME ACCIÓN O DERECHO ALGUNO QUE EJERCER CON POSTERIORIDAD EN COANTRA DE LA MISMA Y / O EN QUIEN SUS DERECHOS REPRESENTE, RELEVÁNDOLA DE TODA RESPONSABILIDAD QUE PUDIERE RESULTARLE POR MOTIVOS SUPERVENIENTES.

POR LO QUE RATIFICO MI VOLUNTAD DE DAR POR TERMINADO CON ESTA FECHA MI RELACION DE TRABAJO Y TODA RELACION DE CARÁCTER LABORAL QUE ME VINCULABA CON LA EMPRESA Y MIS JEFES O REPRESENTANTES LEGALES DE LA MISMA

SIN MÁS POR LE MOMENTO Y REITERANDO MI AGRADECIMIENTO POR BRINDARME LA OPORTUNIDAD DE LABORARA CON USTEDES:

ATENTAMENTE
RECIBI DE CONFORMIDAD


EMPLEADO

FECHA/NOMBRE/FIRMA DE CONFORMIDAD

RATIFICO
RECIBI DE CONFORMIDAD

FECHA/NOMBRE/FIRMA DE CONFORMIDAD

Esta carta de renuncia no fue una solicitud hecha por el empleado sino que, el "director general" fue quien la redactó y posteriormente distribuyó entre todos sus empleados para que la firmaran, y de esta forma indigna y tramposa se les impida a sus trabajadores generar antigüedad laboral dentro de la empresa y así ésta se deslinde de pagar este derecho. La empresa que emitió esta infame carta, es la misma que en el anuncio anterior solicitaba empleados. ¿Cómo es posible que esta "empresa" tenga el descaro de exigir habilidades, conocimientos y disposiciones a los que serán sus empleados, si es incapaz de respetar y garantizarles todos sus derechos laborales?

Fecha:	Thu, 18 Aug 2005 20:23:49 -0500 (CDT)
De:	 "luz peña" <luznarvaez116@yahoo.com.mx>
Asunto:	¡ENTREVISTA LABORAL!

Saludos:

Hemos analizado su perfil profesional, por lo que le concertamos una cita para una entrevista laboral.

Horario de Entrevista

De Lunes a Viernes de 10:00 a.m. o a las 16:00 p.m Usted elige el horario que más le convenga.

Actividades a desempeñar área administrativa, de supervisión, capacitación, asesoría financiera y otras actividades.

Requisitos:

curriculum

identificación (credencial)

puntualidad

buena presentación

Dirección de la Empresa.

Av. Insurgentes Centro # 56. Primer Piso Col. Tabacalera (dos cuerdas del metro Revolución) Despacho 105. Lic Luz Peña

Favor de confirmar entrevista.

Esta oferta laboral es otro claro ejemplo de pirámides ya que originalmente se solicitaban diseñadores gráficos y arquitectos pero cuando la supuesta empresa envía una respuesta por correo electrónico se indican las actividades a desempeñar que son muy diferentes a las que se requerían. Todas estas "empresas" que ofrecen atractivos empleos tienen la misma dirección, en este caso se trata de la Colonia Tabacalera.

Aspectos importantes para el desarrollo profesional en el campo laboral

Éstas son algunas sugerencias que considero importantes para la búsqueda de empleo.

- 1. Trabajar antes de concluir los estudios universitarios:** Esto es muy favorable pues de esta manera se logra identificar las características del mundo laboral.
- 2. Actualización constante:** En esta licenciatura el uso de diversas tecnologías es muy común por lo que conviene mantener una formación educativa constante y no sólo en el área técnica, sino también en la parte teórica y metodológica de la disciplina.
- 3. Currículum y carta de presentación:** Conviene someter a crítica nuestro currículum vitae, actualizarlo y acompañarlo con una carta de presentación que amplíe la información de nuestro desempeño profesional.
- 4. Carpeta de trabajo:** Es muy favorable mantener en óptimas condiciones los diferentes proyectos que hemos realizado en nuestra carrera mediante una carpeta ya sea tradicional o digital, esta última cada vez es más solicitada por la practicidad con la que se maneja, sin embargo se debe supervisar el uso que hagan de ella las personas que nos entrevistan.
- 5. Evaluación del empleo solicitado:** Se trata de identificar y analizar si el empleo que solicitamos nos ofrece un sueldo conveniente, prestaciones, horario y distancia, oportunidades de desarrollo, etcétera.
- 6. Investigación al campo profesional:** Éste es el título de una materia que se imparte en la FES Acatlán en la licenciatura de Diseño Gráfico y, a mi parecer, debería ser una de las asignaturas, más relevantes del mapa curricular de esta carrera, así convendría que en ella se trataran los siguientes temas:
 - Elaboración de carpeta de trabajo
 - Redacción de un currículum¹¹⁹
 - Búsqueda de trabajo
 - Entrevista de trabajo
 - Derechos laborales

Enseguida se presenta el programa de materia que ofrece la Coordinación de Diseño Gráfico de la FES Acatlán, de la asignatura de Investigación al Campo Profesional.

¹¹⁹ Cabe mencionar que en la bolsa de trabajo de la FES Acatlán se ofrece asesoría para la elaboración de un currículo así como simulación de una entrevista de trabajo, sin embargo creo que incluir estos aspectos en la materia de investigación al campo profesional desde el punto del diseño gráfico ayudaría a la formación de los estudiantes de esta carrera.

**DIVISIÓN DE: DISEÑO Y EDIFICACIÓN
PROGRAMA DE: DISEÑO GRÁFICO
CARRERA DE: DISEÑO GRÁFICO**

PROGRAMA DE MATERIA

Asignatura: Investigación del campo profesional

Clave: 1611

Carácter: obligatorio

Ubicación: 6° semestre

Horas: 3 horas teóricas a la semana (48 horas en el semestre)

Créditos: 6

Objetivo general: El alumno analizará y será capaz de poseer un dominio crítico de las diversas manifestaciones profesionales del diseño gráfico tanto nacional como internacionalmente.

Actualización: Comisión revisora de plan de estudios con participación especial del D.G. José Luis Caballero Facio.

Fecha: diciembre de 1991

Temática

1. PROPIEDADES DEL DISEÑO GRÁFICO

Objetivo específico: El alumno en base a los conocimientos ya adquiridos, entablará debates y se cuestionará acerca de las características propias de su profesión, y las relacionará en otros ámbitos.

- 1.1. Sus características y alcances
- 1.2. Amplitud de operación
- 1.3. Sus áreas básicas
- 1.4. Sus especialidades
- 1.5. Desarrollo multidisciplinario
- 1.6. El Diseño Gráfico y la sociedad
- 1.7. Ética y responsabilidad profesional

2. INVESTIGACIÓN POR ÁREAS

Objetivo específico: El alumno realizará investigaciones de las diferentes áreas de preespecialización o especialización del Diseño Gráfico que le brinden un panorama amplio de los diversos enfoques en que se puede abordar esta disciplina.

- 2.1. Diseño Editorial
- 2.2. Diseño De Empaques
- 2.3. Carteles
- 2.4. Papelería Comercial
- 2.5. Señalización
- 2.6. Audiovisuales
- 2.7. Videos
- 2.8. Cine
- 2.9. Imagen Corporativa
- 2.10. El Diseño Gráfico por computadora
- 2.11. Exposiciones
- 2.12. Material Didáctico

3. EMPRESAS QUE EMPLEAN PROFESIONALES DEL DISEÑO GRÁFICO

Objetivo específico: El alumno investigará las distintas formas en que las empresas emplean a los diseñadores gráficos, dependiendo de su tamaño y características particulares.

- 3.1. Transnacionales
- 3.2. Grandes empresas nacionales
- 3.3. Empresas medianas
- 3.4. Empresas chicas
- 3.5. Microempresas
- 3.6. Empresas estatales

4. LOS DESPACHOS O BUFETES INDEPENDIENTES

Objetivo específico: El alumno identificará cuáles son las características y organización necesarias de un bufete de diseñadores gráficos o de profesionales de áreas afines.

- 4.1. Organización
- 4.2. Factibilidad de operación
- 4.3. Elementos necesarios
- 4.4. Su operación y manejo
- 4.5. Aspectos legales
- 4.6. Trabajos multidisciplinarios

5. EL DISEÑO GRÁFICO EN EL MUNDO

Objetivo específico: El alumno recabará información acerca de las características particulares del Diseño gráfico y su producción en distintos países, a fin de ubicarlos en un marco más amplio que en el contexto nacional y realizará una crítica del Diseño Gráfico que se realiza actualmente.

- 5.1. En Italia
- 5.2. En Estados Unidos
- 5.3. En países Europeos
- 5.4. En países Latinoamericanos
- 5.5. En países Asiáticos

Bibliografía

-Práctica profesional del diseño
Londres, Willmer Brothers Limited
1971, 258 p.p.

-Diseñando el futuro
Cross, Nigel y otros
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

-Diseño, tecnología y participación
Elliot, David y Nigel Cross
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

-Diseño y comunicación visual
Munari, Bruno
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1974.

-La comunicación en el diseño y la educación
Prieto Castillo Daniel
UAM, México, 1984.

-Ideología y utopía del diseño
Selle, G.
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1973.

Analizando las condiciones laborales que se les presentan a los diseñadores gráficos de la UNAM, se debe fortalecer y actualizar constantemente tanto los programas de estudio como a la planta docente para preparar lo mejor posible a los estudiantes. Las carencias no se pueden justificar expresando que “en la escuela se aprende la mitad de lo que sucede en el mundo laboral”, que acaso con esto ¿no se está dando a entender que el sentido de la escuela es simplemente entretener o detener la formación profesional de los sujetos? . Y así como la escuela y los profesores deben preparar e impulsar a los estudiantes estos deben tener iniciativa y criterio para enfrentar cualquier reto.

El saber que las oportunidades laborales sean tan volátiles nos provoca sentir que la inversión que se hizo en tiempo, dinero y esfuerzo para estudiar y culminar una licenciatura no sirvió de nada.

¿Cuántas generaciones de egresados se acumulan por medio de números en las estadísticas de desempleo?,
¿Cuánta frustración se genera en tantos jóvenes?.

¿Por qué el diseño gráfico, a pesar de todas sus variantes de expresión como los audiovisuales, el material didáctico, la ilustración, el embalaje, el diseño editorial, etcétera, es una licenciatura a la que se presenta el gran embate de la escasez de empleos?, considero que puede ser por las siguientes razones:

1. La **gran demanda** estudiantil que tiene esta licenciatura es la misma demanda laboral que exige oportunidades, por ello muchas empresas se aprovechan de esto ofreciendo trabajos con horarios prolongados, sin prestaciones, son sueldos miserables y con una gran carga de actividades, y lo que menos importa para el empleador es quién ocupará la vacante. ¿Entonces, debemos decirles a las generaciones nuevas, que ya no estudien lo que les guste o lo que les interesa sino lo que les deje dinero? , o ¿que busquen opciones educativas que los preparen de forma “express” para que no se les escape la juventud y se inserten al campo laboral inmediatamente ya que actualmente a las personas se les califica por su utilidad igual que a los aparatos electrodomésticos que sólo sirven para unos cuantos años y después se les desecha?
2. Mientras estudiamos no nos percatamos de que perdemos mucho tiempo tomando las cosas a la ligera cuando en realidad deberíamos **evaluar nuestros conocimientos y habilidades** y, así distinguir qué es lo que exige el mundo laboral. La educación superior tendrá que reformarse para formar la convicción de prepararse cada vez más investigando, asistiendo a cursos y foros o llevando a cabo una formación autodidacta. Cuántas veces no escuchamos de nuestra propia boca o la de nuestros compañeros de generación: “Esto no me lo enseñaron en la escuela”.

3. La **certificación de estudios** es un factor que va determinando la obtención de un empleo, aun cuando un certificado no es garantía ni reflejo de las capacidades y habilidades de una persona.
 - Para poder ejercer la docencia se va haciendo indispensable contar con el título profesional.
 - En muchos empleos se reducen los salarios a las personas que no se han titulado.
 - Una persona titulada que haya estudiado otra carrera pero que se desempeñe como diseñador gráfico puede obtener más ingresos que un auténtico diseñador gráfico sin título aunque éste tenga más talento que el primero.

4. **Escuelas y estudiantes técnicos.**¹²⁰ Esa misma demanda por espacios educativos que ofrezcan estudios en diseño gráfico y la necesidad que presenta muchos jóvenes de estudiar en breves periodos y trabajar lo más pronto posible es la que provoca la creación de escuelas técnicas – muchas de ellas “patito”- que forman estudiantes improvisados que se convierten en simples máquinas humanas que convienen a los intereses de las empresas explotadoras. Aquí se expone una comparación de los tiempos de duración que tiene una carrera técnica y una licenciatura en Diseño Gráfico, en diferentes escuelas.

Los que tenemos la oportunidad de ser universitarios sabemos que el estudiar una licenciatura fue todo un reto, una gran inversión para un proyecto de formación integral en el cual, tanto para nosotros como para nuestra familia depositamos anhelos y esfuerzos. También sabemos que este proyecto no nos garantiza nada y entonces ¿qué pasará con aquellas personas que sólo cuentan con su fuerza de trabajo?. No podemos quedarnos con los brazos cruzados – y menos aquellos que debemos nuestra formación a una institución educativa tan diversa y poseedora de una gran labor social como lo es la UNAM- ante una flexibilidad laboral que denigra los derechos de los trabajadores manipulando las leyes y amparándose en la gran necesidad que tienen las personas de subsistir, progresar y enfrentar la terrible escasez de empleos orillándolos a aceptar condiciones que los someten a vivir en una constante sobra.

Las mejores herramientas para el afianzamiento del neoliberalismo son la ignorancia, la indiferencia y la desunión, por ello debemos ser sujetos sociales concientes, participativos, preparados y solidarios para defender nuestros derechos laborales y nuestros derechos como humanos. La complicada situación laboral con su enorme flexibilidad humilla derechos y millones de aspiraciones. Hagamos válido nuestro derecho a un empleo que nos permita cubrir nuestra necesidad de vivienda, alimento, vestido, salud, educación y recreación para disfrutar de una vida digna, próspera y estable.

¹²⁰ V. Anexo “Escuelas Técnicas”

A manera de conclusión...

La globalización es un proceso histórico que se presenta como un fenómeno donde convergen no solamente aspectos económicos o políticos sino que también de índole tecnológica, cultural, moral educativa, social, etcétera.

La globalización se ha construido por todos los que hemos habitado el planeta, o sea, por los sujetos sociales, donde cada uno ha buscado desarrollar un proyecto de vida. La interacción entre los sujetos sociales ha sido la humanidad, es decir, todos los elementos buenos y malos que hemos realizado, en otras palabras el conjunto de hechos históricos (acciones objetivas) y los grandes ideales del humano (principios de subjetividad).

Para la globalización las fronteras entre las naciones no existen, y esto gracias a que los avances tecnológicos han impulsado la eficiencia de los medios de comunicación y los medios de transporte, permitiendo que las personas conozcan otras culturas, adopten estilos, se trasladen a otros lugares, etcétera, transformando su propia identidad e incluso originando una hibridación cultural. Hay un enlace en todo el globo terráqueo donde cada acción llevada repercute hasta en el rincón más inhóspito.

El neoliberalismo es una estrategia diseñada por el sector poderoso política y económicamente que con el afán de conservar su hegemonía se valen de la amplitud que conlleva la globalización para insertar a los sujetos bajo una serie de lineamientos ideológicos (tales como: el pragmatismo, el individualismo, la intolerancia, el status, el consumismo, etcétera) y políticos (como por ejemplo: la desigualdad social, la privatización de las empresas públicas, la flexibilización laboral, el abuso de la inversión extranjera, etcétera), dando como resultado una globalización neoliberal.

Para la globalización neoliberal:

-El **arte** ya no es una actividad de recreación y expresión humana, es una mercancía de adorno vacía y poco útil, cuya cualidad es el precio y no la creatividad ni su calidad.

-El **diseño gráfico** se restringe a ser un recurso de la publicidad y la mercadotecnia que promueva el consumismo.

“...se están fabricando profesionales capaces de engañar con toda la sutileza para un fin que no tiene ningún sentido en términos humanos pero sí en términos de rentabilidad de capital... un diseño gráfico que estaba para enaltecer todas las posibilidades y sensibilidades de un ser humano se utiliza como instrumento del engaño...”¹²¹

-La **educación** es la herramienta para insertar ideologías y actitudes que favorezcan los intereses neoliberalistas, al generar una desigualdad de conocimientos y de oportunidades de desarrollo, y formando recursos humanos y no humanos críticos.

-La **ciencia y la tecnología** son empleadas para continuar con los conflictos bélicos y otros males sociales como la ignorancia, la desigualdad, etcétera.

Pero también existe la posibilidad de impulsar una globalización más solidaria, democrática, justa que se rija por el principio del bien social y no mercantil. Por ello, como sujetos sociales requerimos de un enfoque interdisciplinario que nos permita alcanzar un pensamiento complejo y consciente para desarrollar estrategias efectivas para que nuestros proyectos de vida individuales y colectivos enfrenten las crisis e incertidumbres.

El diseñador gráfico de la UNAM además de ser un profesionista que conozca su disciplina y que esté conciente de su relación con otras, debe ser un sujeto donde en cada una de sus acciones esté presente el compromiso social.

¹²¹ Opinión de Arturo Ramos en una entrevista que le realicé el 06 Noviembre de 2006. Dicho texto se encuentra completo en el Anexo Documental de esta tesis.

3.1. Proceso Educativo

En este trabajo de investigación las principales áreas a tratar son el Arte, la Globalización y la Educación, todos ellos vinculados por medio de la visión y la aportación del Diseño Gráfico como una interdisciplina que con el Arte comparte muchas características como por ejemplo, la creatividad, los materiales y técnicas hasta el común denominador de ser muchas veces ignorados y devaluados por la sociedad en la que interactúan. En la Globalización, el Diseño Gráfico exige el reconocimiento de su importancia social, económica, cultural y política, y que debe; y merece desempeñar un papel relevante en estos campos, ya que al igual que la Educación está presente a lo largo de la vida, influyendo e interactuando con los sujetos y su medio.

Por lo que siendo el Diseño Gráfico la disciplina que sustenta esta tesis no desde un enfoque aislado, sino integrándose con otras áreas logrando la multidisciplinaria y comprender mejor su contexto, se inicia el tercer capítulo: “ El Diseño Gráfico y la Enseñanza del Arte” el cual nos lleva a revisar el tema de la Educación por lo que estudiaremos el proceso educativo.

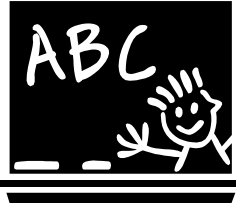
El proceso educativo¹²² no sólo se reduce a la transmisión de conocimientos sino que también están presentes una serie de correlaciones que dan significado a la educación y hacen posible la formación del ser humano.

Es un medio de formación consistente en propiciar el desarrollo integral de la persona el cual involucra el desenvolvimiento de las capacidades intelectuales, la formación de actitudes, el fortalecimiento de los valores y virtudes.

El proceso educativo valora la importancia del conocimiento para mejorar la condición humana y va encaminado no solamente al desarrollo particular del ser humano sino que además tiene que ver con los aspectos sociales y culturales los cuales tendrán una incidencia directa en el desarrollo de la sociedad a la que pertenece.

¹²² Vázquez, Inés. **La escuela primaria pública en México. ¿Formación integral o sobrevaloración en la formación cognoscitiva?**. Tesis de Pedagogía, ENEP Acatlán, septiembre de 2002. P.13

3.1.1. Proceso de Enseñanza- Aprendizaje



El Proceso de Enseñanza- Aprendizaje¹²³ se entiende como un sistema originado en un marco institucional con el fin de desarrollar estrategias que propicien y favorezcan al aprendizaje mediante una comunicación intencional.

El Proceso de Enseñanza- Aprendizaje:

- Al ocurrir en un contexto institucional adquiere un sentido social.
- Emplea la comunicación intencional para ejercer su funcionalidad social y a la vez hacer posible el aprendizaje .
- Proporciona oportunidades apropiadas para el aprendizaje.

La disciplina que explica los procesos de Enseñanza- Aprendizaje es la Didáctica.

Didáctica

La Didáctica permite la reflexión y los métodos que facilitan la Enseñanza y el Aprendizaje pero no con una perspectiva externa sino como parte de la misma dinámica social en la que participa la Enseñanza.

Tipos de Didáctica¹²⁴

- Tradicional: Se caracteriza por que la historia determina al sujeto y existe una sociedad condicionada. No hay retroalimentación y se busca la memorización.
- Crítica: Propone la reflexión y el análisis, y su objeto de ser es la formación del sujeto y no su información. Es la más flexible de las didácticas.
- Tecnocrática: Emplea un conjunto de principios y procedimientos teórico-técnicos, para lograr el control y eficiencia del proceso educativo, así el alumno se somete a la tecnología buscando ser eficiente y competir con otros y consigo mismo.

¹²³ Contreras, José. "La didáctica y los procesos de enseñanza-aprendizaje", en **Enseñanza, Curriculum y Profesorado**, Akal, Madrid, 1994. P. 13-49.

¹²⁴ Cabello, Víctor. "Consideraciones generales sobre la transmisión del conocimiento y el problema de la didáctica; notas para la reflexión y la crítica", en **Perfiles Educativos**, CISE- UNAM, 1998. P. 49-50.

Ahora se tratarán las características de la enseñanza y el aprendizaje, ya que estos elementos componen el Proceso de Educativo.

Enseñanza

La enseñanza es una práctica humana que compromete moralmente a quien la realiza o a quien tiene iniciativas con respecto a ella por esto es una actividad humana en la que unas personas ejercen influencias sobre otras.¹²⁵

La enseñanza es una práctica social, es decir, responde a necesidades, funciones y determinaciones que están más allá de las intenciones y acciones individuales necesitando atender a las estructuras sociales y a su funcionamiento para poder comprender su sentido total, por lo tanto no es producto de decisiones individuales y para su comprensión se debe considerar el marco del funcionamiento general de la estructura social de la que forma parte.

La tarea central de la enseñanza es posibilitar que el alumno realice las tareas del aprendizaje, sin embargo se debe tener claro que la enseñanza no es un fenómeno de provocación de aprendizajes, sino una situación social que como tal se encuentra sometida a las variaciones de las interacciones entre las participantes, así como a las presiones exteriores y a las definiciones institucionales de los roles. Por lo tanto la enseñanza es una guía o dirección; que estimula y fortalece la reflexión y la comprensión. No sólo busca la adquisición de conocimientos, también de habilidades, actitudes, hábitos y formas de sensibilidad.

Aprendizaje¹²⁶

- Es un proceso y un producto socialmente mediado. Aprendemos en la interrelación con otras personas.
- Se basa en el conocimiento. Aprender exige conocimiento y para que éste sea útil en el aprendizaje debe ser comprendido. Para aprender se debe utilizar el nuevo conocimiento para interpretar nuevas situaciones, resolver problemas, pensar y razonar. Cuando uno aprende trae consigo teorías que sirven para plantear hipótesis y construir nuevas relaciones y predicciones basadas en el nuevo conocimiento, por lo que a partir de la experiencia, los saberes y los conocimientos logramos aprender.

¹²⁵ Contreras, José. **Op. cit.** P. 16.

¹²⁶ Las fuentes bibliográficas que sirvieron de apoyo para este tema fueron:

1) Gasking, Irene y Elliot Thorne. "Estrategias cognitivas y metacognitivas" en **Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. El manual Benchmark para docentes**, Paidós, Buenos Aires . 1999. P. 89 y 90.

2) Dirección Académica. **Módulo del asesor. Guía General**. Instituto Nacional para la Educación de los Adultos. México, 2002.

- Exige un compromiso activo por parte del estudiante. Tiene que ver con el interés, actitud y disposición del estudiante ya que él es el único que puede permitir el desarrollo de su propio conocimiento.
- Tiene como resultado un cambio en la comprensión. Porque el aprendizaje es un proceso de modificación de teorías para llegar a una nueva comprensión.
- Se construye continuamente de diferentes formas. Logramos aprender al realizar alguna actividad o trabajo, al leer libros, revistas, periódicos, entre otros materiales escritos; al escuchar alguna estación de radio o cuando vemos algún programa de T.V; también cuando se participa con otras personas en la escuela, tomando un curso, o en un círculo de estudio; etcétera.

- **Características del Aprendizaje**

Las características del aprendizaje son el **conocimiento** y el **compromiso activo**.

1. El conocimiento.¹²⁷

- Es la interacción entre lo que se sabe y las interpretaciones de los demás.
- El conocimiento es necesario para pensar ya que el pensamiento es uno de los componentes claves del aprendizaje, por lo que la conexión entre saber- pensar y aprender es inseparable. El conocimiento es el contenido del *pensamiento*.

El *pensamiento* es un proceso básico mental para aprender determinado por el conocimiento, la actividad mental y las disposiciones. Pensar es una conducta cognitiva, un proceso mental y la manipulación de conceptos y preceptos.

El *pensamiento* no sólo está relacionado el conocimiento sino también con las disposiciones y la actividad mental.

- *Disposiciones*. Este factor tiene mucho que ver con el desarrollo del pensamiento y del aprendizaje ya que es el producto de creencias, valores, actitudes y estilos, donde a través de ellos se percibe la realidad y se procesan los pensamientos, para tener ciertos hábitos y comportamientos. A la disposición cognitiva también se le conoce como estilo cognitivo pues corresponde al modo en el cual una persona organiza y clasifica sus percepciones del entorno, por lo que influye en la eficacia del pensamiento. Algunos rasgos del buen pensamiento son la capacidad reflexiva, persistencia, flexibilidad y disciplina.
- *Actividad Mental*. Para que exista actividad mental se deben usar herramientas de pensamiento tales como las habilidades y las estrategias, ya que pensar depende de un pequeño número de procesos mentales generales como centrar la atención recoger información y recordar.

¹²⁷ Gasking, Irene y Elliot Thorne. **Op.cit.**.. P.77, 84.

Tipos de conocimiento

Los tipos de conocimiento que intervienen en el aprendizaje son:

- a. Conocimiento de contenido (el qué).
- b. Conocimiento de cómo aprender.

2. Compromiso Activo

En el compromiso activo interviene la participación constante de diversos factores tales como:

- Motivación
- Creencias
- Conocimiento previo
- Interacciones entre el estudiante, el docente y la familia.
- Nueva información
- Habilidades
- Estrategias

Componentes del Compromiso Activo¹²⁸

a) *Establecer metas*

Para desarrollar el proceso del Aprendizaje se deben analizar los diversos aspectos que conforman la tarea del aprendizaje tales como :

- Meta, que a su vez se divide en submetas
- Condiciones para lograrla
- Trazar un plan

Estos factores nos servirán para evaluar y darle seguimiento a lo aprendido.

b) *Organizar*

Se debe organizar la información para que de esta forma sea significativa y utilizable en el aprendizaje.

c) *Construir sentido*

El aprendizaje es un proceso de construcción y no de almacenamiento, por lo que se puede considerar que el conocimiento se construye en la cabeza del estudiante mediante redes de conceptos o esquemas. Es por eso que conforme aprendemos existe una conexión entre la nueva información y la red de conocimiento existente. Para que se pueda realizar esta conexión debe haber actividad mental que se propicia con las aportaciones del contexto social (docentes, familia, etc).

¹²⁸ *Ibid.* P. 78-82.

d) Usar estrategias

Para lograr el Aprendizaje se deben emplear habilidades y estrategias de procesamiento para facilitar el componente de manejo personal del aprendizaje como el componente de pensamiento.

Gasking y Thorne explican que aunque existen diferentes categorías de operaciones mentales que tiene que ver con el Aprendizaje y el Pensamiento, tales como: Estrategia, habilidad, táctica, herramienta heurística, operación cognitiva, herramienta cognitiva, actividad cognitiva, proceso; etcétera. Ellos consideran que los términos de “estrategia” y “habilidad” son suficientes para referirse a estas categorías, por lo que hacen las siguientes definiciones:

- Herramienta heurística: Un procedimiento mental consciente general
- Operación cognitiva (también llamada, herramienta , actividad o proceso): Actividad mental que bien podría ser estrategias o habilidades.
- Estrategias: Pensamientos y conductas que influyen en cómo una persona procesa información.
- Habilidades: Procesos mentales inconscientes y automatizados.

Las estrategias o habilidades facilitadoras son acciones y pensamientos de los estudiantes que se producen durante el aprendizaje y que influyen tanto en la motivación como en la adquisición, retención y transferencia de conocimiento. Las estrategias son recursos orientados hacia metas. Existen dos tipos de Estrategias: Las Cognitivas, que ayudan a los estudiantes a lograr metas y hacer avances, y las Metacognitivas que les ofrecen información sobre el avance hacia sus metas y controlar sus avances.¹²⁹

¹²⁹ Ibid. P. 90.

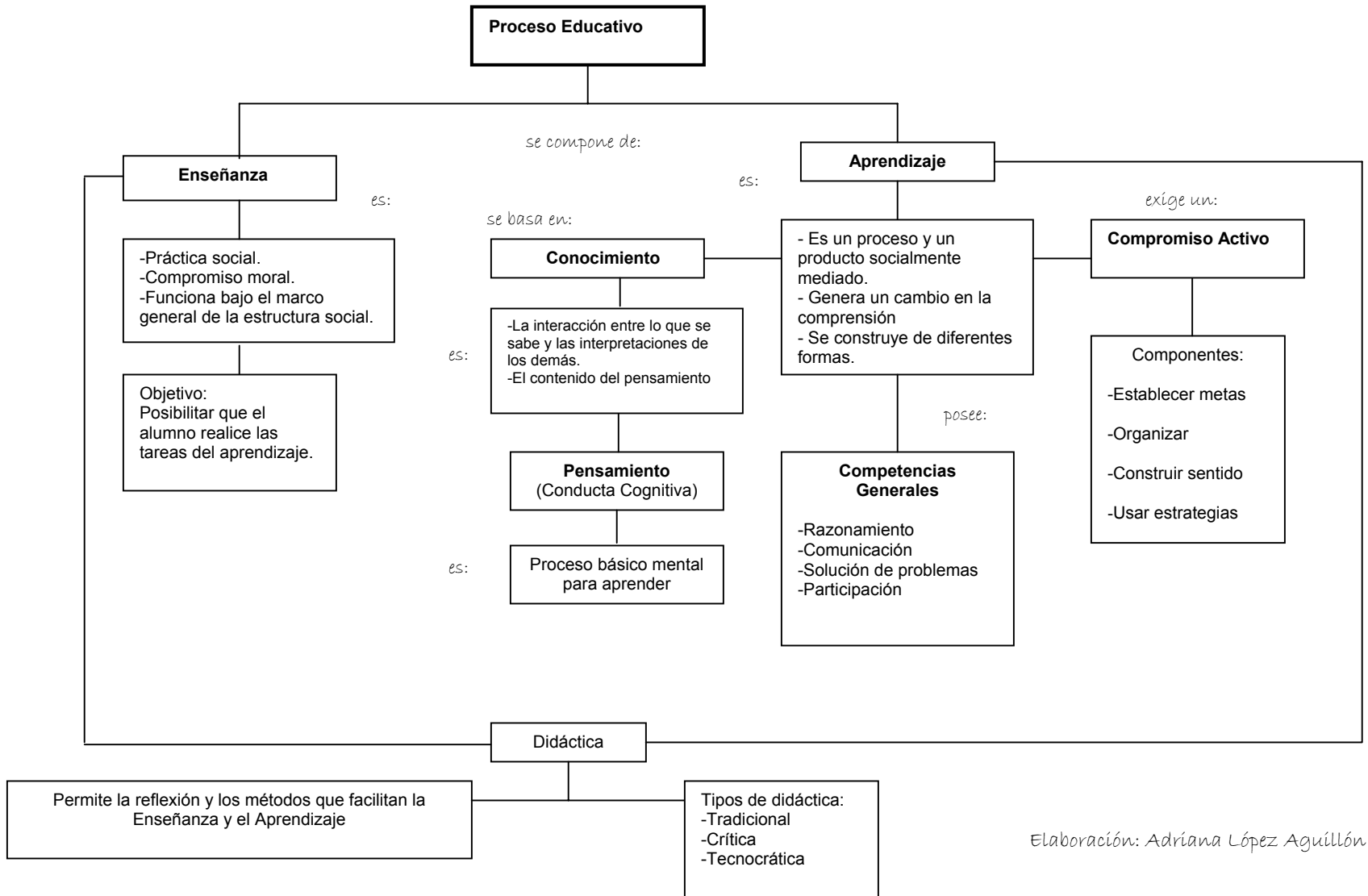
- **Competencias Generales del Aprendizaje**¹³⁰

Las competencias generales del aprendizaje son:

- Razonamiento: Entendida como la aplicación de habilidades y recursos de pensamiento, nociones y actitudes que permiten la construcción, es decir, el desarrollo y la recreación del conocimiento.
- Comunicación: Es el reconocimiento, uso y aplicación de diferentes lenguajes y medios en contextos diversos para comprender, expresarse y participar mejor en el mundo.
- Solución de problemas: Asumida como la capacidad de enfrentar circunstancias y contextos diferentes, reconocer problemas, plantear y aplicar diversas estrategias para su solución; implica también tomar decisiones.
- Participación: Se refiere a la posibilidad de interactuar en diferentes ámbitos, de intervenir para transformar diversas situaciones, además de valorar y enriquecer la vida personal y social.

Por lo tanto el aprendizaje es el proceso socialmente mediado de cambio que implica la construcción activa de sentido, usando conocimientos de contenidos viejos y nuevos, así como conocimientos de cómo aprender mediante el empleo de habilidades y estrategias. El aprendizaje implica un pensamiento orientado hacia metas organizado, constructivo y estratégico y como es un proceso activo exige esfuerzo y motivación.

¹³⁰ Dirección Académica. INEA. **Op. cit.** P. 65.



Elaboración: Adriana López Aguilón

3.1.2. Educación

La educación es un proceso continuo que comprende todos los aspectos y ámbitos de las personas así como sus diversos intereses y necesidades, y que les permite mejorar la comprensión de sí misma y de su entorno.

Las personas aprenden durante toda su existencia y la educación les da la posibilidad de desarrollar y consolidar competencias diversas, y así enriquecer y mejorar algún aspecto familiar, laboral o personal.

La educación se sostiene en cuatro pilares fundamentales:¹³¹

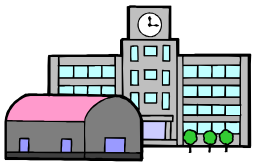
- Aprender a conocer, a indagar, a aprender, a saber más del medio social y natural, de los fenómenos y sus explicaciones, del mundo y los seres humanos; a comunicarse, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión.
- Aprender a hacer, a desarrollar actividades generales y trabajos especializados, a integrar los conocimientos teóricos con los prácticos, a trabajar en equipo, es decir, adquirir elementos para influir en el entorno.
- Aprender a vivir juntos, a vivir con los demás, a descubrirse a sí mismo, a entender y conocer a los otros, es decir, a participar y cooperar en diversa actividades humanas.
- Aprender a ser, a ejercer el pensamiento crítico y autónomo, a tomar decisiones, a desarrollar las potencialidades propias, es decir, adquirir los elementos para desarrollarse integralmente y desplegar todas las posibilidades humanas.

Se requiere concebir a la educación como una fuente y una posibilidad de que las personas adquieran y desarrollen competencias, es decir, experiencias, habilidades, valores, actitudes y conocimientos amplios, flexibles y adaptables a las muy diversas y cambiantes circunstancias, contextos y requerimientos del entorno y del quehacer humano.¹³²

¹³¹ Carranza, Palacios (director). "La educación a lo largo de la vida" en Revista Educación para la vida. INEA. P. 23-25.

¹³² Dirección Académica. INEA. **Op.cit.** P. 13,17.

Tipos de Educación¹³³



Educación Formal

Comprende el sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos de la universidad.

Dentro de la educación formal la escolarización conocida en México, se compone por tres niveles de enseñanza:

- Educación Básica (que abarca primaria y secundaria)
- Educación Media Superior
- Educación Superior (licenciatura y posgrados)

Educación Informal



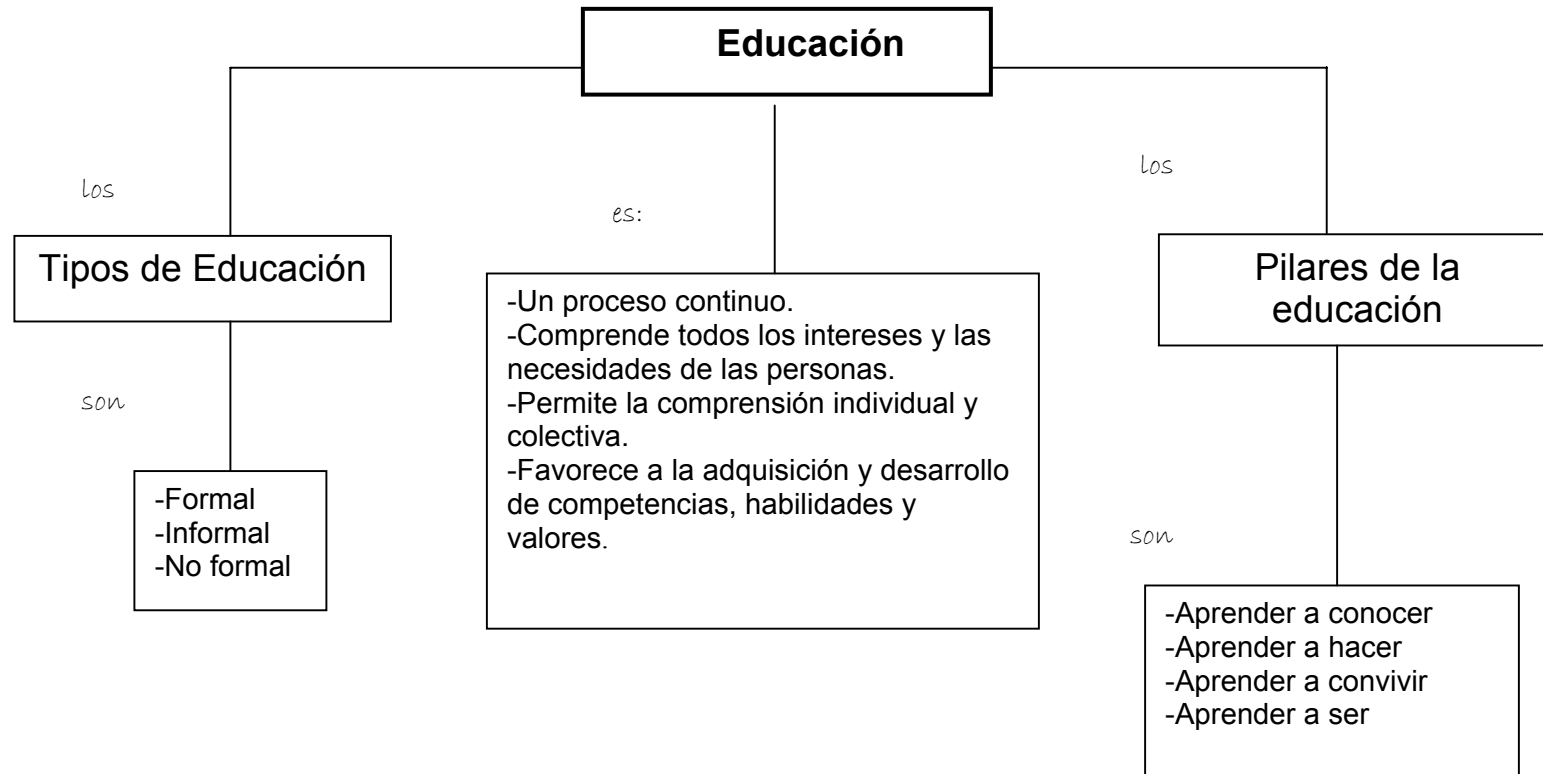
Proceso que dura toda la vida por el que las personas adquieren actitudes, valores, habilidades y conocimientos a partir de la vida diaria y de la influencia y los recursos educativos del ambiente, como por ejemplo la familia, los amigos, el trabajo, los medios de comunicación; etcétera.

Educación No formal



Toda actividad organizada, sistemática educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños.

¹³³ Beltrán, Jesús (coordinador). **Las ciencias de la educación. Enciclopedia de pedagogía Tomo 5.** ESPASA , Siglo XXI. España, 2002. P. 1039.



Elaboración: Adriana López Aguilón

3.1.3. Educación Primaria¹³⁴

La Educación Primaria pertenece al nivel o ciclo de Educación Básica¹³⁵ y es una etapa educativa obligatoria y gratuita que comprende seis cursos académicos, desde los seis a los doce años de edad. Su obligatoriedad está legislada en el Artículo 3° de la Constitución Política¹³⁶ de nuestro país. Y es un derecho educativo fundamental que debe servir al mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad su finalidad es la de proporcionar a todos los niños y niñas una educación común que haga posible la adquisición de los elementos básicos culturales, los aprendizajes relativos a la expresión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo aritmético, así como una progresiva autonomía de acción en su medio.

El desarrollo de dicha educación, queda comprendido en el marco de las tareas y funciones de la Secretaría de Educación Pública (SEP), organismo de Estado que organiza y selecciona los planes y programas de estudio, y; así mismo, vigila el desarrollo y cumplimiento de la Educación Básica del país.

El actual plan de estudios y los programas de las asignaturas que lo constituyen, se aplicaron en todo el país en septiembre de 1993 y fueron elaborados por la Secretaría de Educación Pública como el medio para organizar la enseñanza, el aprendizaje de contenidos básicos¹³⁷ y establecer un marco común del trabajo en las escuelas que permita a los niños:

-Adquirir y desarrollar las habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de las matemáticas a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

¹³⁴ Tappan, Martha (coordinadora editorial). **Plan y programas de estudio de educación básica primaria. SEP**, México, 1993.

