



Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la Imagen

ISSN: 2665-6728

ISSN-L: 2665-6728

designio@sanmateo.edu.co

Fundación Universitaria San Mateo

Colombia

MORALES-HOLGUÍN, ARODI; GARCÍA-CORDERO,
MARISOL SOLEDAD; GRACIA-OLIVAS, PAOLA GUADALUPE

Creación de la imagen en diseñadores gráficos: procesos de enseñanza en escenario virtual y presencial

Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la Imagen, vol. 7, núm. 2, 2025, Octubre-Marzo 2026, pp. 1-17

Fundación Universitaria San Mateo

Bogotá, Colombia

DOI: <https://doi.org/10.52948/ds.v7i2.1232>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774983138001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

Creación de la imagen en diseñadores gráficos: procesos de enseñanza en escenario virtual y presencial

Image Creation in Graphic Designers: Teaching Processes in Virtual and Face-to-Face Environments

ARODI MORALES-HOLGUÍN

Universidad de Sonora
México

redeshmo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9241-032X>

MARISOL SOLEDAD GARCÍA-CORDERO

Universidad de Boyacá
Colombia

msgarcia@uniboyaca.edu.co

<https://orcid.org/0000-0002-4400-2855>

PAOLA GUADALUPE GRACIA-OLIVAS

Universidad de Sonora
México

graciaolivas.paola@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-0368-5146>

<https://doi.org/10.52948/ds.v7i2.1232>

Artículo de investigación

Recepción: 10 de junio de 2025

Aceptación: 30 de septiembre de 2025

Resumen

La imagen es pieza trascendental en el ejercicio del diseño gráfico; de ella depende la calidad e impacto de los mensajes gráficos en el contexto comercial. La enseñanza enfocada a la creación de la imagen resulta ser uno de los retos principales que enfrenta la formación universitaria. El objetivo de esta investigación se centra en indagar la calidad de la enseñanza desde el entorno presencial (en el aula) y virtual (a distancia), y su impacto comparativo en la creación de imágenes diligentes; esto permitirá identificar deficiencias y proponer mejoras que contribuyan a promover la formación de diseñadores. Para ello, se siguió un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo en

busca de indagar tendencias con base en opiniones; para ello se consideró un muestreo no probabilístico y por conveniencia, aplicado a estudiantes de diseño gráfico de universidades de México y Colombia y el instrumento fue el cuestionario digital. Para la fase de evaluación se buscó identificar la percepción de la calidad del aprendizaje obtenido en ambas modalidades, apoyada en un análisis comparativo. Los resultados revelan ventajas y desventajas en ambos modelos, señalando que el aprendizaje se vuelve relativo de acuerdo con diversos factores y variables propias y dependientes de cada individuo.

Palabras clave: imagen; diseño gráfico; enseñanza remota; modalidad mixta; formación universitaria.

Abstract

The image is a fundamental component in graphic design practice; the quality and impact of visual messages in the commercial context depend on it. Teaching focused on image creation proves to be one of the main challenges faced by university education. The objective of this research is to investigate the quality of teaching in both face-to-face (in the classroom) and virtual (distance) environments, and their comparative impact on the creation of effective images; this will help identify shortcomings and propose improvements that contribute to promoting the training of designers. To achieve this, this paper followed a quantitative descriptive approach to identify trends based on opinions. For this purpose, it used non-probabilistic and convenience sampling, applied to graphic design students from universities in Mexico and Colombia, and the instrument was a digital questionnaire. In the evaluation phase, the aim was to identify the perception of the quality of learning obtained in both modalities, supported by a comparative analysis. The results reveal advantages and disadvantages in both models, indicating that learning becomes relative according to several factors and variables inherent to and dependent on each individual.

Keywords: Image; graphic design; remote teaching; mixed modality; university education.

