



## “Impartir la Historia del Diseño Gráfico en Tiempos de Pandemia”

Luisa Martínez Leal  
Miguel Hirata Kitahara

25 de Marzo de 2021

### Parte A: La Historia del Diseño

Luisa Martínez leal

Hemos comprobado con esta pandemia que la historia del Diseño es una disciplina apta para enseñarse presencialmente o en línea.

Como disciplina, la *Historia del Diseño* es un producto del siglo XX.

La principal crítica en torno a la historia fraguada por el Movimiento Moderno insistía en la idea de salir de la sombra de la historia del arte, que tanto aportó al diseño, como es el caso de los expresionistas, futuristas, y constructivistas.

Ejemplos emblemáticos de arte realizado en tiempos de pandemia serían los de Edvard Munch, con sus pinturas sobre la influenza española de principios del siglo XX, y Egon Schiele, pintado con su familia quien también murió en la misma pandemia.

### El Discurso de la Historia del Diseño

El siglo XX es testigo del auge del Movimiento Moderno a través del cual el diseño comienza a definirse como un fenómeno cultural.

El Movimiento Moderno nace a finales del siglo XIX, cuando un grupo internacional de arquitectos y diseñadores ponen en entredicho la capacidad de la decoración de la tradición historicista para trascender la pura exhibición social. Bajo la influencia de la transparente fórmula *forma-función* que manejan los ingenieros, comienza una drástica revisión de los principios estéticos y filosóficos que habían sustentado durante largo tiempo la creación y la función de las artes decorativas. En 1936, Nicolaus Pevsner<sup>1</sup> ponía nombres y apellidos a los artífices de este movimiento a través de la obra *Pioneros del arte moderno: de William Morris a Walter Gropius*.

### **La Historia del Diseño Gráfico**

Aunque la *Historia del Diseño Gráfico* ha sido regularmente incluida dentro de la historia general del Diseño, los diseñadores gráficos no se han sentido representados por su relato. En primer lugar por el indiscutible protagonismo de la arquitectura y el diseño industrial dentro de esta historia y, en segundo, por un déficit de la atención prestada al ámbito gráfico que se concreta en una falta de definiciones y una indiferencia hacia factores decisivos de la profesión como es el aspecto comunicativo.

### **La Historiografía del Diseño**

La *Historiografía del Diseño* ha estado mayormente dominada por la producción anglosajona.

Con la entrada del nuevo milenio, el panorama ha comenzado a cambiar y la historia parece estar llamada a ser un fenómeno internacional.

Pretender que unos textos como los de Pevsner, Read, Giedion o Banhan –tan orientados a la mecanización, la industria y el funcionalismo– fueran del todo

---

<sup>1</sup> PEVSNER, N. (2011). *Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius*. Barcelona: Ediciones Infinito.

contextualizados al mundo del diseño gráfico y la comunicación visual es un tanto ingenuo y obsoleto para estos tiempos.

Suele admitirse la idea de que el origen del Diseño va a la par de los primeros signos de la Revolución Industrial en el siglo XVIII, si bien muchos historiadores que estudian la gráfica, como Phillip Meggs,<sup>2</sup> o Julius Wiedemann se remontan a la invención de la imprenta en el siglo XV o incluso al umbral de la escritura. Hace 30 años la UAM publicó el primer libro de la historia de la tipografía en español que en su momento fue un referente en Hispanoamérica. ¿Qué nos pasó? No encuentro respuesta adecuada y cierta a esta pregunta. ¿Fuimos y ya no somos? ¿Ya no le interesa a nadie?

### **La Primera Propuesta**

Se trata de la creación de un **Seminario Permanente de Profesores en Línea o Presencial**, con el objeto de revisar y discutir los términos y conceptos de:

- La *Historia del Diseño de la Comunicación Gráfica*.
- Unificar contenidos que deben contemplar las UEAS.
- Contribuir a la historiografía con una *Historia del Diseño* investigada y escrita en la UAM.

Se ha propuesto a la *Historia del Diseño* como una disciplina relativamente nueva cuyo propósito es explicar el diseño como un fenómeno social e histórico.

La *Historia del Diseño* es una vertiente de una disciplina académica más general y mucho más conocida: La Historia.

Al igual que la Historia, la *Historia del Diseño* tiene lazos cercanos con otras disciplinas como la sociología, la antropología y la arqueología, por citar algunas. Lo que constituye una disciplina puede a veces ser difícil de explicar y puede ser brevemente descrita como el conjunto de conceptos, teorías, métodos y herramientas empleadas por un grupo particular de académicos o científicos (Burke 1997).

---

<sup>2</sup> MEGGS, P.B. (2000). *Historia del diseño gráfico*. México: McGraw-Hill, Interamericana.

Durante las etapas tempranas de una disciplina la mayor parte de estos conceptos, teorías, métodos y herramientas son implícitos e inconscientes ya que cuando llegan a ser explícitos la disciplina logra establecer sus paradigmas. (Haldane, J.B.S.,1951).