¹³⁵ La Educación Básica comprende la educación preescolar, la primaria y secundaria. A través de la vinculación de estos niveles se pretende garantizar la continuidad curricular estableciendo una congruencia pedagógica. **Perfil de la educación**. SEP, México, 1994. P. 21-26

¹³⁶ El artículo tercero constitucional es la norma fundamental que orienta la política educativa del país y puede dividirse en dos partes:

- 1) Lineamientos ideológicos: Establece que la educación que imparta el Estado federación, Estados, Municipios tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, la independencia y en la justicia.
- 2) Normas de impartición de la educación: Establece la obligatoriedad de la educación preescolar, primaria y secundaria y su gratuidad donde se incluyen a la Normal y la que se imparte a obreros y campesinos, también señala los lineamientos a seguir para aquellos que desean intervenir como particular en la educación. Hernández, J. Antonio, y Raúl Bolaños. **El futuro ciudadano**. EPSA, México, 1993. P. 37

¹³⁷ El término "básico" no hace referencia a un conjunto de conocimientos mínimos o fragmentarios, sino como aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente.

- Obtener los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, con la protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.
- Una formación ética mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional.
- Desarrollar actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes y del ejercicio físico y deportivo.

El calendario anual para la educación primaria contempla 200 días laborales con una jornada de cuatro horas de clase al día, por lo que al año se alcanzarían 800 horas de trabajo escolar. A continuación se presenta la organización de las asignaturas y la distribución del tiempo de trabajo entre ellas. El profesor establecerá con flexibilidad la utilización diaria del tiempo, para lograr la articulación, equilibrio y continuidad en el tratamiento de contenidos cuidando que durante la semana se respeten las prioridades establecidas.¹³⁸

En realidad el tiempo dedicado al estudio en los recintos escolares públicos es mínimo, siendo de los más bajos del mundo, por ello la SEP está desarrollando, en algunas escuelas, como proyecto piloto, la jornada de tiempo completo.

¹³⁸ Los tiempos de clase cambian según la organización de cada escuela, ya que cuentan con un margen de autonomía curricular; en tanto cumplan con la normatividad establecida por la SEP.

Educación primaria/ Plan 1993		
Distribución del tiempo de trabajo/ Primer y segundo grado		
Asignatura	Horas anuales	Horas semanales
Español	360	9
Matemáticas	240	6
Conocimiento del medio (trabajo integrado de: Ciencias Naturales, Historia, Geografía, Educación Cívica)	120	3
Educación Artística	40	1
Educación Física	40	1
Total	800	20

Educación primaria/ Plan 1993		
Distribución del tiempo de trabajo/ Tercer a sexto grado		
Asignatura	Horas anuales	Horas semanales
Español	240	6
Matemáticas	200	5
Ciencias Naturales	120	3
Historia	60	1.5
Geografía	60	1.5
Educación Cívica	40	1
Educación Artística	40	1
Educación Física	40	1
Total	800	20

En los programas de estudio por asignatura y grado se presentan:

- Los propósitos formativos de la asignatura
- El enfoque pedagógico utilizado
- Los contenidos de aprendizaje que corresponden a cada grado.

Cabe aclarar que en la organización de contenidos se emplean dos procedimientos:

En el caso de asignaturas centradas en el desarrollo de habilidades que se ejercitan de manera continua (por ejemplo, la lengua escrita en Español o las operaciones numéricas en el caso de matemáticas) o bien cuando un tema general se desenvuelve a lo largo de todo el ciclo (por ejemplo, los contenidos relativos al cuerpo humano y la salud, en Ciencias Naturales), se han establecido *ejes temáticos* para agrupar los contenidos a lo largo de los seis grados.

Cuando el agrupamiento por ejes resulta forzado, pues no corresponde a la naturaleza de la asignatura, los contenidos se organizan temáticamente de manera convencional. Éste es el caso de Historia, Geografía, Educación Cívica, Educación Artística y Educación Física.

Enseguida se mencionan de manera general los propósitos de las asignaturas que conforman los programas de estudio.

Español

Propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita.

Matemáticas

Permitir que los alumnos se interesen y encuentren significado y funcionalidad en el conocimiento matemático, para su valoración y utilización en el reconocimiento, planteamiento y resolución de problemas presentados en diversos contextos de su interés.

Ciencias Naturales

Adquirir conocimientos, capacidades, actitudes y valores que se manifiesten en una relación responsable con el medio natural, en la comprensión del funcionamiento y las transformaciones del organismo humano y en el desarrollo de hábitos adecuados para la preservación de la salud y el bienestar.

Historia

Fomentar la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y la afirmación consciente y madura de la identidad nacional, así como el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural de la humanidad y la confianza en la capacidad de los seres humanos para transformar y mejorar sus formas de vida.

Geografía

Integrar la adquisición de conocimientos, el desarrollo de destrezas específicas y la incorporación de actitudes y valores relativos al medio geográfico relacionando contenidos de asignaturas como Ciencias Naturales, Historia y Matemáticas.

Educación Cívica

Promover el conocimiento y la comprensión del conjunto de normas que regulan la vida social y la formación de valores y actitudes que permitan al individuo integrarse a la sociedad y participar en su mejoramiento.

Educación Artística¹³⁹

Fomentar en el niño la afición y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas: la música y el canto, la plástica, la danza y el teatro.

Educación Física

Contribuir al desarrollo armónico del educando mediante la práctica sistemática de actividades que favorecen el crecimiento sano del organismo y propician el descubrimiento y el perfeccionamiento de las posibilidades de la acción motriz, la seguridad en sí mismo y la solidaridad con los compañeros.

¹³⁹ Para más detalles de la Educación Artística ver el siguiente subcapítulo 3.1.6 Educación Artística.

3.1.4. Educación Artística¹⁴⁰

La Educación Artística es una asignatura que busca estimular la afición y la capacidad de apreciación de las diferentes manifestaciones del arte para que los niños puedan ampliar su cúmulo de experiencias a través del acercamiento a distintos tipos de música, pinturas, esculturas, danzas y obras de teatro. Igualmente se propone contribuir a que el niño desarrolle sus posibilidades de expresión, utilizando las formas básicas de esas manifestaciones.

La Educación Artística es de vital importancia ya que interviene en la formación de los campos afectivos, cognitivos y psicomotrices del ser humano. Si bien es cierto que existen otras asignaturas como la Educación Artística que desarrollan en los alumnos, habilidades cognitivas como la atención, la concentración, el análisis y la interpretación que les permiten conocer y manejar su cuerpo y lograr la autorrealización y la confianza en sí mismos, así como la disciplina y la cooperación de trabajar en grupo; hay un elemento sumamente importante que la Educación Artística valora y que a las demás escapa o mejor dicho pocas veces les interesa: la vida emotiva de los alumnos. Ésta es fundamental para el desarrollo del individuo y para la construcción del conocimiento.

La experiencia artística no sólo contribuye al desarrollo de la inteligencia sino también a la sensibilidad de los niños logrando con ello una formación más perceptiva y tolerante.

Al realizar actividades artísticas los niños disfrutan y expresan sentimientos, emociones y percepciones que surgen de la relación con los que les rodea y de las ideas que se han creado de las cosas, los seres y los fenómenos de su entorno natural y cultural.

Respecto a la sensibilidad artística Othón Téllez menciona lo siguiente:

“La sensibilidad artística no es un comportamiento meramente sensible sin acciones racionales; por el contrario despierta cognitivamente operaciones en el cerebro que enriquecen otras capacidades humanas como puede ser la analítica. En la lectura de un poema el individuo opera con el hemisferio izquierdo del cerebro en el control del lenguaje y los pensamientos lógicos, y su hemisferio derecho reconoce, crea imágenes y emisores de inspiración; sin embargo, leer un poema significa la acción conjunta, tanto de reconocer el significado de las palabras, sus signos y sus órdenes, como valorar los aspectos de apropiación de lo que nos deja la lectura del poema en cuestión: la integración y conocimiento de una parte

¹⁴⁰ Las fuentes bibliográficas que sirvieron para este contenido son:

- Reynoso, Rebeca (supervisión general). **Libro para el maestro. Educación Artística**. Primaria. SEP, México D.F., 2000.

- Tappan, Martha (coordinadora editorial). **Plan y programas de estudio de educación básica primaria**. SEP, México, 1993.

*más de nuestro entorno social y humano. La sensibilidad artística, como experiencia subjetiva del cerebro, nos permite afirmar que es un generador de acciones cognitivas propias de la creatividad y la variabilidad en funciones encontradas en ambos hemisferios cerebrales”.*¹⁴¹

Lo anterior está fundamentado científicamente pues la relación que hay entre el cerebro y el desarrollo de la parte intelectual y afectiva de un sujeto a grandes rasgos se explica de la siguiente manera:

El cerebro humano pesa alrededor de 1.5 kg, es algo más grande que una toronja de buen tamaño y tiene la consistencia de un flan o de un aguacate maduro. Las estructuras más voluminosas son los hemisferios cerebrales, que parecen una enorme nuez sin cáscara; cada uno tiene lóbulos: frontal, temporal, parietal y occipital, que forman una especie de casco. En la superficie de los hemisferios cerebrales, es donde se almacena la mayor parte de la información. Poco más puede verse por fuera, excepto el cerebelo, del tamaño de un durazno, y el tallo cerebral, que conecta el cerebro con la médula espinal.

Los hemisferios cerebrales difieren en tamaño, ligeramente en forma, y desempeñan diferentes funciones. El hemisferio derecho controla la mitad izquierda del cuerpo y viceversa. La comunicación entre los dos se establece a través de un denso haz de fibras nerviosas llamado cuerpo caloso. Aparentemente, cada hemisferio tiene sus propios talentos: en la mayor parte de la gente el **izquierdo** domina el lenguaje, las matemáticas y el pensamiento lógico, mientras que el **derecho** se especializa en la percepción espacial, la apreciación artística, la creatividad, las emociones y el pensamiento intuitivo.¹⁴²

Los beneficios de la Educación Artística en la formación de la educación de los sujetos no han sido realmente reconocidos y es esta la razón por la cual el impulso y desarrollo de esta asignatura en las escuelas no se ha desarrollado de forma correcta y ética, por lo que sólo se ha convertido en un proyecto parcial y de realización falsa. La Educación Artística lejos de quedar cada vez más ignorada tanto por maestros, escuela y sociedad en general debe ser integrada para reconocer el valor del arte en cuanto a su aportación con la sensibilidad e inteligencia de los niños.

¹⁴¹ Téllez, Othón. Op.cit.

¹⁴² **Los porqués del cuerpo humano**. Reader's Digest, México, 1989. P. 49,53 y 55. V. **Anexo** "El cerebro y la música".

Propósitos generales de la Educación Artística

- Fomentar en el alumno el gusto por las manifestaciones artísticas a partir del conocimiento lúdico de las formas y recursos que éstas utilizan.
- Estimular la percepción, la sensibilidad y la imaginación de los niños a través de actividades artísticas en las que descubran, exploren y experimente sus posibilidades expresivas utilizando materiales, movimientos y sonidos.
- Desarrollar la creatividad y la capacidad de expresión artística de los alumnos, a través del contacto, la práctica y la apreciación de manifestaciones artísticas.
- Promover el desarrollo de habilidades del pensamiento tales como la observación, el análisis, la interpretación y la representación.
- Fomentar la idea de que las obras artísticas son un patrimonio colectivo que debe ser apreciado y preservado. Esto contribuirá a inculcar entre los niños el respeto a la diversidad de que forman parte y la valoración del entorno social.

Para que éstos se lleven a cabo, sociedad y escuela deberían otorgarle más importancia a la Educación Artística brindándole la oportunidad de ser parte no sólo de un plan de estudios sino como parte de la vida misma.

Enfoque de la Educación Artística

El enfoque de la Educación Artística en la escuela se basa en el desarrollo de la percepción, la sensibilidad, la imaginación y la creatividad artística de los alumnos. A continuación una explicación de cada una de estas capacidades que están presentes en la construcción del conocimiento, las actitudes y los valores.

- **Percepción**

Permite adquirir un conocimiento a partir de los datos suministrados por los sentidos y desarrollar diversos modos de aprehender el mundo. Por medio de los sentidos logramos conceptualizar nuestro medio.

- **Sensibilidad**

Es la capacidad de experimentar y reconocer una amplia gama de sensaciones, emociones y sentimientos. La Educación Artística abre un espacio al mundo interior del niño que tal parece no importar mucho a las escuelas que se enfocan a promover el intelecto y la racionalidad, mientras que el aspecto afectivo y el sensible no son

considerados como importantes. ¿Acaso esta situación no será un producto neoliberal que busca la implementación de escuelas bajo el enfoque de la didáctica tecnocrática?.

Recordemos que el neoliberalismo es una estrategia ideológica y práctica que tiene como propósito organizar las relaciones sociales con base en la economía, por lo tanto el arte y la sensibilidad son despreciados por ser considerarse como innecesarios. Así que los planes y programas de estudio que desarrollará el neoliberalismo en las escuelas estarán enfocados a someter a los sujetos bajo la convicción de ser eficientes y donde su capacidad de expresión se compacte cada vez más hasta que está sea imperceptible, dando como resultado la conversión de un ser humano a una máquina humana.

- **Imaginación**

La realidad es la principal materia de donde surge la imaginación. Las vivencias y los conocimientos que posea un individuo, así como la variedad y la riqueza de sus experiencias, le permiten transformar, recrear y reinventar la realidad. La imaginación funciona para romper los estrechos límites de la existencia y permite ampliar la propia experiencia humana.

La labor de la Educación Artística consiste en enriquecer las experiencias de los niños fortaleciendo su actividad creativa. El hecho de imaginar sirve para que los niños enfrenten diferentes situaciones, amenazadoras o extrañas; en otras palabras permite elaborar fantasías, deseos e ilusiones.

- **Creatividad**

Es la capacidad que tienen todas las personas para resolver problemas o enfrentar situaciones imprevistas. La creatividad no es exclusiva de alguna profesión pues en todos los ámbitos sociales hay personas creativas.

La escuela debería motivar el potencial creativo que los niños llevan en el momento de su ingreso ofreciendo un espacio para que los alumnos manifiesten sus ideas y sentimientos dando lugar a la pluralidad y la tolerancia hacia los demás.

Organización de los contenidos

La Educación Artística se organiza en cuatro áreas:

- Expresión corporal y danza
- Expresión y apreciación teatral
- Expresión y apreciación plástica
- Expresión y apreciación musical

Cada una de estas actividades se acompañan del término *expresión* para que el alumno ponga de manifiesto, de forma subjetiva, sus experiencias, pensamientos y sentimientos para entender y disfrutar el mundo exterior que les rodea vinculándolo con su interior. Por otra parte la *apreciación* constituye la capacidad que tiene las personas para observar, escuchar, percibir, disfrutar, identificarse y externar su opinión sobre las diversas manifestaciones artísticas. Con la expresión y la apreciación somos creadores y espectadores a la vez.



- **Expresión Corporal y Danza**

- Busca el placer por el movimiento, comunicar emociones a través del uso creativo del cuerpo.
- Los objetos, los sonidos y la música son apoyos importantes para estimular el lenguaje corporal.
- Pretende que los niños conozcan su cuerpo, lo exploren, lo acepten, lo aprecien para reconocerlo como un medio de expresión y de comunicación.



- **Expresión y Apreciación Teatral**

- Es el medio que permite conocer y comunicar vivencias, pensamientos y fantasías a través de su cuerpo y su voz, en un espacio y tiempo ficticios.
- Al experimentar con valores humanos, emociones y sentimientos profundizan el conocimiento en uno mismo desarrollando sus posibilidades de comunicación verbal, social y afectiva, y apreciar las propuestas teatrales de otros.



- **Expresión y Apreciación Plástica**

- Se promueve el trabajo con forma, colores, texturas y proporciones por medio del dibujo, la pintura, el modelado y la elaboración de objetos.
- Se fomenta el desarrollo de habilidades psicomotrices y del pensamiento tales como la observación, la síntesis y el análisis.
- Se propicia un espacio de experimentación con diversos materiales y actividades.



- **Expresión y Apreciación Musical**

- Busca que los niños incursionen en el universo sonoro que les rodea escuchando, identificando y produciendo diferentes sonidos.
- La audición y el disfrute de diversos géneros musicales enriquecerán el ambiente musical en el que se desenvuelven los niños.

Actividades permanentes

Los programas por grado escolar sugieren actividades específicas de expresión y apreciación y las ubican de acuerdo al nivel de desarrollo que los niños deben haber alcanzado al final del curso. Otras actividades no pueden ser programadas dentro de un grado, sino que corresponde al maestro darles una forma específica y desarrollarlas reiteradamente a lo largo de la primaria. Este es el caso de las actividades de apreciación artística en particular.

Las ocasiones y lugares en los cuales se puede ejercer la apreciación artística son muy diversos, pero no se utilizan como elementos educativos con la frecuencia deseable.

En casi todas las comunidades del país existen sitios y obras con valor histórico y artístico y producciones de arte popular de gran interés. Por otra parte, la red de museos y zonas arqueológicas abiertas al público ha crecido y es más accesible. La visita a estos sitios y la observación de sus particularidades son ocasiones inmejorables para despertar las curiosidades de los niños y estimular su percepción de formas y matices de la expresión artística. Para que este propósito se cumpla, no es conveniente la práctica común de pedir a los niños que registren o copien los datos de las obras, lo que desvía con frecuencia su atención de la obra misma.

Otro tipo de recurso como las reproducciones gráficas de obras de arte es ahora más accesible; algunas forman parte de las bibliotecas escolares y otras se pueden incorporar a ellas. Es recomendable que los niños puedan revisar y observar sus características y diferencias con el apoyo del maestro y que comenten en grupo sobre ellas. La televisión y la radio, aunque no con la frecuencia deseable, difunden muy diversas expresiones artísticas. El maestro puede informarse oportunamente de estas emisiones y organizar a los niños para que las aprovechen como material educativo.

Conviene insistir que en algunas de estas actividades pueden realizarse en la escuela, pero que muchas otras deben sugerirse para el empleo del tiempo libre de los niños y de sus familias.

Al desarrollar las actividades sugeridas en los programas, el maestro deberá tomar en cuenta las relaciones que éstas guardan con el conjunto del plan de estudios; de manera especial deben asociarse las actividades de música, danza y expresión corporal con los contenidos de Educación Física y la apreciación teatral con la asignatura de Español.

Programa de Educación Artística

El programa de educación artística tiene características que lo distinguen de aquellos con un propósito académico más sistemático. Es un programa que sugiere actividades muy diversas de apreciación y expresión, para que el maestro las seleccione y combine con gran flexibilidad, sin ajustarse a contenidos obligados, ni a secuencias preestablecidas. Esta propuesta parte del supuesto de que la educación artística cumple sus funciones cuando dentro y fuera del salón de clases los niños tienen la oportunidad de participar con espontaneidad en situaciones que estimulan su percepción y sensibilidad, su curiosidad y creatividad en relación con las formas artísticas.

En congruencia con esta orientación, la evaluación del desempeño de los niños no debe centrarse en el cumplimiento de objetivos determinados previamente, sino en el interés y participación que muestren en las diversas actividades que el maestro realice o recomiende.

La educación artística no debe limitarse al tiempo que señalan los programas; por su misma naturaleza se relaciona fácilmente con las otras asignaturas, en las cuales el alumno tiene la oportunidad de apreciar distintas manifestaciones del arte (en Español, en Historia) y de emplear formas de expresión creativa en el lenguaje o el dibujo.

Por otra parte, la actividad artística en la escuela puede ejercer una influencia positiva en el uso del tiempo libre de los niños. Las oportunidades de recreación y apreciación relacionadas con el arte son ahora más abundantes y accesibles; existen no sólo en museos y sitios históricos o en los espectáculos, sino cada vez con mayor frecuencia en los medios impresos y electrónicos. Estimular al niño para que se convierta en usuario sistemático de los circuitos de difusión cultural es uno de los logros más importantes a que se puede aspirar la educación artística.

Programa Primer Grado

Expresión y apreciación musicales

- Identificación de sonidos que se pueden producir con parte de cuerpo y con objetos del entorno
- Percepción y exploración de las características de los sonidos: intensidad (fuerte y débiles); duración (largos y cortos); altura (graves y agudos)
- Identificación del pulso (natural y musical)
- Coordinación entre sonido y movimiento corporal
- Apreciación y práctica de rondas y cantos infantiles.

Danza y expresión corporal

- Exploración del movimiento: gestos faciales y movimientos corporales que utilizan las articulaciones.
- Tensión-distensión, contracción-expansión de movimientos corporales.
- Coordinación del movimiento corporal: desplazamientos simples.
- Representación corporal rítmica de seres y fenómenos.
- Práctica de juegos infantiles.

Apreciación y expresión plástica

- Identificación de formas, colores y texturas de objetos del entorno.
- Identificación de los colores primarios y experimentación con mezclas.
- Dibujo libre
- Manipulación de materiales moldeables
- Representación de objetos a partir del modelado.

Apreciación y expresión teatrales

- Juego teatral: representación de objetos, seres y fenómenos del entorno y de situaciones cotidianas.
- Animación de objetos.
- Construcción de títeres.
- Representación con títeres.
- Representación de anécdotas.

Programa Segundo Grado

Expresión y apreciación musicales

- Exploración de percusiones con manos y pies.
- Expresión rítmica con melodías infantiles.
- Identificación del acento en poemas y canciones.
- Identificación de contrastes en sonidos (duración, intensidad y altura).
- Interpretación del pulso y el acento en un canto.
- Producción de secuencias sonoras empleando contrastes de intensidad.
- Improvisación de instrumentos musicales.

Danza y expresión corporal

- Exploración de contrastes de movimiento (tensos-distensos; contracciones-expansiones).
- Exploración de movimientos continuos y segmentados.
- Desplazamientos rítmicos marcando pulso y acento.
- Interpretación corporal del acento musical.
- Representación con movimiento corporal de rimas y coplas.
- Improvisación de secuencias de movimientos.

Apreciación y expresión plástica

- Aplicación de texturas en una composición plástica.
- Identificación de contrastes de color, tamaño y forma.
- Empleo de contrastes en una composición plástica.
- Utilización de diseños de contorno para el modelado.
- Representación de la figura humana.

Apreciación y expresión teatrales

- Representación anímica de elementos de la naturaleza.
- Representación de estados de ánimo mediante el gesto facial y el movimiento en juegos teatrales.
- Construcción de títeres.
- Representación de anécdotas, cuentos o situaciones de la vida cotidiana, empleando títeres

Programa Tercer Grado

Expresión y apreciación musicales

- Identificación de sonidos y silencios como elementos fundamentales de la música.
- Identificación del pulso y el acento en una melodía.
- Interpretación del ritmo de canto, coplas y melodías.
- Utilización del eco en la imitación del ritmo.
- Creación de cantos utilizando melodías conocidas
- Elaboración de instrumentos musicales, utilizando objetos comunes.

Danza y expresión corporal

- Identificación de las cualidades del movimiento (intensidad, duración y velocidad)
- Interpretar secuencias rítmicas de movimientos
- Diseño rítmico de posturas y trayectorias.
- Composición con movimientos y desplazamientos corporales.
- Organización de movimientos y desplazamientos grupales.
- Interpretación de poemas con movimientos y desplazamientos.

Apreciación y expresión plástica

- Exploración de los niveles de la intensidad en el color.
- Manejo de la simetría (forma, espacio, color) en composiciones plásticas.
- Combinación de figuras, tamaños y colores en superficies y volúmenes (contrastes, repetición y superposición).

Apreciación y expresión teatrales

- Representación de actitudes con mímica o juegos teatrales.
- Interpretación del personaje principal de un cuento.
- Improvisación de diálogos, partiendo de una fábula.
- Representación de una entrevista.

Programa Cuarto Grado

Expresión y apreciación musicales

- Manejo de sonidos y silencios en una composición sonora.
- Identificación del timbre de materiales y objetos de la región.
- Acompañamiento marcando pulso, acento y ritmo, con percusiones corporales.
- Interpretación de cantos y juegos tradicionales.
- Elaboración de instrumentos musicales con materiales regionales.
- Explorando de la melodía como elemento musical.

Danza y expresión corporal

- Experimentación de las cualidades de los movimientos.
- Exploración de los niveles de movimiento (alto, medio y bajo).
- Ejecución de movimientos y desplazamientos en espacios limitados.
- Caracterización de danzas o bailes tradicionales.
- Organización de movimientos y desplazamientos colectivos en una composición dancística.
- Ejecución de una danza o baile.

Apreciación y expresión plástica

- Utilización del espacio con recursos plásticos.
- Técnicas plásticas con materiales regionales.
- Elaboración de carteles.
- Elaboración de una escenografía
- Modelado de personajes tradicionales.
- Elaboración de máscaras.

Apreciación y expresión teatrales

- Juegos teatrales.
- Creación de un guión a partir de una leyenda o cuento tradicional.
- Distribución del espacio escénico.
- Representación teatral, a partir del guión elaborado.

Programa Quinto Grado

Expresión y apreciación musicales

- Reconocimiento de cualidades del sonido y el ritmo.
- Asociación de sonidos y silencios a representaciones gráficas.
- Variaciones de acompañamientos rítmicos de un canto (pulso, acento y ritmo).
- Apreciación de la armonía musical
- Coordinación grupal en la interpretación del pulso, acento, ritmo y melodía en una composición armónica.

Danza y expresión corporal

- Exploración de efectos del equilibrio, la inercia y el esfuerzo en la producción de movimientos.
- Secuencias rítmicas de movimientos.
- Diseños simétricos y asimétricos de posturas y desplazamientos.
- Realización de una danza o baile empleando variaciones de tiempo, espacio, forma y movimiento.

Apreciación y expresión plástica

- Utilización de técnicas plásticas con diferentes materiales.
- Empleo de líneas, colores y contrastes en trabajos plásticos.
- Representación lineal del movimiento en la figura humana.
- Experimentar con la perspectiva y proporción de objetos en una representación gráfica.
- Construcción de una estructura para modelado.

Apreciación y expresión teatrales

- Interpretación teatral de acciones a diferentes velocidades.
- Identificación del tiempo en una representación.
- Elaboración de un guión teatral organizado en escenas.
- Escenificación del guión teatral.

Programa Sexto Grado

Expresión y apreciación musicales

- Apreciación de diversos estilos musicales
- Cambios en la intensidad del sonido a partir de su representación gráfica.
- Creación de una narración sonora a partir de un argumento.
- Organización de un acompañamiento marcando pulso, acento, ritmo y melodía.
- Organización de la representación de un grupo coral o instrumental.

Danza y expresión corporal

- Distinción de las características de una danza o baile.
- Graficación de trayectorias y cualidades del movimiento en distintos desplazamientos.
- Ejecución de una secuencia de pasos de baile a partir de un diseño dancístico
- Señales visuales y auditivas para realizar desplazamientos.
- Registro de características de una danza o baile.
- Representación dancística para la comunidad escolar.

Apreciación y expresión plástica

- Utilización de diferentes técnicas en la elaboración de trabajos plásticos.
- Diseño de bocetos como punto de partida para la realización de un trabajo plástico.
- Realización de una muestra gráfico-plástica.

Apreciación y expresión teatrales

- Adaptación de una historia a un guión teatral.
- Registro de diálogos y efectos sonoros para una escenificación.
- Caracterización de un personaje
- Montaje de un guión teatral
- Escenificación de un guión teatral.

3.3. La labor del diseñador gráfico en la docencia del arte.

En el capítulo 1. **El Arte en el Diseño Gráfico**, estudiamos la relación y afinidad que hay entre el diseño gráfico y el arte, y sin lugar a dudas uno de los profesionistas que está más capacitado para desempeñarse como profesor de arte es el diseñador gráfico, ya que él cuenta con un marco teorico-práctico que le permite conocer la historia del arte, los principales conceptos artísticos, las técnicas y sobre todo mantiene viva la necesidad de expresión desarrollando la creatividad, todos estos elementos nos permiten ubicar al diseñador gráfico como un artista, pero ¿qué hay de que se desempeñe como profesor de arte?, ¿Qué características debe tener para transmitir objetivamente sus conocimientos?, ¿De qué métodos didácticos dispone?, ¿Cómo atraer y promover el interés de sus alumnos?, para esto debe contar con elementos pedagógicos que le sirvan de apoyo para que pueda desempeñar lo mejor posible su trabajo, conociendo su materia y buscando la forma de que sus alumnos entiendan lo que él les enseña, y que además sienta empatía hacia ellos. Es por eso que considero que más que enfocarse a la valoración de sus cualidades como artista o como profesor deberíamos preguntarnos- y esto es para cualquiera profesionista que pretenda desempeñarse como docente- que tan entusiasta y creativo es, no para exponer sus conocimientos sino para compartirlos, para valorar a sus alumnos y rescatar sus cualidades; con esto no quiero decir que toda la labor corresponda al profesor pues está claro que el aprendizaje es un compromiso, así que no todo depende de él, pues su esfuerzo es parte de un trabajo en equipo entre él mismo, el alumno, la escuela y la familia.

Ante todo, el profesor de arte debe estar consciente de que la presencia del arte, no sólo en las escuelas sino en la sociedad en general, está perdiendo valor por que en la actualidad importa más qué tan eficientes pueden ser las personas dejando a un lado su valiosa y necesaria capacidad de expresión.

Para que el profesor de arte pueda desempeñar su labor:

- Debe saber que uno de los elementos que debe fomentar es la expresión. La expresión es una capacidad que se desarrolla por el conocimiento y dominio de diversos lenguajes: oral, escrito, musical, corporal y plástico.
- Debe promover que si la práctica artística se realiza desde la enseñanza infantil y primaria, se ofrece a los niños la oportunidad de adquirir aptitudes, habilidades y mayor sensibilidad.

- Debe poseer las siguientes cualidades:
 - Ser una persona con un alto nivel de energía y flexibilidad.
 - Contagiar entusiasmo.
 - Capacidad de innovación.
 - Ser comunicativo.
 - Conocer los principios y procesos de la creatividad.
 - Tener en cuenta la dinámica de los grupos.
 - Saber aceptar y reconocer cualidades en todos los alumnos.

La Educación Artística tiene un gran vínculo con la creatividad, así que el profesor debe habituar a sus alumnos a pensar creativamente; aparentemente no habría ningún problema en lograr esto, sin embargo el estilo de vida que muchos niños y jóvenes llevan hoy en día, por ejemplo la influencia de la T.V, el internet; etcétera, provoca que su creatividad esté mal enfocada, desperdiciada u oculta. Otro inconveniente sería la resistencia o apatía de nuestros alumnos para integrarse o colaborar en la clase.

Por este motivo sería conveniente que el profesor conozca y se apoye de las fases del proceso creativo. L y V. Logan¹⁴⁷ consideran que “por la práctica llega a consolidarse el hábito de pensar creativamente”, para ello nos basaremos en sus aportaciones que son adaptables al mundo escolar. Al principio, el que tendrá que ser muy creativo para promover su clase y obtener aceptación será el profesor pues hay alumnos y/o grupos que resultan difíciles de convencer, por eso además de creatividad se necesita paciencia.

¹⁴⁷ Gispert, Carlos (dirección). **Enciclopedia General de la educación**. Tomo 3. Océano, España, 2002. P. 1374-1385.

Fases del proceso creativo

Recordemos que para solucionar un problema se requiere del uso de la creatividad, así que de las fases del proceso creativo el profesor y también el alumno deben seleccionar y adaptar las que consideren que les permiten llegar a un resultado. Además convendría recurrir al uso de estrategias y métodos educativos flexibles de adecuación al individuo-grupo-aula.

Este proceso tiene como finalidad el desarrollar las capacidades, los cambios de actitudes y la adquisición de valores.

Fases del proceso creativo	
Cognición o conocimiento	Conciencia de la necesidad de crear o solucionar un problema (noción de que se debe hacer alguna cosa).
Concepción inmersión	Aportaciones para solucionar un problema, recogida de información y documentación. El artista observa los colores, la forma y el equilibrio. Emerge la creatividad mediante la técnica y los conocimientos.
Combustión inspiración	Se halla la solución, se controla el proceso a fin de realizar la idea.
Consumación terminación	Materialización del proyecto o creación del producto.
Comunicación o acto de compartir	Interés en exponer los resultados.

Personalidad, imaginación y expresión

La imaginación es como el cuerpo humano si no se ejercita empieza a enfermar y se deteriora. La educación de la imaginación empieza desde que nacemos, por eso es muy importante que a los niños se les enseñe a mirar, a escuchar, a sentir, para que entonces puedan expresarse. La expresión debe surgir de los sentimientos y de las emociones.

Expresar nuestras emociones nos libera, nos ayuda a auto comprendernos y a la vez respetar a los demás, sentir más empatía por ellos. Yo creo que la humanidad ha guardado al mismo tiempo resentimientos y alegrías que ha llegado al punto de no saber distinguirlos y aprender a vivir con ellos, y entonces se mecaniza, se resigna a vivir deprisa, y sólo se pregunta si todavía tiene dinero para cubrir la quincena. Siendo creativos se enriquece la convivencia en el ámbito docente trascendiendo al contexto familiar y social.

Didáctica de la educación artística

Para desarrollar la dimensión didáctica de una disciplina se requiere conocer y dominar sus contenidos y además saber emplear las metodologías más adecuadas.

La didáctica del arte puede definirse como el conjunto de principios, normas o planes para la enseñanza y promoción de la cultura artística, o para el ejercicio de las profesiones artísticas o como parte de programas educativos.

Métodos Didácticos

El profesor puede auxiliarse del método para lograr que sus alumnos desarrollen lo más plenamente posible sus capacidades y aptitudes, y así lograr cambios favorables en sus actitudes a la vez que adquieran los conocimientos propios de la disciplina.

Bruno Munari propone los siguientes puntos que favorecen a constituir una metodología:

-Establecer un principio informador. Dar a conocer lo que se considere más interesante o esencial sobre los contenidos del tema y la actividad que se ha de desarrollar.

-Coordinar las metodologías operativas para hallar soluciones creativas. Explicar cómo se puede trabajar: pensar varias ideas, escoger la que se cree más interesante, hacer consultas sobre el tema si son necesarias, recoger información básica si el desarrollo del trabajo lo requiere; etcétera.

-Actuar en la línea de una pedagogía individualizada. Atender el ejercicio de cada niño y comentar lo que se cree importante para que el resultado sea lo más creativo posible o bien para que profundice todo lo que pueda a partir de una primera idea.

Independientemente del método y la estrategia que se aplique lo que se debe considerar es que corresponda a un método creativo.

Métodos para la docencia del arte

Para impartir arte el docente puede apoyarse en los siguientes métodos

- Métodos Creativos

L. y V. Logan explican que los métodos creativos “*se caracterizan por la flexibilidad, la orientación, la indicación de alternativas y la autonomía; la motivación, las preguntas y las sugerencias; el descubrimiento y la capacidad de imaginar y asociar*”. Así que el desarrollo de la educación creativa requiere que tanto “*padres como profesores proporcionen el clima, las experiencias la motivación y las instrucciones que nutren el aprendizaje y la expresión. La cuestión es estimular la creatividad con los medios que fomenten y favorezcan respuestas creativas como solución a los temas propuestos*”.¹⁴⁸

- Método Expositivo

Es el método que permite al educador introducir contenidos y conceptos; es una vía de transmisión de conocimientos eficaz para presentar o introducir temas, ya sean generales o monográficos. Se considera que para una lograr una óptima sesión expositiva, se deben considerar los siguientes aspectos:

- Una cuidada preparación, lo que exige dedicar el tiempo necesario a pensar y proyectar qué es conveniente hacer, por qué y cómo, estableciendo una estrecha relación entre los objetivos y contenidos que corresponden al tema de educación artística.
- La organización de la sesión, que requiere establecer a priori la secuenciación de fases que forman parte de la actividad según el tema de estudio. Por ejemplo, cómo plantear el tema y las actividades: tipo de presentación, de exposición, concreción de la propuesta de trabajo a realizar, orden en la realización, comentarios y análisis de los resultados.
- La claridad expositiva, es decir, plantear el tema y las actividades del modo más conveniente. Explicar los conceptos, referencias teóricas o hechos artísticos con recursos didácticos que hagan más comprensible la exposición oral, como esquemas, cuadros o imágenes.
- La utilización de medios audiovisuales, preparación o realización de diapositivas, transparencias o utilización de videos. Su proyección amplía y enriquece la exposición oral y a su vez el alumno conjuga los dos referentes de modo que le resulta más fácil aprehender el contenido.

¹⁴⁸ Ibid. P. 1378.

- Las distintas fases que requiere la realización del trabajo o proyecto deben combinar distintos tipos de ejercicios o experiencias que sean la antítesis de la inercia repetitiva y por el contrario, sean diversas y complementarias.
 - La realización de comparaciones y contrastes, para facilitar más datos e información o documentación anexa sobre el tema.
 - El mostrar el propio interés y compromiso hacia la materia es un aspecto que tiene gran importancia, puesto que si se demuestra estima y sensibilidad hacia el arte, se transmite a los alumnos la propia vivencia del goce estético.
 - El pensar en diversos modelos, ejemplos y analogías apropiados al grupo clase.
 - La utilización de formas y estilos variados de exposición: explicar una idea, invitar a observar un objeto, escuchar una pieza musical, todo lo que sea posible para despertar el interés por el valor estético o por la originalidad y describir gráficamente posibles soluciones para clarificar la propuesta de actividades.
- Método Discursivo

Relacionado con la pedagogía individualizada, se recomienda practicarlo durante los procesos que realizan los niños en las distintas actividades. Para llevarlo a cabo en la escuela primaria se deben considerar los siguientes aspectos:

- Mientras el docente expone el tema debe formular interrogantes o problemas que despierten el interés y curiosidad que estimulen la participación de los alumnos.
- Durante el trabajo en clase conviene establecer el diálogo maestro-alumno para intercambiar información sobre el tema y el trabajo, y de esta forma se obtendrá un mejor desempeño.
- Se debe procurar el intercambio de análisis, experiencias y opiniones entre la clase, esto se puede dar comentando los trabajos o actividades al final de la clase.

Estrategias metodológicas

Al impartir clases es muy importante conocer el perfil del grupo pues habrá algunos que podrán ser apáticos o en caso contrario ser participativos, por lo que se debe analizar:

- Las dominantes del nivel en el grupo: pasividad, actividad, motivación.
- Las capacidades, habilidades y problemática individual a potenciar o solucionar.
- El ritmo de trabajo individual

Una vez detectadas las características de cada alumno y del grupo se diseñan las estrategias mediante métodos flexibles y abiertos que sean adaptables al alumno como sujeto, y se establece el sistema de enseñanza / aprendizaje, así que las estrategias metodológicas deben tener como finalidad que cada uno consiga desarrollar las capacidades, las aptitudes y las actitudes que posee.

Para establecer una propuesta educativa debemos atender diferentes aspectos tales como: la reflexión, la ejecución, la realización, la exposición, la valoración y evaluación.

-La reflexión sobre posible soluciones. El profesor, cuando busca posibles soluciones, hace un seguimiento individualizado del alumno, fomenta el pensamiento creativo a través de la intuición y de la evocación, propone aprendizajes divergentes, estimula aptitudes y capacidades y de elementos para la reflexión.

-Ejecución de pruebas, asociaciones y consultas. El docente apoya las ideas correctas e interesantes, asesora la realización de pruebas, propone determinadas consultas, respeta el ritmo individual, la autonomía, la espontaneidad y la comprensión.

-Realización de pruebas definitivas. Corresponde a muestras que se encaminan a la ejecución del trabajo final. El maestro atribuye confianza, induce a la utilización de técnicas, valora el esfuerzo y la adecuación de las propuestas según la personalidad del alumno.

-Exposición de resultados. Presentación de los procesos y aportaciones personales. Mientras se induce a la descripción, se destaca lo más positivo de cada fase del trabajo para mejorar resultados en las siguientes actividades.

-Valoración y análisis de los resultados. El maestro interpreta, aprecia, valora la aportación de ideas y su desarrollo, las variables de aptitudes y habilidades, la comprensión de los contenidos y la adquisición de valores con los consiguientes cambios de actitud respecto a la situación inicial.

-Evaluación. Corresponde a la valoración que tiene en cuenta el punto de partida, es decir, la evaluación inicial, la cualidad de su desarrollo la evolución de los procesos, los aspectos formativos y, por último, la evaluación sumativa o nivel de aprendizaje adquirido.

La evaluación de la educación artística permite:

- Comprobar si las experiencias de aprendizaje producen los resultados supuestos a priori.
- Determinar los aspectos positivos y negativos del diseño curricular.

Su función es verificar el nivel de conocimientos, formación, preparación del alumno, así como poner de manifiesto la validez del sistema de enseñanza o revisarlo.

Existen tres ámbitos que forman a un individuo: el conocimiento, la valoración y la actuación, que son parte de un proceso continuo de formación humanística ya que mediante la transmisión de conocimientos se promueven valores, modos de hacer y, sobre todo de ser. Por lo que el profesor también forma parte de este proceso ya que él influye en sus alumnos.

Los tres aspectos a los que responde el aprendizaje son:

1. Conceptual: Se refiere al desarrollo intelectual o cognoscitivo.
2. Procedimental, de realización y actuación en la praxis: Consiste en la forma en cómo aprende a dominar y a saber aplicar las técnicas.
3. Apreciativo: Responde a la evolución afectiva o motivacional, actitudinal ante el hecho artístico. Cómo desarrolla su capacidad de observar, percibir, sensibilizarse y expresarse.

En un lenguaje creativo-expresivo se interrelacionan cognición, emociones, sensibilidad, sentidos, cultura y hábitos técnicos. Para evaluar se requiere un amplio campo de experimentación durante las actividades para que en la práctica se pueda demostrar lo que se ha aprendido.