Introducción

La imagen es el elemento cardinal en la disciplina del diseño gráfico, a través de ella es posible la comunicación visual. Clásicos como Frascara (2000) y Chaves (2008) definen el diseño como un proceso de creación gráfica el cual busca producir objetos visuales con el propósito de comunicar mensajes específicos. En ello, el diseñador adquiere el papel de estrategia planteando soluciones a los problemas que enfrenta.

Hoy el diseñador afronta un entorno complejo, distinto al de hace unos años: requiere contar con herramientas y habilidades que van más allá de las tradicionales, ya que las necesidades y retos propios de nuestro tiempo son altamente complejos. En este sentido Fragoso (2011) señala que los fenómenos propios de nuestra época se ubican en escenarios incapaces de comprenderse desde una teoría que relacione directamente las causas con los efectos de manera simple, en otras palabras, su estructura ya no es lineal. De igual manera, hoy resulta difícil abordar los fenómenos desde la unidisciplinariedad; es necesario pensar desde distintas disciplinas de forma integral y complementaria, tomando herramientas teóricas, conceptuales y procedimentales desde diversas áreas del conocimiento, para lograr aportar soluciones que cumplan la función innovadora esperada.

Es así como el diseño contemporáneo, el cual obedece a la complejidad cambiante e impredecible propia de la realidad que se vive, impulsa a este campo y a sus especialistas a adaptarse a las nuevas necesidades y tendencias. Más aún cuando el diseño busca en este escenario desenvolverse como el ejercicio creativo cuyo fin es transformar y optimizar lo existente (Mose et al., 2017). Es decir, el diseño requiere indefectiblemente desenvolverse como herramienta que aporta productos o soluciones innovadoras para poder ser funcional; ello permite deducir que este es un fenómeno en constante adaptación.

El diseño se entiende como fenómeno vivo, cuyo espíritu transformador en la sociedad capitalista lo impulsa a crear imágenes, capaces de actuar como agente promotor cultural y del consumo. Ante ello emerge la pregunta ¿qué es la imagen? De acuerdo con Mitchell (1984), la concepción de imagen ha ido cambiando a lo largo del tiempo, donde hoy juega un papel fundamental en la crítica cultural moderna, al alcanzar un poder no imaginado en el pasado. No obstante, la crítica moderna la encuentra un enigma difícil de explicar; un tipo de signo engañoso, que ofrece una representación opaca, distorsionada y arbitraria de la realidad.

Desde la perspectiva de Moles (1991), la imagen es un soporte visual que materializa una fracción de la realidad del entorno visual que subsiste, constituyendo como elemento principal de los canales de comunicación masiva (fotografía, pintura, cine y televisión). Experiencia visual capaz de trascender el tiempo y el espacio.

Desde el contexto del diseño, en el papel tradicional, la antigua relación entre diseñador e imagen era ocupada por el trazo a mano. Hoy, siguiendo a Oxman (2017), está siendo reemplazado en el contexto del diseño digital por imágenes visuales generadas mediante procesos computacionales. Si bien los procesos de razonamiento visual aún conservan su papel en el diseño, se han transformado desde los modelos de interpretación convencionales, en los que la experiencia directa del contenido gráfico se sustituye por lenguajes de codificación y scripting en el diseño digital. Así, la imagen en el diseño, al fungir como herramienta de comunicación generador de percepciones humanas, requiere moverse al ritmo que marcan las tendencias sociales, es decir, la cultura en sí.

La percepción como un proceso activo, en el cual el observador organiza y le da sentido a la información visual, donde su mente interpreta las formas, colores y composiciones a partir de experiencias previas y aprendizajes contextuales y culturales, demandan en el diseñador no solo desarrollar composiciones gráficas capaces de transmitir mensajes funcionales; además, es necesario conocer variables. Por ejemplo, algunas las destaca Arnheim (1963), como la percepción de las formas gráficas, la manera en que la mente organiza los elementos visuales, la importancia del contexto, la visión del espectador, la interpretación, entre otras.