La toma de conciencia del hecho que una disciplina distinta comienza a existir, ocurre cuando un número significativo de investigadores practicantes de ésta, conocen, van dando a conocer o se dan cuenta de sus actividades por medio de avances o investigaciones terminadas, publicadas o presentadas en eventos especializados. De esta forma se comienzan a unir para discutir problemas e intereses comunes. Por lo general es en esta coyuntura crítica que se forma una organización profesional o académica, como es el caso del *Grupo de Historia del Diseño* que se fue formando poco a poco primero en Barcelona, después de Cuba, con el propósito de escribir *Historias del Diseño* periféricas, regionales, independientes de los países del centro. El Grupo siguió anexando a los países centrales, los cuales por deformación y tendencias profesionales, tuvieron que comenzar a formar la *Asociación de Historia del Diseño*, que se formó en julio del 2004 en Guadalajara.

Aunque la frase *Historia del Diseño* podría implicar el hecho de un solo objeto de estudio, en la práctica, la *Historia del Diseño* nunca termina con una historia completa y homogénea sobre lo que podemos estar de acuerdo, ya que siempre habrá múltiples *Historias del Diseño* que son el producto de esta disciplina. Y aunque estas múltiples historias existan no significa que haya más de una realidad material. (Le Goff, 1978). La dificultad que todos los historiadores experimentan (sean diseñadores o no) es que el pasado no puede ser reconstruido en su totalidad. De aquí que cada historia sea una representación parcial de una situación o evento pasado. Las historias difieren no sólo por el hecho de que los investigadores estudian diferentes aspectos del diseño, sino también porque un historiador selecciona y enfatiza ciertos hechos, mientras que otro selecciona otros. Dos historiadores del diseño producirán forzosamente dos recuentos diferentes.

Aunque en la *Historia del Diseño* de la que hemos hablado, la novedad es el hecho que cada vez tiene más practicantes que nos rehusamos a ser marginados.

### **Bibliografía 1**

- Burke, Peter, (1998) "Two Crisis of Historical Consciousness" en *Storia della Storiografia* 33, Milán.
- (1992) *History and Social Theory*, Cambridge.
- (2001) *A New Perspective on Historical Writings*, Pennsylvania.
- Collingwood, R.G. (1946) *The Idea of History*, Oxford.
- de Certeau. (1986) *Heterologies: Discourse on the other*, Minneapolis.
- Eskilson, Stephen J., *Graphic Design. A New History*. Yale University Press, 2007.
- *Graphic Design: A History*, Lawrence King, Nueva York, 2012.
- Fogel, R.W. y Engerman, S. (1974) *Time on the Cross*, Boston.
- Gómez Palacio, Bryony y Vit, Armin, *Graphic Design referenced. A visual guide to the language, applications and history of Graphic design*, Beverly Massachussets, Rockport publications, 2012.
- Haldane, J.B.S. (1951) *Everything has a History*, Londres.
- Le Goff. (1978) *La Nouvelle Histoire*, Paris.
- Meggs, Philip B. *A history of graphic design*. Nueva York, Alphabet Press, 1984.
- Mikhail Bakhtin. (1981) *Dialogic Imagination*, Austin.
- PEVSNER, N. (2011). *Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius*. Barcelona: Ediciones Infinito.

### **Parte B: Un Aula Virtual de HDG**

Miguel Hirata Kitahara

La UAM Azcapotzalco creó la Oficina de Educación Virtual (OEV) en 2006 para que tanto profesores como alumnos de la Unidad pudieran utilizar los recursos tecnológicos y pedagógicos enfocados a la educación virtual, basados en un modelo de aprendizaje híbrido (blended learning) y utilizando Moodle como plataforma de aprendizaje.<sup>3</sup>

Desde sus inicios, tuve la oportunidad de crear mis propias aulas y apoyar así los diversos cursos que me fueron asignados, entre estos cursos estaban las UEA de

---

<sup>3</sup> <http://www.evirtual.azc.uam.mx/>

Historia del Diseño Gráfico I, II y III. El utilizar estas aulas han sido de gran ayuda para impartir mis cursos, facilitando a los alumnos el acceso al contenido, las instrucciones y las actividades, permitiéndoles subir sus tareas, y estableciendo un mecanismo de comunicación docente-alumno 24/7.

Así como en años anteriores el libro de texto se volvió un recurso didáctico muy útil para el docente en la impartición de sus cursos, en la actualidad el aula virtual se ha convertido en un centro didáctico que permite al profesor el utilizar la enorme gama de opciones que tiene a su disposición para impartir una docencia de mayor calidad.

### **Moodle vs Classroom**

La plataforma Moodle fue desarrollada por el australiano Martin Dougiamas en 2001<sup>4</sup>, e inmediatamente tuvo una gran aceptación por parte de las instituciones educativas que la utilizaron para desarrollar sus programas de educación en línea y las grandes corporaciones que la vieron como un recurso muy útil para la capacitación. Se le considera una *Plataforma de Gestión de Entornos de Enseñanza Virtual (PGEEV)* y también una *Plataforma de Gestión del Aprendizaje (PGA)* o *Learning Management Platform (LMP)*, y es la más conocida y utilizada a nivel mundial con más de 68 millones de usuarios.