El arte se trata de la configuración de un lenguaje, porque una de sus funciones es el de la expresión, y por lo tanto para comprender un lenguaje se deben conocer sus elementos y para elaborarlo implica disponer de los medios y dominar los sistemas de representación que permiten hacer visibles las formas. Su conocimiento corresponde a la dimensión técnica y procedimental.

Se necesita que el sujeto se involucre más en el arte para que aprenda sus códigos que crean los mensajes que se emiten en el entorno social.

3.3.1. Constructivismo¹⁴⁹

Una de las tantas interrogantes que ha tenido el hombre y que ha sido problema central de la filosofía y de la psicología y que hasta la fecha sigue provocando inquietud, es cómo se adquiere el conocimiento. Para tratar de explicar esto han existido diferentes corrientes, por lo que en este apartado se presentan el empirismo, el innatismo y el constructivismo como parte de las posiciones más dominantes que han existido.

Empirismo

Es la doctrina propuesta y defendida inicialmente por los filósofos ingleses como Locke, Berkeley y Hume. El empirismo considera que el conocimiento está hecho y terminado fuera del sujeto pasando a su mente y puede venir de los otros o de la misma realidad que el sujeto reproduciría. Por lo tanto, el conocimiento sería una copia de la realidad y sería mejor cuanto más fiel resulte la copia. Con esta creencia se niega la existencia de ideas innatas y todo nuestro conocimiento sería el resultado del contacto con una realidad (que incluye a los otros) que está dada y es exterior a nosotros.

La posición empirista no sólo ha influido en la filosofía sino también a otras posiciones psicológicas que tratan de explicar la formación del conocimiento.

El empirismo deja sin explicar muchas cosas, principalmente cómo se produce el paso del conocimiento del exterior al interior del sujeto y por qué muchas veces no se produce; cómo se forman los conocimientos nuevos y las diferencias de concepciones en individuos a los que se les enseña lo mismo.¹⁵⁰

Innatismo

Los filósofos racionalistas como Descartes, Spinoza y Leibniz habían señalado que en el conocimiento había una parte que ponía el sujeto y que no podía venir de la experiencia. El innatismo afirma que nuestra mente tiene conocimientos a priori o innatos sin los cuales sería imposible conocer.

¹⁴⁹ La fuente bibliográfica que sirvió de apoyo para este tema es: Deval, Juan. "Concepciones sobre la adquisición del conocimiento" en **Aprender en al vida y en la escuela**. Morata, Madrid, 2000. P. 65-67.

¹⁵⁰ Una de las formas más extremas de traducción del empirismo en términos psicológicos es el Conductismo que es una doctrina psicológica que estudia la conducta en base en la interacción del medio ambiente donde están presentes unidades denominadas de **estimulo y respuesta**. V. Anexo "Watson y el Conductismo".

La filosofía crítica de Kant trató de hacer una síntesis de ambas posiciones, mostrando que la mente tiene categorías que sirven para organizar la experiencia¹⁵¹, pero que ésta es igualmente impredecible.

Una forma de innatismo fue defendida por la psicología de la Gestalt que propuso que disponemos de formas innatas para organizar nuestra percepción.¹⁵²

Aunque el innatismo no explica cómo surgen las capacidades innatas y por qué son diferentes en distintos individuos, actualmente esta corriente ha resurgido bajo la influencia de Chomsky que defiende la existencia de un dispositivo innato para la adquisición del lenguaje.

Dentro de la psicología existen fuertes corrientes innatistas extendidas entre los investigadores que estudian las capacidades de los recién nacidos.

Constructivismo

El constructivismo es una posición epistemológica y psicológica que surge cuando el suizo Jean Piaget* propuso una explicación alternativa sobre cómo se construye el conocimiento. Piaget se apoya en Kant admitiendo la necesidad de una actividad organizadora del sujeto, y propone una explicación de la interacción entre el sujeto y la realidad que le rodea. Al actuar sobre la realidad va construyendo propiedades de ésta al mismo tiempo que construye su propia mente por eso a esta posición se le ha denominado constructivismo.

Piaget sostiene que el sujeto hereda también una forma de funcionamiento que comparte con otros organismos vivos y que consiste básicamente en la capacidad para adaptarse al medio y para organizar sus conductas y la realidad exterior. Por lo que los conocimientos sobre la realidad necesitan ser contruidos por los sujetos.

El sujeto a partir de su acción va estableciendo las propiedades de los objetos y construyendo las características del mundo, por lo que el conocimiento es siempre una construcción que el sujeto realiza partiendo de los elementos de que dispone.

El constructivismo se sitúa entre el innatismo y el empirismo ya que establece que el sujeto tiene que construir tanto sus conocimientos y sus ideas sobre el mundo como sus propios instrumentos de conocer.

¹⁵¹ Estas categorías o disposiciones que facilitan la formación de los conocimientos son: Noción de objeto, espacio, tiempo, causalidad y número.

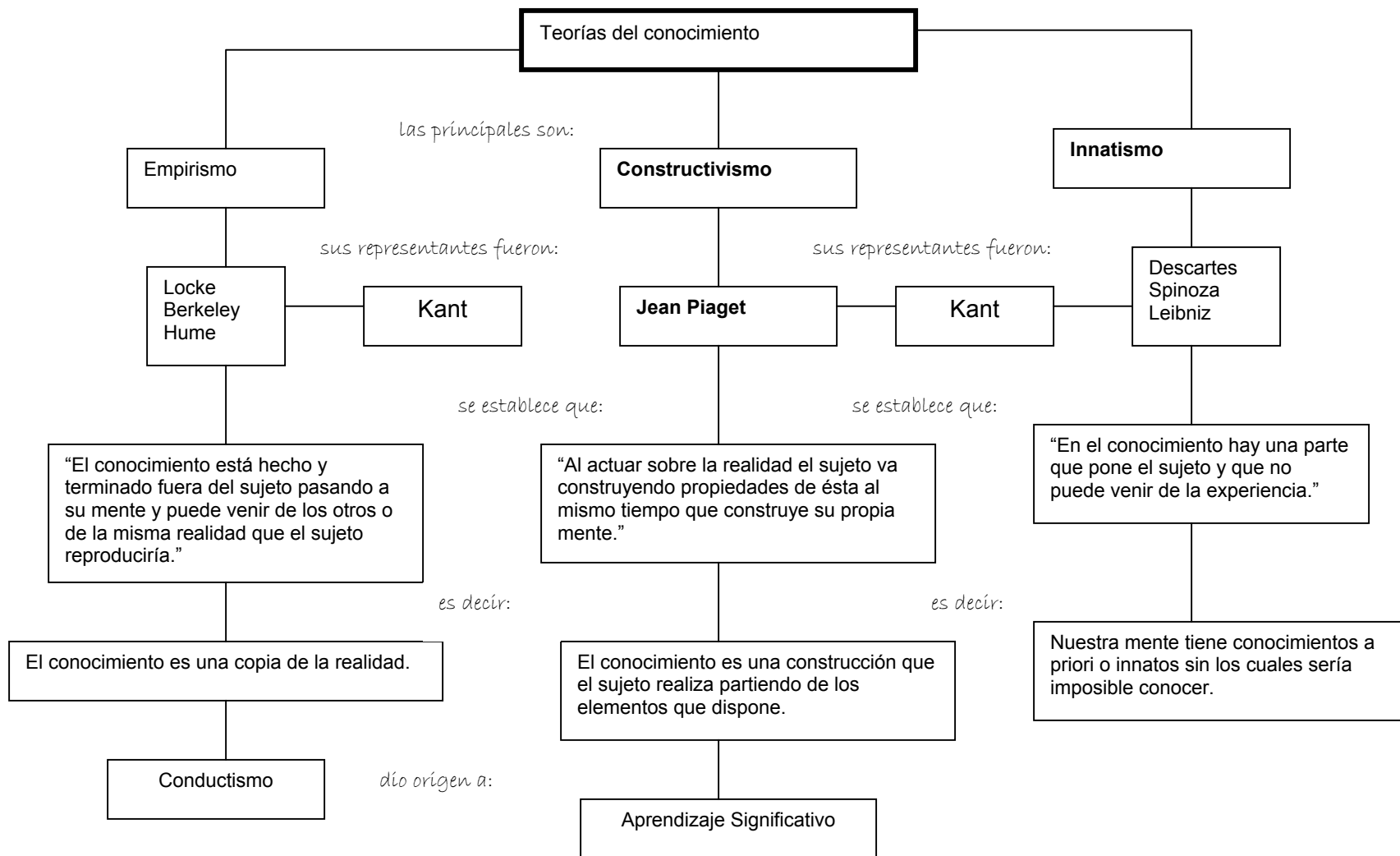
¹⁵² La Gestalt fue una escuela psicológica iniciada en Alemania por M. Wertheimer. Su tesis central defendía que la experiencia se presenta siempre organizada en totalidades estructuradas que no son simple resultado de la suma de su partes. El término Gestalt en varias ocasiones ha sido traducido por "estructura" o "configuración", pero habitualmente lo ha sido por "forma". Sánchez, Sergio (dirección). **Diccionario de las Ciencias de la Educación**. Aula Santillana, México, 2001. P. 1179.

Mientras que el empirismo tiende a señalar la influencia que tienen los otros en la formación del conocimiento, ya que considera que el conocimiento es copia de la realidad y por tanto es algo que viene de fuera; y el innatismo se enfoca exclusivamente en el sujeto. Jean Piaget considera que para estudiar la formación del conocimiento hay que estudiarla a través de lo que sucede en el interior del sujeto, puesto que si la realidad exterior es algo dado que el sujeto tiene que reconstruir, la construcción del conocimiento se debe estudiar en el interior del sujeto.

¿Qué relación hay entre el Constructivismo y la Educación?

Constructivismo	Educación
Posición epistemológica y psicológica	Práctica social que busca formar individuos que puedan desarrollarse y adaptarse a la sociedad en la que viven
Es una ciencia	Es un arte o una práctica
Trata de explicar cómo se forman los conocimientos	Sus fines y objetivos están dictados por las necesidades sociales.
Ayuda a entender qué es lo que sucede en el interior del sujeto cuando trata de formar nuevos conocimientos	
Permite entender por qué los sujetos no entienden algunas cosas, o las entienden de manera diferente	

El constructivismo puede ser una herramienta útil para explicar los efectos de las prácticas educativas ya que le permite al educador conocer cuáles son las explicaciones que el sujeto forma acerca de la realidad, cuáles son sus representaciones, ya que a partir de ellas se tratará de entender lo que se le enseña en la escuela.



Elaboración: Adriana López Aguilón

3.3.2. Aprendizaje Significativo¹⁵³

Anteriormente se revisó la definición de aprendizaje como un proceso de modificación de teorías y como un producto socialmente mediado, que exige compromiso activo, que se construye de diferentes formas, y que se basa en el conocimiento que realmente es comprendido.

Si el conocimiento no es comprendido el aprendizaje no se realiza, por lo que en primera instancia debe existir la **comprensión de significados**, esto nos lleva a considerar al aprendizaje como un proceso de desarrollo de insights o estructuras significativas o cognitivas.

Estructura Cognitiva

La estructura cognitiva se refiere al conocimiento de un tema determinado y a su organización clara y estable, que se encuentra en conexión con el tipo de conocimiento, su amplitud y su grado de organización.

Las ideas nuevas sólo pueden asimilarse y retenerse cuando se conectan o se identifican a conceptos ya existentes. Por lo que la estructura cognitiva es el factor que decide sobre la significación del material nuevo y de su adquisición y retención.¹⁵⁴

Los factores que intervienen en la formación y desarrollo de la estructura cognitiva son:

- La forma en que una persona percibe los aspectos psicológicos del contexto personal, físico y social.
- La motivación. Cuando hay un cambio en la motivación también hay un cambio en la estructura cognitiva, y viceversa. Estos cambios provienen de la transformación en la misma estructura o por la fuerza de las necesidades, motivaciones, deseos, tensiones, aspiraciones; etcétera.

Así que, cuando le otorgamos significado o sentido a algo lo estamos incorporando a una parte o aspecto de nosotros ya sea de manera afectiva o intelectual. De esta forma obtenemos un aprendizaje significativo.

¹⁵³ La fuente bibliográfica que sirvió de apoyo para este tema es: Ontoria, A., et-al." Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo" en **Mapas conceptuales, una técnica para aprender**. Narcea, Madrid, 1996. Pp. 13-30.

¹⁵⁴ Si el nuevo material entra en conflicto con la estructura cognitiva existente, o si no se conecta con ella la información no puede ser incorporada ni retenida.

Aprendizaje Significativo

Tiene lugar cuando se intenta dar sentido o establecer relaciones entre los nuevos conceptos o nueva información con los ya existentes en el alumno, o con alguna experiencia anterior.

Para identificar con más claridad las características del Aprendizaje Significativo, a continuación se presenta una tabla de comparación entre este tipo de aprendizaje así como por el de descubrimiento y el memorístico.

Aprendizaje Significativo	Aprendizaje por descubrimiento	Aprendizaje Memorístico
-Relaciona el nuevo material con las ideas ya existentes en la estructura cognitiva.	-El alumno adquiere los conocimientos por sí mismo pero sin darles una organización previa.	-No hay asociación entre la nueva información y la estructura cognitiva existente.
-La nueva información se incorpora de forma sustantiva no arbitraria , a la estructura cognitiva del alumno.		-Se produce de forma arbitraria
-Hay una intencionalidad de relacionar los nuevos conocimientos con los de nivel superior más inclusivos, ya existentes en la estructura cognitiva.		-No hay intención de relacionar el nuevo conocimiento con los conceptos existentes en la estructura cognitiva.
-Se relaciona con la experiencia, hechos u objetos.		-No hay relación con la experiencia hechos u objetos.
-Permite la disposición positiva ante el aprendizaje		-No hay disposición ante el aprendizaje.

Por lo tanto el Aprendizaje Significativo es más eficaz que el memorístico porque:

- Abarca las fases de adquisición, retención y recuperación.
- Al utilizar estructuras y elementos previamente adquiridos, estos funcionan como anclas ante el nuevo material, lo que permite que la adquisición del aprendizaje sea más fácil y rápida.
- El aprendizaje se retiene más fácilmente y por más tiempo.

El Aprendizaje Significativo como proceso

El aprendizaje significativo es un proceso activo y personal. Activo porque depende de la asimilación deliberada de la tarea de aprendizaje por parte de alumno; y personal porque la significación de toda la tarea de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del alumno.

La clave del aprendizaje significativo está en relacionar el nuevo material con las ideas ya existentes en la estructura cognitiva del alumno; y su eficacia radica en la significatividad. Para lograr esto se debe contar con:

- Un **material altamente significativo**, es decir, que permita establecer una relación sustantiva con conocimientos e ideas ya existentes.
- **Disposición** del alumno para dedicarse a un aprendizaje con sentido.

Significación Potencial de un Material

Permite una relación intencionada (no arbitraria) y sustancial (no al pie de la letra) con los conocimientos e ideas del alumno.

La significatividad del material depende de:

- La significatividad lógica, es decir que el contenido o material tenga una estructura interna, organizada y que sus partes tengan un significado.
- La forma en que se le presenta al alumno.

Actitud y significatividad

El material o contenido de aprendizaje además de necesitar de una **significatividad lógica** requiere también de una **significatividad psicológica**, en otras palabras, que pueda significar algo para el alumno y se decida a relacionarlo no arbitrariamente con sus propios conocimientos, así que, un material tiene significatividad psicológica cuando puede conectarse con algún conocimiento del alumno, es decir, con su estructura cognitiva. Pero además de estas significatividades debe de existir una actitud favorable por parte del alumno para otorgarle sentido a lo que aprende y de relacionar, no arbitrariamente, el nuevo material de aprendizaje con sus conocimientos adquiridos previamente y con los significados ya construidos.

Por lo tanto, para que se produzca el aprendizaje significativo se debe considerar lo siguiente:

1. Los nuevos materiales o información a aprender deben ser potencialmente significativos, para poder relacionados con las ideas relevantes (inclusores) que posee el alumno.
2. La estructura cognitiva previa del alumno debe poseer las necesarias ideas relevantes (inclusores) para que puedan relacionarse con los nuevos conocimientos.
3. El alumno debe tener la disposición significativa hacia el aprendizaje, lo cual exige una actitud activa.

Teoría de la asimilación de significados

La teoría de asimilación del aprendizaje significativo es el punto central del planteamiento de Ausubel* que explica que:

“La nueva información es vinculada a los aspectos relevantes y preexistentes en la estructura cognitiva, y en el proceso se modifican la información recientemente adquirida y la estructura preexistente”.

En este proceso, que es el núcleo de la teoría de asimilación, se hacen presentes los **inclusores** que son las ideas o conceptos relevantes que posee el alumno en su estructura cognitiva y con los que relaciona la nueva información.

El **proceso de asimilación** se lleva a cabo mediante tres formas:

- 1) Aprendizaje subordinado.

Se produce cuando las nuevas ideas se relacionan subordinadamente con ideas relevantes (inclusores) de mayor nivel de abstracción, generalidad e inclusividad. De esta forma se origina una diferenciación progresiva de los conceptos que consiste en partir de las ideas más generales para llegar a las más concretas, desglosando progresivamente los conceptos en subconceptos.

- 2) Aprendizaje supraordenado

Con la información adquirida, los conceptos ya existentes se organizan y adquieren nuevo significado. El aprendizaje supraordenado es un proceso que va de abajo- arriba y se produce una reconciliación integradora entre los rasgos o atributos de varios conceptos que da lugar a otro más general (supraordenado). Esto se logra

cuando se buscan diferencias, comparaciones y semejanzas entre los conceptos, facilitándose la reconciliación conceptual.

Cuando un concepto se integra bien en otro concepto más general posee una consonancia cognitiva o una reconciliación integradora, y cuando aparecen dos conceptos contradictorios no integrados adecuadamente.

3) Aprendizaje combinatorio

Se apoya en la búsqueda de elementos comunes entre las ideas, pero sin establecer relación de supra o subordinación. Ausubel considera que la estructura cognitiva está organizada jerárquicamente respecto al nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas o conceptos. En el aprendizaje subordinado y supraordenado existe una relación jerárquica, mientras que no se produce en el aprendizaje combinatorio.

Comprensión de Significados

La función del aprendizaje consiste en que los alumnos reconozcan y asimilen la información básica (estructura), es decir las ideas fundamentales y sus relaciones. Es por eso que el aprendizaje significativo es un aprendizaje comprensivo.

La comprensión depende del eficaz desarrollo y empleo de los conceptos mediante la conexión y relación de experiencias y conocimientos previos con la nueva información o nuevas ideas que se presentan. Así mismo debería considerarse más el trabajo de los conceptos claves o ideas afianzadoras de cualquier tema para apoyar al proceso de aprendizaje.

Organizadores previos

Pero además de utilizar conceptos claves o ideas afianzadoras el aprendizaje significativo encuentra buen apoyo en los **organizadores previos** que son los conceptos o ideas iniciales presentados como marcos de referencia de los nuevos conceptos y nuevas relaciones, así que los puentes cognitivos enlazan la estructura cognitiva del alumno con los nuevos contenidos.

Los organizadores previos presentan tres fases de actividad:

A) Presentación del organizador previo

- Los objetivos de la sesión de trabajo deben exponerse claramente
- Presentación del organizador, éste debe aportar un contexto recordando experiencias y conocimientos relevantes relacionados con la temática.

B) Presentación del material de trabajo:

- Explicar la organización del trabajo
- Ordenar lógicamente el proceso de aprendizaje
- Presentar el material, que puede tratarse de: documentos informativos, películas, lecturas, experimentos; etcétera. Siendo necesario establecer una relación entre las distintas ideas.

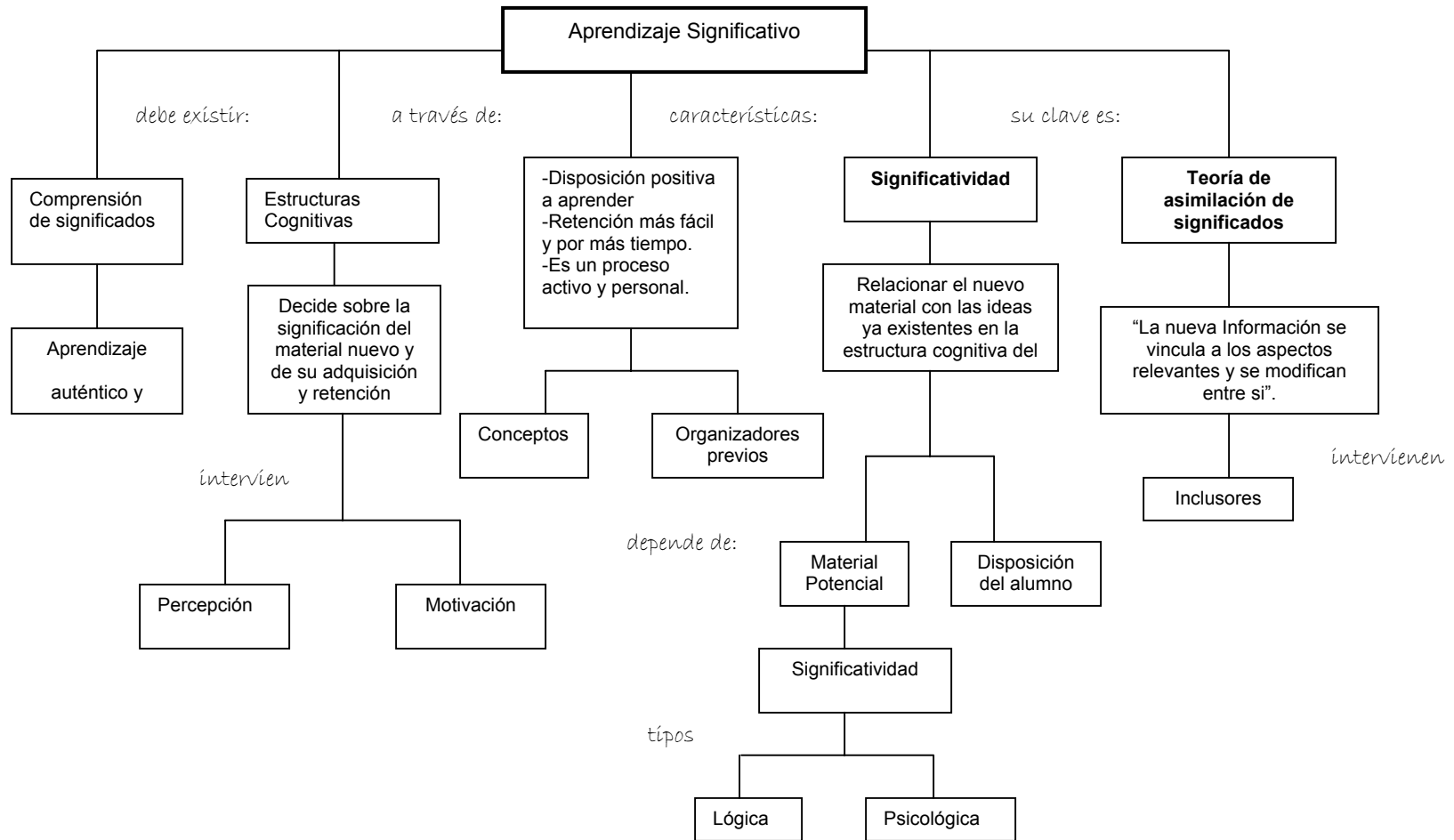
C) Potenciar la organización cognitiva

- Lograr la reconciliación integradora
- Propiciar un aprendizaje activo
- Suscitar la reflexión crítica
- Contar con explicaciones complementarias

En esta fase se busca anclar el nuevo material en la estructura cognitiva ya existente. Para que el profesor facilite la conexión de estos dos elementos puede:

- Recordar ideas generales
- Preguntar acerca de las propiedades principales del nuevo material
- Preguntar sobre las discrepancias existentes en el material
- Describir las relaciones entre el material nuevo y el concepto o enunciado utilizado como organizador.

El aprendizaje significativo debería ser una herramienta cada vez más utilizada por profesores y alumnos para conseguir un mejor aprovechamiento de conocimientos, recursos y experiencias; pues muchos alumnos consideran que el aprender es una obligación cuando en realidad es una necesidad que puede ser muy gratificante.



Elaboración: Adriana López Aguilón

A manera de conclusión...

El diseñador de la FES Acatlán es un sujeto **creativo, expresivo, sensible, crítico con un alto compromiso social**, poseedor de una visión amplia de conocimientos¹⁵⁵ gracias a su formación multi e interdisciplinaria. Por pertenecer a la UNAM¹⁵⁶, éste no debe olvidar nunca la misión que tiene al servicio y desarrollo de la sociedad. Esta misión es la que motiva al diseñador gráfico ha vincularse con disciplinas como el Arte y la Educación (a través del material didáctico).

El diseñador gráfico puede ayudar a que la humanidad recobre la conciencia de que el Arte y la Educación:

- *“Desarrollan y perfeccionan las facultades humanas y los valores de la vida en sociedad (intelectuales, culturales, artísticos, ideológicos, perceptivos y afectivos)”*.¹⁵⁷
- Son instrumentos para construir una nación porque generan identidad.
- Son parte de un proceso cultural.¹⁵⁸
- Dan testimonio de todas las acciones, tanto buenas como malas, llevadas a cabo por la humanidad.
- Proporcionar los elementos para entender nuestro pasado y presente y así visualizar con mejores oportunidades y actitudes nuestro futuro.
- Son actividades humanas que poseen un alto potencial para salvaguardar la dignidad de los sujetos sociales y que por lo tanto no deben ser manipuladas ni desprestigiadas por la ideología neoliberal.
- Tienen un fuerte enlace con el comportamiento humano.
- Buscan “nuevas y excepcionales formas que sean relevantes, multidimensionales y enraizadas en lo más profundo de la experiencia del ser humano”.¹⁵⁹
- Saben que requieren de estrategias y propuestas que mientras más se acerquen a las necesidades y al comportamiento humano, su importancia en la sociedad crecerá también.

¹⁵⁵ Opinión del Profesor Esteban Piña (Jefatura de sección de Teoría y Diseño, FES Acatlán.). En una entrevista que le realicé el 07 de febrero de 2007. Dicho texto se encuentra completo en el Anexo Documental de esta tesis.

¹⁵⁶ La UNAM a la cual Arturo Ramos define como *“un gran proyecto histórico-cultural [...] con una visión universal en donde se ha plasmado la historia de nuestro país en el mejor de los proyectos, la educación del pueblo, con todas sus contradicciones [...] que enfrenta su quehacer en condiciones de mucha adversidad pero con mucha honorabilidad, dignidad y con mucha imaginación [...]”*. V. **Entrevista** en el Anexo Documental.

¹⁵⁷ López, Fernando (coordinador nacional). “Funciones, misiones y gestión de la entidad *museo*” en **La educación en el Museo**. Museo Nacional de Colombia, Bogotá, 2001. P. 25. Nota: En esta bibliografía encontré ideas y opiniones muy valiosas que me ayudaron a reafirmar los temas bajo los cuales se desarrolla esta tesis (Arte, Educación, Globalización y Diseño Gráfico) por lo que he seleccionado y adaptado algunas de ellas que por analizar el tema de los museos, que es muy amplio y diverso, bien se relacionan con las conclusiones que aquí presento.

¹⁵⁸ Cultural: conjunto de procesos de producción colectiva de sentido, de significaciones y concepciones representadas en forma simbólica, con las cuales los hombres y las mujeres comunica, perpetúan y desarrollan (transforman) su conocimiento, sus actividades y valores frente a la vida en todas sus esferas. Toro, José Bernardo. “El museo, la comunicación y la educación. Fragmentos para una conversación”, en **Ibid**. P. 146

¹⁵⁹ Silverman, Lois. “Museos en una nueva era: Los visitantes y la construcción de significados.”. En **Ibid**. P. 78

El diseñador gráfico y el Arte

El diseñador gráfico con sus conocimientos, su talento y sus herramientas puede ayudar a que la sociedad se identifique con el Arte al reconocerla como:

- Un enlace de comunicación directa con el pasado y con otras culturas.
- Una actividad que estimula la curiosidad, la imaginación, la creatividad, las emociones e inquietudes.
- El elemento que revalora las formas personales y subjetivas (que últimamente han sido invalidadas) para que *“tal vez la imaginación y no la razón sea en la actualidad la facultad humana fundamental”*.¹⁶⁰
- Una forma más positiva de emplear los recursos de la mente y el alma.
- El medio donde puedo satisfacer mi necesidad de Identidad Individual y mi Identidad Comunal, es decir, una actividad donde expresamos a nosotros mismos como a los demás los significados que construimos.

La identidad me ayuda a saber:

- quién soy como individuo (perspectiva personal), donde desarrollo mi originalidad y autonomía.
- quién soy como miembro de un grupo social (perspectiva colectiva), donde encuentro mi afiliación e interdependencia.

“En cualquier ámbito de actividad buscamos y damos oportunidades para crear, expresar y afirmar lo que creemos, lo que somos, nuestro sentido de ser. Éste es un importante y constante proceso humano, no siempre consciente, pero crítico para nuestro bienestar psicológico”.¹⁶¹

Actualmente con la globalización las diferentes comunidades del planeta se han conocido, comunicado, valorado y hasta comparado. Y aunque entre ellas haya un intercambio de conocimientos, ideas y visiones muy valioso, es importante que cada cultura establezca y respete su propia identidad, ya que si esa sociedad no ha logrado su identificación cultural pretenderá ser “como los otras naciones” y entonces no podrá apreciar su legado histórico, no podrá resolver sus conflictos, ni construir su futuro o permanencia en el tiempo.

*“Una sociedad se va convirtiendo en nación en la medida en que es capaz de responder proactiva y colectivamente a los desafíos que le presente la historia.”*¹⁶²

¹⁶⁰ Sáenz, Javier. “Escuela y museo: pedagogía, institución e imaginación.”. En **Ibid.** P. 141

¹⁶¹ Silverman, Lois. **Ibid.** P.70,71.

¹⁶² Toro, José Bernardo. **Ibid.** P.147

*“...nosotros necesitamos crear nuestros propios estándares, necesitamos tener nuestra propia lupa y ver cómo somos, y así defenderlo y entonces impulsarlo.”*¹⁶³

El diseñador gráfico y la Educación

El diseñador gráfico puede ofrecer eficaces métodos y recursos a la Educación, principalmente en el diseño y elaboración de material didáctico que se caracterice por:

- *“Ofrecer elementos que ayuden a despertar y vivificar facultades de imaginación, sensibilidad, curiosidad y asociación mental”*.¹⁶⁴
- Desarrollar a la construcción de significados a través de un proceso constante de remembranza y conexión.
- Tomar en cuenta las normas sociales y culturales, las actitudes y valores, los conocimientos, experiencias y expectativas que traen consigo los estudiantes para encontrar métodos, programas y técnicas adecuadas que favorezcan su aprendizaje.
- Permitir no sólo una interacción física de movimientos y manipulación de objetos y dispositivos, sino una interacción de pensamiento, sentimientos, emociones e imaginación.
- Proporcionar conocimientos contextualizados con su realidad, la cual por estar en constante transformación requiere ser tratada complejamente.
- Lograr que los alumnos establezcan su propia relación con los conocimientos en vez de que los adquieran de manera a priori como simples observadores.

*“Todo este conjunto de comunicación visual [y audiovisual] es tan importante en la enseñanza, ...que si nosotros entráramos a manipular todo el diseño gráfico al ámbito didáctico-pedagógico nuestro campo se abre demasiado, porque poseemos las herramientas para poder comunicar, lo que la gente quiere decir de tal manera que vamos a hacer mucho más digeribles los conocimientos.”*¹⁶⁵

Convendría entonces una revaloración de las funciones del Diseño Gráfico para que esta disciplina no se limite solamente al ámbito de la publicidad sino que con todas sus valiosas aportaciones pueda trascender impulsando a otras áreas del conocimiento humano.

¹⁶³ Piña, Esteban. V. Entrevista en el Anexo Documental.

¹⁶⁴ López, Fernando. Op. Cit. P. 25.

¹⁶⁵ Piña, Esteban. V. Entrevista en el Anexo Documental.

4.1. Material didáctico.¹⁶⁶

La definición más común de material didáctico es: conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se le conoce como: ayudas didácticas, recursos didácticos, medios educativos, etcétera.

Respecto a la importancia de los materiales didácticos Antoni Ballester considera que: *“dar entrada de diferente información conectada y coherente de manera escrita, sonora, táctil o visual permite al alumnado a integrar mejor dentro de su estructura mental la coherencia y conexión de los conceptos lo que potencia el aprendizaje a largo plazo, por lo que la ilustración de las unidades didácticas mediante recursos diversificados potencia el aprendizaje significativo”*.¹⁶⁷

Para el diseño y elaboración de material didáctico el principal recurso es la creatividad. El diseñador gráfico al poseer esta cualidad e integrarla a sus conocimientos teóricos, prácticos, tecnológicos y metodológicos ofrece elementos muy valiosos para esta área.

Fines

- Facilitar la comunicación profesor- alumno.
- Acercar las ideas a los sentidos (principio de la intuición).

Condiciones

- Debe ser interesante para lograr despertar el interés del alumno.
- Adecuarse a las características físicas y psíquicas del alumno.
- Contribuir al desarrollo de las facultades anímicas.
- Facilitar la actividad docente.
- Consistencia y simplicidad.
- Eliminar porcentajes de riesgo en su manipulación.
- Adecuarse a contenidos y metodología.
- Asemejarse lo más posible a la realidad.
- Poseer valor social.



¹⁶⁶ Principales fuentes bibliográficas:

a) González, Sergio (dirección). **Diccionario de las ciencias de la educación**. Santillana, España, 1983.P. 911 y 912.

b) García, Víctor (dirección). **Diccionario de pedagogía**, tomo 2. Labor, España, 1974. P. 609

¹⁶⁷ Ballester, Antoni. **El aprendizaje significativo en la práctica**. Seminario de aprendizaje significativo, Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula. España, 2002. P. 179.

Criterios de clasificación

Existen diferentes categorías que varían de acuerdo a los autores, pero entre las más comunes están las siguientes:

a) Por el usuario:

- material del profesor
- material del alumno
- material de uso común profesor-alumno

b) Por el proceso de fabricación:

- material de elaboración interna (en la propia escuela) por profesores y/o alumnos, y/o padres de familia.
- material elaborado por empresas especializadas.

c) Por su caducidad relativa:

- material fungible o gastable
- material no fungible o inventariable

d) Por el uso:

- material de uso común
- material de uso individual
- material del profesor

e) Por la propiedad:

- material del alumno
- material del centro
- material del profesor

f) Por adecuación a la metodología:

- material de ampliación
- material de recuperación
- material de repaso

g) Por adecuación a la materia-asignatura:

- material de ciencias
- material de arte
- material de geometría
- etcétera

h) Por génesis histórica:

- material tradicional
- medios audiovisuales
- tecnología educativa
- máquinas de enseñar
- etcétera.

Clasificación del material didáctico

Basándose en el criterio histórico se puede clasificar el material didáctico de la siguiente forma:

1) Material Tradicional:

Incluye todos los elementos materiales que habitualmente se han usado en la escuela.

- Uso común-interdisciplinar: libros, cuadernos, lápices, gises, pizarrón, etcétera.
- Uso específico-asignatura-área: pegamento, tela, plastilina, balones, mapas, colecciones de minerales, instrumentos musicales, etcétera.

2) Material Técnico:

Con el avance de la metodología didáctica y de la tecnología industrial van tomando vigencia en la escuela medios más o menos sofisticados, entre los que se encuentran:

- a) Medios audiovisuales: (primera era de la tecnología educativa, según algunos autores), entendiéndose por tales instrumentos visuales, auditivos y mixtos.
- b) Máquinas de enseñar: (segunda era de la tecnología educativa), también llamadas máquinas didácticas, soportes didácticos adecuados para el uso más adecuado de programas de enseñanza programada.
- c) Computadora: (tercera era de la tecnología educativa) y sus progresivas aplicaciones en enseñanza.
- d) Telemática.

4.2. Didáctica y planeación de una clase.

Didáctica¹⁶⁸

-Disciplina pedagógica

-Se ocupa de los procesos de enseñanza-aprendizaje

-Forma parte de la enseñanza porque:

- analiza sus niveles teóricos, técnico e instrumental
- participa en la dinámica social donde se desarrolla la enseñanza

-Propone los criterios y los métodos para seleccionar y organizar los conocimientos, así como las formas más adecuadas para su transmisión y apropiación.

-Tiene un compromiso permanente con la práctica educativa.

-Reconoce que: para enseñar es indispensable saber cómo es que el otro aprende.

-Su objetivo es la integración del contenido y el método, como elementos de enseñanza.

¹⁶⁸ Contreras, José. **La didáctica y los procesos de Enseñanza-Aprendizaje**. Akal, Madrid, 1994. P.13-49

Contenido y Método¹⁶⁹

Se ha establecido que los objetos de enseñanza son: el contenido (*¿qué enseñar?*), y el método (*¿cómo enseñar?*), la didáctica los estudia haciendo un reconocimiento de cada uno, con el fin de poder integrarlos. Otras disciplinas que junto con la didáctica se articulan para tratar la relación dinámica entre contenido y método, son: la epistemología, la sociología y la psicología, en el siguiente cuadro se presenta la forma en que cada una aborda el problema del contenido-método.

Disciplina	Cuestiones para estudiar el problema del contenido-método
Epistemología	¿Qué es el conocimiento? ¿Cómo se construye, se transmite y es apropiado por el sujeto?
Sociología	¿Qué determina el contenido y el método? ¿A qué fines educativos y sociales pretende responder? ¿Bajo que criterios se seleccionan? ¿Qué función desempeñan en las relaciones sociales en el aula?
Psicología	¿Cómo aprende el sujeto? ¿Qué aprende?

¹⁶⁹ Apoyo bibliográfico: Rojo, Alejandro. "La didáctica ante el problema de la relación contenido-método", en revista **EDUCERE**. Asociación Mexicana de Pedagogía. P. 05-13

Niveles de acercamiento que definen al contenido y al método

Los niveles de acercamiento que hacen referencia al contenido y al método son dos: generales y específicos.

Niveles de acercamiento	Contenido	Método
Generales	-Experiencia cultural socialmente organizada, que incluye una visión amplia de conceptos, destrezas, normas, valores, etcétera. -Conocimientos sociales acumulados legitimados como verdaderos.	Vía o procedimiento para la acción práctica y teórica del hombre que se orienta a asimilar un objeto.
Específicos	-Aportaciones científicas y culturales realizadas en torno a una disciplina. -Conjunto de conocimientos organizados sistemáticamente.	-Organización racional y práctica de los recursos y procedimientos del profesor con el propósito de dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia resultados previstos. - Todo proceder ordenado y sujeto a ciertos principios o normas para llegar de manera segura a un fin u objetivo determinado de antemano.

Tendencias didácticas

Para explicar los diferentes tipos de estudios y maneras de enseñar, J. C. Libaneo propone tres tendencias o corrientes didácticas que son: Conservadora (Tradicional), Renovadora (Tecnología Educativa), y Progresista (Crítica), cada una hace una definición de contenido y método. Para comprender mejor esto se presenta la siguiente tabla:

Tendencia didáctica	Escuela	Contenido	Método
Conservadora (Tradicional)	Corresponde a la escuela de los modelos intelectuales y morales	Conocimientos y valores que son: -acumulados y estructurados como saberes dados y legitimados. -transmitidos por el maestro como verdades acabadas. -apropiados por el alumno de forma pasiva y disociados de su experiencia y la realidad social. Curricularmente: -ordenados sistemáticamente en base a la lógica interna de la disciplina, formando amplios temarios o unidades temáticas.	-Elemento que ordena y busca garantizar el dominio de todas las situaciones, tiempo, espacio, actividad, contenido, etcétera. -Lo constituyen la exposición y la demostración para transmitir el contenido. -Presencia de explicaciones al detalle acompañadas de ejercicios o problemas, para disciplinar el intelecto y formar hábitos.
Renovadora (Tecnología Educativa)	Influida por la llamada “nueva escuela” y las vertientes científicas, como la tecnología educativa.	-Establecido y determinado en función del desarrollo cognoscitivo del alumno. -Su organización sistemática se orienta por la lógica de apropiación. -Se enlaza con la conducta. -Se enfoca al desarrollo de procesos cognitivos habilidades y destrezas que modifiquen conductas. -Se trata de “aprender haciendo”. Curricularmente: -se hace un desglosamiento al detalle -lo importante es la adquisición de saberes.	-Se diversifica en métodos orientados hacia el descubrimiento y solución de problemas. -El docente crea situaciones de experiencia, mismas que incentiva, ordena y controla para el alumno.
Progresista (Crítica)	Tiene una dimensión política e ideológica donde los conocimientos se valoran en función de su razón histórica y su constante transformación.	-Realidades exteriores al alumno y que en el proceso de apropiación son recreados con la experiencia acumulada por el mismo. Curricularmente: -se organiza en estructuras o unidades integrales	-Se subordina al contenido. -Su objetivo es la adquisición del saber. -Favorece la correspondencia entre el contenido y el interés del alumno, es decir, lograr la confrontación entre un saber externo y la experiencia del alumno.

Elaboración: Adriana López Aguilón. Con base en la bibliografía de:
Rojo, Alejandro. *Op.cít.* P. 05-13

Una vez estudiado lo que es la didáctica, su relación con el contenido y el método, y sus principales tendencias o enfoques, a continuación trataré lo que es la Planeación Didáctica, sus tipos y características, posteriormente presentaré la planeación didáctica que establece la SEP para el curso escolar de la Educación Artística en el nivel de Primaria, y por último, basándome en estos dos antecedentes conformaré y expondré la planeación didáctica que se utilizará para desarrollar una clase de esta asignatura.

Planeación didáctica¹⁷⁰

1.¿Qué es?

- Es un proceso previo a la instrumentación y realización de la actividad educativa para organizar todos sus elementos de manera sistemática, adecuada y coherente.