La construcción de la imagen gráfica es, pues, un ejercicio altamente complejo, donde la formación de los diseñadores exige combinar diversos conocimientos a través de una perspectiva interdisciplinar. En otras palabras, la responsabilidad de los diseñadores gráficos trasciende la acción de crear diseños bellos. A este respecto Caldas (2020) asevera que el profesional se enfrenta a situaciones de incertidumbre y lucha constante para inspirar emociones, a través de una selección de elementos gráficos que den forma a un buen concepto capaz de inspirar.

Formar diseñadores con tales capacidades es uno de los retos más difíciles que se vive hoy, más aún cuando nos encontramos ante la disyuntiva, incentivada en gran medida por la pandemia, de formar diseñadores a través del escenario tradicional –en el aula– o virtual –a distancia–. Es un aspecto que requiere especial atención en áreas creativas como esta, pues a diferencia de otras especialidades donde adquirir conocimientos suele tener poca disensión entre dichos escenarios,

en el diseño esto no siempre resulta así. Adicionalmente, otra variable relevante y poco explorada también interviene en la calidad de la formación: la evaluación.

De acuerdo con García (2023) la evaluación se convierte en un proceso dinámico y colaborativo que no solo mide el rendimiento institucional; también impulsa la innovación y la adaptación en un entorno educativo en constante evolución. De este modo, el presente artículo busca indagar el escenario de la calidad de la enseñanza enfocada a la creación de imágenes, desde la comparativa entre entornos presencial y virtual, en busca de identificar deficiencias y proponer mejoras que contribuyan a promover la formación de diseñadores.

La enseñanza de la imagen en diseñadores gráficos

Uno de los principales teóricos de la imagen es Barthes (1986), quien la entiende como un mensaje compuesto por múltiples niveles de significación. Distingue entre el mensaje denotado (lo que se ve literalmente) y el mensaje connotado (las asociaciones culturales e ideológicas que se activan al mirar). Postula que la imagen no es transparente ni inocente; en cambio, está cargada de retórica, manipulando al espectador mediante códigos visuales que naturalizan los significados y las experiencias cotidianas.

La perspectiva de Berger (2015) coincide con Barthes. Afirma que la imagen no es solo una representación mimética o abstracta del mundo, sino una construcción cultural y política que condiciona la forma en que observamos e interpretamos lo que observamos; por lo tanto, decodificar una imagen implica una posición histórica e ideológica. Asimismo, Kress y Van Leeuwen (1999) desarrollan una teoría de la imagen como sistema estructurado de comunicación visual. Para ellos se trata de una “gramática” que permite construir significados mediante reglas específicas, como las posiciones, los colores, la composición y la forma, tal como lo explican las leyes de la Gestalt, aplicadas a la percepción visual.

Una categoría importante al hablar de la imagen es pues la percepción, la cual suele estar presente en el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes visuales y el diseño. Podemos considerar a la percepción como un proceso activo, donde el observador organiza y le da sentido a la información visual, su mente interpreta las formas, colores y composiciones a partir de experiencias previas y aprendizajes contextuales y culturales.

La creación de imágenes gráficas como proceso complejo debe integrar y relacionar en su constructo diversas variables. En consecuencia, la enseñanza-aprendizaje gráfica es igualmente

compleja, pues el estudiante requiere conocer dichas variables, analizarlas e integrar ideas que permitan crear diseños capaces de fungir como soluciones a los problemas.

Sobre la formación de diseñadores, Fleischmann (2020) enmarca que, como parte de la herencia de la Bauhaus, en la educación en áreas de diseño los estudiantes abordan el aprendizaje desde una relación tradicional donde el educador comparte sus conocimientos y habilidades con el estudiante. Este aprendizaje suele desarrollarse con base en proyectos que simulan la práctica profesional, donde se busca solucionar un problema de diseño. Esta enseñanza se caracteriza por su interactividad y el acceso a experimentar herramientas como equipos, artefactos y materiales, apoyados por el asesoramiento de primera mano del profesor, y por un ejercicio reflexivo de crítica circular, donde interviene tutor y alumnos, en busca de promover la participación crítica, incentivar la creatividad y proponer soluciones.