Google Classroom fue creada en 2014 con acceso restringido a los centros educativos a través de Google Suite, aunque ya en 2017 se abrió su uso a cualquier persona que tuviera una cuenta de Google. También se le considera una *Plataforma de Gestión del Aprendizaje*.

Ambas plataformas tienen sus ventajas y desventajas, entre algunas de ellas podemos enumerar:

- Moodle es una plataforma sin costo mientras que Classroom, si se maneja institucionalmente, sí tiene un costo importante.
- Moodle es una plataforma más completa en cuanto a los recursos y actividades didácticos disponibles mientras que Classroom está integrada a

---

<sup>4</sup> <https://docs.moodle.org/all/es/Historia>

una suite por lo que tiene todas las aplicaciones de Google a su disposición.

- Los recursos y actividades de Moodle permiten un mejor control del funcionamiento del aula virtual ya que le da al docente una amplia gama de opciones para subir contenido, trabajo colaborativo y evaluación, mientras que Classroom es más limitado en estos aspectos.
- Hay una mayor usabilidad en la interfase de Classroom que en la de Moodle, que permite una interacción más fácil y rápida con la plataforma de Google.
- Moodle está basado en la tecnología PHP, que le permite al docente modificar la presentación y estructura del aula si sabe de programación, mientras que Classroom permite opciones para incluir imágenes en ciertas áreas de la pantalla pero no cambios más estructurales.

Para conocer más a fondo la ventajas y desventajas de ambas plataformas se sugiere consultar la siguiente liga:

<http://unirgestoresdeaprendizaje.blogspot.com/2018/02/moodle-versus-classroom.html>

### **Planificación Didáctica**

Por lo general cuando se crea el aula virtual, no se enfoca esta labor desde una perspectiva didáctica, sino que sólo se piensa en subir la información relacionada al curso como son, entre otras, el contenido y las actividades. En este texto se presenta el modelo de Hernández y Guárate (2017) como una alternativa para presentar dicha información dentro de una estructura didáctica de dos fases:

1. Fase Previa o Pre-planificación
2. Fase de la Estrategia Didáctica
  - a. Inicio o motivación
  - b. Ejecución o desarrollo
  - c. Conclusión o cierre

Existe una enorme diferencia de intencionalidad y resultados al abordar la construcción de un aula virtual de manera planificada o no, sobre todo, si se toma la praxis docente con la seriedad que se merece. Una adecuada planificación de un curso (y de su aula) permite definir ¿hacia dónde queremos ir? (objetivos), ¿cómo lo haremos? (estrategias didácticas), y ¿cómo evaluaremos el resultado? (evaluación). Un aula virtual bien *planeado se convierte en la estructura central del curso*, tanto para las actividades de enseñanza del docente, como para las actividades de aprendizaje del alumno.

### **La Segunda Propuesta**

Se propone la creación de un **Aula Virtual Colaborativo de Historia del Diseño Gráfico (I, II y III)**, que permita de manera grupal:

- Subir contenido relevante de cada curso.
- Compartir recursos y actividades que amplíen la oferta que un profesor pueda hacer de manera individual.
- Compartir experiencias docentes que enriquezcan nuestra labor al conocer de casos que otros colegas han vivido impartiendo las UEA.

El abordar la construcción de cada aula de manera colaborativa permitirá que dicha aula tenga un contenido más completo y enriquecido que si se hubiera construido individualmente, y será susceptible de que cada profesor en lo personal haga los ajustes que considere pertinente de acuerdo a su criterio.

Además será más representativo del curso al reflejar los diferentes enfoques que pueda haber sobre los temas, y permitirá a profesores que no han impartido la UEA tener un recurso didáctico que les permita impartir su curso con una mayor calidad.

Finalmente, el abordar esta labor de manera colaborativa permitirá ejercitar el espíritu que originó la creación de los colectivos de docencia, es decir, la oportunidad de reconocernos en un grupo de colegas que ejercen su labor docente sobre un tema determinado como pares.

## **Bibliografía 2**

- Castañeda-Figueiras, S., Peñaloza-Castro, E., y Austria-Corrales, F. (2012). El aprendizaje complejo: Desafío a la educación superior. *Investigación en Educación Médica*, 1(3), 140-145.
- Díaz Barriga A., F. (2006). *Enseñanza situada*. México: McGraw-Hill.
- Díaz Barriga A., F. y Hernández R., G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Alafi.
- Gagné, R. M. & Briggs, L. J. (1983). *La planificación de la enseñanza*. México, D. F.: Trillas.
- González Moreno, C. X. (2012). Formación del pensamiento reflexivo en estudiantes universitarios. En *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 4(9), 595-617.
- Hernández Cruz, A. y Guárate, A. Y. (2017). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-264.
- Ramsden, P. (1992). *Learning to Teach in Higher Education*. London: Routledge.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Madrid: Paidós.