2.¿Cuál es su utilidad?¹⁷¹

La planeación didáctica sirve para organizar el proceso formativo revisando:

- Las **características de la población** a la que va dirigida, nivel de escolaridad, antecedentes, intereses, si el grupo se está iniciando como tal o han trabajado juntos previamente, etcétera.
- El **programa del curso**, antecedentes que se requieren, procesos de conocimientos específicos del área, conceptos y teorías básicos, bibliografía pertinente.
- La **etapa o momento de formación**
- Los **contenidos de aprendizaje**
- Los **recursos didácticos**
- Los **propósitos de transformación o servicios** que se pretende impulsar y que están directamente vinculados con los modos institucionalizados de aprender y de enseñar y de relacionarse socialmente.
- El establecimiento de la **mecánica de trabajo**
- Los **tiempos** disponibles para el desarrollo de contenidos
- Las **características y criterios de evaluación.**
- El **proyecto global** al que corresponde la estrategia del curso.

3.¿Cuáles son los enfoques de la planeación didáctica?

De acuerdo a la concepción de aprendizaje y la relación de educador-educando la planeación didáctica se puede abordar desde tres enfoques, que a continuación se presentan mencionando sus principales características:

¹⁷⁰ La fuente bibliográfica que sirvió de apoyo para este tema fue: <http://www.inea.sep.gob.mx/inea/estructura/operación/planeacióndidactica/html>

¹⁷¹ Pansza, Margarita, et-al. **Operatividad de la didáctica**. Gernika, México,2003. P. 54,55.

I. DIDÁCTICA TRADICIONAL

Características:

- la historia hace al sujeto.
- no hay retroalimentación.
- el aprendizaje consiste en memorizar.
- se forma una sociedad condicionada.
- considera que todos somos una masa que actúa igual.
- ofrece planes de estudios rígidos.
- considera que el profesor es el único que sabe.

II. DIDÁCTICA TECNOCRÁTICA O TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Características:

- se basa en la psicología del control de la conducta.
- busca la división técnica de los procesos productivos y aumentar la eficiencia.
- se le asocia con el uso de los medios de comunicación y técnicas de enseñanza.
- se considera un conjunto de principios y procedimientos teóricos-técnicos, que bajo el modelo de la teoría de sistemas pretende lograr el control y eficiencia del proceso educativo.
- uno de sus representantes es Kaufman y para él la escuela es lo mismo que un sistema.
- retoma la psicología del aprendizaje ubicada en el Conductismo.
- se basa en el enfoque de sistemas aportado por la Ingeniería Administrativa Industrial.
- toma muy en cuenta la teoría de la comunicación.
- se trata de una corriente que implica una concepción de la educación, de la relación educador-educando, de la evaluación y acreditación educativa.

Instrumentación didáctica:

El instrumento que más utiliza este enfoque para guiar el trabajo didáctico, es la llamada: Carta Descriptiva, que es considerada como un modelo técnico de enseñanza que guía al educador sobre lo que se pretende en un proceso educativo y cómo lograrlo. Su elemento fundamental son los objetivos conductuales porque a partir de allí se desprenden los demás aspectos que componen la Carta.

-Objetivos. Es la formulación que describe logros y conductas que se esperan de un sujeto, al concluir su aprendizaje. Su función es orientar y guiar las actividades de este proceso. Dentro de los objetivos se plantea la razón de ser, la justificación y la dirección del proceso de enseñanza- aprendizaje; además en su formulación debe quedar plasmado en forma que se pueda evaluar si se ha alcanzado o no.

Los tipos de objetivos que existen son: general, particular y específico. El diseño de objetivos puede ubicarse en tres áreas de aprendizaje: *Área cognoscitiva, afectiva y psicomotriz*.

Benjamín Bloom, es el autor que más influencia ha tenido en este campo a partir de su clasificación denominada: "Taxonomía de los objetivos educativos".

-Contenido. Una vez definidos los objetivos se determinan todos aquellos elementos como métodos, valores, lenguajes, etc, que puedan ser objeto de aprendizaje. Los contenidos son proporcionados y validados por una institución para cumplir con determinadas características y cumplan los objetivos.

-Actividades. Son las tareas y acciones que se proponen para iniciar, ampliar o reforzar los contenidos.

-Recursos. Son los materiales didácticos necesarios para desarrollar eficazmente las actividades. Su uso permite facilitar la comprensión y mantener el interés sobre los temas o actividades.

-Tiempo. Es el lapso que se dedica a cada actividad, así como a la duración total del curso o evento formativo. El tiempo de cada tema se expresa en minutos y el de un evento en horas.

-Técnica didáctica. Son las formas de organización o actualización para conducir un proceso de enseñanza- aprendizaje. Las técnicas pueden ser estáticas, si los educandos sólo tienen que estar atentos, como las conferencias o bien, dinámicas, en donde los educandos deben estar activos.

-Responsables. Son las personas que tendrán un papel de educador en cada sesión del evento formativo.

-Evaluación. Es el momento en que se comprueba el logro de los objetivos. Existen varios tipos de evaluación: de aprendizaje, del desempeño, diagnóstica, formativa, institucional y sumativa.

-Observaciones. Aquí se señalan los aspectos que requieren una atención particular en cada sesión. Ya sea datos de los participantes, del educador o del desarrollo de cada tema.

III. DIDÁCTICA CRÍTICA

Características:

- cuestiona el autoritarismo pedagógico del educador y se pronuncia por una reflexión colectiva entre educador-educando.
- aborda la realidad como histórica.
- busca la práctica social para que el aprendizaje se logre.
- concibe el aprendizaje grupal como un proceso de esclarecimiento de verdades que se producen entre los hombres.
- promueve cualitativamente los conceptos de enseñanza y aprendizaje.
- impulsa al grupo a actuar, a indagar, a ser creativos y establecer nuevos vínculos entre las personas.
- busca tener una unidad dialéctica donde mientras se enseña se aprende y viceversa.
- le da gran importancia a la conducta y al aprendizaje.
- pretende una apropiación instrumental de la realidad para modificarla.

Instrumentación didáctica:

Para realizar la planeación se utilizan ejes que son la base de la teoría de los grupos operativos, que aporta el marco metodológico para impulsar los grupos de aprendizaje. Dichos ejes son: tarea, temática, técnica y dinámica.

-Tarea. Es la acción, motivo o razón que reúne a un grupo de personas. “La tarea debe ser el líder del grupo, al orientar tanto al coordinador como a los participantes hacia lo cual van dirigidos todos los esfuerzos individuales y colectivos”.

-Temática. Se refiere al contenido educativo que será abordado para realizar la tarea. El animador debe tener presente que en la selección de contenidos no sólo participa él sino también el grupo, al aportar elementos desde su experiencia o bien en la exploración de nuevos contenidos al ir más allá en la realización de la tarea.

-Técnica. Corresponde al cómo del trabajo grupal y a los medios más eficaces para lograr el objetivo deseado. La temática en un evento formativo debe ser abordada mediante una propuesta de técnicas por parte del personal responsable del aprendizaje.

-Dinámica. Se refiere a todo lo que ocurre al interior de un grupo, desde que el animador interactúa por primera vez en él. Son las fuerzas de dirección y magnitud variable, que entran en juego y que van modificando y recomponiendo la interacción educador-educando. Por ello, la dinámica no se puede planear o prever.

Metodología del procedimiento didáctico para desarrollar los temas de un evento.

1. Contextualización del tema y contenidos a desarrollar, resaltando la utilidad, relevancia y relación con el sujeto.
2. Recorrido por la experiencia que permite explorar los saberes y conocimientos que los sujetos poseen y que pueden aprovecharse en un proceso de aprendizaje interactivo.
3. Problematicación de su entorno a partir de la participación activa y emotiva del sujeto, es decir, que descubra y valore las condiciones y relaciones con sus aprendizajes, identificando y redefiniendo su papel como agente de cambio.
4. Vivenciar los contenidos mediante la relación alterna entre el aprendizaje y la satisfacción de necesidades, basadas en la interacción con diferentes objetos de conocimiento.
5. Práctica pedagógica a través de la ejercitación de los aprendizajes, paralelamente a la adquisición de éstos.
6. Evaluación en un primer momento, en relación con el desarrollo de habilidades y en un segundo momento como un cambio de actitudes en la operación del servicio educativo.
7. Guía didáctica. La guía didáctica es un instrumento tanto para el animador como para los participantes, porque constituye un material de aprendizaje, no sólo para aprender, sino también, para aprender el método utilizado en la formación, y se conforma por los siguientes elementos:
 - Propósitos. Es la tarea a realizar a través de una serie de actividades.
 - Unidad, tema o contenidos. Son elementos didácticos que orientan al educador sobre lo que se va a trabajar.
 - Recursos didácticos. Son un conjunto de apoyos que el educador utiliza en el acto educativo, previamente seleccionados en función de los objetivos.
 - Tiempos. Permiten establecer espacios para cada tema con sus respectivas actividades.
 - Instrumentación didáctica. Es la descripción de la mecánica de trabajo donde se enumeran las actividades para abordar los contenidos.

4.¿Cuáles son los tipos de planeación que hay?

Anual

Por unidad

Por lecciones

Por clase o sesión

5.¿Cómo se hace la planeación didáctica?

Se debe elaborar un encuadre de formación que permite definir las características de la población en cuanto a:

-Sus necesidades de formación

-Los contenidos que se trabajarán considerando los tiempos para cada uno de los temas.

-Los recursos didácticos que se van a utilizar.

-Enfoque e instrumentos. Se determina bajo que enfoque y con qué instrumento se va a llevar a cabo el plan de trabajo, ya sea desde la didáctica tradicional, la didáctica crítica (su instrumento es la guía didáctica) o de la tecnología educativa (su instrumento es la carta descriptiva).

-Selección y uso de los recursos. Independientemente del enfoque educativo, los recursos siempre jugarán un papel complementario que facilita el proceso de aprendizaje.

6.¿Cuáles son las fases de la planeación?

En ella se pueden distinguir las siguientes fases:

1. diagnóstico
2. análisis de la naturaleza del problema
3. diseño y evaluación de las opciones de acción
4. implantación
5. evaluación

7.¿Quiénes hacen y utilizan la planeación didáctica?

Todo el personal que tiene una función formativa y educativa, se enfrenta cotidianamente a la necesidad de planear el hecho educativo. Por mucho dominio que el educador tenga de los contenidos, no puede improvisar su tarea, le es indispensable establecer un plan, con la flexibilidad necesaria, para ajustarlo, según las condiciones que presenta la realidad educativa.

8.¿Cómo se aplica la planeación didáctica?

Durante los eventos formativos y educativos se utiliza la planeación didáctica como un instrumento que guía y conduce estos procesos y puede ser como:

-Guía de actividades. Es un punto de referencia para el animador del proceso formativo que le va indicando los temas y actividades que deberá desarrollar en combinación con los recursos didácticos seleccionados.

-Agenda de trabajo. Permite saber los temas a desarrollar por días con sus tiempos respectivos y los responsables asignados a cada uno de ellos.

9. ¿En dónde se aplica el plan didáctico?

En los ámbitos formativos y educativos

10. ¿Cuáles son las dimensiones de la planeación didáctica?¹⁷²

1. Dimensión social: Ya que la planeación es realizada por grupos humanos, no puede escapar a su carácter social pues son los propios individuos quienes se verán afectados con la implantación de algún plan, programa o proyecto.

2. Dimensión técnica: Toda planeación supone el empleo de conocimientos organizados y sistemáticos derivados de la ciencia y la tecnología.

3. Dimensión política: Planear es establecer un compromiso con el futuro: para que una planeación sea variable, debe ubicarse en un marco jurídico institucional que la respalde, aunque en ocasiones sea necesario promover algún cambio en el marco en que se circunscribe la planeación.

4. Dimensión cultural: La cultura entendida como un contexto, un marco de referencia, un sujeto de identidad o una alternativa en el sistema de valores, está siempre presente en toda actividad humana, por tanto, la planeación educativa es afectada por la cultura.

5. Dimensión prospectiva: Ésta es una de las dimensiones de mayor importancia en la planeación, pues al incidir en el futuro hace posible proponer planteamientos inéditos o nuevas realidades.

A continuación la planeación didáctica que la SEP establece para el curso escolar de la Educación Artística en el nivel Primaria.

¹⁷² Díaz, Frida, et-al. **Metodología de diseño curricular para educación superior**. Trillas, México, 1992. P. 12,13.

Planeación Didáctica Artística¹⁷³

- **Papel del maestro**

El maestro debe ser un guía que motive la curiosidad, la inventiva y la espontaneidad del alumno, que estimule su deseo de experimentación y le anime a descubrir e investigar sus posibilidades expresivas. Más que transmitir conocimientos el profesor de Educación Artística debe transmitir emoción y gusto por el quehacer artístico para ello no necesita ser un especialista en arte, basta con que el profesor disfrute las obras artísticas o las actividades que promueve; que sus alumnos lo observen practicando, involucrándose en los ejercicios y que esté dispuesto a buscar los elementos que le permitan orientar a sus alumnos.

- **El ambiente de trabajo**

El lugar óptimo es un taller o una aula con un mobiliario adecuado (mesas amplias, tarjas, estantes, etcétera) que faciliten la realización de las actividades artísticas, pero en la realidad muchas escuelas no ofrecen instalaciones con estas características, por ello el profesor tendrá que **analizar** su espacio de trabajo para **adaptar** su clase, sus actividades y a sus alumnos para desarrollar su labor lo mejor posible. El que la escuela cuente con un jardín o un patio ayudaría bastante. Convendría que antes de iniciar la sesión el profesor resaltara la importancia de trabajar con limpieza y orden para obtener buenos resultados.

- **Despertar y mantener el interés de los niños**

Los profesores deben presentar temas novedosos e interesantes (ya sea de índole artístico o cultural que puedan vincularse con el resto de sus asignaturas) que resulten atractivos a los niños para así ampliar sus conocimientos y sus posibilidades de desarrollar otras aficiones y disfrutes estéticos. Se debe considerar la influencia que ejerce el medio familiar y cultural en el que se desarrollan los niños ya que el profesor se encontrará con que sus alumnos hacen referencias a programas de televisión o grupos musicales de moda. Lejos de criticar sus gustos el profesor debe aprovecharlos para promover en sus alumnos la reflexión sobre estos, sus limitaciones y hasta sus atractivos y ventajas. Así los alumnos no se sentirán juzgados o rechazados sino que sabrán que el arte les ofrece una nueva forma de ver la realidad.

¹⁷³ Reynoso, Rebeca. **Op. cit.** P. 07-22.

- **Organización de las clases**

El profesor debe revisar su plan de estudios y si es necesario rediseñarlo, ya que considerando el tiempo con el que cuenta para desarrollar cada tema habrá que realizar ajustes. Es conveniente realizar un plan anual que contemple temas, actividades tiempo de clase, materiales; etc, y a partir de él realizar una serie de planes semanales que ayuden a supervisar el trabajo del docente y el grupo. Posteriormente se hablara con más detalle a cerca de esto.

- **Tiempo Escolar**

El tiempo varía dependiendo la escuela, su organización y su plan de estudios; aunque la SEP contempla 40 horas en un año escolar, es decir, una hora semanal. Habrá sesiones que requieran de una hora, o tal vez un poco más, dependiendo de los propósitos, el tipo de actividad y las características del grupo. Independientemente de cómo se distribuya el tiempo lo importante es que la Educación Artística tenga su espacio propio, que se le otorgue valor por sí misma.

- **Contenidos y propósitos**

La Educación Artística es una asignatura muy flexible por sus contenidos y actividades pero se debe tener muy presente la organización de las actividades que realizarán los alumnos con base en propósitos específicos. Las actividades artísticas deben relacionarse para que tengan un sentido bien justificado. Habrá ocasiones en que resulte sumamente conveniente contemplar y enriquecer los ejercicios desarrollando aspectos de dos o más disciplinas, por ejemplo si el tema a tratar es la pintura prehispánica, una vez que ya se expusieron sus principales características, el tema se puede complementar contándole alguna leyenda de esa época, de esta forma las actividades a desarrollar podrían ser que el alumno realice una pintura al estilo prehispánico, o que ilustre la parte de la leyenda que más le gustó, y mientras realizan la actividad se les puede poner música prehispánica de fondo.

- **Antes y después de la clase**

En este punto hay que destacar la importancia de la planeación que nos servirá para conocer las estrategias, técnicas, materiales y tiempo que se utilizarán en clase. Aunque no se descarta la improvisación es más conveniente trabajar con un plan. El profesor debe tener bien claro los propósitos, la organización, la precisión en las instrucciones, las estrategias, y los recursos de la clase.

Al iniciar la sesión se aconseja preparar a los alumnos con algunos ejercicios de respiración, calentamiento o juegos de movimiento corporal que nos permitirán centrar su atención y generar un ambiente de disposición. Paso seguido de esto se describirán las actividades que se tienen contempladas explicándole a los alumnos :

- El “para qué”, así ellos reconocerán que todo tiene un propósito.
- El “cómo”, en este apartado se explicará el método de trabajo y las instrucciones de las actividades que realizarán.

Al final de la clase se debe contar con un espacio para expresar opiniones y sentimientos, donde el trabajo de cada uno de los alumnos sea apreciado para que ellos se den cuenta que su esfuerzo ha sido valorado y entonces se motiven e interesen a realizar las cosas con mayor calidad y satisfacción. Este punto es importante para el profesor, ya que conocerá las opiniones de sus alumnos y los ajustes o características favorables para futuras sesiones.

- **Recursos para la Educación Artística**

La mayoría de las veces se relaciona a la Educación Artística como una asignatura costosa por los recursos y materiales que utiliza, cuando esto no es verdad pues lo único que se requiere es tener creatividad y disponibilidad para convertir un simple y usado pedazo de cartón, en una máscara original. Por eso, el profesor debe concienciar tanto a los alumnos como a padres de familia el aprovechamiento máximo del material sin que éste forzosamente tenga que ser de alguna marca, ya que como bien lo indica la SEP: *“ la utilización de materiales sencillos, caseros y aun de desecho puede alimentar procesos creativos en los niños, propósito central de esta asignatura ”*.¹⁷⁴

Es muy favorable formar entre todo el grupo una caja de materiales donde se puedan encontrar pedazos de tela, papeles, colores, revistas, semillas y un sin fin de objetos cotidianos que apoyen a los alumnos en el desarrollo de sus ejercicios sin que el pretexto de “ se me olvidó mi material” sea un obstáculo para que el alumno se integre al trabajo y entonces se convierta en factor de distracción para sus compañeros o para el propio profesor.

Por otra parte la SEP cuenta con diversos materiales didácticos que sirven de apoyo a la labor del profesor:

- Los animales, Bartolo y la música. Son videos de animación digital; el primero presenta e ilustra canciones de la lírica infantil mexicana de 1850 a 1950; Bartolo y la música comprenden dos programas en los que se presenta un panorama del desarrollo de la música, desde sus orígenes hasta el siglo XX, y se acompaña de

¹⁷⁴ Ibid. P.19.

un cuaderno con información musical complementaria y actividades para escuchar, dialogar y crear con la música. Además de ser materiales que motivan el canto, la apreciación y la recreación musical, estos videos constituyen un buen recurso para la exploración y apreciación plástica de los niños, ya que sus imágenes son ricas en movimientos, formas, colores e incluyen obras de reconocidos artistas.

- Disfruta y aprende. Música para la escuela primaria es una colección de 20 audio cintas con música de diversos géneros, mexicana, internacional, infantil y del mundo; incluye también un folleto con sugerencias para la audición musical en el aula. Además de ser de gran utilidad en el fomento de la expresión y la apreciación musicales, este material es un recurso valioso para apoyar las actividades de expresión corporal y danza.
- Cantemos juntos. Es un paquete con cuatro audio cintas y un libro con sugerencias para promover el canto coral en la escuela. El repertorio se organiza en tres niveles, con canciones que se adecuan a las características de los niños de diferentes edades.
- Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria es una colección de 20 láminas que presentan 40 imágenes de arte popular, pinturas, esculturas, grabados y fotografías de diferentes artistas mexicanos, con la finalidad de promover la apreciación plástica de los niños. Este material se acompaña de un libro con sugerencias para el uso de las imágenes en el salón de clases.
- Videos de Educación Artística. Se han desarrollado distintos temas de esta asignatura donde se muestran ejercicios y actividades con la expresión corporal y danza, el teatro y la música. En ellos participan maestros y alumnos de las escuelas primarias ejemplificando las posibilidades de trabajo con las disciplinas artísticas.

Un número importante de estos materiales se ha distribuido en las escuelas primarias. También están a disposición de los profesores en Centros de maestros, donde podrán solicitarse para uso algunos de ellos con la posibilidad de reproducirlos. Estos centros cuentan con biblioteca, videoteca y fonoteca, y en ellos se encuentran otros recursos con información sobre cómo desarrollar la expresión y la apreciación artística de los alumnos.

También la colección Libros del rincón, cuenta con algunos títulos que resultan muy apropiados para el trabajo con esta asignatura.

- **Evaluación en Educación Artística**

La evaluación es un proceso permanente y continuo y es parte del proceso de aprendizaje, que permite tanto a alumnos como al docente:

- Conocer y analizar en qué medida se cumplen los propósitos.
- Observar los cambios.
- Saber cómo han sido los procesos de aprendizaje individuales y colectivos.
- Identificar cómo se ha desarrollado el curso o la sesión.
- Establecer si fueron acertadas las estrategias didácticas.
- Registrar los logros y las dificultades de su práctica docente.
- Analizar y reflexionar sobre la planeación, los propósitos, las estrategias y los recursos que utiliza; si facilitan u obstaculizan los aprendizajes deseados y, de ser necesario, hacer las modificaciones pertinentes.

Por lo que evaluar permite identificar los logros de aprendizaje de cada uno de los alumnos, además de proporcionar elementos para retroalimentar y orientar el trabajo en el aula.

- **Tipos de Evaluación**

Existen tres tipos de evaluación:

- a) Evaluación Diagnóstica: Ayuda a reconocer y valorar los conocimientos que se tiene al iniciar el proceso educativo.
- b) Evaluación Formativa: Identifica y comprueba los avances así como determinar los aspectos necesarios a revisar y reforzar durante el proceso de aprendizaje.
- c) Evaluación Final: En ella se verifica lo aprendido con fines de acreditación.

La evaluación de los aprendizajes en Educación Artística involucra elementos cualitativos de la personalidad del alumno.

- **Evaluar el Progreso**

Para evaluar el progreso del alumno se debe considerar:

1. Los conocimientos previos en relación con las manifestaciones artísticas. La evaluación inicial o diagnóstica y la comunicación cotidiana en clase proporcionan esta información.
2. El logro de que los niños disfruten y se acerquen al teatro, a la expresión corporal y la danza, a la música y a la plástica.

Lo principal es considerar la actitud, es decir, el interés, la participación y el esfuerzo que muestre cada niño. Es muy importante que el docente también evalúe su trabajo analizando los siguientes aspectos:

- Revisar las actitudes que el docente muestra ante las experiencias de los niños (si son de respeto, tolerancia y aceptación de las formas en las que cada niño se expresa)
- Si las consignas que da son claras para todos sus alumnos.
- Si desde el principio se establecieron las normas para el trabajo.
- Cómo dirige las actividades.
- Si motiva a sus alumnos reconociendo sus logros y apoyándolos para desarrollar sus propias potencialidades.

- ¿Cuándo evaluar?

La evaluación atenderá los diferentes momentos del proceso educativo: al inicio, durante el desarrollo y al final de las propuestas, sean éstas una actividad, sesión o proyecto que se realicen durante el ciclo escolar.

1) Al inicio del curso:

Se tomarán en cuenta las experiencias previas y las expectativas de los alumnos en relación con la asignatura por lo que conviene efectuar una evaluación diagnóstica, para identificar los conocimientos y la preferencia de los niños por alguna de las disciplinas artísticas que repercutirán en su disposición para realizar las actividades que se le propongan.

Esta primera evaluación servirá para:

- Estructurar y organizar la clase
- Reconocer sus necesidades
- Valorar los avances y las dificultades de sus alumnos a partir de la situación inicial.

2) Durante el desarrollo de las actividades:

El profesor observará y reflexionará continuamente sobre los procesos individuales y colectivos de sus alumnos. Durante esta evaluación se puede:

- Guiar y motivar a los alumnos
- Conocer sus experiencias
- Atender las necesidades particulares de los niños para permitir que cada alumno desarrolle y muestre sus capacidades y actitudes de acuerdo a sus posibilidades.

3) Al término de las actividades.

Tiene como objetivo fomentar la participación de los niños en la evaluación de sus experiencias para que den sugerencias y soluciones así el niño desarrollará aspectos de su personalidad y podrá elaborar y emitir juicios críticos, aceptar sugerencias, valorar esfuerzos, proponer ideas y tomar decisiones en conjunto. En esta parte se recapitula y se reflexiona con los alumnos a cerca de cómo se sintieron, qué les gustó, cómo fue su participación individual y en grupo, y qué fue lo más significativo para reconocer sus progresos.

- ¿Cómo evaluar?

Más que evaluar un dibujo o un baile el profesor debe evaluar el desenvolvimiento y las actitudes de sus alumnos, es decir, se debe otorgar valor al proceso y no al producto.

Para llevar a cabo este proceso se sugieren los siguientes instrumentos para sistematizar observaciones:

- Un cuaderno o diario

Se describe lo que sucede en las clases durante el ciclo escolar.

Se indica fecha, grupo, tipo de actividad, elementos positivos y sugerencias de cambio.

- Ficha anecdótica por alumno

Se reseñan los aspectos más relevantes que se observan en el niño durante las actividades.

Aunque este método es muy específico, requiere de mucha observación, coordinación y tiempo, pues hay ocasiones en que el grupo es muy grande o los alumnos son muy inquietos.

- Archivo

El niño registra sus vivencias y expresa lo que le gusto o lo que no, si aprendió, o qué le gustaría hacer en futuras actividades, es decir, promueve la autoevaluación. Convendría que el profesor anexará su evaluación. En este archivo se pueden incorporar los trabajos realizados por los alumnos.

Independientemente del método que escoja el docente, éste debe ser muy cuidadoso al momento de evaluar pues con esto puede promover o inhibir el acercamiento y el disfrute que tengan los niños a las manifestaciones artísticas. El profesor debe tener una actitud atenta y libre de prejuicios ante la diversidad de alumnos pues cada niño tiene sus propios conocimientos, intereses, afectos y capacidades.

¿Cómo planear una clase de Educación Artística para nivel primaria?

Ya que se ha revisado lo qué es la planeación didáctica así como los lineamientos y las recomendaciones que hace la SEP respecto a la planeación general de la de Educación Artística, deseo expresar, desde mi propia experiencia como docente de esta materia, los aspectos que considero más importantes que se deben revisar para lograr el mejor desarrollo posible para conformar una clase de Educación Artística.

Aunque en la Educación Artística intervienen muchos temas, actividades y materiales, que permiten al docente trabajar con gran flexibilidad en sus clases, será más conveniente no abusar con la improvisación o con una planeación parcial, ya que esto solo traerá como consecuencia que la clase se desarrolle con dificultad o que se estropee por completo, y que el profesor se sienta y se muestre, desorientado y presionado, lo cual no debe suceder pues los alumnos están evaluando constantemente su desempeño, ya que de esta forma establecen qué tipo de reconocimiento le otorgan, es decir, si el profesor se ha preparado, los alumnos tomarán con más seriedad y respeto la clase.

Los aspectos que debe revisar el docente para realizar la planeación didáctica para una clase de Educación Artística son los siguientes:

Elementos Previos

- Instalaciones y mobiliario

Este punto hace referencia respecto al tipo de salón que se destine para esta materia, por lo que si se trata de uno compartido, es decir, si se usa para impartir otras clases, el profesor debe ser más cuidadoso en cuanto al tipo de ejercicios que va a desarrollar y también a la disciplina y al orden de la sesión y del grupo, además de ponerse de acuerdo con los otros profesores que usen ese salón en caso de hacer alguna modificación, pero si se trata de un aula que sea exclusiva a esta materia habrá más libertad de decorarla para crear un ambiente más agradable que se enfoque más al arte y adaptarla para distribuir mejor el espacio y realizar actividades más diversas, etcétera. En caso de que se disponga de un taller, la clase de Educación Artística podrá desarrollarse de manera más óptima. Todo esto depende del sistema de la escuela pues hay algunas que por desgracia no conocen ni se interesan en las características, ni en las necesidades que tiene, ni en la forma en que se debe impartir esta clase, así que el profesor debe demostrar su creatividad por superar estas y otras deficiencias. Lo que no debe pasar por alto, y de lo cual se hablará con más detalle en el apartado del “reglamento”, es la presencia de la limpieza y el cuidado que se le debe tener al espacio donde se trabaje con los alumnos y al aprovechamiento máximo de los materiales y recursos, esto siempre se debe enfatizar pero sobre todo llevar a cabo, pues no sólo estamos comprometidos a enseñar conocimientos de arte sino también hábitos y valores. Es muy común que algunos directores, profesores y

padres de familia consideren que esta materia es sinónimo de desastres, suciedad, desorden y despilfarro, así que prefieren que se imparta otro tipo de materia, los docentes de Educación Artística debemos romper con este mito que va en nuestra contra.

- Recursos Didácticos

Conviene que el profesor conozca los recursos con los que cuenta la escuela como por ejemplo si hay proyector de diapositivas, de cuerpos opacos, video proyector (cañon), pizarrones interactivos (inteligentes), televisión, reproductor de video o DVD, grabadora, etcétera pues sin duda estos le ofrecerán un gran apoyo en sus clases.

- Reglamento

Se deben establecer las principales reglas dentro del aula para que estén presentes la disciplina y el respeto, algunas de ellas serían:

- Respetar al profesor y a los compañeros de la clase.
- Levantar la mano al querer expresar una opinión o duda.
- No tomar sin permiso objetos ajenos.
- Cuidar sus propios útiles y materiales
- Evitar el desperdicio de materiales y recursos.
- Mantener el cuidado y la limpieza del salón así como del mobiliario.

- Antes y después de la clase

Se recomienda realizar algunos ejercicios de respiración, calentamiento o juegos de movimiento corporal que favorezcan a la concentración de los alumnos pues es muy común que al llegar al salón por las mañanas entren inquietos, adormilados, tensos por el tiempo, etcétera, o si antes de la clase de educación artística estudiaron otra materia se encuentren cansados, aburridos, o ansiosos. Se debe contemplar un espacio para que al final de la clase los alumnos expresen sus opiniones y dudas, así al sentirse escuchados le otorgarán más sentido a la clase.

- Evaluación

El profesor debe recordar que debe evaluar continuamente a sus alumnos, pero más que calificar sus láminas o tareas debe observar principalmente sus actitudes, sus disponibilidades y su desempeño tanto individual como en grupo. Siempre se debe motivar a los alumnos.

Plan de Clase

Es el auxiliar del profesor para organizar los tiempos, los temas y las actividades que se desarrollarán en el transcurso de la clase. Por lo general este tipo de planes corresponde mucho a la carta Descriptiva que utiliza el enfoque la Didáctica Tecnocrática o Tecnología educativa. Su diseño depende de las normas del colegio en el que se trabaje, pero sería muy conveniente que el profesor empleará algunos elementos de la planeación de la Didáctica Crítica en sus clases para favorecer un aprendizaje significativo, incluso si tiene la oportunidad de disponer de un esquema propio podría emplear la Guía Didáctica de este enfoque.

En plan de clase se indican los siguientes aspectos:

- Nombre del profesor
- Materia
- Fecha
- Grado escolar
- Grupo
- Tema y actividades
- Objetivo
- Momentos de la clase (Inicio, Desarrollo y Cierre)
- Estrategias
- Tiempos
- Recursos y materiales
- Bibliografía
- Observaciones

En seguida se ofrecen algunas recomendaciones en puntos centrales que conforman la clase y que por lo tanto debe revisar constantemente el profesor.

- Temas y actividades

Ya que el profesor ha identificado el programa de estudios para esta materia (que puede ser tal y como lo establece la SEP, el que diseñe la escuela, u otro que él mismo haya propuesto) y que ha revisado su plan semanal debe elegir un tema que contenga una parte teórica y práctica por ejemplo si el tema es el Impresionismo, entonces en la parte teórica se explicara en que consistió este movimiento artístico, cuáles fueron sus principales representantes y obras, etcétera; en cuanto a la parte práctica se puede proponer la realización de un ejercicio con pinturas acrílicas, y también convendrá realizar dinámica de algún juego ya que los niños disfrutan mucho de ello. Un medio muy adecuado para reunir la parte teórica y práctica de un tema donde participen tanto el profesor como los alumnos de una forma dinámica es el empleo de los mapas conceptuales.¹⁷⁵

Los mapas conceptuales:

- Son un instrumento para conseguir el aprendizaje significativo.
- Ayudan a entender las conexiones entre los conceptos a través de una organización por niveles o jerarquías que van del más general al más particular.
- Se pueden utilizar en cualquier nivel educativo.
- Su diseño no solo puede incluir texto sino también fotografías o dibujos.
- Estructuran, relacionan y profundizan los elementos del tema estudiado y su vinculación con otros temas.
- Favorece a detectar las ideas previas de los alumnos (evaluación inicial) y a comprobar que ellos estén aprendiendo.

El profesor no debe pasar por alto que habrá algunos temas y actividades que necesitarán de dos o más sesiones.

- Objetivo

Más que describir logros curriculares y conductas modificadas, se debe buscar que el alumno aprecie y disfrute del arte.

¹⁷⁵ Ballester, Antoni. *Op.cit.* P. 21 y 22.

- Tiempo

Por lo general la clase tiene una duración de 50 minutos que se distribuyen de esta forma:

Momento	Tiempo aproximado	Actividades por parte del profesor	Actividades por parte de los alumnos
Inicio	10 minutos	Saludo, reglas, explicaciones, asistencia,	
Desarrollo	30 minutos	Exposición	Anotaciones
		Revisión de material Petición	Desarrollo del ejercicio
Cierre	10 minutos	Especificaciones Despedida	

- Materiales

El profesor debe contemplar con anticipación el material que necesitarán sus alumnos una o dos sesiones antes, dependiendo del horario que tenga a la semana con el grupo. Debe supervisar que los alumnos lo anoten en su libreta de tareas o en su mejor caso colocar un pizarrón o un rotafolio a la vista de los padres de familia donde les indique la lista de los materiales y el día en que se utilizarán, Debe procurar que no sea muy costoso y que al momento de emplearlo no se desperdicie demasiado para que se pueda volver a utilizar.

A continuación se presenta el esquema proporcionado por la escuela que se utilizará para conformar el plan de clase.

Basándose en éste se hace una comparación con la Carta Descriptiva para reconocer que la planeación didáctica que emplean muchas escuelas corresponde al enfoque de la Tecnología Educativa. Después, en este mismo plan de clase, se ubicarán los elementos que conforman la guía didáctica del enfoque Progresista o Crítico. Por último se elabora el plan de clase para Educación Artística que incluye aspectos de los dos enfoques antes mencionados.

PLAN DE CLASE

Profesor: (7)
Fecha:
Objetivo(s): (1)

Asignatura:
Tema:

Grado: **Grupos:**
Subtema:

(5) MOMENTOS	(2,3,6,8) ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ACTIVIDADES	(5) TIEMPO APROX	(4) RECURSOS
I N I C I O		10 min.	
D E S A R R O L L O		30 min.	
C I E R R E		10 min,	

Elementos que conforman la Carta descriptiva del enfoque de la Tecnología Educativa:

- Objetivos (1)
 General
 Particular
 Específico
- Contenido (2)
- Actividades (3)
- Recursos (4)
- Tiempo (5)
- Técnica didáctica (6)
- Responsables (7)
- Evaluación (8)
- Observaciones (9)

BIBLIOGRAFÍA:
OBSERVACIONES: (9)
PROPUESTA PARA MEJORAR:

PLAN DE CLASE

Profesor:
Fecha:
Objetivo(s): (1)

Asignatura:
Tema: (2)

Grado:
Subtema:

Grupos:

(4) MOMENTOS	(5) ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ACTIVIDADES	(4) TIEMPO APROX	(3) RECURSOS
I N I C I O		10 min.	
D E S A R R O L L O		30 min.	
C I E R R E		10 min,	

Elementos que conforman la Guía Didáctica del enfoque Progresista o Crítico:

- Propósitos (1)
- Unidad, Temas o Contenidos (2)
- Recursos didácticos (3)
- Tiempos (4)
- Instrumentación

BIBLIOGRAFÍA:
OBSERVACIONES:
PROPUESTA PARA MEJORAR:

PLAN DE CLASE

Profesor: Adriana López Aguillón

Asignatura: Educación Artística

Grado: 1°

Grupos: A y B

Fecha: 06 de diciembre de 2006

Tema: El Dr. Atl

Subtema: Paisajismo

Objetivo(s): El alumno conocerá las aportaciones artísticas del Dr. Atl y las interpretará a partir del análisis de su contexto histórico, social y cultural.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ACTIVIDADES	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	-Saludo -Ejercicios de respiración, calentamiento o juegos de movimiento corporal. -Explicación del desarrollo de la clase (tema a tratar, actividades, y elementos a calificar)	10 min.	
DESARROLLO	-Petición de material para la próxima clase -Exposición del tema *Motivar la participación de los alumnos en cuanto a empatía con el artista, reconocimiento de sus obras pictóricas mediante el tipo de colores que utiliza (la relación del color y los trazos con las emociones) y los temas que presenta, así como el vínculo que hace el artista entre el arte, la política y la ciencia. *Aclaración de dudas que vayan surgiendo. -Ejercicio teórico Opción 1. Mediante el juego de "cierto o falso" los alumnos demostrarán la atención que dedicaron al tema. Opción 2. Elaboración de un mapa conceptual con imágenes y texto. -Ejercicio práctico Se pondrá un fondo musical del ambiente de un bosque, los alumnos al escucharlo imaginarán un paisaje y lo plasmarán en un dibujo. Al final se expondrán los trabajos en el pizarrón. -Evaluación Se califica el desempeño e interés (actitud) de los alumnos y su ejercicio teórico y práctico.	30 min.	-Material didáctico. Carpeta con láminas ilustrativas -Fondo musical -Los alumnos trabajarán con: Una cartulina Crayolas
CIERRE	-Reconocer la opinión de los alumnos en cuanto al tema y las actividades del día. -Limpieza del salón -Despedida	10 min,	

BIBLIOGRAFÍA: Serrano, Ma. Isabel, **El lenguaje de las artes. Artes plásticas.** Pearson, México, 1998.

OBSERVACIONES: La dinámica de "cierto o falso" consiste en leer enunciados del tema estudiado (por ejemplo: El Dr. Atl fue escultor, ¿cierto o falso?).

PROPUESTA PARA MEJORAR: (se escribe al final de la clase).

Aunque el plan de clase respeta la estructura que indica el colegio y que corresponde al enfoque de la Tecnología Educativa, en él se incluyen aspectos importantes que corresponden al enfoque de la Didáctica Crítica o Renovadora, tales como:

El profesor emplea **recursos didácticos** que:

- Propician que los participantes aprendan mediante los sentidos.
- Aclaran aspectos de difícil comprensión.
- Facilitan el proceso de adquisición de conocimientos.
- Ayudan a esclarecer los contenidos de un tema.
- Centran la atención de los participantes.
- Sean más diversos y estén enfocados a los temas que se van a desarrollar.
- Propicien la participación grupal y el desarrollo de habilidades.
- Motiven y mantengan un interés por adquirir nuevos conocimientos.

El profesor emplea una **dinámica de trabajo** que se caracteriza por:

- Ser una herramienta de trabajo que ayuda a impulsar el proceso de aprendizaje.
- Ser un proceso participativo e interactivo en el que prevalece la satisfacción de las necesidades educativas del grupo.
- Considerar a los recursos didácticos como medios disparadores del aprendizaje individual y grupal.
- Permitir que la relación entre educador y educando sea horizontal, y se realice con una mayor interacción entre ambos para alcanzar los propósitos de aprendizaje.
- Emplear una evaluación del aprendizaje que se dé en función de la adquisición de habilidades más que en el cumplimiento de objetivos de aprendizaje.
- Favorecer el aprendizaje y el desarrollo de la capacidad de análisis y de razonamiento individual como grupal.

4.3. Método de diseño

Ha llegado la etapa de planeación, desarrollo y elaboración del material didáctico mismo que corresponde a la parte práctica de este trabajo de tesis. Para iniciar con este capítulo revisaremos lo qué es un método de diseño¹⁷⁶ analizando estos dos conceptos para posteriormente enlazarlos y encontrar una definición correcta.

Método

- Palabra de origen griego que significa “camino”.
- Ayuda y encauza al talento sirviéndole como un eficaz instrumento.
- Un camino que conduce al descubrimiento de la verdad.
- Una serie de pasos ordenados para alcanzar un objetivo.
- Permite que los conocimientos logren sistematicidad, objetividad y coherencia.
- Existen diferentes tipos de método:
 - Inductivo
 - Científico
 - Empírico
 - Filosófico
 - Teológico

“Lo que pasa en las artes pasa igualmente en las ciencias. Cuando en el aprendizaje de un arte [...], no se emplea método ninguno, o se usa un método inadecuado, el resultado es lento, y por lo general defectuoso.”¹⁷⁷

¹⁷⁶ Al emplear el término de diseño haré referencia a todos los tipos que existen.

¹⁷⁷ Cit. por: Moreno, Rafael. **La investigación Científica**. Porrúa, México, 1986. P. 26 y 27.

Diseño

El concepto de diseño ya se trató en el Capítulo 1, por lo que basándose en ello retomaremos las principales ideas para establecer sus principales características.

¿Qué es?

- Una disciplina
- Un proceso que debe estar sustentado.
- Cubre necesidades.
- Tiene una estructura de orden, totalidad y unidad.
- Emplea la creatividad.