Sobre la práctica, Schön (1983) sugiere la relevancia en la formación de áreas creativas al tratarse de una activación de saberes, proceso del cual no siempre se es consciente, ya que el trabajo con imágenes va más allá de fórmulas y manuales; es una práctica en la cual se actúa, improvisa y reflexiona a medida que se evoluciona en el ejercicio proyectual. Prácticas donde el sujeto enfrenta la incertidumbre de la creatividad, la sensibilidad contextual y la capacidad crítica. A este respecto, resulta interesante que el docente que trabaja en el aula con el tratamiento de imágenes se cuestione conceptos como productividad, consumo, entre otros; es decir, en el desarrollo de habilidades para interpretar, reformular y experimentar con situaciones complejas, lo cual conduce a un replanteamiento en la enseñanza-aprendizaje.

Desde la irrupción de la pandemia los educadores diseñadores se vieron obligados a trasladar el aprendizaje tradicionalmente dado en un ambiente social, a un ambiente de enseñanza remoto. En este trayecto, se identifica adaptación de la enseñanza del diseño a escenarios virtuales, así como algunas dificultades ante el cambio de modalidad, resultado de la diversidad de las asignaturas, sus herramientas y propios sistemas de enseñanza (González-Bello y Morales-Holguín, 2021). De este modo, la enseñanza-aprendizaje en asignaturas como fotografía, expresión gráfica, materiales gráficos, taller de diseño publicitario y teoría del diseño, por citar algunos ejemplos, requieren formas de abordaje diferentes, lo que exige seguir estrategias distintas.

En el contexto mexicano, la educación en diseño ha enfrentado desafíos significativos durante los últimos años, especialmente tras la pandemia de covid-19. Un estudio realizado por Ortega-Terrón et al. (2022) en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx) analiza

cómo la transición hacia modalidades mixtas de enseñanza ha impactado la formación en diseño. Los autores, basándose en la teoría de la acción social de Habermas, argumentan que la educación en diseño debe adaptarse a las nuevas realidades tecnológicas y sociales, promoviendo una comunicación libre de distorsiones y orientada al entendimiento mutuo y al trabajo multidisciplinar. Este enfoque busca que los diseñadores en formación desarrollen una conciencia crítica sobre su papel en la sociedad y la capacidad de cuestionar las estructuras de poder que influyen en la producción y recepción de mensajes visuales.

Este caso refleja cómo en México la educación en diseño se está reconfigurando, para incorporar perspectivas críticas que reconocen la dimensión política y simbólica de la práctica del diseño, alineándose con corrientes latinoamericanas que abogan por una pedagogía más consciente y transformadora.

Metodología

El abordaje metodológico por seguir es cuantitativo, descriptivo y correlacional (Khanal y Thapa, 2000). Es cuantitativo pues recolectan datos a través de los cuales se hace medición y análisis de variables. Es descriptivo: a partir de la observación de datos es posible identificar características que permitan acceder a una descripción detallada de la muestra. Es correlacional al determinar posibles relaciones entre variables analizadas, permitiendo especificar comportamientos o tendencias.

En cuanto a la definición de sujetos, se consideró un muestreo no probabilístico y por conveniencia (Marradi et al., 2007), aplicado a 100 estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Sonora, México, y la Universidad de Boyacá, Colombia. Sobre el instrumento para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario digital aplicado a estudiantes de las instituciones educativas de ambos países. La encuesta constó de 11 reactivos que abordan distintas dimensiones, en referencia a la calidad de la enseñanza enfocada a la creación de imágenes gráficas; ventajas y desventajas entre escenarios presenciales (en el aula física) y virtuales (en línea, *online*) para el aprendizaje; la percepción de la calidad de la enseñanza entre dichos escenarios, entre otros.