Objetivo

- Desarrollo de soluciones razonables
- Solucionar problemas formales de carácter funcional y estético.
- Comunicar.

Función

- Útil: ¿Para qué sirve?
- Comunicativa: ¿Cómo lo digo?
- Estética: Integración y orden de diferentes elementos
- Técnico/ Material: Empleo de los recursos y las herramientas.

Contexto

- Describe al: Emisor, receptor y producto

El **método de diseño** es un sistema ordenado con lógica, conformado por diferentes pasos o fases, tales como problema, información, materiales, creatividad y comprobación, que permiten al diseñador desarrollar proyectos que tengan sustento y coherencia.

		Disponiendo de un:	Que le permita realizar:	Considerando:	Utilizando:	Buscando:
Diseñador	Produce	Método	Proyecto	Aspectos	Materiales y técnicas	Empatía
	Objetos y mensajes			-Estéticos -Económicos -Sociales -Culturales -Históricos -Técnicos -Producción	Adecuadas y precisas	Con su público
<p>Por lo tanto, el diseño refleja las condiciones bajo las que surgió.</p>						

Elaboración: Adriana López Aguilón

4.4. Metodología de Bruno Munari

Ya que en el subcapítulo anterior se estableció en qué consiste el método de diseño daremos paso al reconocimiento de la metodología en el área del diseño gráfico así que analizaré sus características así como su importancia y su relación con esta disciplina, para posteriormente exponer la propuesta metodológica de Bruno Munari y revisar brevemente las de otros autores para identificar similitudes y diferencias.

Metodología

- Enseñanza de los métodos
- Serie de pasos ordenados para un objetivo
- La proponen diferentes autores
- Con el uso de una metodología el diseño se logró hacer enseñable, asimilable y comunicable, para que tuviera un pensamiento lógico y sistemático.
- Metodología es:
 - Reducción de la complejidad
 - Análisis de la diversidad de parámetros de la tarea a realizar
 - Orientación
- Integra conocimientos de diferentes disciplinas, como: ergonomía, psicología, sociología, economía, etc.

La filosofía del racionalismo se convirtió en el modelo de la metodología del diseño. La metodología clásica del diseño se puede calificar como una metodología de la carencia porque se analizaban las carencias sociales o funcionales de productos y en base a ellas proponer, juzgar y llevar a cabo nuevas soluciones.

El procedimiento metodológico es la manera más segura de obtener resultados de los cuales adquirimos datos y elementos indispensables para la solución de un problema. El contenido de la metodología, es un grupo de normas útiles, de verdades racionales y experimentales que facilitan y garantizan el logro de un objetivo científico, artístico o técnico. Por lo que el objeto de la metodología es enseñar cómo actuar en las ramas del conocimiento humano para tener conclusiones justas y verdaderas.¹⁷⁸

Un proceso metodológico da fuerza y sustenta a todo trabajo en que se pretende obtener resultados trascendentes. Con la metodología encaminamos la investigación y procedimiento hacia la mejor realización de nuestros objetivos.

¹⁷⁸ Moreno, Rafael. **Op.cit.** P. 22 y 23.

Importancia de la metodología en un proceso de Diseño Gráfico

El diseño gráfico no es propiamente una ciencia, pero si una disciplina en la que los resultados deben estar controlados y cubrir las necesidades previamente establecidas. El diseño es una disciplina problemática, porque desempeña un papel determinante en la implantación o afianzamiento sobre la interpretación y transformación de la realidad. Para estudiar si un problema tiene solución, el diseñador debe saber qué exigencias necesita satisfacer.

El ordenamiento metodológico, en el área de diseño, se basa en argumentos que lo convierten en algo recomendable e indispensable. Diseñar requiere de pasos sucesivos que al realizarse individual o grupalmente, permiten llegar a resultados con mayor rapidez y seguridad; con economía de esfuerzo y efectividad en el resultado. Al no aplicarse una metodología se presenta derroche de recursos de todo tipo, lo cual es inaceptable. La teoría de diseño que antes se consideraba como algo en que todos somos capaces de conocer de manera intuitiva, ahora se asimila como una serie de reflexiones.

Cuando el diseñador no cuenta con apoyo metodológico recurre a soluciones inmediatas y hasta ilógicas que lejos de permitir la solución del problema generan otros, logrando con esto el mal uso de los recursos técnicos y humanos.

Al establecer una metodología para encaminar la creatividad permite:

- Identificar los problemas
- Fluidez o facilidad para el uso de conocimientos ante soluciones nuevas o imprevistas.
- Flexibilidad para abordar un mismo problema de distintas maneras.
- Originalidad
- Capacidad de realización, pues además de generar ideas nuevas, es necesario desarrollarlas y llevarlas a cabo.
- Disciplina para ordenar los elementos y persistencia en el trabajo.

Descripción de la metodología de Bruno Munari¹⁷⁹

Bruno Munari, expone que el método proyectual consiste en una serie de pasos necesarios, ordenados lógicamente, con el fin de conseguir un máximo resultado con un mínimo esfuerzo. Munari dice que no es correcto proyectar sin una metodología y tratar de encontrar una solución artística sin haberse documentado previamente. Él expresa que hay quienes sienten bloqueada su creatividad al tener que seguir una metodología. Estas personas pierden tiempo corrigiendo errores que pudieron haber evitado si hubieran seguido una metodología, por lo tanto, creatividad no significa improvisación sin método proyectual, ya que éste se rige por valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos.

Problema:

- Surge de una necesidad.
- Contiene todos los elementos para su solución.

Definición del problema:

- Marca los límites en los que deberá moverse el proyectista.
- Surgen subproblemas.
- Se define el tipo de solución (provisional, definitiva, perdurable, sofisticada, sencilla o económica).

Elementos del problema:

- Facilita la proyectación.
- Se descompone el problema.
- Se descubren los aspectos particulares de los problemas.
- Se ven las características matéricas, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas o formales.
- Requiere de una serie de informaciones sobre cada problema particular para poder proyectar con mayor seguridad y coordinación creativa.

Recopilación de datos:

- Antes de pensar en cualquier posible solución, es mejor documentarse.
- Serie de informaciones.

Análisis de datos:

- Todos los datos deberán ser analizados para ver cómo se han resuelto en cada caso.
- Proporcionan sugerencias sobre lo que no se debe hacer para proyectar.
- Orienta sobre los materiales, tecnología y costos a utilizar.

¹⁷⁹ Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. G. Gili, Barcelona, 1983. P. 37-63

Creatividad:

- Se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas considerando todas las operaciones necesarias, en cambio la idea, tiene una forma artística- romántica que se vincula con la fantasía.

Materiales y tecnología:

- Instrumentos, recursos, herramientas posibles para una correcta proyección, se deben analizar cada uno de ellos para recopilar más datos.

Experimentación:

- Permite extraer muestras, pruebas, información de los trabajos existentes que puedan llevar a la construcción de modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos.

- Los nuevos usos pueden ayudar a resolver subproblemas parciales que junto con los demás contribuirán a la solución global.

- Se establecen relaciones entre los datos recogidos, los subproblemas y se construyen modelos parciales que hechos a escala o tamaño natural, muestran soluciones parciales que engloban dos o más subproblemas.

- Se experimenta con los materiales y las técnicas disponibles.

- Permite descubrir nuevos usos de un material o instrumento y técnicas.

Modelos:

- Propuestas que podrán ser una posible solución del problema.

Verificación:

- Los modelos se someten a prueba.

Dibujos constructivos:

- Sirven para comunicar a una persona que no esté al corriente del proyecto, todas las informaciones útiles para preparar un prototipo.

Solución:

- Propuesta final que resuelve la necesidad.

Se implementará esta metodología ya que las fases que la conforman son objetivas, claras y ordenadas lo que ayudará a supervisar detalladamente la planeación y el desarrollo del material didáctico que se diseñará.

Constantes Metodológicas¹⁸⁰

Basándose en los esquemas de Archer, Fallon, Sidal y las sugerencias de Asimow, Bruno Munari identifica que hay pasos clave que sirven a la planeación, desarrollo y ejecución de un proyecto, por lo que establece las constantes metodológicas las cuales son:

Enunciación del problema

El problema puede ser indicado al diseñador o propuesto por él hacia el cliente, y se debe definir lo mejor posible para trabajar correctamente desde el principio.

Identificación de los aspectos y de las funciones

El problema se analiza bajo los componentes físico y psicológico que proporcionan informaciones que pueden hasta modificar al mismo problema.

Componente físico: corresponde a la forma que ha de tener el objeto a proyectar, y se hace una comprobación técnica y económica para identificar sino ha sido ya resuelto total o parcialmente en otros casos.

Componente psicológico: Abarca la relación entre el objeto y su usuario. Se realiza una comprobación cultural, histórica y geográfica para reconocer si ya ha sido abordado por otras culturas o en otros lugares.

Límites

Permite distinguir los elementos de proyectación al revisar aspectos como:

- durabilidad
- tiempos
- economía
- reglas o prohibiciones
- elementos del diseño
- exigencias del mercado

Disponibilidades tecnológicas

Se refiere al uso de los materiales y técnicas necesarias para realizar el proyecto con el mejor resultado al menor costo posible.

¹⁸⁰ Idem. **Diseño y comunicación visual**. G.Gili, España, 1985. P. 352 y 353.

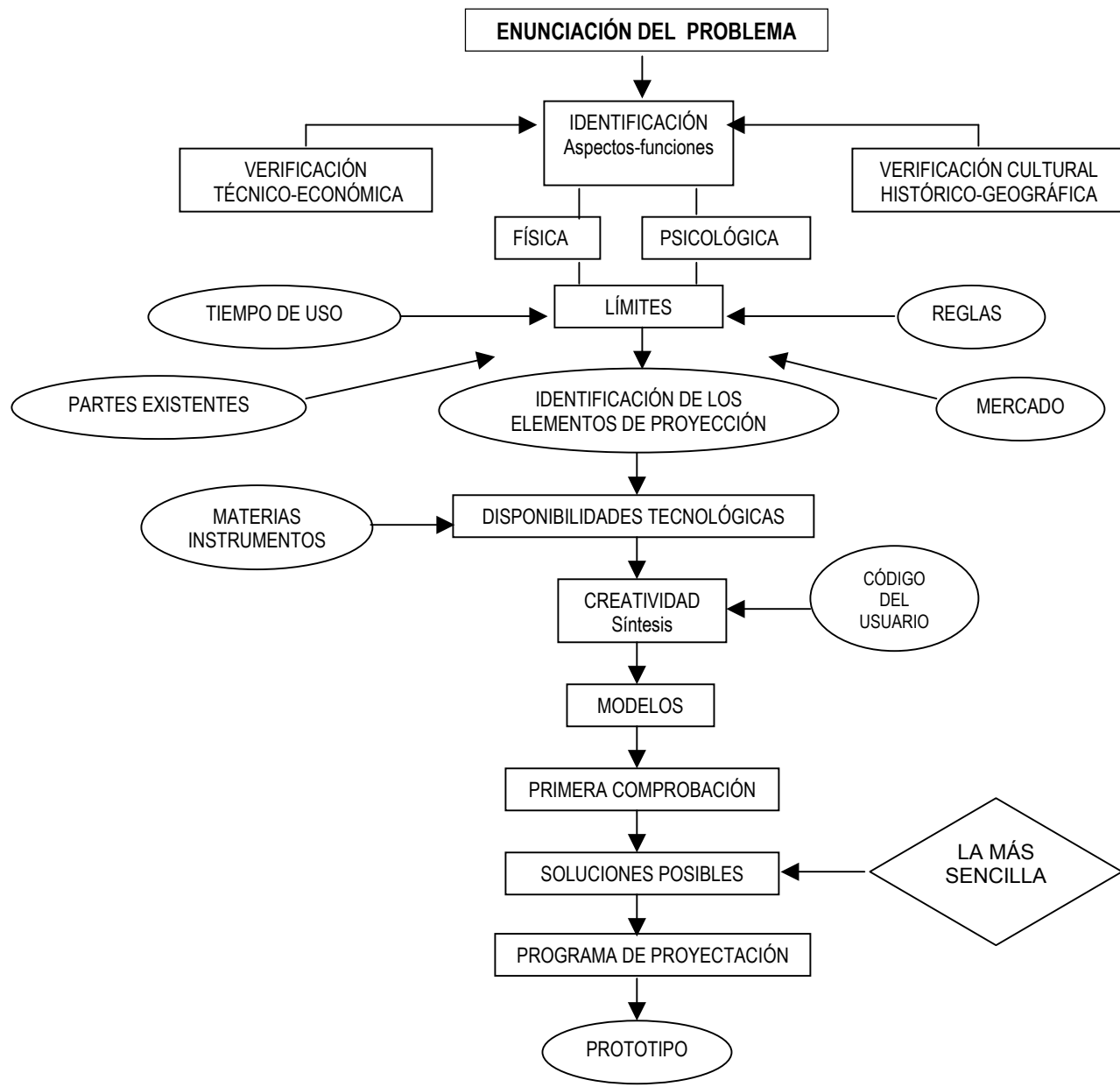
Creatividad

Basándose en la recopilación y análisis de datos se obtendrá una creatividad objetiva que permita un procedimiento lógico que evitará caer en la creatividad de tipo artístico, lírico, fantástico que no sirve para una buena proyectación.

Modelos

Una vez realizada la síntesis creativa se desarrollarán los modelos, ya sea al natural o a escala, para posteriormente someterse a un examen de selección por parte de los usuarios para elegir el más idóneo y que esta forma el diseñador pueda iniciar la proyectación de los detalles para llegar al prototipo final.

En seguida se presenta el esquema de Bruno Munari que explica el desarrollo de las constantes metodológicas.



Metodologías del Diseño

A continuación se presentan algunas metodologías, tanto del diseño industrial como del diseño gráfico, de las cuales se puede extraer pasos o estructuras importantes que ayuden a conformar una nueva y adecuada propuesta metodológica.

- **Esquema de Archer**

Programación
Recopilación de datos
Análisis
Síntesis
Desarrollo
Comunicación

- **Esquema de Sidal**

Definición del problema
Examen de los diseños posibles
Límites
Análisis técnico
Optimización
Cálculo
Prototipo
Comprobación
Modificaciones finales

- **Esquema de Fallon**

Preparación
Información
Valoración
Creatividad
Selección
Proyecto

- **Metodología de Scott¹⁸¹**

Causa primera

- Necesidad humana
- De ella surge el diseño
- Nos dice lo que queremos hacer
- Permite evaluar

Causa formal

- Se tiene una idea de la forma preliminar
- Se imagina el cómo darle expresión gráfica a la imagen mental detallada

Causa material

- Materiales apropiados
- Se comprende la naturaleza de los materiales y trabajar con ella y no en contra ella

Causa técnica

- Herramientas, equipo y recursos
- Manera en que se da la forma final

¹⁸¹ Scott, Robert. **Fundamentos del diseño**. Leru, Buenos Aires, Argentina. 1959. P. 01-09.

• Metodología de Bernd Löbach ¹⁸²		
Proceso Creativo	Proceso de solución al problema	Proceso de diseño
1. Fase de preparación	<p>Análisis del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del problema - Acopio de información - Valoración científica <p>Definición del problema Clasificación del problema Definición de objetos</p>	<p>Análisis del Problema Análisis de la Necesidad Análisis de la relación social (hombre-producto) Análisis de la relación con el entorno Análisis desarrollo histórico Análisis del mercado: *producto *función (funciones prácticas) Análisis estructural (estructura constitutiva) Análisis de la configuración (funciones estéticas) Análisis de los materiales y fabricación Patentes, prescripciones, normas Análisis de sistemas de productos (producto-producto) Distribución, montaje, servicio a clientes, mantenimiento. Fijación de valores Exigencia para el nuevo producto</p>
2. Incubación	<p>Soluciones al Problema Elecciones de métodos para solucionar el problema, producción de ideas, soluciones del problema.</p>	<p>Soluciones de diseño Concepto Soluciones de principio Esquema de ideas Maqueta o modelos Valoración de las soluciones de diseño</p>
3. Luminación	<p>Valoración de las soluciones al examen de soluciones, proceso de selección, proceso de valoración</p>	<p>Elección de la mejor solución Acoplamiento con las nuevas condiciones en el nuevo producto.</p>
4. Verificación	<p>Realización de la solución del problema, reforzada valoración.</p>	<p>Solución de diseño Construcción Construcción general Configuración de los detalles</p>

¹⁸² Serrano, Diana. **Metodología de un diseño de señalización**. Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico. ENEP Acatlán, México, 1993. P. 25 y 26

<ul style="list-style-type: none"> • Metodología de Joan Costa¹⁸³
<p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización <p>-Información necesaria -Designación de equipos de trabajo -Esquema del proceso de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración <p>-Análisis de la información obtenida -Cálculo de tiempo y costos -Redacción de informe al cliente -Pliego de condiciones técnicas -Redacción del manual de identidad corporativa</p>
<p>DISEÑO GRÁFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación creativa <p>-Proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización <p>-Desarrollo del proyecto -Artes finales -Diseño del Manual de Identidad Corporativa</p>
<p>IMPLANTACIÓN DEL PROGRAMA</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM Azcapotzalco¹⁸⁴
<p>1. Caso: Tratamiento de los fenómenos sociales. Se deriva una propuesta para que el diseñador comprenda una formulación integral. Las condiciones que se determinen definirán el proceso.</p>
<p>2. Problema: Estudio del fenómeno.</p>
<p>3. Hipótesis: Se desarrolla la máxima cantidad de alternativas para las necesidades del problema, para agotar las posibilidades y elegir la que responda con mayores aptitudes. Se revisan los aspectos semióticos, funcionales, constructivos y económicos-administrativos.</p>
<p>4. Proyecto: Se forma por dos partes: en la primera se desarrollan bocetos, modelos y simulaciones en un conjunto integra; en la segunda se confrontan con lo propuesto en la hipótesis.</p>
<p>5. Realización: Corresponde a la producción material de la forma propuesta.</p>

¹⁸³ Esta metodología se propone para desarrollar proyectos de Identidad Corporativa.
Costa, Joan. **Enciclopedia del diseño. Imagen Global**. CEAC, 1989. P. 83

¹⁸⁴ Rocha, Mónica. **Diseño de un cartel para la conmemoración de los 30 años del movimiento estudiantil México 1968**. Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico. ENEP Acatlán, México, 1999.

- **Metodología de proyectación de Gui Bonsiepe**¹⁸⁵

Fase 1

- 1.1. Descubrimiento de una verdad
- 1.2. Valoración de una necesidad
- 1.3. Formulación general de un problema
- 1.4. Formulación particularizadas de un problema
- 1.5. Fraccionamiento de un problema
- 1.6. Jerarquización de los problemas parciales
- 1.7. Análisis de las soluciones existentes

Fase 2

- 2.1. Desarrollo de las alternativas
- 2.2. Verificación y selección de las alternativas
- 2.3. Elaboración de detalles particulares
- 2.4. Prueba del prototipo
- 2.5. Modificación del prototipo
- 2.6. Fabricación de la preserie

- **Diseño generalizador integrado de Víctor Papanek**¹⁸⁶

Método

Interacción de la técnica y la tecnología, al servicio del hombre.

Utilización

Responde a la pregunta: ¿Sirve?

Necesidad

Se refiere a las necesidades propias del ser humano: económicas, psicológicas, espirituales, etcétera.

Telesis

Es un reflejo de las condiciones que han dado lugar a un diseño para que éste se ajuste al orden humano.

Asociación

Condicionamiento psicológico a valores abstractos que predisponen ante un valor.

Estética

Es la presentación agradable y significativa de diversos elementos, como: las formas, los colores que adquieren algunas estructuras.

¹⁸⁵ Bonsiepe, Gui. **Teoría y práctica del diseño industrial**. G.Gili, Barcelona, 1978. P. 254

¹⁸⁶ Serrano, Diana. **Op.cit.** P. 24.

4.5. Desarrollo de la paquetería didáctica

Una vez que ya se han revisado los temas de: Material didáctico, Didáctica y planeación, Método y Metodología, es el momento de realizar la parte práctica de esta investigación de tesis. En este apartado encontraremos la metodología, que corresponde a la de Bruno Munari, y que será empleada para dirigir el proyecto, ya que en cada una de sus fases, analizaré y desarrollaré los elementos conceptuales y matéricos que permitirán lograr el diseño correcto de la paquetería didáctica.

De esta forma comprobaremos que el diseño gráfico es una disciplina objetiva y creativa que puede y debe trabajar en conjunto con otras para ofrecer conocimientos, recursos y propuestas positivas a actividades tan esenciales como lo son el arte y la educación.

Metodología y desarrollo del proyecto

- **Problema:**

En la clase de educación artística a nivel primaria, uno de los principales temas que se estudia es la biografía de diferentes artistas para que los alumnos conozcan desde su nacionalidad o su aportación al arte, hasta detalles más peculiares como por ejemplo su comida favorita, es decir, se presenta una serie de conocimientos diversos que van de lo general a lo particular y que hacen que los alumnos identifiquen al personaje no simplemente como artista sino como ser humano que al igual que ellos tuvieron sentimientos, deseos y conflictos, por lo que al sentir empatía por el artista sabrán que el arte ofrece la oportunidad de tener capacidad de expresión, disfrute y entendimiento hacia nosotros mismos como hacia los demás.

Para desarrollar este tema se requiere de un material didáctico conformado por varias ilustraciones que sirvan de apoyo al profesor en su exposición y que atraigan la atención de los alumnos. Estas ilustraciones deberán narrar la vida del artista y se incluirán ejemplos de algunas de sus principales obras como esculturas, pinturas, etcétera dependiendo de la disciplina que éste haya desarrollado. La idea de manejar ilustraciones como medio gráfico narrativo surge porque para los alumnos es mucho más ameno e interesante escuchar una historia que escribir sin sentido un resumen que sólo favorece un aprendizaje memorístico y no significativo.

Según Richard Kent: “Las imágenes se apegan mejor a la realidad que las palabras y representan funciones valiosas en el aula. Son eficaces, no sólo para el trabajo explicativo y motivacional, sino también para recapitulación y repaso de lecciones estudiadas”.¹⁸⁷

¹⁸⁷ Kent, Richard. **Métodos didácticos audiovisuales**. Pax, México, 1973. P.176 y 177.

Anteriormente se venían empleando unas ilustraciones, que se sostenían al pizarrón mediante imanes (una forma muy práctica y que atrae a los alumnos, sin embargo hay algunos pizarrones que no son magnéticos y entonces se requiere de cinta adhesiva que con el uso maltrata al papel), las imágenes estaban dibujadas con marcadores de color, en hojas de papel bond u opalina, tamaño carta, y las obras del artista se imprimían en inyección de tinta usando el mismo formato y sustrato antes mencionado, pero aunque este “material didáctico” resultaba económico, atractivo y cumplía con su objetivo, no es durable y su tamaño no es muy conveniente pues no permite que se aprecie con detalle cada una de las ilustraciones y obras artísticas. Por lo tanto se requiere que dichas ilustraciones sean de buen tamaño, y que estén impresas en un material durable pero económico, además de que deben ser fáciles de manejar (o sea que tengan un sistema adecuado de colocación) y de transportar (sería favorable que las láminas ilustrativas se guardarán en un estuche o en una carpeta).

- **Definición del problema:**

Se diseñará un material didáctico que contenga:

- Una serie de láminas con ilustraciones¹⁸⁸ que narren la biografía de un artista y que presenten algunas de sus principales obras.

- **Elementos del problema:**

Una vez que ya se ha definido el problema, a continuación se presenta una lista los principales aspectos que se deben revisar para comenzar a proyectar.

- Público al que va dirigido.
- Persona que manejará directamente el material didáctico.
- Tiempo de clase
- Número de láminas que se requieren.
- Materiales a emplear
- Lugar donde se colocarán las láminas
- Medio de transportación del material didáctico
- Lugar de almacenamiento
- Medidas del aula donde se presenta la clase
- Objetos que se encuentran en el aula
- Número de alumnos
- Presencia de instrumentos didácticos que sirvan de apoyo
- Desarrollo de la clase
- Otras especificaciones

¹⁸⁸ Se les denominarán láminas ilustrativas.

- **Recopilación de datos:**

En esta fase, de manera clasificada y ordenada, se presentan y se responden cada uno de los aspectos que conforman los elementos del problema. Esta serie de informaciones servirán de guía para el diseño objetivo y creativo del material didáctico.

1. Público al que va dirigido

Alumno de 1° hasta 6° año de primaria

2. Número de audiencia

25 alumnos aproximadamente.

3. Persona que manejará directamente el material didáctico

El profesor

4. Tema a tratar

El Dr. Atl

5. Clase

5.1. Tiempo de clase

50 minutos

5.2. Forma en la que se desarrolla de la clase

Al inicio de clase se realizan ejercicios de respiración y motrices que ayudan a la concentración de los alumnos en la clase de educación artística, después el profesor dará las indicaciones del tema a tratar así como la actividad artística o dinámica de reforzamiento a desarrollar, una vez establecido lo anterior comienza la exposición que debe durar 15 ó 20 minutos que es el tiempo en que se utilizará potencialmente el material didáctico. Posteriormente se les explica a los alumnos la actividad que deben desempeñar; mientras ellos trabajan, el profesor revisa los materiales o la tarea, responde dudas y da otras especificaciones para así llegar al final de la sesión.

6. Presencia de instrumentos didácticos que sirvan de apoyo

Televisión, reproductor de DVD y una radio grabadora.

7. Aula

7.1. Tipo del aula

No es un salón exclusivo a Educación Artística ya que en él se imparten el resto de las materias.

7.2. Medidas del aula donde se presenta la clase

4.0 m x 6.20 m

7.3. Objetos que se encuentran en el aula

Un pizarrón verde, escritorio del profesor, pupitres individuales para los alumnos con unión de mesa y silla, y un estante.

7.4. Reglamento del aula

No se pueden hacer perforaciones, ni adherir papeles en las paredes. No mover las bancas para evitar ruido en el piso de abajo.

8. Materiales didácticos similares

"Flash Cards". Se utilizan para reforzar el vocabulario, por lo general cuando se imparte un idioma como el inglés. Consisten en unas fichas que se dividen en dos mitades, la primera presenta un dibujo como por ejemplo una mesa, y en la otra mitad se encuentra la palabra que hace referencia a la ilustración. Sus medidas varían desde los 6 x10 cm. hasta 10x20 cm. Están impresas en diversos materiales como caple, opalina y estireno.



Rotafolio. Para presentar una o varias ideas en forma simple y directa, el rotafolio en sus diversos aspectos es una excelente ayuda para todos los niveles de la instrucción. Consiste en una serie de gráficas, ya sean éstas dibujos, diagramas o fotografías, las cuales son mostradas una después de la otra, con las descripciones y discusiones relativas a cada imagen. Se elabora con un conjunto de hojas de papel que están unidas en la parte superior por medio de un broche o un pegamento (para que puedan ser dobladas o desprendibles) a una base de cartón que se puede colgar en la pared o colocarse en un tripie. Aparte de que el uso básico del rotafolio es la presentación de ideas en secuencia, la forma en que está elaborado permite ser fácilmente almacenado como un material gráfico de suma importancia.¹⁸⁹

9. Elementos que conformarán el material didáctico

-Láminas ilustrativas (ilustraciones que narren la biografía del artista, y que presenten sus principales obras).

¹⁸⁹ Kent, Richard. **Op. Cit.** P. 164.

9.1. Láminas Ilustrativas

9.1.1. Número de láminas que se requieren.

Aproximadamente 30

9.1.2. Medidas

Cada una de 56 x 43 cm. aproximadamente, para permitir una correcta visibilidad.

9.1.3. Materiales:

Los materiales que por su naturaleza se consideran como posibles para que funcionen como sustrato de las láminas ilustrativas serían:

- Estireno
- Caple
- Opalina
- Couché

9.1.3.1. Medidas

9.1.3.2. Puntos o gramaje

9.1.3.3. Costos

9.1.3.4. Durabilidad

9.1.3.5. Colores

9.1.3.6. Uso

9.1.3.7. Impresión

En las siguientes tablas se presentan sus principales características, mismas que ayudarán a reconocer los aspectos favorables o inconvenientes de su uso. Cabe aclarar que las medidas y precios son por menudeo y que pueden variar según la abastecedora papelería por lo que los datos que se presentan son un promedio o aproximación de las diferentes papelerías que fueron consultadas de forma directa, por catálogos o por internet.

Material para: Láminas ilustrativas							
Material	Medidas	Puntos (calibre)	Costo	Colores	Durabilidad	Uso	Impresión
Estireno	76x120 cm.	60	\$67.00	Blanco	Alta	Para elaboración de fichas, señalizaciones, anuncios, etcétera	-Corte de vinil autoadherible (calcomanía) -Serigrafía -Offset
		40	\$44.85				
		30	\$33.50				
		20	\$22.50				
	120x152	30	\$67.00				
Aspecto favorable: Es muy resistente							
Aspecto inconveniente: Su costo es elevado							

Material para: Láminas ilustrativas							
Material	Medidas	Puntaje	Costo	Colores	Durabilidad	Uso	Impresión
Caple	71x125 cm.	12 ptos.	\$ 5.51	-Cara blanca reverso café	Media pues corre el riesgo de doblarse fácilmente o mojarse.	Publicitario (cartelones), empaque, etcétera.	Offset Serigrafía
		14 ptos.	\$ 5.89				
		16 ptos.	\$ 6.49				
		18 ptos.	\$ 6.87				
		20 ptos.	\$ 7.41				
		22 ptos.	\$ 8.10				
		24 ptos.	\$ 8.72				
	90x125 cm.	12 ptos.	\$ 6.99	-Cara blanca reverso blanco			
		14 ptos.	\$ 7.47				
		16 ptos.	\$ 8.21				
		18 ptos.	\$ 8.71				
		20 ptos.	\$ 9.39				
		22 ptos.	\$10.29				
		24 ptos.	\$11.03				
Aspecto favorable: Tiene cierta rigidez							
Aspecto inconveniente: Se maltrata y su apariencia le restaría presentación a las láminas ilustrativas.							

Material para: Láminas ilustrativas							
Material	Medidas	Gramaje	Costo	Colores*/ Texturas	Durabilidad	Uso	Impresión
Opalina	57x72	225 g/m	\$6.60	C. Firenze Extra blanca	Media	Apto para impresos sociales, tarjetas, ilustraciones, etcétera.	Offset Serigrafía Impresión digital
	57x87	225 g/m	\$6.60				
	57x72	225 g/m	\$6.60	C. Sirius Satinada			
	57x87	225 g/m					
	57x72	210 g/m	\$6.60	C. Torino			
<p>Nota: * Todas las opalinas son de color blanco. También existe opalina con diferentes grabados, tanto en papel como en cartulina pero no se mencionan ni sus medidas ni sus gramajes ya que por su textura no sirven al material didáctico que se diseñará.</p>							
Aspecto favorable: Da una buena presentación a los impresos.							
Aspecto inconveniente: Requiere de algún otro material que le sirva de protección.							

Material para: Láminas ilustrativas							
Material	Medidas	Gramaje	Costo	Colores	Durabilidad	Uso	Impresión
Couché	61x90 cm.	200 g/m	\$3.80	Blanco	Media	Carteles, tarjetas, láminas, empaques, etcétera.	Offset Serigrafía Impresión digital
		250 g/m	\$4.73				
		300 g/m	\$5.70				
Aspecto favorable: Da una buena presentación a los impresos.							
Aspecto inconveniente: Se maltrata por lo que requiere de algún otro material para protección.							

9.1.4. Lugar donde se colocarán las láminas

Se podrían colocar en el pizarrón con imanes, pero algunos no son magnéticos, se necesitaría de cinta adhesiva como se mencionó anteriormente pero estos materiales maltratarían las láminas además de que representaría otro costo extra y sería muy incómodo para el profesor estar cortando pedazos de estos adhesivos.

9.1.5. Medio de transportación

Se deben transportar fácilmente para que no estorben y no se maltraten

9.1.6. Lugar de almacenamiento

Debido a que no hay un salón exclusivo a la materia o un locker el profesor deberá llevarlas consigo en cada clase.

10. Otras especificaciones

Se debe establecer un medio adecuado para colocar las láminas

- **Análisis de datos:**

Se empezará por analizar las cualidades de los posibles materiales¹⁹⁰ para encontrar el que funcione mejor para realizar las láminas ilustrativas, posteriormente la fase de creatividad se dedicará al diseño de las ilustraciones y al perfeccionamiento del material didáctico en general.

A continuación se establece el análisis de cada material basándose en las tablas presentadas en la fase de recopilación de datos:

¹⁹⁰ Se recuerda que las características de los materiales aquí presentados fueron recopiladas tanto de catálogos como de visitas a papelerías, por lo que puede haber alguna variación. Los precios son por unidad.

Análisis del material para las láminas ilustrativas							
Material	Ventajas y Desventajas		Medio de colocación			Medio de transporte	
			Imanes	Cinta adhesiva	Riel del pizarrón		
1. Estireno	Aunque el estireno es un material muy durable su costo es muy elevado.		Aunque son muy prácticos a veces no soportan el peso del material al que deben sostener (esto sucedería con el estireno) además algunos pizarrones no son magnéticos.	Es un medio poco práctico y que a largo plazo resulta un costo extra. En caso de emplear papel o cartón para las láminas ilustrativas éstas se maltratarían.	No permitiría una adecuada visibilidad y constantemente se caerían las láminas ilustrativas.	Estuche o Folder	
2. Caple	Este material aunque tenga cierta rigidez, se maltrata con facilidad, además su apariencia no favorece a la calidad del material didáctico pues se utiliza más para empaques.						
3. Opalina	Es un material con cierta rigidez y su costo no es muy elevado.	Tanto la opalina como el couché son más baratos que el estireno y tienen mejor apariencia que el caple, ya que una de sus cualidades es su color blanco por ambas caras que le otorga una buena presentación con una diversidad de gramajes para proporcionar rigidez, sin embargo no deja de ser un papel que corre el peligro de maltratarse (doblarse, mojarse, ensuciarse, etcétera) por lo que requerirá de algún otro material que lo cubra y proteja.					<p>Medio de Colocación + Medio de Transporte= Carpeta Portaláminas</p> <p>Si se utiliza opalina o couché podría emplearse una carpeta portaláminas que funcione como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -un álbum que por tener sobres protectores proteja las ilustraciones y permita su intercambio sin perder la continuidad. Además podría adaptarse para permitir la presentación de otros temas. - un tripe ya que al estar encuadernado sus pastas le ayudarían a sostenerse y a transportarse. <p>Podría colocarse sobre el escritorio o en un caballete.</p>
4. Couché	Puede tener acabado brillante o mate. Considero que sería una buena opción como sustrato de las láminas ilustrativas.						

Este análisis de datos ha permitido confirmar un detalle más para la realización de este material didáctico, el medio de colocación y transporte de las láminas ilustrativas por lo que a continuación se presentan diferentes propuestas para resolver esta cuestión.

Propuesta 1: Láminas y estuche

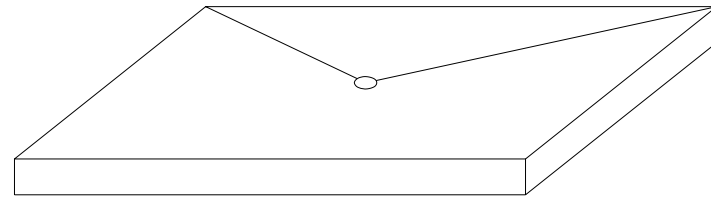
LÁMINA ILUSTRATIVA



Materiales posibles:

Estireno
Caple
Opalina
Couché

ESTUCHE



Materiales posibles:

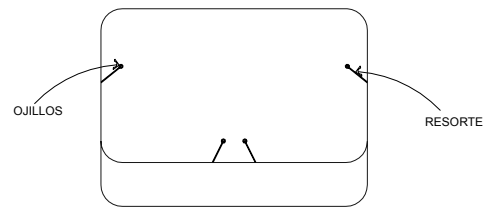
Polipropileno

Propuesta 2: Láminas y Folder

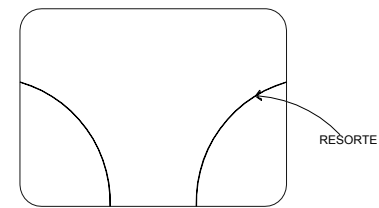
LÁMINA ILUSTRATIVA



FOLDER 2 :



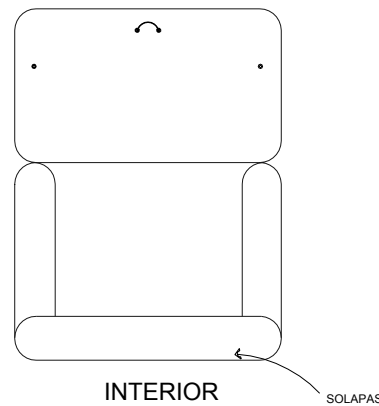
ADELANTE



ATRÁS

Materiales posibles:

Estireno
Caple
Opalina
Couché



INTERIOR

Materiales posibles:

Polipropileno
Caple

Propuesta 3: Láminas y Carpeta portaláminas

3.1 . Carpeta portaláminas y postes

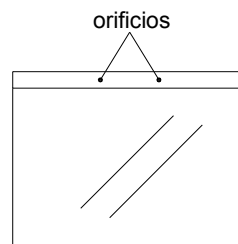
LÁMINA ILUSTRATIVA



Materiales posibles:

Opalina
Couché

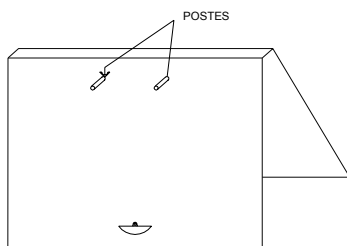
SOBRE



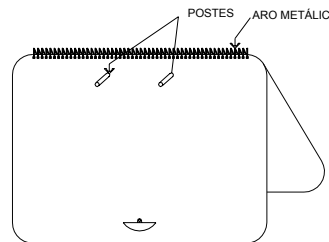
Materiales posibles:

Mica P.V.C
Celofán

Opción A . Doblez y postes



Opción B . Engargolado y postes

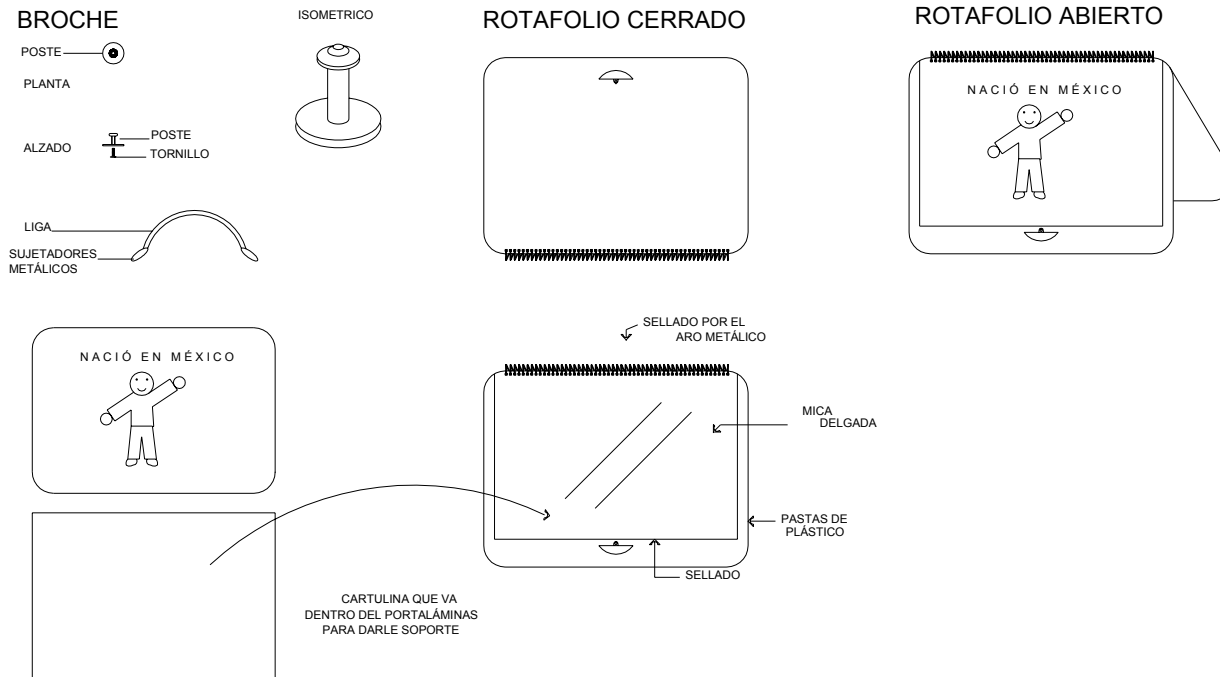


Materiales posibles:

Polipropileno

Propuesta 3: Láminas y Carpeta portaláminas

3.2 . Carpeta portaláminas con engargolado completo



Se ha convenido elegir la propuesta número 3.2, es decir, la carpeta porta láminas, Ésta podría diseñarse similar a una carpeta o un álbum de fotografías en cuyo interior se encuentran sobres protectores transparentes de mica o celofán para introducir ilustraciones o fotografías, de esta forma las láminas ilustrativas se podrían emplear con orden ya que dichos sobres estarían encuadrados permitiendo su libre intercambio, además de que serviría para su efectivo almacenamiento y transporte. Enseguida se presentan las características de los posibles materiales para realizar la carpeta portaláminas (se continua con la numeración de la lista que se manejo en la fase de recopilación de datos).

10. Carpeta porta láminas

10.1.1. Materiales

10.1.1.1. Medidas

10.1.1.2. Puntos o gramaje

10.1.1.3. Costo

10.1.1.4. Durabilidad

10.1.1.5. Colores

10.1.1.6. Uso

Material para: Carpeta portaláminas							
Material	Medidas	Puntos (calibre)	Costo	Durabilidad	Texturas	Colores	Uso
Polipropileno	58x90 cm.	20	\$16.90	Alta	rayas	Traslúcido: -cristal -azul -humo -morado -amarillo -rojo -azul cyan -verde	Recomendado para pastas, folders, separadores, rótulos, empaques, etcétera.
		23	\$25.90		arenado	Opaco: -blanco -vino -gris oscuro -azul medio -plata -azul oscuro -negro -púrpura -amarillo -verde claro -naranja -verde oscuro -rojo	
		16	\$14.20			Transparente	
Aspecto favorable: Es un material resistente con gran variedad de puntajes y colores.							
Aspecto desfavorable:							

Material para: Carpeta portaláminas						
Material	Medidas	Puntos (calibre)	Costo	Durabilidad	Colores	Uso
Pressboard	61x91 cm.	10	\$28.15	Media	Amarillo Rojo Gris Negro Azul marino y cielo Verde Ciruela café	Recomendado para pastas, folders, separadores, rótulos, empaques, etcétera.
Aspecto favorable: Se puede emplear para formar las pastas de la carpeta						
Aspecto inconveniente: No es muy durable por lo que se necesitaría renovar el material.						

Material para: Sobre protector de láminas						
Material	Medidas	Puntos (calibre)	Costo	Durabilidad	Colores	Uso
Mica PVC	56x100 cm.	7	\$11.00	Media	Transparente	Cualquier tipo de uso escolar, artes gráficas e industrial (como materia prima en diversos empaques).
		5	\$8.60	Media		
		3	\$5.15	Baja		
Este material se puede encontrar con grosores de 10, 15 y 20 puntos.						
Aspecto favorable: brinda protección a la lámina ilustrativa al formar una especie de sobre.						
Aspecto inconveniente:						

Material para: Sobre protector de láminas						
Material	Medidas	Gramaje	Costo	Durabilidad	Colores	Uso
Celofán (Cellophan)	90x100	30 g/m	\$3.40	Baja	-Dulce: Transparente Rojo -Impermeable transparente -Impermeable: Azul Verde Amarillo Rojo -Metalizado	Cualquier tipo de uso escolar e industrial.
	100x120		\$4.90			
Aspecto favorable: Brinda protección a la lámina ilustrativa al formar una especie de sobre.						
Aspecto inconveniente: Se rompe con facilidad						

Análisis del material para las pastas de la Carpeta portaláminas				
Material	Ventajas y Desventajas	Medio de colocación	Medio de almacenamiento	Observación
1. Polipropileno	Por sus cualidades es un material muy apto para formar las pastas de una carpeta o cuadernillo. Por su costo, su resistencia, sus medidas y sus diferentes colores y texturas lo hacen un buen candidato para emplearlo en este proyecto.	En caso de no contar con un caballete o un tripié las pastas podrán funcionar como éste sobre el escritorio.	Como tendría la forma de una carpeta o un portafolio no estorbaría ni necesitaría de un gran espacio para su almacenamiento, además de que se transportaría muy fácilmente.	Las pastas estarán unidas entre si por un arillo metálico (engargolado) o por medio de postes.
2. Pressboard	Es un material que corre el riesgo de maltratarse fácilmente.			

Análisis del material para los sobres protectores de las láminas ilustrativas		
Material	Ventajas y Desventajas	Medio de colocación
1. Mica	Es un material ideal para proteger a las láminas ilustrativas.	Los sobres estarán sujetos a las pastas de la carpeta por medio de un arillo metálico (engargolado) o utilizando postes.
2. Celofán	Este material es más delicado pues se rompe con mayor facilidad.	

- **Creatividad:**

En esta fase se presentan los enunciados principales que contendrá el guión de clase y a su vez las ilustraciones que se deberán realizar para conformar las láminas ilustrativas que narren la biografía del artista seleccionado sobre el cual se desarrollará la clase de arte y por lo tanto el material didáctico.

Enunciados para conformar la narración

A partir de haber leído la biografía del Dr. Atl¹⁹¹, se seleccionan las ideas principales para conformar una lista o guión que servirá para redactar los enunciados que acompañarán las ilustraciones que irán en las láminas. La idea es conformar la historia a partir de imágenes que incluyen un breve enunciado que refuerce el aspecto verbal. De esta forma se fomenta el interés de los alumnos, se favorece su memoria a largo plazo e incluso aprenden a redactar un resumen mediante la identificación de las ideas principales. El profesor al emplear este método hace más amena su clase evitando el dictado o la escritura en el pizarrón del tema que se está estudiando.

Al utilizarse imágenes en el proceso de enseñanza-aprendizaje deben considerarse los siguientes puntos:¹⁹²

1. El profesor debe dar una introducción general a las imágenes de manera que cada alumno esté enterado de lo que tiene que observar. El profesor, al señalar cosas específicas para que las busquen deberá tener la atención total de la clase y estar seguro de que han sido vistas y apreciadas.
2. Las imágenes deben titularse. El encabezado es otra ayuda de refuerzo adicional.
3. Se deben usar las imágenes necesarias ya que si se excede su número pueden reducir el aprendizaje.
4. Es recomendable exponer cada imagen el tiempo necesario para que los alumnos la observen bien, pero el profesor debe ayudar a sus alumnos a identificar los elementos importantes de ésta.
5. Se hacen preguntas acerca del contenido de las imágenes. Esto ayudará a los alumnos a sintetizar y a elevar el tema, es decir, si se conectan los conocimientos previos del alumno a la nueva información que se presenta se favorece a la creación de un aprendizaje significativo.
6. Se estimulará el interés haciendo que los alumnos copien, tracen o recorten las imágenes, o bien que las vuelvan a interpretar con sus propios dibujos; se les alentará haciendo que formen sus propias colecciones; seleccionándolas, montándolas en un álbum y titulándolas.





A continuación la lista de las ideas principales, los enunciados y los bocetos de las ilustraciones.





¹⁹¹ Para obtener información acerca de la biografía del Dr. Atl se consultaron las siguientes fuentes:


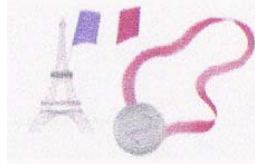
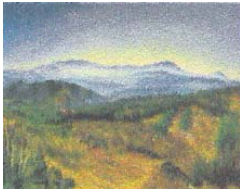

A) **Revista Saber Ver, arte y recreación para toda la familia**, publicación bimestral editada y publicada por la Fundación Cultural Televisa, A. C., con la colaboración artística y técnica del Centro Cultural /Arte Contemporáneo, A. C.; número 15, agosto-septiembre de 1998.





B) Espejo, Beatriz. **Dr. Atl. El paisaje como pasión**. Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. México, 1994.





¹⁹² V. Kent, Richard. **Op. Cit.** P. 178 y 179.




Enunciado/ Imagen	Guión
<p>1. Su nombre era José Gerardo Murillo.</p> 	<p>Prefería que le llamaran Dr. Atl pues su verdadero nombre lo usaba como para referirse a otra persona totalmente diferente a él. Más adelante veremos porque se bautizó así y qué significa.</p> <p>Fotografía: El Dr. Atl hacia 1932 Colección Particular</p>
<p>2. Fue pintor, escritor y político.</p> 	<p>Era una persona muy creativa e inquieta así que tuvo otras profesiones a parte de la de pintor.</p>
<p>3. Le gustaba pintar y estudiar a los volcanes.</p> 	<p>Le encantaban tanto los volcanes que hasta se hizo vulcanólogo para estudiar los de México e Italia.</p> <p>Observación: relacionar con Ciencias Naturales.</p> <p>Obra: Paricutín Atl colors, sobre masonite (123x152 cm.) Col. Particular</p>
<p>4. Nació en Guadalajara, el 3 de octubre de 1875.</p> 	<p>Nació en México en un pueblito que está en Guadalajara, el 03 de octubre de 1875.</p> <p>Observación: relacionar con Geografía y hacer una ubicación histórica de acuerdo al año que se está mencionando.</p>




Enunciado/ Imagen	Guión
<p>5. Su familia la formaba sus padres, cuatro hermanos y una hermana.</p> 	<p>Respecto a su familia, sus padres tenían descendencia española, su padre era químico farmacéutico. Tuvo cuatro hermanos y una hermana.</p>
<p>6. Su tío Francisco era un minero aventurero.</p> 	<p>Admiraba mucho a su tío Francisco que era minero. Siempre traía las bolsas con oro y cheques de bancos.</p>
<p>7. Para viajar con su tío se escondió en una canasta.</p> 	<p>Como Atl quería ser igual de aventurero que su tío quiso acompañarlo a un viaje pero su tío no acepto, así que Atl se escondió en una canasta que venía en la carreta, y ahí se fue todo el camino hasta que fue descubierto.</p>
<p>8. Porfirio Díaz, le otorgó mil pesos para que realizara un viaje a Europa.</p> 	<p>Después de que estuvo en la preparatoria comenzó a pintar y tanto interesaron sus obras que Porfirio Díaz que era el presidente de esa época le dio una beca por \$1000 para que se fuera a estudiar a Europa.</p>

Enunciado/ Imagen	Guión
<p>9. En Roma estudió filosofía y derecho penal.</p> 	<p>Quando llegó a Roma decidió estudiar un doctorado en filosofía y derecho penal. Escribía para un periódico italiano y asistía a manifestaciones.</p>
<p>10. En París recibió una medalla de plata por un <i>Autorretrato</i>.</p> 	<p>Siguió pintando y en un concurso que hubo en París ganó una medalla de plata por un autorretrato. Los autorretratos son obras donde el artista se pinta así mismo.</p>
<p>11. Atl se propuso viajar a pie por todo México para disfrutar de los hermosos paisajes.</p> 	<p>Atl disfrutaba mucho de la naturaleza y tenía gran interés en conocer todo su país así que decidió recorrerlo a pie. Esto lo podemos ver en los hermosos paisajes de sus pinturas.</p> <p>Datos de la obra: Vista del valle de México, hacia Xochimilco, 1956. Técnica mixta sobre celotex (71x103 cm.) Col. Particular</p>
<p>12. Uno de los volcanes favoritos era el Popocatepetl.</p> 	<p>Para poder pintar al Popocatepetl decía que tenía que sacar las nubes a sombrerazos. Varias veces lo escalo, e incluso bajó al cráter ,al que describió como un inmenso horno de ladrillos, apagado.</p> <p>Datos de la obra: El Popocatepetl, la Malinche y el Pico de Orizaba. Técnica mixta sobre masonite (120x245 cm.) Col. Centro Cultural Cabañas, Gobierno del Estado de Jalisco.</p>

Enunciado/ Imagen	Guión
<p>13. Era tal su pasión por pintar volcanes que no le importaba sufrir el terrible frío de las alturas.</p> 	<p>Escribió Atl que para curar las enfermedades del alma no hay mejor remedio que 20 grados bajo cero entre los hielos de la cumbre de un volcán</p> <p>Fotografía: El Dr. Atl pintando en los volcanes Autor: Juan Guzmán Archivo fotográfico Instituto de Investigaciones Estéticas / UNAM</p>
<p>14. Se cambió el nombre cuando viajaba en barco y cayó una tempestad.</p> 	<p>Cuando viajaba en barco de Nueva York rumbo a Europa cayó una terrible tormenta que según él contaba así: "...hasta el capitán se mareó. Tanta agua caray, y yo aquí con este nombre. ¡Me voy a poner <<agua>> en algún idioma!...Me voy a poner <<agua>> en náhuatl. Me puse Atl. Llegué a Roma a la Universidad, me gradué de doctor y volví a París. Me encontré a Lugones, el gran poeta argentino y me dijo: -Eso de Atl, solo, está muy feo: ¿por qué no te pones algún título? -¿Título de qué?-le dije yo-:¿de príncipe, de rey, de qué?... -No, no, un título... -Ah, pues soy doctor en filosofía... Al día siguiente llamamos a los amigos...pusieron una tina y la llenaron de champaña, me desnudaron, me pusieron dentro y me dijeron: <<Tú eres doctor Atl>>."</p>
<p>15. Uno de sus proyectos culturales era la Ciudad Internacional de la Cultura.</p> 	<p>Siempre estuvo interesado en crear una asociación y una ciudad formadas por intelectuales, como artistas y escritores, para lograr una sociedad llena de progreso.</p>
<p>16. Atl participó en la lucha revolucionaria con Venustiano Carranza.</p> 	<p>Atl participó en la lucha revolucionaria apoyando a los obreros y a Venustiano Carranza con el que tiempo después tendría problemas.</p> <p>Fotografía: Carranza y el Dr. Atl en la huerta de Álvarez Colección archivo fotográfico del Centro de Estudios de Historia de México</p>

Enunciado/ Imagen	Guión
<p>17. Se enamoró de Carmen Mondragón.</p> 	<p>En una fiesta conoció a una mujer muy bella llamada Carmen Mondragón, que era muy culta, tocaba el piano, pintaba, y escribía poemas.</p>
<p>18. Atl la bautizó como Nahui Olin</p> 	<p>Atl la bautizó como Nauhi Olin que significa cuatro movimientos o cuarto sol, en náhuatl. Con el tiempo su relación tuvo muchos problemas hasta el punto de encontrarse en la calle y pelearse frente a la gente.</p> <p>Fotografía: Nahui Olin dedicada al Dr. Atl Colección Tomás Zurián Ugarte</p>
<p>19. Atl fue testigo del nacimiento, vida y muerte del Parícutín.</p> 	<p>Otro volcán muy importante para Atl fue el Parícutín pues presencié su nacimiento, vida y muerte. El Parícutín se levantó en un campo de cultivo del pueblo de San Juan Parangaricutiro en Michoacán. El pueblo desapareció cubierto por la lava, pero hubo tiempo de trasladar a la población. El volcán estuvo activo nueve años hasta 1952. La zona afectada tuvo una extensión de 25 km². El cono tiene una altura de unos 450 m y el cráter presenta un diámetro de 250 m y 35 m de profundidad.</p> <p>Obra: Parícutín, 1943</p> <p>Óleo sobre tela (45x100 cm) Colección particular.</p>
<p>20. Tuvo problemas circulatorios en la pierna derecha.</p> 	<p>Debido a que Atl se exponía a los gases tóxicos de los volcanes tuvo problemas circulatorios sobre todo en su pierna derecha complicándose su situación hasta que se la amputaron. Él cuenta: "...después de mi estancia de un año en París, me vinieron una serie de choques nerviosos. Un día tuve un colapso muy fuerte y el doctor Palacios Macedo, que por casualidad llegó a casa, me dijo: <<Usted se está muriendo>>. Me llevó, ¡oh contrariedad!, a una maternidad. Yo creí que iba a tener un niño, pero no, me cortaron la pierna. Salí sin niño y sin pierna...". Pero esto no le impidió seguir llevando su vida normal.</p> <p>Fotografía: En Pihuamo, Jalisco. En busca de Olinka, 1953 Autor: Ricardo Salazar.</p>

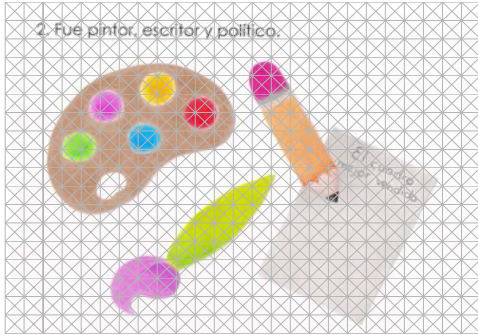
Enunciado/ Imagen	Guión
<p data-bbox="218 261 1003 289">21. El Dr. Atl inventó unos colores, a los que llamó Atl-colors</p> 	<p data-bbox="1016 261 1864 412">El Dr. Atl inventó unos colores, a los que llamó Atl-colors, consistentes en una pasta dura de cera, resina y petróleo que usaba como si fueran colores al pastel. Eran inalterables y se fijaban perfectamente. Parece que nunca dio la fórmula completa. También solía pintar al aire libre, pero luego en su estudio retocaba los cuadros según su fantasía.</p>
<p data-bbox="218 537 1003 597">22. Murió por un paro cardiaco y respiratorio el 15 de agosto de 1964.</p> 	<p data-bbox="1016 537 1864 656">Cuando iba a cumplir 89 años murió de un paro cardiaco y respiratorio. Como fue un excelente artista comprometido con su sociedad y la cultura, fue velado en el palacio de Bellas Artes. El panteón donde descansan sus restos es la Rotonda de los Hombres Ilustres.</p> <p data-bbox="1016 769 1864 813">Fotografía :Dr. Atl. Pintando Autor: A. Pulido. Archivo fotográfico Instituto de Investigaciones Estéticas / UNAM.</p>
<p data-bbox="218 821 1003 849">23. La punta del Popo vista desde un avión, s/f.</p> 	<p data-bbox="1016 821 1871 881">En 1958, Atl escribió un nuevo género del paisaje: el aeropaisaje, que él realizaba desde un avión. Como él decía: “las cimas están abajo”.</p> <p data-bbox="1016 1076 1871 1120">Datos de la obra: Dibujo tonal sobre papel (22 x28.5 cm.) INBA/ Centro Nacional de Conservación y Registro del Patrimonio Artístico Mueble.</p>

Enunciado/ Imagen	Guión
<p data-bbox="233 298 835 326">24. Paisaje de la sierra de Santa Catarina, 1942.</p> 	<p data-bbox="1020 298 1890 448">Desde al menos 1912, Atl había pensado en la sierra de Santa Catarina (está en el sureste de la ciudad de México y separa Chalco y Xochimilco de Texcoco) para la fundación de un “gran centro internacional de investigaciones científicas y un museo arqueológico al aire libre”. Nada de esto se llevó a cabo.</p> <p data-bbox="1020 524 1581 570">Datos de la obra: Atl- color sobre masonite (152x122 cm.) Colección Universidad Autónoma Chapingo.</p>
<p data-bbox="233 574 464 602">25. La nube, 1931.</p> 	<p data-bbox="1020 574 1791 630">En buena parte de los paisajes de Atl, las nubes, casi sólidas, se convierten en el foco del cuadro</p> <p data-bbox="1020 781 1608 824">Datos de la obra: Óleo y atl-colors sobre tela (76.9 x100 cm.) Colección Museo Nacional de Arte / INBA.</p>
<p data-bbox="233 829 646 857">26. El Popo desde Tlamacas, s/f.</p> 	<p data-bbox="1020 829 1770 857">Sus obras y su estilo de pintar describen cómo era su carácter.</p> <p data-bbox="1020 1057 1598 1101">Datos de la obra: Atl colors, sobre masonite (120 x155 cm) Col. Banamex</p>

Diseño gráfico de las ilustraciones

A continuación se expone la descripción de los elementos gráficos que conforman las ilustraciones. Al final de esta descripción se presentan las ilustraciones que fueron diseñadas para este material didáctico.

Descripción del soporte gráfico geométrico de las ilustraciones elaboradas.		
Concepto	Presentación	Justificación
Forma	Rectangular	Al emplear esta forma (que connota acción y estabilidad) se obtiene un mayor espacio para interactuar. Las puntas de las esquinas serán redondeadas para que éstas no maltraten los sobres protectores (elaborados de mica). Con esto también se logrará un soporte cuya forma sea más agradable y suave a la vista del receptor.
Posición	Horizontal	Se logra una mejor distribución de las imágenes y el texto que las acompaña.

Descripción del soporte compositivo de las imágenes de las ilustraciones elaboradas.		
Concepto	Presentación	Justificación
Diagramación	Red 	Consta de una serie de módulos cuadrados que a su vez se encuentran subdivididos por líneas diagonales que se entrecruzan con el fin de ofrecer más puntos de referencia y una mejor distribución del espacio para las imágenes que conforman las ilustraciones.

Descripción de las imágenes de las ilustraciones elaboradas.		
Concepto	Presentación	Justificación
Técnica	Lápiz de color para las imágenes y gises pastel para los fondos.	Los lápices de color resultan apropiados para el dibujado, sombreado y rayado, y junto con los pasteles que se emplean para efectos lineales, masas de color y complejas texturas, se logra una combinación bastante agradable y práctica.
Representación	Estilizada	<p>Se eligió este nivel de representación debido a que atrae más la atención de los alumnos (en este caso de nivel primaria) y permite que comprendan mejor el discurso que se les expone.</p> <p>Son imágenes sobrias fáciles de identificar que permiten apreciar y distinguir las obras y fotografías del artista.</p> <p>En el nivel abstracto los alumnos se enfocarían a identificar los elementos que conformarían las ilustraciones y se olvidarían del mensaje educativo.</p> <p>Es probable que tanto las imágenes como el guión se tengan que adaptar de acuerdo al grado escolar en donde se presentan, sin embargo, en ello consiste la didáctica, en adaptar el material didáctico a las necesidades del usuario.</p>
Significado	Educativo	Para lograr un aprendizaje significativo.
Función	Didáctica	

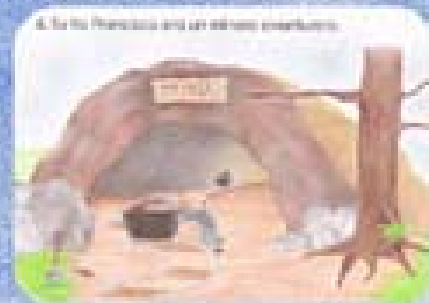
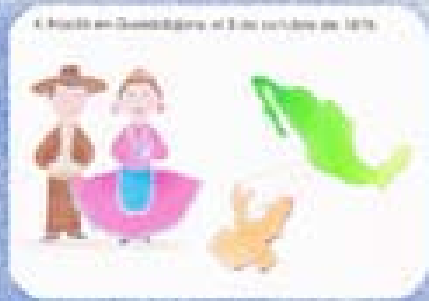
Tipografía

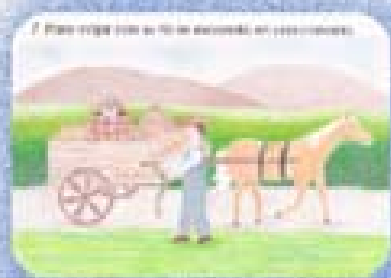
Fuente	Enunciado	Observaciones
Berlin Sans FB	1. Su nombre era José Gerardo Murillo.	Aunque todos los caracteres de esta fuente son reconocibles para los alumnos hay dos inconvenientes que hacen ver a la escritura como compacta o apretada: 1.El contrapuzón que es estrecho. 2.El espacio reducido del interletrado.
Comic Sans MS	1. Su nombre era José Gerardo Murillo.	Aunque esta fuente connota libertad y confianza resulta un tanto informal.
Century Gothic	1. Su nombre era José Gerardo Murillo.	El contrapuzón de estos caracteres es extendido lo que le da la cualidad a esta fuente tipográfica de ser muy legible y estética.
Verdana	1. Su nombre era José Gerardo Murillo.	Este tipo de fuente contiene una anatomía de la letra "a" que para los niños de 1er y 2do año de primaria es un tanto difícil de identificar y aceptar en su lectura y escritura.

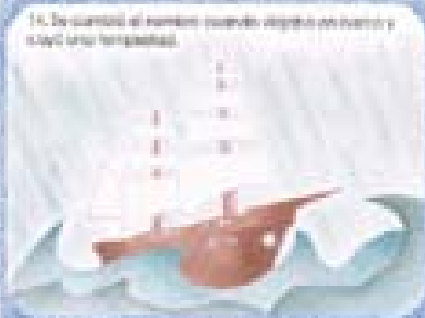
Descripción de la tipografía seleccionada		
Concepto	Presentación	Justificación
Fuente	Century Gothic	Es más legible permitiendo una lectura de fácil comprensión.
Color	Negro	Para una mejor distinción entre las imágenes y el texto que acompaña a cada una.
Tamaño	58 puntos	Con el objetivo de una correcta visibilidad y distribución del espacio entre el texto y la imagen. Con este puntaje se obtienen dos renglones que son suficientes para una buena legibilidad.
Alineación	A la izquierda	Para lograr una mejor distribución del texto.

Caracteres de la fuente Century Gothic

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 0123456789 *!"#\$%&/()=?¡ê""+{ }, ; : .







- **Materiales y tecnología:**¹⁹³

Se presentará la lista general de los materiales finales que se utilizarán.

Sobre protector

Una vez conformado el guión de clase, se establece que el número total de ilustraciones es de 26, o sea que se necesitan 26 sobres protectores, pero la carpeta porta láminas incluirá en total 36 sobres en caso de presentar otro tema que requiera de más ilustraciones.

Número total: 36

Medidas: 48 x 56 cm.

Características del material a emplear:

-Mica PVC

-Puntaje 7

-Color transparente

Soporte

Como habrá 36 sobres protectores se necesitan 36 soportes

Número total: 35

Medidas: 46 x 54 cm.

Características del material a emplear:

-Cartulina Bristol

-Gramaje de 240

-Color Blanco

Láminas ilustrativas

En total son 26 ilustraciones de las cuales: 12 son dibujos, 8 son reproducciones de algunas obras del artista, y 6 son fotografías.

Número total: 26

Medidas: 46 x 54 cm.

Características del material a emplear:

-Couché

-Gramaje de 200

-Color Blanco

¹⁹³ La cotización aquí presentada corresponde a precios por menudeo. Los precios son aproximados.

Pastas de la carpeta

Número total: 2

Medidas: 58 x 74 cm.

Características del material a emplear:

-Polipropileno

-Puntaje de 23

-Textura arenada opaca. Se decidió que el material fuera ópaco para resguardar mejor las ilustraciones y mantener en expectativa el tema de la clase.

-Color azul oscuro. Como la carpeta portaláminas será transportada por el profesor se eligió el color azul oscuro porque es connota integridad, respeto, formalidad y confianza.

Engargolado

Número total: 1

Medidas: 74 cm

Formato: Horizontal

Material: Metal

Broche

Tipo poste de dos piezas, con rosca, base plana y cabeza redonda.

Número total: 1

Medidas: 0.9 cm. de diámetro

1.0 cm. de alto

- **Experimentación:**

Se han puesto a prueba los materiales seleccionados, supervisando medidas y funcionamiento en conjunto para la realización del material didáctico.

- **Modelos:**

Enseguida se presenta la muestra de la carpeta portaláminas.



- **Verificación:**

El material didáctico se pondrá a prueba en una clase para supervisar su funcionamiento.

- **Dibujos constructivos:**

En esta fase se encuentran los planos constructivos de las láminas ilustrativas y la carpeta porta láminas.

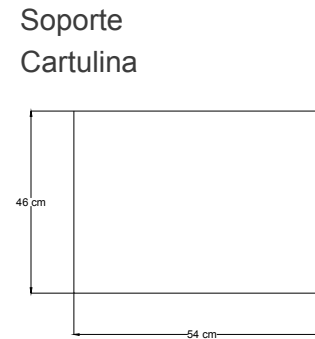
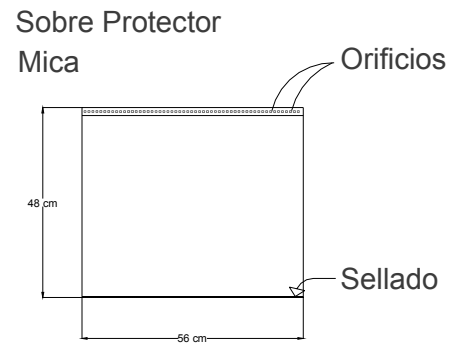
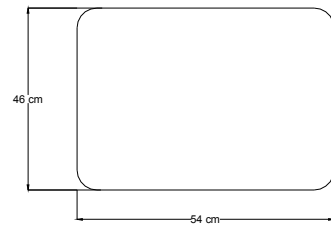
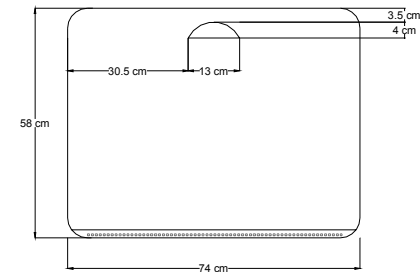
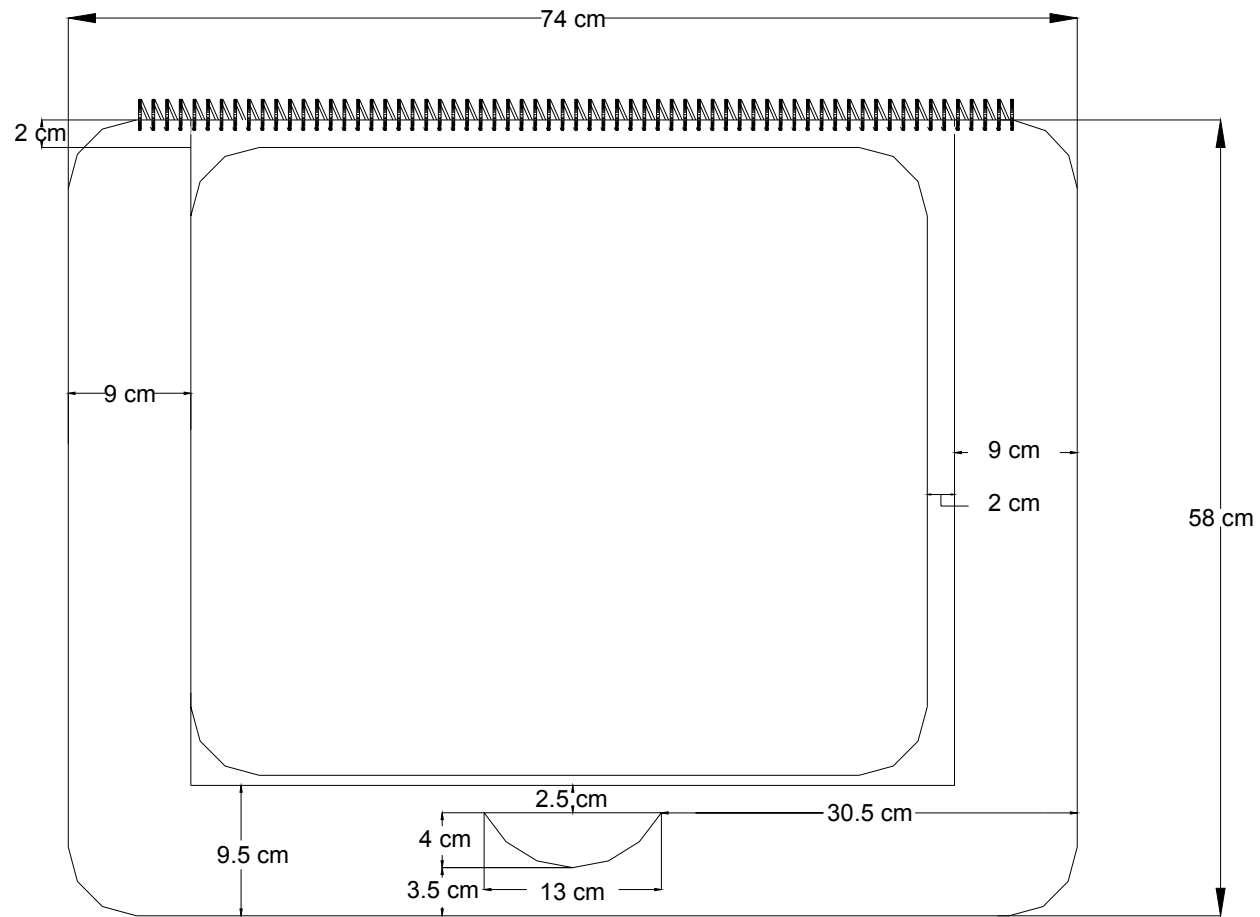


Lámina Ilustrativa
Couche



Pastas
Polipropileno





- **Solución:**

Al seguir cada una de las fases de la metodología elegida para realizar el material didáctico se logra orden, coherencia, y una supervisión constante de cada uno de los elementos necesarios para cubrir con las necesidades de este proyecto.

A manera de conclusión...

Actualmente uno de los principales desafíos a los que se enfrentan los profesores (en cualquier nivel escolar) es motivar e interesar a sus alumnos a aprender. Cuando hay interés por aprender hay disposición y esfuerzo.

Muchos estudiantes tienen una visión negativa del aprendizaje considerándolo como una imposición, un fastidio, un requisito pasajero para aprobar alguna materia. Para enfrentar y cambiar esta situación los docentes ahora cuentan con muchos elementos teóricos y prácticos para favorecer el aprendizaje de sus alumnos. El aprendizaje significativo puede cumplir con esta meta.

El aprendizaje significativo:

-Considera que el aprendizaje es construcción de conocimiento donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente. Por tanto, para que se produzca un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, “construyendo”, de manera sólida, los conceptos, interconectándolos los unos con los otros en forma de red de conocimiento.¹⁹⁴

-Favorece a que el docente ofrezca un trabajo más variado y atractivo.

-Permite que los alumnos dirijan su atención, energía y creatividad hacia el aprendizaje.

Por lo tanto: **Aprendizaje significativo = aprendizaje verdadero = aprendizaje a largo plazo.**

Para que los profesores enriquezcan sus clases y fomenten la curiosidad intelectual de los alumnos, aprovechando y desarrollando sus capacidades y habilidades, se requiere del empleo de materiales didácticos atractivos y diversos que refuercen los procesos de enseñanza- aprendizaje.

*“El alumnado tiene una capacidad inagotable de crear, por lo que es necesario utilizar el potencial enorme de la persona, la teoría del aprendizaje significativo viene a potenciar esta cualidad humana. Los materiales, los recursos diversificados y atractivos son una fuente potente de motivación y potencian el interés por aprender”.*¹⁹⁵

¹⁹⁴ Ballester, Antoni. **Op.cit.** P. 16

¹⁹⁵ **Ibid.** P. 20

Es en el diseño y la elaboración de materiales didácticos donde intervienen diversas disciplinas, como por ejemplo, la psicología, la pedagogía y el diseño gráfico, es decir, hay una acción multidisciplinaria.

El área del material didáctico abre todo un universo en donde el diseñador gráfico es capaz de ofrecer valiosas aportaciones para optimizar la calidad del ámbito educativo, pero así como tiene mucho que ofrecer también tiene mucho que aprender.

En la FES Acatlán el área del material didáctico al igual que las demás preespecialidades se rige bajo los siguientes principios:

Concepto

El diseño gráfico es la disciplina que encauza la facultad de generar formas gráfico- expresivas para satisfacer necesidades de comunicación visual por medio de ideas y conceptos que representen y emitan sensaciones, emociones, información y conocimiento, ello a través de procesos metodológicos y técnicas instrumentales e interacción con la creatividad y la innovación para la consecución de una sociedad más justa, culta y productiva.

Misión

Formar como parte integral diseñadores gráficos profesionales con espíritu crítico y propositivo capaces de crear comunicación visual y audiovisual, ponderando la investigación, la cultura, la innovación el compromiso social y los valores de nuestra Facultad.

Visión

Ser constancia de calidad y excelencia, asegurando el desarrollo académico y competitivo, una formación integral de nuestros estudiantes y el reconocimiento nacional e internacional por la investigación, la vinculación, el posicionamiento profesional y la propuesta técnica y metodológica en la divulgación del Diseño Gráfico.

Por lo tanto los diseñadores gráficos de la FES Acatlán conscientes de su **realidad histórica** y su constante transformación, poseedores de un gran potencial **creativo** con acciones **inter y multidisciplinarias**, son sujetos **críticos** cuyos conocimientos se encauzan al desarrollo de una **sociedad más justa, culta y productiva**.

Conclusión general

Después de haber investigado, estudiado y expuesto diferentes temas ha llegado la parte final de este proyecto. Ha sido una gran satisfacción el haber desarrollado esta tesis que es como el mismo Diseño Gráfico polifacética e inagotable. Durante su desarrollo se procuro aprovechar los conocimientos del Diseño Gráfico conjugándolos con aportaciones de otras áreas. Originalmente creí que el problema a solucionar era el diseño de un material didáctico para una clase a nivel primaria pero en realidad el verdadero reto fue que esta investigación no se limitara al enfoque exclusivo del Diseño Gráfico.

Los conocimientos teórico-prácticos de esta disciplina se lograron contextualizar con el arte, la educación, la historia, la economía, la política hasta con la filosofía ofreciendo no solo simples conceptos sino descripciones y análisis de realidades complejas. En esta interacción disciplinaria se ofrecen respuestas no sólo a la pregunta del *¿Qué?*, sino también del *¿Cómo?*, el *¿Por qué?*, y el *¿Cuándo?*.

Se ha demostrado que el diseñador gráfico debe ser un sujeto no solo con ideas creativas sino también de poseer un pensamiento complejo, analítico y propositivo que tenga siempre presente la transformación constante y desafiante de su contexto. Por ello siendo la UNAM una de las instituciones educativas más dignas y nobles de México y la FES Acatlán una de sus escuelas multidisciplinarias, considero importante enfatizar una vez más la urgencia de actualizar el plan de estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico, y esto obviamente incluye la optimización de la impartición de la preespecialidad de Material Didáctico.

Esta área que ha sido poco valorada, ofrece un gran potencial al abrir nuevos campos de estudio y por supuesto laborales, en los cuales el diseñador gráfico puede encauzar todos sus conocimientos para consolidar materiales didácticos más accesibles y eficientes.

Si bien es cierto que el material didáctico de este proyecto de tesis corresponde al área infantil cabe aclarar que el área de Material Didáctico no sólo se limita a esta categoría y por lo tanto sería muy interesante analizar el diseño, elaboración, desarrollo y empleo de estos recursos educativos a nivel licenciatura, por ejemplo en la misma carrera de Diseño Gráfico donde existen materias (por ejemplo: semiótica, historia del arte y del diseño, psicología del diseño, entre otras muchas más) que podrían aprovecharse al máximo con el apoyo de un buen material didáctico.

Es así como en esta tesis se presenta el vínculo Arte- Educación- Diseño Gráfico ubicado en el contexto de la globalización, demostrando una de las tantas aportaciones que el Diseño Gráfico puede y debe ofrecer. Sin lugar a duda aun quedan muchos vínculos más por explorar.

Anexo

El siguiente **Anexo** sirve para ampliar la información presentada en esta tesis, y se divide en dos partes:

La primera parte se titula **Anexo Documental** donde se encuentran textos de diversas fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas que complementan y ejemplifican algunos elementos descriptivos de los temas desarrollados en el presente trabajo.

El segundo anexo, se nombra **Anexo Biográfico** ya que durante la realización y desarrollo de este trabajo de investigación me ví en la necesidad de consultar autores de diversas áreas para que con sus conocimientos y opiniones pudiera lograr una formación más objetiva y multidisciplinaria tal y como lo representa esta tesis.

Considero que al encontrar citas importantes de algún autor respecto a un tema que ayuden en nuestra investigación, conviene también saber quién es dicho personaje, su trayectoria y algunos otros aspectos de su vida como su nacionalidad, fecha de nacimiento o algún otro dato curioso de su biografía, ya que estos elementos nos servirán para ubicarlo en un contexto histórico así como comprender y valorar sus aportaciones y ¿por qué no?, quizá estimarlo como persona. Por esta razón incluyo este Anexo Biográfico de los principales autores consultados en este trabajo, y aunque hubiera sido de mi agrado presentar a cada uno de ellos decidí exponer la biografía de aquellos a los que constantemente recurrí para sustentar mi tesis.

Con este **Anexo General** se demuestra también que aunque mi tesis corresponde al área de Diseño Gráfico, es necesario el apoyo de otras áreas para concientizarnos de que debemos evitar la construcción de un conocimiento fragmentado en disciplinas que solo entorpece al ser humano en su desarrollo.

Espero que esta sección sea útil al lector, para comprender mejor los temas expuestos en esta tesis, como lo fue para mí.

Anexo documental

MÉXICO: ALERTAN QUE LAS ESCUELAS "PATITO" SON YA UNA PLAGA¹⁹⁶

En México la educación universitaria vive una "patitización" o crecimiento desmedido de universidades *patito* o de *garage*, sean nacionales o del extranjero, lo que está provocando una mercantilización del servicio educativo sin que haya control, pese a que sólo ofrece licenciaturas "fraudulentas", concluye un dictamen del Centro de estudios Sobre la Universidad de la UNAM y la Academia Mexicana de Ciencias (AMC). En los últimos 10 años el número de instituciones de educación superior privadas en México se sextuplicaron, de 650 a más de mil 600 instituciones privadas, informan la AMC y el director del CESU, Axel Didriksson, en el estudio *De la Privatización a la Mercantilización de la Educación Superior*.

Para tener control sobre este sistema universitario recomienda crear un Consejo Nacional de Educación que no sólo autorice el registro de este tipo de instituciones sino que vigile su funcionamiento y realice certificación a todo el sistema universitario privado.

Didriksson afirmó que este organismo autónomo podría "poner orden" a la oferta de los particulares en México, ya que las autoridades no lo han podido hacer. Como prueba reveló la "falta de consistencia" en los cifras del gobierno federal, ya que mientras la Secretaría de Educación Pública muestra unas cifras, la Presidencia de la República en los informes presenta un "maquillaje" que hace ver el crecimiento de la cobertura en ese nivel educativo.

Este primer informe preliminar que presentó el CESU y la Academia del estudio que se editará en dos semanas más, se da a conocer en el momento en el que la comisión de Educación de la Cámara de Diputados realiza un análisis de la iniciativa de propuesta de reforma a la Ley de Coordinación de Educación Superior, que entre otros aspectos propone la regularización en la entrega de reconocimiento de validez oficial por parte de las autoridades educativas.

Apenas la semana pasada, una representación de universidades afiliadas a la Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES) acudió a un foro de discusión con los diputados integrantes de dicha comisión, y ahí planteó que no se apruebe la iniciativa que autorizó el Senado en diciembre de 2005. Entonces, al igual que ahora concluyen la Academia y el CESU, los rectores de universidades como el Tec de Monterrey, la Universidad Iberoamericana, la Universidad de la Américas y la Universidad Tecnológica de México, coincidieron en que la SEP "no debe ser juez y parte" en el proceso de certificación y autorización de escuelas privadas, por lo que sugirieron que se creara una institución autónoma para tal función.