La temporalidad del estudio es transversal, desarrollado entre los meses de febrero y abril de 2025 en ambas instituciones educativas. Para la fase de evaluación se buscó identificar la percepción de la calidad del aprendizaje obtenido en ambas modalidades, desde la perspectiva de los alumnos de las dos instituciones educativas, apoyado en un análisis comparativo.

Resultados y discusión

En busca de identificar las perspectivas de los diseñadores sobre la calidad de la enseñanza desde el entorno presencial y virtual, así como su impacto comparativo en la creación de imágenes; se abordan cuatro enfoques principales: *calidad de la enseñanza*, en cuanto a la creación de imágenes gráficas; *ventajas y desventajas* percibidas de acuerdo con la modalidad de estudio (virtual o presencial); *calidad de la enseñanza-aprendizaje* según el tipo de aula (virtual o presencial); por último, consideración de un *sistema híbrido* como promotor de la enseñanza-aprendizaje entre diseñadores.

Percepción de la calidad de la enseñanza recibida en la creación de imágenes gráficas

Desde la perspectiva de alumnos que radican en México, la calidad de la enseñanza que reciben en su formación sobre la capacidad de diseñar imágenes gráficas (anuncios, marcas, señales, dibujos, etc.), con características integrales para desempeñarse como soluciones efectivas a los problemas gráficos; es percibida por el 44.2% como buena; el 36.5% regular; un 17.3% la asume como muy buena; finalmente, un 1.9% la considera muy mala (Figura 1).

De acuerdo con las opiniones de alumnos que se desempeñan en Colombia, un 71.4% estima la calidad de la enseñanza como buena; muy lejos (14.3%) está quienes la valoran como muy buena y solo un 9.5% considera es regular. Por otro lado, un 5% la valora como de mala calidad (Figura 1).

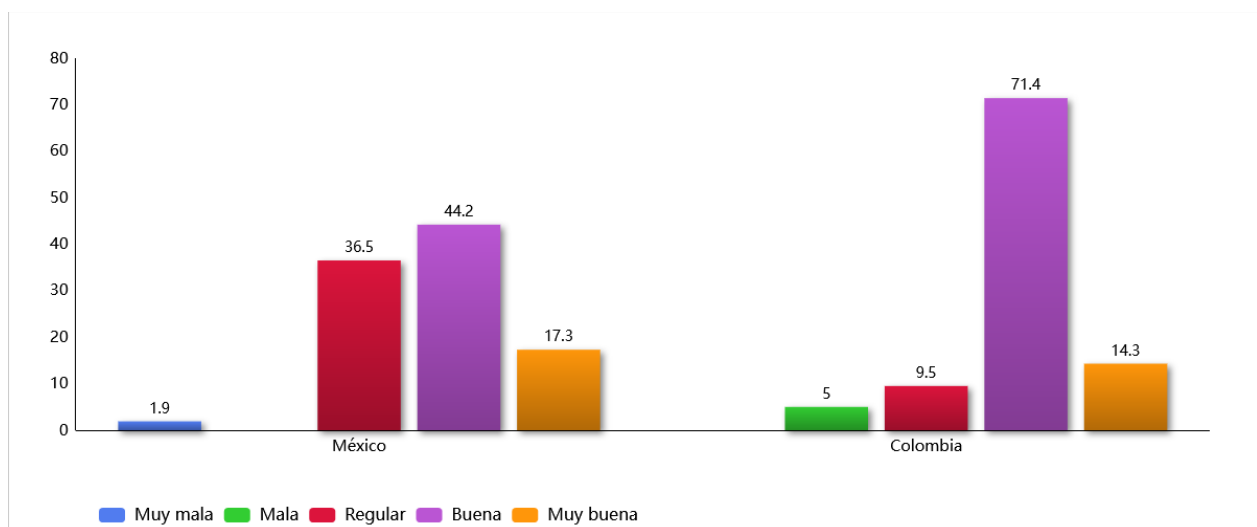


Figura 1. Percepción de la calidad de la enseñanza recibida enfocada a la creación de imágenes gráficas (perspectiva alumnos mexicanos y colombianos)