¹⁹⁶ Fuente: <http://firgoa.usc.es/drupal/node/27390>

ADICCIÓN AL TRABAJO ¹⁹⁷



Este mal afecta en su mayor parte a profesionales con altos puestos de entre 35 y 40 años. Utilizan el empleo en forma compulsiva para evitar problemas afectivos en la familia o en la pareja

Los “adictos al trabajo” o workaholics –término que nace en Estados Unidos a partir de su asociación con el término alcoholic- son personas que utilizan su empleo como una manera de escapar de lo temido y transforman su casa en otra oficina.

A diferencia de otras dependencias, la adicción al trabajo logra un consenso familiar y social que –de alguna manera- parece disculpar o por lo menos encubrir esta alteración. “El trabajo está valorado y supone sacrificio generoso y altruista para la subsistencia y progreso familiar. La presión social para conseguir el éxito, el exceso de ambición y la incapacidad para establecer un orden de prioridades entre sus obligaciones laborales son algunas de las principales causas que -sumadas a conflictos afectivos familiares o de pareja- determinan la aparición de esta patología”, explicó el doctor Jorge Franco, jefe de Consultorios Externos del Departamento de Salud Mental del Hospital de Clínicas.

La adicción al trabajo como patología comienza a ser estudiada a partir de los años ochenta con el advenimiento de los yuppies. Un antecedente de esta enfermedad es el síndrome de Karoshi (o síndrome de Fatiga Crónica). La muerte por Karoshi es repentina y sobreviene como consecuencia de una hemorragia cerebral o insuficiencia cardíaca o respiratoria debido al exceso de fatiga que produce hipertensión. Si bien los psicólogos y estudiosos de las relaciones del trabajo indican que este tipo de compulsión afecta indistintamente a hombres y mujeres, se cree que la mujer logra escapar de esta trampa por su inclinación natural al cuidado de los hijos y la familia.

El perfil del adicto al trabajo es el de un profesional liberal muy perfeccionista, de alto rango y afán de éxito. Se trata de una persona ambiciosa e individualista, con grandes dificultades para trabajar en colaboración con otros. La edad promedio de quienes sufren esta alteración va desde los 35 a 40 años y se ubica especialmente en la clase media–alta. Afecta a mujeres y a hombres de negocios, médicos, abogados y economistas.

¹⁹⁷ Fuente: <http://www.diversica.com/salud/index.pnp>

FUNDACIÓN Y MUSEOS GUGGENHEIM¹⁹⁸



La fundación Solomon R. Guggenheim tiene su origen en la colección particular de obras de arte que este judío multimillonario comenzó hacia los años treinta con pinturas de los antiguos maestros. Sin embargo, en cuanto conoció a Hilla Rebay cambió totalmente la orientación de sus compras dedicándose al arte de vanguardia del siglo XX. Desde 1929 comenzó a adquirir sistemáticamente obras de artistas no objetivos, área en la que fue pionero tanto en el coleccionismo como en el mecenazgo. Conoció y compró obra de Kandinsky, Bauer, Moholy-Nagy, Léger, Delanuy, Chagall, Modigliani, etcétera.

Cuando su colección no cabía en la suite que ocupaba en el hotel Plaza pensó exponerla al público y en 1937 creó la Fundación Solomon R. Guggenheim, destinada a "la promoción, el fomento y la educación en materia de arte y la ilustración del público". Al principio estuvieron colgados en una antigua sala de exposición de automoviles en la calle 54 que Rebay convirtió en un espacio expositivo temporal que se llamó Museum of Non-Objective Painting. En 1943 se empezó a pensar en una sede más amplia y definitiva que se encargó al arquitecto Lloyd Wright. La construcción de este nuevo Museo se demoró por distintos factores y hasta 1959 no se abrió al público. En 1949 murió Solomon R. Guggenheim pero sus sucesores al frente del Patronato continuaron su obra. Actualmente los museos Guggenheim se encuentran en diferentes ciudades del mundo tales como en Bilbao, Nueva York, Venecia, Berlín, y Las Vegas.

¹⁹⁸ Fuentes:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Guggenheim>

<http://canales.elcorreodigital.com/guggenheim/museo/historia.htm>

“NON” A LA FLEXIBILIZACIÓN LABORAL, DICEN LOS JÓVENES¹⁹⁹

Por Eduardo Febbro

París, Miércoles, 08 de Marzo de 2006.



Imposible de evaluar con veracidad la cantidad de jóvenes que ayer salieron a manifestar por las calles de 200 ciudades francesas en contra de un controvertido contrato de trabajo destinado a los jóvenes, el Contrato de Primer Empleo (CPE), adoptado por decreto por el premier conservador Dominique de Villepin.

El CPE es un contrato de trabajo que puede ser interrumpido al cabo de dos años sin que la empresa tenga que dar explicación alguna o pagar una indemnización. Los partidos de izquierda, los sindicatos y, sobre todo, la juventud francesa que se enfrenta a la escasez de puestos de trabajo, impugnan un tipo de contrato que reemplaza la norma vigente, es decir, el CDI, contrato de duración indeterminada que garantizaba un empleo estable y derechos.

“Somos la generación sacrificada, no hay trabajo y, encima, nos quieren ofrecer una condena a la muerte laboral”, decía Claire, una joven de 23 años egresada de una escuela de altos estudios de comercio y sin trabajo desde hace más de un año. “Vivimos con limosnas, con trabajos inestables, sin perspectivas y, como si fuera poco, nos quieren seguir sacrificando con contratos que nos ofrecen un horizonte incierto de apenas dos años”, comentaba Pierre, otro de los jóvenes coléricos encontrados en las calles de París. El desempleo de los jóvenes en Francia es uno de los más altos de la de la Unión Europea.

La situación de los jóvenes de Francia es un verdadero drama social. Por ejemplo, sin un trabajo consecuentemente remunerado y antigüedad laboral es imposible alquilar una casa. Los salarios son bajos, los trabajos inestables, los alquileres prohibitivos y las condiciones para alquilar un departamento son simplemente descabelladas. Alquilar 15 miserables metros cuadrados en París cuesta entre 700 y 900 dólares por mes. Las agencias inmobiliarias exigen que los candidatos ganen cuatro veces el precio de alquiler, lo que es imposible para alguien de esa edad e incluso más y, encima, ponen como criterio selectivo un trabajo “estable”, es decir, con una antigüedad de varios años. Tal como está hoy, el mercado laboral no ofrece ninguna de esas garantías y los jóvenes, sin apoyo familiar, caen en el destructor circuito de la precariedad: sin casas y con trabajitos temporales, mal pagados. Para ellos, el CPE no hace sino institucionalizar un esquema perverso.

¹⁹⁹ <http://www.pagina12.com.ar/diario/elmundo/4-63987-2006-03-08.html>

ESCUELAS TÉCNICAS²⁰⁰

- Grupo CETEC



Diseño Web

Perfil del egresado

Desarrollar habilidades para el diseño de imágenes y la creación de material multimedia y de animación con alto contenido interactivo y de gran impacto visual y auditivo.

Otros cursos

Técnico en sistemas y webmaster

Técnico en computación administrativa y diseño grafico

Office e Internet

Diseño, animación y multimedia

Programación visual

Ensamble, mantenimiento y redes locales

Diseño CAD

Tira de materias

Módulos	Software	Semanas
NÚCLEO BÁSICO	Uso del teclado y mouse y Windows	04
DISEÑO DE ANIMACION	Flash	07
DISEÑO GRAFICO 1	Photoshop	06
DISEÑO GRAFICO 2	Fireworks	04
ADMINISTRADOR DE SITIOS WEB	Dreamweaver	07
		28

²⁰⁰ Fuentes:

CNCI: <http://www.cnci.com.mx/>

CETEC: <http://www.grupocetec.com/dip03.aspx>

- **CNCI**

Diseño Gráfico

Objetivo: Formar asistentes bilingües enfocados en la calidad total del servicio, apoyándose en la más alta tecnología de la comunicación.

Beneficios

- Dispondrás de las mejores licencias de software para tu capacitación y desarrollo.
- Aplicarás en tus diseños los procesos técnicos y creativos más utilizados por reconocidos diseñadores gráficos.
- Contarás con laboratorios donde podrás practicar con la más alta tecnología de Diseño Gráfico.
- Nuestro programa académico es creado en conjunto con reconocidas empresas, por lo que cuenta con gran aceptación en el mundo laboral.
- Tendrás clases de inglés.

PLAN DE ESTUDIOS			
Duración: 1 año 4 meses, con 3 horas de clase diaria/ Se otorga Diploma CNCI y SEP*			
Introducción a la PC			
Introductory Interactive English			
Módulos de informática	Módulos de inglés	Módulos de especialidad	
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de documentos asistidos por computadora • Ilustraciones y diseño de páginas web • Excel en la empresa y en la vida diaria • Diseño de presentaciones de alto impacto • Edición de fotografía digital • Diseño gráfico de animaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Sports • Fashion • Entertainment • Food • Traveling • Office 	<ul style="list-style-type: none"> • Software y lenguajes • Dibujo técnico • Adobe photoshop • Arquitectura de la PC • Elaboración de página web • Formación empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación visual • Diseño e ilustración con Corel Draw • Técnicas de la imagen digital • Diseño e ilustración con Adobe Illustrator • Técnicas de ilustración • Lenguaje gráfico • Tipografía digital • Mercadotecnia y publicidad
*Sólo en unidades incorporadas			

ENTREVISTA AL SOCIÓLOGO ARTURO RAMOS²⁰¹

06 Noviembre 2006

1. ¿Qué función desempeña el arte y el diseño gráfico en la cultura global?

Creo que una de las cosas que se está observando es que, en lo que tiene que ver con **el arte** que sería como **una de las tantas expresiones de lo que es una cultura** que es un concepto mucho más amplio, sí está siendo afectado, transformado, por diversos factores. Por ejemplo, uno: por mucho tiempo se ha pensado que a lo mejor el arte no solamente no se puede vincular fácilmente a la ciencia, a la tecnología en particular sino que inclusive es como su opuesto como un enemigo en muchos sentidos, sin embargo, hoy está siendo también impactado por el desarrollo tecnológico, supón que muchas expresiones artísticas, hoy es difícil desvincularse de las nuevas herramientas, las formas de proyección, difusión, conocimiento, acercamiento y disfrute del arte que representa estos desarrollos tecnológicos, es decir, **muchas cosas se digitalizan**, la misma cultura, de repente la vemos ya sea creada con otro tipo de recursos o bien, transmitida, recreada, proyectada, aprovechada a través de esos medios, entonces todos los componentes económicos, políticos, culturales de la globalización están teniendo efectos en ello como en cualquier otra cosa y obviamente ahí ponen en juego muchas de las raíces que han explicado el arte a través del desarrollo de la humanidad. Si estamos hablando que la globalización entre otras cosas pudiera caracterizarse como la mundialización de la economía, la integración de los mercados mundiales, hay que reconocer que existe un mercado del arte, es decir, para qué se crea el arte, siempre podemos pensar que es **una forma de proyectar una dimensión humana** de forma creativa mediante muchos medios pero lo cierto es que también hoy más que nunca está claro que el arte se vuelve un objeto de consumo y por lo tanto una mercancía por ejemplo cómo se integran los mercados del arte pues hoy sin lugar a duda están globalizados, es decir, rebasan las fronteras nacionales, están en los juegos que se diseñan en los mercados financieros inclusive los nombres de los artistas se convierten en marca, en patentes, y entonces ¿quién es el sujeto que está atrás del arte?, quién es ese ser que proyecta su sensibilidad estética a través de esta área de desarrollo que es el arte?, si hay transformaciones en la superficie por supuesto que hay transformaciones en el fondo entonces **el sujeto que piensa, que imagina, que fantasea, que crea y recrea, que hace cosas, se ve modificado por las circunstancias de su realidad y entonces obvio que el arte mismo, tanto su forma como su contenido empieza a sufrir una serie de alteraciones**. Ahora, me parece que en el diseño gráfico en particular es interesante por que tiene que ver mucho con lo visual y ahí hay una cosa que en el mundo actual tiene que ver con aquello que ya no es tan tangible, como que la realidad virtual se ha convertido en una de las expresiones de la realidad que vivimos del proceso histórico y ¿qué es más impactante en la existencia de una persona? la realidad virtual o una realidad entre comillado objetiva, pues resulta que una realidad virtual, una experiencia que se vive al chatear o establecer nexos con una comunidad no existente físicamente, se vuelve más significativo en la vida de una persona que sus relaciones afectivas, a lo mejor es más impactante en sus valores lo que vive en el chat que lo que vive en su trabajo o en la convivencia con su familia entonces ahí se está componiendo el sujeto, la identidad de él mismo, con una serie de cosas que son intangibles, pero no por ello menos reales. En el mercado la forma en que se coloque publicitariamente una mercancía, hasta una mercancía que sea una idea por ejemplo, un concepto y no un objeto, va a tener una mayor efectividad en el convencimiento del consumidor potencial, entonces **el diseño gráfico**

²⁰¹ Nota: Esta entrevista brindó un gran apoyo para la conformación del Capítulo 2.

empieza a parecer conectado con la publicidad, con la proyección visual de la realidad de manera muy importante y eso también es muy notorio. **El diseño gráfico está cambiando no solamente en el uso que se hace de ello sino hasta las formas en que se desarrolla la disciplina o el área de conocimiento, o el área profesional.** Me refiero a que un diseñador gráfico antes tenía que saber algo de pintura, hoy tiene que conocer los programas de computación que se dedican para ello, la concepción del propio diseño en términos digitales, computarizados, entonces ahí también se ve una alteración de esa formación de su ejercicio y de su efecto social. El diseño gráfico es parte de esa forma donde el ser humano proyecta su creatividad para lograr algún objetivo productivo o económico o ya sea para proyectar su espíritu en una amplitud mucho más grande, entonces **el diseño gráfico si muestra como esa mediación entre la parte artística y la parte más económica, tecnológica,** etcétera; entonces sin duda alguna creo que ambos elementos están sufriendo efectos muy importantes que están modificando su forma de ser en este momento por la globalización y por eso es muy importante que la globalización siempre quede claro, que si fuera simplemente un proceso o un fenómeno económico, o financiero inclusive y nada más, podría tener tan solo un impacto pero sería parcial y limitado pero si entendemos que **la globalización es un fenómeno muy complejo que abarca aspectos tecnológicos, culturales, políticos, migratorios, morales,** etcétera entonces la forma de afectar al arte y al diseño gráfico es en muchos otros sentidos de ahí que sin duda alguna cualquiera que se pregunte ahora ¿qué hace el diseñador?, ¿qué hace al artista?, pues tiene que conocer este contexto que hoy conocemos como globalización y aunque hay mucha resistencia no podemos pensar que la continuidad simplemente de lo que se vivió hace treinta años, yo creo que sí hay cambios muy importantes y detectar lo nuevo de la globalización, los cambios que están sufriendo, es mucho más saludable para la comprensión de las realidades en esta caso del arte y del diseño gráfico.

2. ¿Cómo considera el neoliberalismo al arte y al diseño gráfico?

Siempre hay que hacer una diferenciación entre globalización y neoliberalismo que si no lo hacemos y los confundimos entonces no solamente corremos el riesgo de no entender no solamente el mundo actual sino de no poder forjar propuestas alternativas a lo que de pronto se vive de una manera muy incómoda, desagradable, injusta, opresiva, etcétera, pero no solamente sino que en términos teóricos en realidad no podamos comprender esa complejidad por que la reducimos a realidades mucho más simples, entonces yo entiendo a **la globalización como un proceso histórico** así destaco mucho, estamos hablando que como todo proceso histórico es un proceso que es **construido por los sujetos sociales**, es decir, por todas las personas que habitamos en el planeta, no es algo que se nos impone a la mayoría por parte de los poderosos, sin duda alguna es una realidad desigual opresiva, dominante, excluyente pero se da por la construcción o la participación de todos, una participación en el conflicto, en la contradicción, Y entonces ese proceso histórico es como un contexto donde todos estamos situados y donde cada uno intenta hacer un proyecto de vida personal o colectivo mientras que en el neoliberalismo no es ese mismo proceso, **el neoliberalismo es una estrategia, es un plan, es una serie de medidas que se ponen en juego por parte de un sector poderoso del mundo, es decir, quienes tienen el poder económico y político, llevan a cabo esa estrategia por que lo que buscan es que esta globalización tenga una serie de características,** ¿qué características?, pues **por ejemplo que sea una globalización que siga reproduciendo la desigualdad social pero que además la hegemonía del sector dominante, es decir, que no pierda la fuerza con la cual puede imponer sus intereses, sus políticas por que la globalización podría ser de otra manera podría ser una globalización más abierta, más justa,**

más incluyente, más democrática, más solidaria, pero bueno, la estrategia neoliberal intenta que no sea así, entonces cuando uno entiende que el neoliberalismo es todo un proyecto político que corresponde al interés de un sector muy pequeño pero muy poderoso entonces uno entiende que el neoliberalismo es una forma de intervención que intenta que todas las cosas que hacemos los seres humanos del mundo actual las hagamos en favor de sus intereses y entonces aquí viene, bueno ¿qué es neoliberalismo?. Neoliberalismo es desde toda una **serie de ideas filosóficas**, conceptos que ven al mundo de una manera hasta ciertas medidas muy concretas de políticas públicas, por ejemplo es el imperio de un individualismo utilitario, egoísta, pragmático, significa convencer a la gente de que no hay nada que lo relacione con el otro sino que en aras de la búsqueda de su libertad el individuo tenga que separarse y confrontarse con los demás, es decir, es una vida donde el individuo solamente puede prevalecer aislado de los demás y peleándose con los demás y eso es una ideología que penetra muy fácilmente porque lo hace a través de los **medios masivos de comunicación**, de las políticas de los gobiernos neoliberales que nos quieren convencer de que las cosas son así, y uno de repente no se da cuenta de cómo sucede pero todas las personas en la escuela, en el trabajo, están peleándose unos con otros, es decir, uno piensa si el 10 es la calificación que va a darle un status entonces yo me peleo con los otros para tener el 10 si no veo ningún objetivo común en el grupo son mis enemigos, si el salario es escaso hay que pelearse por él, entonces prefiero que me lo paguen a mí aunque signifique que tenga que pisar al que está al lado y por supuesto todas las formas de solidaridad, las comunidades, los sindicatos, todo eso empieza a verse como algo negativo, algo que afecta mi libertad y que no sirve para nada, entonces todo este tipo de cosas es el neoliberalismo, y también es las **políticas** que hemos visto en las últimas décadas como la privatización de las empresas públicas, límites a los salarios de los trabajadores, apertura de las fronteras para el comercio mundial sin importar que a lo mejor la entrada de productos de otra nación haga que las naciones pobres vean destruidos sus aparatos productivos y por lo tanto exista el desempleo, son políticas que también promueven la integración subordinada a los intereses de las grandes potencias, en fin, son toda una serie de medidas que se han venido tomando, la privatización de la energía, el petróleo, la electricidad, todo con el afán de que la ganancia sea el objetivo central y abandonar **todas las responsabilidades que el Estado tenía con la sociedad, de educación, de salud, todo eso se considera que debe ser mejor una mercancía y que la compre el que pueda**. ¿Cómo afecta esto al arte y al diseño gráfico?, pues que esas políticas, ven a todo lo que hace el ser humano precisamente con los mismos ojos, no hay diferencia entre producir y recrearse en el arte, no hay diferencia entre funcionar en el momento de la producción o del mercado que funcionar en la familia son los mismos criterios, ¿cuál? el de la ganancia, es decir, **todo es una mercancía** por ejemplo, el amor es también una mercancía, el afecto familiar es una mercancía, es decir, está sujeto a la oferta y la demanda cuál es mi interés pues si yo quiero dar o recibir amor tengo que pagar por él, entonces todo empieza pues a pervertirse digámoslo de alguna manera, bueno lo mismo sucede con el arte el neoliberalismo lo ve por ejemplo como un mercado entonces si el arte es un mercado no es un bien público, ni es un espacio de realización subjetiva de los individuos que crean o los que disfrutan o gozan el arte, sino que es una mercancía que tendrá que ser vendida y comprada entonces se tiene que establecer su valor para poder establecer un precio, por ejemplo en una galería se reciben obras y ellos van a decidir cuáles son obras artísticas valiosas y cuáles no y en qué se va a notar pues que esas van a tener un costo, un valor alto en cambio alguien que expone ahí en un camellón, alguien podría decir que es una gran obra, tiene una serie de características pero no está valorada entonces **el arte bueno es el que tiene un buen precio**, y entonces ya vemos como se empieza a pervertir lo que pudo haber sido otro valor que era la capacidad de expresión artística, utilizando recursos, proyectando formas, colores que sé yo todo es pasándose a un segundo lugar, lo importante es que de alguna manera pasa por los criterios que están estableciendo quienes imponen las ideas de los que es arte entonces **todo eso**

implica una especie de perversión de una obra humana que es histórica, que es milenaria, entonces cuántos talentos y capacidades hay entre muchos individuos pero como no pasan por los canales institucionales del arte ya no son artistas son considerados como otra cosa, inclusive se inventan palabras como “arte popular” para decir esto es un arte para sectores marginados y **en el diseño gráfico, sucede, que hay mucha presión en las universidades, en las escuelas para contemplar al diseño gráfico como un medio de instrumento publicitario**, mercadotécnico cuyo afán y hasta con todo el cinismo antiético, amoral, significa convencer a la otra persona de que consuma algo aunque no le sirva para nada simplemente para provocarle una ganancia al cliente, al que está pagando por el diseño gráfico y entonces todo el ideal de que pudiera ser una experiencia de formación valiosa para la humanidad y digna para una universidad, por ejemplo que tiene toda una historia donde de repente queda convertida en una forma realmente perversa, es decir, se están fabricando profesionales capaces de engañar con toda la sutileza para un fin que no tiene ningún sentido en términos humanos pero sí en términos de rentabilidad de capital, entonces **un diseño gráfico que estaba para enaltecer todas las posibilidades y sensibilidades de un ser humano se utiliza como instrumento del engaño**, del convencimiento perverso, entonces creo que todo ese tipo de cosas son formas en que uno observa como el neoliberalismo en tanto filosofía de la vida y en tanto políticas concretas impacta, en un área como ésta, y si este es el neoliberalismo que está pervirtiendo el arte que pasa con la globalización hay que tener cuidado porque la globalización así como se está dando hoy, que es una globalización neoliberalista pues es esto que estoy diciendo, pero la globalización abre muchas posibilidades benéficas para el arte mismo por ejemplo hoy yo no puedo tener una visión parcial y extrema en términos de que la globalización es todo lo negativo del mundo, porque hoy me pongo a pensar yo he tenido la oportunidad gracias a la globalización de escuchar la música de África, una música que rescata sus ritmos y por tanto su historia sus formas de hacer la música con ritmos electrónicos combinados y entonces es una forma muy actualizada y gracias a ello yo escucho esa música y mi mundo crece, porque empiezo a encontrar conexiones con esas culturas, civilizaciones, con esa gente y entonces yo veo su ropa y veo sus alimentos, sus formas de convivencia por más diferentes que sean a las que yo pueda tener en mi territorio lo cierto es que yo veo que hay una gran riqueza y un potencial, entonces **yo a la globalización la veo como un gran potencial donde el arte encontraría muchas posibilidades de desarrollo, yo pienso en una globalización más democrática, más solidaria**, no solamente reconocería la diversidad cultural y artística, sino que permitiría que todos los talentos que existen en la gente pudieran aflorar por ejemplo yo estoy seguro hoy de que cuántos mexicanos, niños mexicanos pobres, millones, nadie podría decir que son tontos incapaces de una obra artística pero lo que pasa es que sus talentos han sido asfixiados por la pobreza por la incapacidad de crearles esas posibilidades pero estoy seguro de que si hubiera una forma más igualitaria y justa cuántos artistas en potencia tendríamos que ya estarían desarrollándose y la globalización podría permitir eso, el problema es que ahorita no sucede así porque es otro tipo de globalización pero con eso quiero advertir de que toda la parte perversa que el neoliberalismo y por lo tanto la globalización neoliberalista tiene en el arte y en el diseño gráfico, no está, no es absoluta, hay muchos potenciales y están explorándose si veo yo que cada vez que hay una reunión de altermundistas hacen obras, hacen pintas, se ponen a compartir, hacen su música llevan sus tambores entonces, son sobre todo jóvenes pero la gente está conviviendo y está recreándose en el arte yo me acuerdo que decía Marshal Berman que hasta hay un arte que se hace en las calles, un artista que en la basura hace una obra de arte aun cuando sepa que a la mañana siguiente se va a llevar la basura el camión y se va a acabar la obra de arte pero en ese momento él proyecta algo y la gente que haya pasado de casualidad al verla hubo un goce y una conexión entonces hubo una forma de resistir frente a todo lo negativo, cuántas cosas no se dan por la migración, cuántos africanos que llegan a España y luego a Alemania o mexicanos que llegan a Estados Unidos, no se llevan su cultura, su arte y empiezan a

reconstruirla a recrearla y a lo mejor a construir cosas nuevas, arte nuevo que ni es mexicano, ni es estadounidense, ni es chicano, es un arte híbrido como dice García Canclini, dice que **hay culturas híbridas porque se van combinando, mezclando y van produciéndose cosas nuevas y todo eso me parece que es un potencial muy positivo** por eso no hay que descuidarlo y yo por eso diría: hay que resistir y pelearnos contra el neoliberalismo por que ese si es un proyecto que amenaza la existencia de la humanidad y todo lo mejor que ha hecho, pero creo que no hay que pelearse con la globalización sino por que esta globalización sea más justa para que entonces, el arte y otras cosas, tuvieran una oportunidad de desarrollo.

3. ¿Cuál es la opinión que tienes respecto de la individualidad de las disciplinas?

Cuando el ser humano iba conociendo el mundo que el mismo construía pero no lo comprendía del todo, obviamente las explicaciones que tenía eran simples, que no lograban atender los detalles más específicos y la profundidad en las explicaciones de las cosas o simplemente había cosas que no conocía y que fue conociendo, o fue creando, inventando, y fue necesitando de categorías, explicaciones, teorías y disciplinas y todo es hay que reconocerlo como una obra histórica de la humanidad que está justificado, pero de repente todas las disciplinas tendieron a volverse rígidas a endurecerse, tratando de entenderse por sí mismas y el gran problema es que cuando uno habla de las disciplinas uno podría creer que las disciplinas como que se desarrollan por sí mismas y uno pierde de vista que eso lo hacen los seres humanos que son científicos o artistas, y cuando decimos que son los seres humanos los que están haciendo las disciplinas, organizándolas, clasificándolas, dividiéndolas, haciendo instituciones que las lleven a cabo, esos seres humanos son contradictorios, complejos y tienen todo los vicios humanos que tiene cualquiera y entonces uno se pregunta ¿por qué las disciplinas, que algunas ya están muy desarrolladas, no quieren cambiar?, no se atreven a violar los límites y abrirse a otras y uno pensaría que es por la propia ciencia, y a veces es porque los individuos que hacen la ciencia, no quieren cambiar a veces no por razones teóricas, científicas sino por razones más mundanas, un experto en una disciplina tiene reconocimiento social por el conocimiento que tiene sobre esa disciplina pero si de repente le dijeran: es que ese conocimiento ya no es útil, entonces su estatus empezaría a disminuirse, entonces esa persona va a defender hasta la muerte el que se le reconozca como el experto, por lo tanto, aquel que no sabe todo lo que él sabe o que sabe de otras cosas, él intentará que no sea reconocido y entonces se vuelven cofradías los grupos intelectuales, culturales, científicos se resisten a cambiar, pero el problema es que **la realidad está exigiendo el cambio**, digamos que están peleándose con la historia con los tiempos por que **la complejidad de los procesos actuales están exigiendo los enfoques interdisciplinarios**, es decir, trascender las disciplinas, comprender que para que uno pueda funcionar inclusive dentro de la misma disciplina pero sobre todo en el ejercicio de la disciplina en la sociedad, necesita conectarse con otras disciplinas, con otros conocimientos, por ejemplo yo diría un diseñador gráfico es el mejor ejemplo, pues necesita saber técnicas, conocer medios y recursos, necesita conocer elementos de administración, de mercadotecnia, de tipo cultural, político, etcétera, pero además necesita conocer pues lo que hace el arte en la gente que no estudió para ser artista, necesita conocer las cosas psicológicas que están en juego si se va a dedicar a la publicidad o la mercadotecnia, necesita conocer cuestiones estéticas, en fin, culturales es decir, los pueblos responden de manera distinta ante los mensajes publicitarios, el mismo comercial en un país no funciona en el otro país porque hay otro contexto cultural, entonces cuántas cosas no necesitaría saber el diseñador gráfico aun cuando simplemente quisiera ser un publicista y entonces está demostrando que todas las disciplinas tienen que superar esas restricciones y por lo tanto se necesitan los enfoques interdisciplinarios, eso no quiere decir que de momento tengan que desaparecer ya las disciplinas, hay algunas que

sí, no cabe duda, son totalmente obsoletas y probablemente van a surgir nuevas disciplinas pero sobre todo lo que va a suceder es que algunas disciplinas van a volver a integrarse, por ejemplo a lo mejor vamos a tener que necesitar un especialista, entre comillado, que contemple diversas cosas reintegradas, por ejemplo un arquitecto que sepa también de diseño y viceversa que ya no se llame ni arquitecto ni diseñador o en lugar de hablar de un sociólogo o de un economista y un especialista en ciencias políticas sea simplemente un analista social, en fin, estas cosas van a estar sucediendo y yo creo que es sano entonces lo que me parece claro es que debemos aceptar la realidad y su complejidad. **Todo individuo en la actualidad más allá de que vaya a la universidad o no, debe desarrollar una mirada compleja, es decir, tiene que reconocer que el mundo está lleno de incertidumbres, de complejidad y que no puede funcionar para cualquier propósito con esquemas simples.** Todas las cosas que yo vivo las vivo necesitan de un pensamiento complejo para que entonces yo desarrolle estrategias efectivas para sacar adelante mi propósito tanto individual como colectivamente y entonces la visión disciplinaria limitada me parece inútil y por lo tanto en un enfoque interdisciplinario que combine cosas es mucho mejor. En el mundo ya está sucediendo así y en muchas universidades del extranjero uno observa que la formación que se está dando es interdisciplinaria, entonces aquí, cuando uno ve que en algunas escuelas o carreras hay una necesidad de mantenerse puros en las disciplinas, estamos viendo una resistencia absurda, absoluta.

4. ¿Qué significa para ti:

UNAM: Un gran proyecto histórico-cultural, es una obra cultural de siglos que lo que ha hecho es reivindicar una idea de nación en términos universales, es decir, no en términos de un nacionalismo cerrado, xenofóbico, sino en **una visión universal donde se ha plasmado la historia de nuestro país en el mejor de los proyectos, la educación del pueblo,** con todas sus contradicciones, entonces es un proyecto histórico cultural que hoy está amenazado por el neoliberalismo en nuestro país y que **enfrenta su quehacer en condiciones de mucha adversidad pero con mucha honorabilidad, dignidad y con mucha imaginación,** y eso la hace ser una de las áreas de nuestra realidad más valorables, plausibles y entonces la UNAM significa honorabilidad, dignidad y un gran placer para quienes formamos parte de su comunidad, pero es sobre todo un proyecto histórico- cultural en nuestro país y en América Latina.

Humanidad: Es un concepto que articula cuando menos dos cosas: 1. la historia y 2. la subjetividad , la utopía, porque **la humanidad es todo lo que hemos hecho los seres humanos a lo largo de los milenios** o más inclusive en un tiempo larguísimo en este planeta, en términos objetivos, hemos creado formas de producción, de consumo, de organización económica, política, pero también son todas las formas en que hemos imaginado que el mundo puede ser por lo tanto esas formas subjetivas que son la utopía, que son lo que nos permite seguir avanzando lo que le da sentido a la vida, es parte de la humanidad y por eso no podemos despreciar ninguno de los dos, ni podemos creer que son solamente las bonitas ideas o los grandes principios de la subjetividad de los seres humanos ni tampoco nada más los hechos históricos concretos que hemos acumulado, es esa combinación, entonces **la humanidad es lo que hemos sido y lo que queremos siempre ser,** lo que aspiramos, anhelamos, imaginamos, soñamos. **El concepto de humanidad es complejísimo, no se reduce ni a lo objetivo concreto ni a lo subjetivo creo que es una combinación.**

Arte: Más allá de la creación artística que se necesita talento, sensibilidades, y también formación, me interesa más el goce artístico porque ahí uno puede prescindir de muchas cosas, ser una persona muy sencilla, a lo mejor, pero con la capacidad de disfrutar. También hay reconocimiento a la creación artística por que sin esa no tendríamos oportunidad de saber que hay una obra de arte que gozamos. Pero sí creo que es importante del arte decir que no se agota en la creación del mismo, **un arte que se crea pero que no llega a alguien que lo disfruta es un arte a la mitad.**

Se necesita continuar la obra artística con la posibilidad de que todos aquellos que entren en contacto con esa obra artística le den a su vez un sentido y por lo tanto completen la misma obra, pues al hacerlo completan el proceso artístico y eso lo digo porque me acuerdo muy bien de la película "El Cartero", cuando el cartero usa su poesía y dice que es de él y Neruda le reclama y entonces le dice muy claramente es que la poesía no es de quien la escribe sino del que la necesita porque él cuando uso la poesía le dio una proyección y en buena medida se apropio de ella, la hizo suya y la difundió entonces Neruda no se sintió mal al contrario dice: esto fue una continuación de mi obra. Eso es lo mejor que uno puede pensar del arte, en cambio aquel que piensa que hizo arte y que quiere conservarlo puro e intocado por los demás pues está errando completamente, porque creo que no tendría sentido, creo que se quedaría muy limitado, entonces creo que el arte tiene esas dos facetas.

Educación: La educación prácticamente es la vida misma, la educación significa que los individuos que van llegando, que van naciendo e insertándose en una sociedad van a aprender a vivir, aprender la vida y que quienes ayudan a que eso suceda son la gente que los rodea, sobre todo los mayores y entonces se va recreando la realidad, se van enseñando y aprendiendo, entonces toda obra de aprendizaje es parte de la educación, pero en la educación cuando ya tenemos tantos siglos y milenios de asentarnos en este planeta se ha convertido en un actividad muy importante por ejemplo en el caso del desarrollo nacional, es decir, queda claro que la educación, por un lado, tiene que ayudar a formar gente capaz técnicamente, que sean capaces de curar enfermedades, construir edificios y puentes, de hacer propuestas de organización social y política, crear obras artísticas pero también la educación es el ámbito donde se va a formar el ciudadano responsable de la sociedad aquel que va a buscar el bien común y el bien personal y que se va a hacer responsable de sí mismo y de los otros, ese tipo de educación sino se tuviera y solo existiera la capacitación laboral obviamente no serviría de mucho pero también **es el espacio donde se recrea el espíritu humano reflejado en cada individuo.** En el momento actual la educación **está siendo muy agredida por políticas neoliberales porque precisamente la educación habla de un espíritu crítico, libre, que busca lo mejor, y el neoliberalismo es un sistema, una propuesta, muy excluyente, injusta, desigual, abusiva y por lo tanto la educación en su forma histórica se vuelve como poco útil para el neoliberalismo** y por lo tanto hay una ofensiva de varias décadas en todo el mundo en particular en países como el nuestro tratando de reconvertir a la educación en simples procesos de capacitación laboral y técnica entonces ahí hay una gran resistencia y conflicto y eso se manifiesta de muchas maneras y entonces me parece que sigue siendo centralísima en la formación humana y en la posibilidad de que el mundo se convierta en algo más vivible o que simplemente corra el riesgo de desaparecer y también es un punto donde la disputa por el poder y la lucha entre los proyectos se está centrando en ello de tal manera que cada vez que hacemos un acto educativo de resistencia, quizás estamos preservando la permanencia del ser humano en este planeta durante un tiempo y que valga la pena, es una cosa muy significativa y a veces algunos lo ven como algo secundario, lo más importante son las finanzas, la tecnología pero esa educación aparece con un perfil más disminuido y sin embargo creo que ahí se juegan muchísimas cosas más.

EL CEREBRO Y LA MÚSICA: PARTICIPACIÓN DEL HEMISFERIO DERECHO.²⁰²



Cuando un músico profesional sufre una apoplejía que lesiona el hemisferio cerebral derecho, suele deteriorarse su habilidad musical; cuando el daño es en el hemisferio izquierdo, es menos frecuente el deterioro. Esta diferencia no es la única prueba del papel que desempeña la mitad derecha del cerebro en la capacidad musical. Los apopléticos afectados del hemisferio izquierdo -que controla el lenguaje- muchas veces pierden la facultad de hablar, pero pueden articular palabras si las cantan.

Se decía de un paciente: “ Puede cantar algunos himnos que aprendió antes de caer enfermo tan claramente como una persona sana; sin embargo, este hombre no puede decir una sola palabra, excepto “sí”.

WATSON Y EL CONDUCTISMO.²⁰³



El psicólogo estadounidense John B. Watson (1878-1958), que fue precursor del Conductismo, creía que la mayoría de los temores son aprendidos. Para probarlo en 1920 se propuso condicionar a Alberto, un bebé de 11 meses que, como casi todos los bebés, no conocía el miedo. Pero Watson halló que los ruidos fuertes y súbitos lo asustaban. En un experimento por completo carente de ética, Watson y un colega asustaron a Alberto golpeando una barra de acero con un martillo mientras le mostraban una rata de laboratorio. Cada vez que Alberto quería tocar al animalito, sonaba la barra, y cuanto más se repetía el experimento más se atemorizaba el bebé, que no tardó en llorar cada vez que veía la rata, aunque ya no sonara la barra. Peor aún, su miedo se generalizó a todo objeto peludo, ya fuese un abrigo de piel, un conejo o una careta de Santa Claus con barba. Después del experimento, el doctor Watson no hizo nada por quitarle a Alberto el miedo que le había causado artificialmente. Nadie supo el apellido de Alberto, ni si su miedo persistió de por vida.

²⁰² **Los porqués del cuerpo humano.** Reader's Digest, México, 1989. P.p. 55.

²⁰³ Ang, Gonzalo. **Los porqués de la mente humana.** Reader's Digest, México, 1991. P.46.

ENTREVISTA AL D.G. ESTEBAN PIÑA PÉREZ

Jefatura de sección de Teoría y Diseño
Coordinación de Diseño Gráfico
07 febrero 2007

1. ¿ Qué política educativa ofrece la UNAM y en particular la FES Acatlán para el impulso del Diseño Gráfico como licenciatura?

Bueno, poquito tocando los antecedentes creo, antes estaba demasiado hermanado con la ENAP, que fue la primera escuela de diseño que se empezó a desarrollar, pero con el paso del tiempo, la entonces ENEP Acatlán empieza a desarrollar su propio perfil de ingreso, de egreso, y de su estudiante de tal manera que la práctica que se va siguiendo aquí es el mismo que sigue principalmente la UNAM, los valores que contienen todas las disciplinas de la UNAM, como es el **compromiso social** pero además de eso el alumno de aquí se vuelve **multidisciplinario** por la misma situación educativa, el convivir con distintas carreras, el tener a la mano distinta planta docente que pueda de alguna forma **interdisciplinar** su formación, eso nos ha permitido o nos crea completamente un perfil distinto a lo que serían las escuelas como la ENAP, que nada más se dedican a las puras áreas expresivas, artes visuales, esculturas, etcétera, de tal manera que el alumno de aquí tiene muchísimas herramientas y desarrolla muchísimas habilidades tan solo con el hecho de convivir, y bien cada vez estamos pensando en el trabajo del plan de estudios para que las materias aun llenen más esos huecos y también al alumno le permita utilizar o tener flexibilidad a la elección de sus propias materias, esa política es básicamente la que se podría seguir, la libertad de cátedra pues al igual que nuestra institución lo marca y cuidando obviamente que se cubran los objetivos en cuestión de lo que sería la planta docente, pero básicamente es esa parte de la herramienta la que nos permite tener ahora ya Facultad en nuestra escuela, el tener esa diversidad de conocimientos, además tenemos un centro de idiomas muy importante, un centro de cómputo que le da las habilidades necesarias tecnológicas para que el alumno se desarrolle en su campo, que bueno, no es la prioridad pero sí es muy importante para que tenga esas competencias.

2. ¿Cómo describes al estudiante de Diseño Gráfico de la FES Acatlán?

El estudiante de la FES Acatlán es un diseñador **creativo, crítico**, con el **compromiso social**, con una **visión amplia de los conocimientos** con una importancia en su formación sobre la **expresividad** y el arte y una **sensibilidad** para las cuestiones visuales y audiovisuales.

3. ¿Por qué la existencia del Diseño Gráfico en las disciplinas que se imparten en la UNAM?

Muy buena pregunta, nunca me lo había hecho, creo que esa pregunta va encaminada a decir que por qué no es otra cosa, porque no independientemente de que sea una licenciatura que sea, cómo... qué podríamos decir, como una ingeniería o algo

que vaya muy aparte, bueno el hecho de cursar el sistema de una licenciatura, pues obviamente causa todo el nivel y el grado básicamente se desprende de ahí, de que el grado que se obtendría a partir de los estudios al cursarse aquí sería el nivel licenciatura de la misma manera es como si podríamos llamarlo un nivel profesional que es la formación que se da, los arquitectos básicamente pues no se les puede decir que estudiaron la Arquitectura porque en la Arquitectura hay diferentes niveles entonces el nivel profesional obviamente es la licenciatura y eso te lo van a preguntar en todos lados, pero es una muy buena visión en realidad no nos habíamos hecho ese cuestionamiento.

4. ¿Qué es más importante lo tradicional o lo digital en el Diseño Gráfico?

Alguna vez escuche que las máquinas, aunque suene un poco fuerte, son estúpidas si no se les dice uno qué hacer, no lo hacen. Es una gran herramienta **la computadora**, el conocimiento de todo el software y de toda la amplia gama de posibilidades que uno tiene para desarrollar cualquier trabajo, la computadora lo facilita, y hay muchos cuestionamientos, como si es bueno saberlo, si es mejor dibujar, si es bueno jalar un dibujo, si es buena la Macintosh o si es buena la PC, en cuanto a plataforma. Yo creo que el diseñador gráfico que va a hacer un cartel lo hace igual en boceto que en la computadora, que una Mac o que en una PC, quizá lo haga más rápido en una Mac porque es más rápida para la lectura visual etcétera, pero la idea ahí está y eso es lo importante, nos facilita el trabajo, nos da mayor calidad, y de más, eso nadie lo discute, **es una herramienta más, ante todo somos humanos y como humanos primero debemos desarrollar esa parte humana que nos caracteriza a nosotros los diseñadores gráficos como seres expresivos, seres creativos con una formación integral** y después de eso le puedes poner un lápiz o unos colores de “blanca nieves” o una computadora y puede hacer lo que sea.

5. ¿A qué se debe que el campo laboral del Diseño Gráfico se vea invadido por otros profesionistas de otras áreas?

Ya había escuchado esos cuestionamientos, yo tengo mis dudas, se ha creado todo un mito alrededor de eso, la **gente paquetera** de pronto ocupa los puestos de los diseñadores gráficos pero la pregunta que yo haría sería: ¿cuáles puestos?, **¿qué puestos quiere el diseñador gráfico egresado de la UNAM?**, ¿quiere ser un operador de máquina o quiere ser el que desarrolle las ideas? porque el tomar un curso en el CNCI o cualquier escuela de Corel, de Illustrator, o de Photoshop, te da las herramientas para desarrollar “x” trabajo. La computadora te facilita para poner esquemas y demás, pero **las verdaderas ideas que solamente surgen de un proceso, de una metodología, esas están en niveles superiores a cualquier operador de máquina**. Lo primero que tenemos que pensar es no temer a esa situación porque **cuando tienes miedo es que no te estás creyendo lo que eres, no estás considerando toda la capacidad o los nueve semestres que cursaste aquí, no los estás tomando en cuenta para saber que tienes una gran diferencia, que hay un gran abismo enorme, entre esa persona que aprendió Photoshop y tú que tienes un conocimiento mucho más amplio** y que obvio, si acabas de egresar tienes que picar piedra poco a poco, pero no debemos temer de la gente que ocupa esas plazas, lo primero que preguntaría es ¿qué tipo de plazas ocupa esa persona?, ¿un director de arte?, por supuesto que no, por manejar Photoshop, en lo absoluto. Yo creo que **nuestra ambición profesional debe ser muy alta**, no se debe de quedar en esa zona aunque sea el área que sea, puede ser el área de la publicidad, la artística, etcétera, cualquier área que estemos manejando, no quedarnos ahí,

porque tenemos una gran diferencia, aquí estamos hechos de piel dorada y sangre azul, entonces esa diferencia de cursar toda una carrera y esos conocimientos obviamente hablan mucho de eso, tan solo el hecho de poner en un espacio blanco un punto exactamente donde tú elijas ponerlo va a tener un significado distinto y tú lo vas a poder manipular, tú lo vas a poner arriba, abajo, de un color, lo vas a poner más grande o más pequeño, porque ya quieres dar una intención, la gente que aprende paquetes pues aplausos ¿no?, pero hasta ahí se va a quedar. Ahora, hay mucha gente que con el paso de los años aprende todas las consideraciones que a nosotros aquí nos hacen papilla, o sea, papilla para que las podamos digerir rápidamente, allá la gente de manera empírica las va aprendiendo y también es un conocimiento válido pero, no debemos temer que paqueteros ocupen nuestros lugares, porque esos puestos no valen la pena.

6. ¿Cuál es el destino del Diseño Gráfico en tiempos de la Globalización?

Yo creo que, es un tema muy amplio, extremadamente amplio, yo podría decir que trae cosas buenas y trae cosas malas, voy a empezar por lo dramático, nosotros hemos tenido años de una búsqueda totalmente ávida de lo que es nuestra identidad, no sabemos quienes somos, de donde venimos, como considerarnos, tenemos un país pluricultural y multicolor, multisabor, ¡que no te imaginas!, y entonces no nos podemos definir como qué somos los mexicanos, tal parece que la globalización de pronto nos espanta el término porque de por sí estamos confundidos y cuando tenemos tantas ideas de tantos mundos, que obviamente, hay países que están totalmente identificados, en el diseño gráfico podríamos decir que cuando vemos un diseño sabemos de qué país es, en la parte cultural, igual, los países están definidos, nosotros no, nosotros tenemos muchas cosas y mucho trabajo que hacer, primero de forma interna. La globalización ha permitido compararnos en cuanto a nivel..., no sé pues competitivo, pero haz de cuenta que el problema está ahí en esa **comparación** porque las lupas que utilizan para hacer la comparación o el microscopio, o los lentes que se pone la gente para compararnos, son lentes que fueron fabricados en otros países, es decir, el estándar de muchos organismos para calcular si somos competitivos o no, es estándar, está formulado para países de primer mundo y no funcionan para nosotros, son ajenos, **nosotros necesitamos crear nuestros propios estándares, necesitamos tener nuestra propia lupa y ver cómo somos, y así defenderlo y entonces así impulsarlo.**

La globalización ha hecho, o más bien, nos ha hecho perder de vista ese objetivo que debemos tener que es la identificación como mexicanos. Por otro lado no está todo mal, el hecho de que estamos en una era del conocimiento, de la comunicación, es una sociedad de la comunicación que invade nuestro México, en cualquier esquina de cualquier internet, una joven de 15 años puede estar platicando con un italiano con un japonés, etcétera, por internet, la comunicación se ha dado a pasos abiertos la ventaja de eso es mostrarnos como somos, entonces si hay tanta apertura, tanta globalización, tanto podemos ver como fotografías que ni te imaginas, de pronto, yo sé que tú has entrado a internet y has tenido contacto con imágenes o música, o distintos conocimientos que ni siquiera te imaginabas, y que sin la computadora no podría existir, está ventaja es muy buena pero esto nos debe solidificar más a aferrarnos a lo que somos y no ha tratar de ser los primeros americanos nacidos en México, ¿no?, o los primeros europeos nacidos en México, vamos porque estamos pensando en que queremos ser de ese país con esos estándares, con esa forma de ser, cuando en realidad nosotros somos otras personas, somos una gente completamente distinta.

7. ¿ Qué aportaciones puede ofrecer el diseñador gráfico, formado en la FES Acatlán, en el área de elaboración de material didáctico?

Un investigador de apellido Downen afirmó que todo nuestro conocimiento, todo el conocimiento que posees, el 80% de toda esa totalidad es gracias al sentido de la vista, las imágenes como decía Confucio dicen más que mil palabras, las letras pueden ser imágenes también, no sólo signos abstractos sino también pueden darnos un significante. Todo este conjunto de comunicación visual es tan importante en la enseñanza, el simple hecho de postrarse frente a un grupo y escribir, eso puede ser un puente al conocimiento, si nosotros entráramos a manipular todo el diseño gráfico al ámbito didáctico-pedagógico nuestro campo se abre demasiado, porque poseemos las herramientas para poder comunicar, lo que la gente quiere decir de tal manera que vamos a hacer mucho más digeribles los conocimientos, es como una señalización, en una señalización o en una señal debemos expresar una actividad, una prohibición, algo informativo en pocos segundos con los menos recursos visuales y tenemos que decir todo lo que va a pasar o lo que debe hacer, o lo que no se debe hacer, etcétera, de tal forma que nosotros podemos digerir eso, es como también hacerle papilla al bebé, entonces el diseño tiene un campo tan importante y de un compromiso social enorme, yo creo que es novedoso, que está en apertura, y pues bueno esta área, en esta administración y te lo puedo decir de manera personal que me vi en la preocupación total de que se abriera porque se dejó de abrir durante mucho tiempo y ahora que ya arranca de nuevo fue un trabajo arduo porque las horas de profesores y demás están muy cotizadas en la UNAM, afortunadamente lo pudimos abrir.

8. ¿Qué aportaciones puede ofrecer el diseñador gráfico, formado en la FES Acatlán, en la docencia del arte?

Casi toda la planta docente del nivel universitario carece de los conocimientos pedagógicos, es natural, es totalmente natural, porque nuestra área formativa es otra, un profesor, un profesionalista de Pedagogía o Ciencias de la Educación, o vamos un Normalista, sabe como dar los conocimientos, los métodos, las herramientas pero cómo va a enseñar fotografía, cómo va a enseñar a dibujar, quizá tenga un super reto y lo pueda desarrollar pero así como a él le costaría trabajo yo creo que le costaría más trabajo al normalista tratar de enseñar física nuclear o etcétera, que a una persona que estudió el área y después aprender esos recursos pedagógicos, yo creo que es mucho más fácil, cualquier persona puede insertarse en el ámbito docente, lo primero y **el primer requisito que yo pondría en una lista quizá es: amor a la enseñanza porque de ahí parte todo, cuando hay amor, hay preocupación por hacer bien tu trabajo, hay satisfacción y además hay un compromiso** entonces, si a ti te gusta esa área y si sientes ese cariño por enseñar fácilmente podrías insertarte a los cursos, o a la carrera o a una maestría que te de esas herramientas para desarrollarte y estoy seguro de que serías una gran profesora.

9. ¿Qué importancia debería otorgarse a la multidisciplinaria en el ámbito del Diseño Gráfico?

Por ejemplo, a la relación de conocimiento entre pedagogía y diseño para hacer aportaciones más sólidas en la elaboración de materiales didácticos o en la enseñanza misma de la disciplina.

Pues demasiada, fijate que hace un rato estaba viendo el canal 250 de cablevisión, y en un programa educativo desarrollaron un problema específico, en este caso fue la capa de ozono, en el cual todas las materias se **integraron**, todas las materias que lleva el chico en la secundaria y tenía que hacer un ejercicio alrededor de eso, entonces ponían por ejemplo en cuestión geográfica obviamente cómo se visualizaba y cómo estaba, en matemáticas establecer longitudes, hacer cálculos y demás, en artes plásticas hacer un globo terráqueo con dibujos, en educación física hacer juegos con balones para desarrollar el humanismo, el comportamiento de la gente, en historia todo lo que se había hecho a partir de que se descubrió la capa de ozono, qué avances se han tenido, entonces **todas las materias pueden de alguna forma insertarse en un solo problema en un solo objeto de estudio el cual pues bueno esto necesariamente rompe con los esquemas cerrados de las carreras**, en un futuro quizá no muy lejano vamos a tener carreras en las que el propio alumno vaya desarrollando o eligiendo sus materias alrededor de un grupo de licenciaturas, ¿no?, si a mi me gusta por ejemplo el dibujo pero también me gustaría aplicarlo al derecho criminalista y a parte me gustaría estudiar sociología o tales materias, entonces yo podría crear mi propio perfil, es que ahora necesitamos esos cambios, necesitamos a los chavos críticos que se creen problemas y que en la universidad, en el nivel universitario encuentren las herramientas para atender a toda esa necesidad y a toda esa motivación que tienen.

Anexo Biográfico



Acha, Juan W. Nació en Sullana, Perú, en 1916 y murió en México en 1995. Fue teorizador y crítico de las artes plásticas en América Latina. Durante más de veinte años elaboró todo un cuerpo de teorías en torno a la compleja totalidad de las artes plásticas, consideradas como fenómenos socioculturales muy vastos, cuerpo que puede servir de base para el desarrollo de un pensamiento plástico latinoamericano, capaz de ejercer soberanía conceptual en la teorización de nuestras realidades artísticas y las estéticas de acuerdo con nuestros intereses mayoritarios. Es conocido en el panorama artístico de América Latina por sus puntos de vista realistas y actualizados que dio a conocer en congresos, conferencias universitarias y discusiones públicas. Sobre problemas del arte latinoamericano publicó catorce libros.



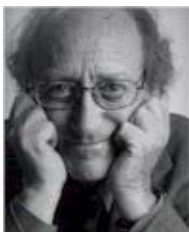
Amin, Samir. Nacido en 1931 en Egipto, es uno de los pensadores neo-marxistas más importantes de su generación. Desarrolló sus estudios sobre política, estadística y economía en París. Ha sido director del Foro del Tercer Mundo, una asociación internacional formada por intelectuales de África, Asia y América Latina, destinada a fortalecer los esfuerzos intelectuales y los lazos entre los países del tercer mundo, también con sede en Dakar.

Amin ha dedicado gran parte de su obra al estudio de las relaciones entre los países desarrollados y los subdesarrollados, las funciones de los estados en estos países y principalmente a los orígenes de esas diferencias, las cuales se encontrarían en las bases mismas del capitalismo y la mundialización.



Ausubel, David Paul. Nació en los Estados Unidos (New York), en el año de 1918, hijo de una familia judía emigrante de Europa Central. Se preocupó por la manera como educaban en su época y en especial en su cultura. Estudió en la Universidad de Nueva York.

Él originó y difundió la teoría del Aprendizaje Significativo, que explica que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Escribió varios libros acerca de la psicología de la educación. Valora la experiencia que tiene el aprendiz en su mente.



Costa, Joan. Es comunicólogo, diseñador, sociólogo e investigador de la comunicación visual. En 1975 funda, y preside, la Consultoría en Imagen y Comunicación, CIAC International, con sedes en Madrid, Barcelona y Buenos Aires, dedicada al diseño e implementación de programas globales de Identidad e Imagen Corporativa. Ha sido profesor y colaborador en diversas universidades e instituciones latinoamericanas y europeas. De formación autodidacta, se ha situado en el mundo de la comunicación entre personalidades fundamentales del ámbito científico, como Gillo Dorfles, Angelo Schwartz, Vilém Flusser, Umberto Eco, Luc Janizevski, Elisabeth Rohmer, Victor Schwach y Abraham Moles, con quien ha escrito conjuntamente varias obras sobre diseño y comunicación en España, Argentina y Francia. Es el creador y director de la Enciclopedia del Diseño (Ediciones Ceac, Barcelona) y asesor de la Biblioteca Internacional de Comunicación (Editorial Trillas, México).



Dwiggins, William Addison. EE.UU.(1880 Martinsville, Ohio -1956 Hingham, Massachusetts). Demostró ser un diseñador de libros sumamente culto. Estableció un estilo particular para la compañía de publicaciones Alfred A. Knopf y diseñó cientos de volúmenes para esta empresa. Para describir sus actividades profesionales al inició de la década de 1920, Dwiggins acuñó el término “diseñador gráfico”. En el año de 1938. Dwiggins diseño el caledonia, uno de los tipos más ampliamente utilizados para libros en Norteamérica.



García, Canclini Néstor. Nacido en Argentina en 1939. Estudió letras y se doctoró en 1975 en la Universidad Nacional de La Plata y, tres años después, con una beca otorgada por el Conicet, se doctora en la Universidad de París. Ejerció la docencia en la Universidad de La Plata (1966-1975) y en la Universidad de Buenos Aires (1974-1975). Desde 1990, profesor e investigador de la Universidad Nacional Autónoma de México, Unidad Iztapalapa, donde dirige el Programa de Estudios sobre Cultura. Ha sido profesor visitante de diversas universidades, entre ellas las de Nápoles, Austin, Stanford, Barcelona, Buenos Aires y São Paulo.



Gerchunoff, Pablo. Especializado en la historia de las políticas económicas de los siglos XIX y XX, es profesor e investigador de la Universidad Torcuato Di Tella, miembro del Conicet y director de investigaciones de la Fundación Pent. Ha planteado sus ideas en los libros “Entre la equidad y el crecimiento. Ascenso y caída de la economía argentina, 1880-2002” y “El ciclo de la ilusión y el desencanto. Un siglo de políticas económicas argentinas”, en colaboración con Lucas Llach. Dos veces fue funcionario público: como jefe de gabinete de asesores del Ministerio de Economía durante el gobierno de Raúl Alfonsín y en el primer año del de Fernando de la Rúa.

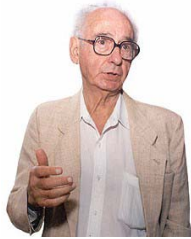


González, Casanova Pablo. Nació en Toluca, Estado de México en 1922. Realizó sus estudios en la UNAM, el Colegio de México y la Escuela Nacional de Antropología. Obtuvo la maestría en Ciencias Históricas con mención *magna cum laude* otorgada por la UNAM y por la Escuela Nacional de Antropología y posteriormente el doctorado, con especialidad en Sociología, de la Universidad de París. Fue profesor de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales en 1977, profesor titular de la Universidad de Cambridge, 1981-1982 y de la Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales. Desempeñó los cargos de: Secretario General de la Asociación de Universidades de 1953 a 1954. Director de la Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales de 1957 a 1965. Presidente del Consejo de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales con sede en

Santiago de Chile de 1959 a 1965. Director del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM de 1966 a 1970. Rector de la UNAM del 6 de mayo de 1970 al 7 de diciembre de 1972. Durante su rectorado se profundizó la reforma académica de la Universidad, se crearon los Colegios de Ciencias y Humanidades y el Sistema de Universidad Abierta. Presidente de la Asociación Latinoamericana de Sociología de 1969 a 1972 y de 1983 a 1985. Director del Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Humanidades a partir de 1986. Premio Nacional de Historia, Ciencias Sociales y Filosofía en 1984. Profesor Emérito por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM desde 1984. Investigador Emérito por el Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM desde mayo de 1984.



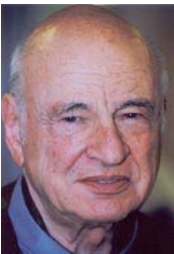
Gropius, Walter. (1883-1969). Arquitecto, diseñador y teórico alemán, considerado uno de los grandes autores contemporáneos en su especialidad. Formado en Behrens, se inicia profesionalmente en la Deutscher Werkbund pero su auténtica carrera la desarrolla a partir de la Bauhaus, de la que fue director entre 1919-1928. Emigrado de Alemania en 1933, trabajó a partir de 1937 sobre todo en EE.UU., donde imparte clases en Harvard University además de llevar a cabo una importante labor constructiva. Es uno de los racionalistas más estrictos, en tanto no sólo tiene en cuenta los problemas técnicos, materiales y de diseño de servicios complementarios sino también todo lo referente a las cuestiones sociales. Fue la cabeza rectora del grupo norteamericano TAC (The Architects Collaborative). Sus características básicas son el empleo de grandes volúmenes, cuadrados o rectangulares, jugando con ellos a base de horizontales y verticales.



Ianni, Octavio. (1927-2004). Fue uno de los más importantes pensadores Latinoamericanos que se dedicó intensamente a los problemas de la globalización. Debe subrayarse que Ianni ha sido un pionero en el estudio y la crítica de la globalización; tanto en América Latina, con sus agudos análisis desde fines de la década de 1980, y a nivel internacional, en tanto en aquellos tiempos la temática de la globalización apenas comenzaba a constituirse. Integró los primeros grupos de sociólogos brasileños en la Universidad de Sao Paulo, desarrollando una larga carrera académica. Dentro de su país, Ianni ofrecía regularmente agudos análisis, cuestionando decididamente desde una perspectiva de izquierda las estrategias de corte neoliberal seguidas por el presidente Fernando Henrique Cardoso, y de “Lula” da Silva, en temas como las políticas económicas.



Klein, Naomi. Es una de los líderes del movimiento opositor a la globalización, nacida en Montreal (Canadá) en 1970. Es economista política, periodista y escritora. Caracterizada por su trabajo independiente en los medios periodísticos, colaboró como columnista para los periódicos como *The Guardian* de Londres y *The Globe and Mail* de Toronto. Es hija de la generación involucrada políticamente de los años 60 y 70, sus padres que pertenecieron al movimiento hippie y fueron cercanos al anarquismo, atravesaron la frontera hacia Canadá en protesta contra la guerra de Vietnam. Se dice que en los genes tiene la herencia de un abuelo que fue uno de los organizadores de la primera huelga en Disney. Su ruptura con la globalización, implicó el estudio de las influencias del capitalismo de finales del siglo XX y del sistema de la Tercera Vía, así como en el impulso del imperialismo neoliberal y sus efectos en la cultura moderna de las masas. Fruto de sus investigaciones, escribió varios libros importantes como *No Logo* (2001), *Vallas y ventanas* (2003) documentales como *La Toma* y varios artículos periodísticos y políticos. Columnista del *Toronto Star* durante cinco años y ex editora de *This Magazine*, es ahora la máxima responsable de la revista *Saturday Night*. También ha publicado artículos en diversas publicaciones, como *Elm Street*, *Toronto Life* y *The Village Óbice*.



Morin, Edgar. Edgar Nahum (que más tarde adoptará el apellido “Morin”) nace en París, el 8 de Julio en 1921. Único hijo de una pareja de judíos sefaradíes. La muerte de su madre tiene un fuerte impacto en su infancia y durante el resto de su vida. Durante su adolescencia es gran aficionado al cine, consume todo tipo de films, especialmente los de western, melodramas, operetas y aventuras. Su reconocimiento en actividades políticas se inicia con el Frente Popular y la Guerra Civil Española y comienza a leer periódicos de diversas tendencias. Durante 1948 escribe el libro ‘El hombre y la muerte’ donde formaría la base de su cultura transdisciplinar: geografía social, etnografía, prehistoria, psicología infantil, psicoanálisis, historia de las religiones, mitología, historia de las ideas, filosofía; etcétera. Posteriormente realiza investigaciones de la sociología del cine y la realidad imaginaria del hombre, y se acerca al movimiento surrealista. Sus análisis se caracterizan por presentar los conocimientos dispersos ligándolos unos con otros y proponiendo una epistemología de la complejidad. Y se interesa en emprender viajes y realizar investigaciones acerca de la identidad y la diversidad cultural. En el año 2000 publica libro ‘Los siete saberes para una educación del futuro’, con el patrocinio de la UNESCO.



Munari, Bruno. Milán, 1907-1998. Su primer viaje importante lo llevó a Badia Polesine, en donde vivió en un gran hotel (del padre), antigua residencia de los duques de Este. A los veinte años se encuentra de nuevo en Milán, en donde conoce a Marinetti, Prampolini y a los futuristas de la llamada segunda ola. En una de sus exposiciones presenta por primera vez sus “máquinas inútiles”, colgadas del techo de la galería. Paralelamente tuvo un gran interés por las investigaciones de estética y de arte práctico, lo que le llevó a convertirse en diseñador y a caracterizarse por poner el mismo entusiasmo en proyectar un objeto utilitario como en desarrollar una investigación visual, por ejemplo, en el campo cinematográfico. Después de sus máquinas inútiles ideó objetos de arte cinético y proyecciones directas con luz polarizada.



Piaget, Jean. Nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel y murió el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra. En él surge una vocación de naturalista y posteriormente obtiene un doctorado en Ciencias Naturales. Durante este período, el joven Piaget, se interesa por la filosofía, la metafísica e inclusive por la teología. Más adelante estudia los métodos estadísticos modernos y también las teorías psicoanalíticas de Freud, Adler y Jung, que lo llevarán a analizar problemas relacionados con el desarrollo de la inteligencia. Es allí que construye su primera teoría del desarrollo cognitivo. En 1923 se casa con Valentine Châtenay con quien tendrá tres hijos que le permitirán estudiar el desarrollo de la inteligencia desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje. El mérito esencial de Piaget habrá sido el de haber renovado completamente nuestra concepción del pensamiento del niño. Sus trabajos de psicología genética y de epistemología buscan una respuesta a la pregunta fundamental de la construcción del conocimiento. Las distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto. La contribución esencial de Piaget al conocimiento fue de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto.



Puiggrós, Adriana. Hija del prestigioso historiador Rodolfo Puiggrós, a los 18 años enseñaba en una escuela rancho de Jujuy y a los 33 había sido elegida decana de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. A la dirección de Escuelas de la provincia de Buenos Aires llega después de haber asesorado a su antecesor Mario Oporto. Varias veces amenazada terminó por exiliarse en México en 1974, semanas después de que la extrema derecha (Triple A) reventara con una bomba la entrada de su edificio. Volvió al país después de 10 años como doctora en Pedagogía (UNAM) y Master en Ciencias, convertida en una autoridad de proyección continental. Hoy lleva 17 libros publicados, especialmente en historia de la Educación y en políticas educativas, y numerosas distinciones, como la Orden Andrés Bello, de Venezuela. La intensa actividad académica (titular de cátedra e investigadora del CONICET) no le quitó tiempo a la política. Militante peronista desde adolescente, fue convencional constituyente y diputada nacional de la Alianza-Frepaso (1997). En 2001 el gobierno de Fernando de la Rúa la nombró al frente de la Secretaría para la Tecnología, la Ciencia y la Innovación Productiva.



Ramos, Arturo. Profesor investigador en la Universidad Autónoma de Chapingo y profesor definitivo en la Universidad Nacional Autónoma de México. Es sociólogo y ha realizado estudios de maestría y doctorado en Educación Superior y Pedagogía. Los campos en que ha llevado a cabo investigaciones y que han dado lugar a libros, artículos y múltiples conferencias nacionales e internacionales, son los del análisis de realidad mundial (globalización, neoliberalismo y transformaciones del Estado contemporáneo), el problema de la universidad actual en el mundo y en México, y los movimientos sociales y el Estado. Forma parte del Programa de Estudios Interdisciplinarios sobre la Cuenca del Pacífico de la UACH y del Programa para la Formación de Jóvenes Investigadores de la UACH-CONACYT. En la FES Acatlán es titular del taller de investigación social “Modernidad, globalización y neoliberalismo” y del seminario “Sociología prospectiva de México: contradicciones de una modernidad”, ambos de la carrera de Sociología. Fue hasta hace poco Secretario General del Sindicato de Trabajadores Académicos de la Universidad Autónoma de Chapingo. Actualmente es miembro del seminario del Macroproyecto 4 de Investigación de la UNAM: “Identidad universitaria y desarrollo académico de las Unidades Multidisciplinarias de la UNAM”.



Téllez, Othón. Nace en la ciudad de México, realiza sus estudios de pintura en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda", dependiente del Instituto Nacional de Bellas Artes, paralelamente cursa la carrera de Filosofía en la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha presentado veintitrés exposiciones individuales y ha participado en más de sesenta exposiciones colectivas, nacionales e internacionales. Su labor en el campo de las artes escénicas ha sido relevante en la realización de escenografía, vestuario, iluminación, producción y dirección artística de diversas obras de teatro y cortometrajes cinematográficos. Como académico ha sido invitado a impartir conferencias y seminarios sobre las artes plásticas, la educación artística, la historia del arte así como la organización y realización de cursos sobre educación en general, en el ámbito nacional e internacional. Catedrático del Centro Nacional de las Artes en la Escuela Nacional de Pintura y Escultura "La Esmeralda" del INBA, actualmente se dedica exclusivamente a su trabajo como artista visual.

Wong, Wucius. También conocido como Wang Wuxie nació en 1936 en China y estudió en el Columbus College of Art and Design de Columbus (Ohio), y más tarde en el Maryland Institute of Art de Baltimore. Ha sido conservador del Museo de Arte de Hong Kong y catedrático de la Escuela de Diseño Swire del Politécnico de Hong Kong. Es autor de varios títulos sobre diseño, entre los que se encuentra *Fundamentos del diseño* y *Principios del diseño en color*, ambos de la colección "GG Diseño". Wong es un diseñador galardonado con diversos premios que trabaja como arquitecto y diseñador en Hong Kong.

Bibliohemerografía

A

- Acha, Juan. **Introducción a la creatividad**. Trillas, México, 1992.
- Las actividades básicas de las artes plásticas**. Ediciones Coyoacán, México, 1997.
- Amin, Samir. **La acumulación a escala mundial. Crítica de la teoría del subdesarrollo**. Siglo XXI, México, 1981
- Ang, Gonzalo. "Watson y el Conductismo" en **Los porqués de la mente humana**. Reader's Digest, México, 1991.

B

- Ballester, Antoni. **El aprendizaje significativo en la práctica**. Seminario de aprendizaje significativo, Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula. España, 2002.
- Barbosa, René, et-al. **Artes Plásticas** 1er. Grado. Sistema Alegre Juventud, México, 1992.
- Barrat, Michael. "Una crítica de las teorías marxistas del imperialismo" en **Estudios sobre la teoría del imperialismo**. Era, México, 1978.
- Beltrán, Jesús (coordinador). **Las ciencias de la educación. Enciclopedia de pedagogía Tomo 5**. Espasa, siglo XXI. España, 2002.
- Bonsiepe, Gui. **Teoría y práctica del diseño industrial**. G.Gili, Barcelona, 1978.
- Bürdek, Bernhard. **Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial**. G.Gili. México, 1994

C

- Cabello, Víctor. "Consideraciones generales sobre la transmisión del conocimiento y el problema de la didáctica; notas para la reflexión y la crítica", en **Perfiles Educativos**, CISE- UNAM, 1998.
- Carranza, Palacios (director). "La educación a lo largo de la vida" en Revista **Educación para la vida**. INEA.
- Ching, Francis. **Diccionario visual de arquitectura**. G.G, México, 1998.
- Collingood, Robin. **Los principios del arte**. FCE, México, 1993.
- Contreras, José. "La didáctica y los procesos de enseñanza-aprendizaje", en **Enseñanza, Curriculum y Profesorado**, Akal, Madrid, 1994.
- Contreras, Verónica (Editora). "Bienvenidos" en **Última Hora** (publicación extraordinaria), 1999.
- Costa, Joan. **Enciclopedia del Diseño. Imagen Global**. Ceac, España, 1989.

D

- De la mota, Ignacio. **Enciclopedia de la comunicación**, tomo 2 y 3. Noriega editores, México, 1994.
- Deval, Juan. "Concepciones sobre la adquisición del conocimiento" en **Aprender en al vida y en la escuela**. Morata, Madrid,2000.
- Díaz, Frida, et-al. **Metodología de diseño curricular para educación superior**. Trillas, México,1992.
- Diccionario Monográfico de Bellas Artes**. Vox, España, 1979.
- Dirección Académica. **Módulo del asesor. Guía General**. Instituto Nacional para la Educación de los Adultos. México, 2002.
- División de Diseño y Edificación, Programa de Diseño Gráfico de la ENEP Acatlán. **Programa de materia "Investigación del campo profesional"**.

E

- Entrevista a Arturo Ramos. 06 Noviembre de 2006
- Entrevista a Esteban Piña. 07 febrero 2007
- Espejo, Beatriz. **Dr. Atl. El paisaje como pasión**. Fondo Editorial de la Plástica Mexicana. México, 1994.

F

- Formaggio, Dino. **Arte**. Labor. España, 1976.
- Frenk Margit. **Filosofía y arte**. Sistema de enseñanza abierta. México, 1999.

G

- García, Adriana. **Los usos del libro de texto en la práctica docente cotidiana de tercero y cuarto de primaria: un estudio cualitativo**. Tesis de maestría. Departamento de Investigaciones Educativas. CINVESTAV-IPN. México, 1996.
- García, Blanca. **Expresión y apreciación artística 3**. Castillo, México, 1995.
- García, Néstor. **Las culturas populares en el capitalismo**. Nueva imagen, México, 1984.
- García, Víctor (dirección). **Diccionario de pedagogía**, tomo 2. Labor, España, 1974.
- Gasking, Irene y Elliot Thorne. "Estrategias cognitivas y metacognitivas" en **Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. El manual Benchmark para docentes**, Paidós, Buenos Aires, 1999.
- Gerchunoff, Pablo. "Advertencia" en **Imperialismo y comercio internacional. El intercambio desigual**, Siglo XXI, México, 1990.
- Gilly, Adolfo. **Chiapas: la razón ardiente. Ensayo sobre la rebelión del mundo encantado**. Era, México, 1997.
- Giner, Salvador, et-al. **Diccionario de Sociología**. Alianza, España, 1998.
- Gispert, Carlos (dirección). **Enciclopedia General de la educación**. Tomo 3. Océano, España, 2002.
- González, Sergio (dirección). **Diccionario de las ciencias de la educación**. Santillana, España, 1983.
- Guía del becario** (tríptico) Pronabes, UNAM 2002-2003.
- Guía de carreras**. UNAM, México, 1996.
- Guiraud, Pierre. **La semiología**. Siglo XXI, Argentina, 2004.
- Gutiérrez, José. **Guía: Los adolescentes y la escuela secundaria, TGA 2004-2005**. SEP, México, 2004.

H

- Hernández, J. Antonio, y Raúl Bolaños. **El futuro ciudadano**. EPSA, México, 1993.

J

- Jiménez, Ma. Luisa (coordinadora). **Fascículos de Introducción al trabajo**. Colegio de bachilleres, México. 1994.
- Joachim Hirsch. **Globalización, capital y Estado**. UAM-Xochimilco, México, 1996.

K

-Kent, Richard. **Métodos didácticos audiovisuales**. Pax, México, 1973.

L

-**Larousse Ilustrado**. Larousse.México 2002

-Latapí, Paulina, et-al. **El porqué de la historia**. Segundo curso. EPSA, México, 1993.

-Lenin, Vladimir. **Arte, literatura y prensa**. Grijalbo. México, 1973.

-López, Fernando (coordinador nacional). **La educación en el Museo**. Museo Nacional de Colombia, Bogota, 2001.

-**Los porqués del cuerpo humano**. Reader's Digest, México, 1989.

M

-Meggs, Philip. **Historia del diseño gráfico**. Trillas, 1991.

-Moreno, Rafael. **Curso de filosofía**, tomo1. Voluntad, Bogotá, 1963.

-Moreno, Salvador, et-al. **Historia de la Antigüedad y la Edad Media**. EPSA, México, 1993

-Morin, Edgar. **Los siete saberes necesarios para la educación del futuro**. UNESCO. 1999.

-Munari, Bruno. **Diseño y comunicación visual**. G.Gili, España, 1985.

¿**Cómo nacen los objetos?**. G.Gili, Barcelona, 1983.

El arte como oficio. Labor, España, 1994.

O

-Ontoria, A., et-al." Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo" en **Mapas conceptuales, una técnica para aprender**. Narcea, Madrid, 1996.

-Ornelas, Gabriela (Coordinadora de Comunicación Social). "Ya somos facultad" en **NotiFES Acatlán** (edición de colección), nueva era, número 01. 05 de marzo de 2004.

P

-Pansza, Margarita, et-al. **Operatividad de la didáctica**. Gernika, México, 2003.

-**Perfil de la educación**. SEP, México, 1994.

-Pratt, Henry. **Diccionario de Sociología**. Fondo de Cultura Económica, México, 1975.

R

-Ramos, Arturo. **Globalización y neoliberalismo: Ejes de la reestructuración del capitalismo mundial y del estado en el fin del siglo XX**. Plaza y Valdés Editores, México, 2001.

-Read, Sir Herbert. **Arte y sociedad**. Península, España, 1997.

- Revista Saber Ver, arte y recreación para toda la familia**, publicación bimestral editada y publicada por la Fundación Cultural Televisa, A. C., con la colaboración artística y técnica del Centro Cultural /Arte Contemporáneo, A. C; número 15, agosto-septiembre de 1998.
- Reynoso, Rebeca (supervisión general). **Libro para el maestro. Educación Artística**. Primaria. SEP, México D.F., 2000.
- Rocha, Mónica. **Diseño de un cartel para la conmemoración de los 30 años del movimiento estudiantil México 1968**. Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico. ENEP Acatlán, México, 1999.
- Rojo, Alejandro. "La didáctica ante el problema de la relación contenido-método", en revista **EDUCERE**. Asociación Mexicana de Pedagogía.

S

- Sánchez, Sergio (dirección). **Diccionario de las Ciencias de la Educación**. Aula Santillana, México, 2001.
- Scott, Robert. **Fundamentos del diseño**. Leru, Buenos Aires, Argentina. 1959.
- Serrano, Diana. **Metodología y análisis de un diseño de señalización**. Tesis de licenciatura en Diseño Gráfico. ENEP Acatlán, 1993.
- Serrano, Ma. Isabel, **El lenguaje de las artes. Artes plásticas**. Pearson, México. 1998.

T

- Tappan, Martha (coordinadora editorial). **Plan y programas de estudio de educación básica primaria. SEP**, México, 1993.
- Thinés, et-al. **Diccionario de las ciencias humanas**. Cátedra, España, 1975.
- Tríptico: **Licenciatura en diseño gráfico**. UNAM, ENEP Acatlán, Jefatura de diseño gráfico, 2002.
- Tríptico: **Opciones de titulación**. UNAM, FES Acatlán. Secretaría General. 2006.
- Toussaint, Florence. **Crítica de la información de masas**. Trillas, México, 2004.

U

- Urbina, Leticia (Editora). **Laberinto**. Publicación mensual del Centro Cultural Acatlán. UNAM, FES Acatlán, número 145, febrero 2007.

V

- Valera, Agustín. **Informe de actividades 1985-1988 de la ENEP Acatlán**. UNAM.
- Vázquez, Inés. **La escuela primaria pública en México. ¿Formación integral o sobrevaloración en la formación cognoscitiva?**. Tesis de Pedagogía, ENEP Acatlán, septiembre de 2002.

W

- Woodford, Susan. **Introducción a la historia del arte**. Gustavo Gili. 1989.
- Wucius, Wong. **Fundamentos del Diseño**. G.G, México, 1995.

Z

- Zorrilla, Arena- Méndez. **Diccionario de Economía**. Limusa, México, 2004.

Electrónicas: ²⁰⁴

- Adicción al trabajo: <http://www.diversica.com/salud/index.pnp>
- Aumenta anorexia entre niñas mexicanas: <http://www.terra.com.mx/articulo.aspx?articuloid=163401>
- Arte: es.wikipedia.org/wiki/Arte
www.arteuniversal.com.mx
<http://es.wikipedia.org/wiki/Situacionismo>
http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual
- Arte y Globalización. Imperialismo, Branding y Antibranding, por Jorge Capelán en: geocities.com/laesferapublica/arteglobal.html

- Biografía de: Amin, Samir. <http://usuarios.lycos.es/politicasnet/autores/amin.htm>
Ausubel, David Paul. <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>
<http://gcarvajalmodelos.wordpress.com/2007/02/01/biografia/>
Costa, Joan. <http://www.escuela.dearte.com/Actividades/Motiva/Motiva2001/fichas/JoanCosta.htm>
Dwiggins, William Addison. <http://www.infoamerica.org/museo/tipografos/paginas/dwiggins.htm>
García, Canclini Néstor. http://www.infoamerica.org/teoria/garcia_canclini1.htm
http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=975
Gerchunnoff, Pablo. http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=741426
González, Casanova Pablo. <http://www.unam.mx/rectoria/hm/casanova.html>
<http://www.iis.unam.mx/estgobier/pgonzale.html>
Ianni, Octavio por Gudynas, Eduardo en: <http://www.globalizacion.org/mirador/Gudynaslanni.htm>
Klein, Naomi. http://es.wikipedia.org/wiki/Naomi_Klein
<http://usuarios.lycos.es/politicasnet/autores/klein.htm>
Morin, Edgar. <http://www.edagrmorin.org/Dafault.aspx?tabid=57>
Piaget, Jean. <http://www.unige.ch/piaget/biographies/bioe.html>
Puiggrós, Adriana. <http://www.clarin.com/diario/2006/02/19/sociedad/s-01144327.htm>
<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20061103164423AAq5q3B>
Téllez, Othón. <http://www.tutytam.org/tutytam/es/ficha-tejedores.php?id=107>
<http://www.othontellez.com.mx>
Wong, Wucius. <http://www.grottofineart.com/Wucius%20Wong/Biography.htm>

-Computrabajo: www.computrabajo.com.mx

²⁰⁴ El orden de cada dirección electrónica se hizo en mención al tema que contiene.

- Debate “Los docentes frente a la reforma” (Miércoles 05 de marzo de 1997, Buenos Aires, Argentina) en:
http://www.clarin.com/diario/1997/03/05/puigg_01.htm
- Enciclomedia: **http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep__Programa_Enciclomedia**
- México: alertan que las escuelas “patito” son ya una plaga: **<http://firgoa.usc.es/drupal/node/27390>**
- Escuelas Técnicas: Colegio Nacional de Capacitación Intensiva: **<http://www.cnci.com.mx/>**
Grupo CETEC: **<http://www.grupocetec.com/dip03.aspx>**
- Flexibilización Laboral: Los trabajadores y la flexibilización laboral, por Jeannette Cordero en:**<http://www.jp.or.cr/pulso/1998/novjane.html>**
Flexibilización del trabajo en la educación pública superior, por María Teresa Lechuga en:
<http://www.chicagococal.org/downloads/conference-papers/Maria-Trejo.pdf>
No a la flexibilización:**<http://www.pagina12.com.ar/diario/elmundo/4-63987-2006-03-08.html>**
Las reformas laborales en el mundo: **<http://www.shrm.org/global/publications/gestionhumana/1003.htm>**
- Fundación Guggenheim: **<http://es.wikipedia.org/wiki/Guggenheim>**
<http://canales.elcorreodigital.com/guggenheim/museo/historia.htm>
- Curso de museografía: **<http://www.todobaja.com/noticias/nota.php?id=1337>**
- INEA: **<http://www.inea.sep.gob.mx/inea/estructura/operación/planeacióndidactica/htm>**
- Libros Gratuitos: **<http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/cap1>**
- Olimpiadas del conocimiento: **http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_Bol2770704**
- Periódico ECOS: **www.periodicoecosweb.com.mx**
- Programa Nacional de Lectura: **<http://lectura.dgme.sep.gob.mx>**
- Reseña sobre la obra de Adriana Puiggrós: Imperialismo y educación en América Latina, por Escalante, Carlos en:
http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res037/art22.htm