La perspectiva de los estudiantes mexicanos en general es positiva, aunque con reservas; así lo manifiestan poco más del 60%, a pesar de que casi un 40% la percibe entre regular y mala. Desde un análisis integral, se puede señalar que poco más de la mitad de los estudiantes mexicanos están satisfechos con la formación que reciben, pero la otra mitad manifiesta dudas y, en menor proporción, inconformidad. Es importante destacar que el diseñador hoy más que nunca requiere desenvolverse como creativo con capacidad de transformar y optimizar lo existente (Mose et al., 2017), donde, para destacar, la innovación adquiere relevancia fundamental. Desde esta óptica y en busca de incentivar nuevos conocimientos que se traduzcan en una mejor preparación, dicha universidad mexicana cuenta con una reciente actualización de su plan de estudios, lo que se espera colabore en favor de una formación de mayor calidad.

Por su parte, los alumnos colombianos valoran la calidad de la enseñanza que reciben sobre la creación de imágenes de forma positiva; así lo expresa un 85% de ellos, cuyas opiniones oscilan entre buena y muy buena. Un 10% la considera regular y solo un 5% la encuentra mala. En términos generales, la calidad de la enseñanza percibida es efectiva. Al hacer un comparativo entre las opiniones de ambos grupos de estudiantes, Colombia cuenta con un sistema de enseñanza satisfactorio; en cambio en México, aunque los resultados no son negativos, es pertinente trabajar en ajustes que incentiven la calidad.

Ventajas y desventajas percibidas de acuerdo con el tipo de aula (virtual y presencial)

Conocer las ventajas y desventajas percibidas según la modalidad de estudio es relevante, con el objetivo de conocer la diferencia de calidad del aprendizaje según el tipo de aula. Sobre ello los resultados mostraron similitudes entre ambos grupos estudiados. Referente al aula virtual se enmarcan como ventajas: la flexibilidad de horarios; aprovechamiento del tiempo para aplicar conocimientos en actividades extracurriculares; independencia y desarrollo de habilidades empíricas y acceso a recursos digitales ilimitados; además de reducción de gastos en transporte y materiales físicos.

Las desventajas respecto del aula virtual fueron: falta de contacto directo con el tutor; pérdida de retroalimentación (*feedback*) inmediato; aislamiento social y menor interacción con compañeros, limitando el trabajo colaborativo; falta de acceso a equipo especializado o laboratorios y mayor riesgo de distracción.

Sobre el aula presencial, se consideraron ventajas principales: la interacción directa, como facilitador de la comunicación fluida entre docentes y estudiantes y *feedback*; acceso a herramientas y materiales físicos; generación de un ambiente colaborativo y motivacional, lo que estimula el intercambio de ideas como promotor del aprendizaje.

Como posibles desventajas sobre el aula presencial, existe una rigidez de horarios; unos costos por desplazamientos y adquisición de materiales de clase; una imposibilidad de recuperar el conocimiento perdido y una privación de herramientas virtuales, donde es posible tener el material siempre disponible y consultar las clases grabadas en video en cualquier momento.

Calidad del aprendizaje de acuerdo con el tipo de aula (virtual y presencial)

Uno de los tópicos de mayor interés es el relativo a la percepción de la calidad del aprendizaje de acuerdo con el entorno de enseñanza. El objetivo es descubrir cuál aula se considera la más apropiada.

En el caso de los estudiantes mexicanos, un 95% considera el aula presencial como el que facilita un mayor aprendizaje, mientras un 5% encuentra el aula virtual como aquella que brinda mayores ventajas. Por su parte, el 100% de los estudiantes colombianos también señalan al aula presencial como aquella que fomenta de mejor manera el aprendizaje (Figura 2).

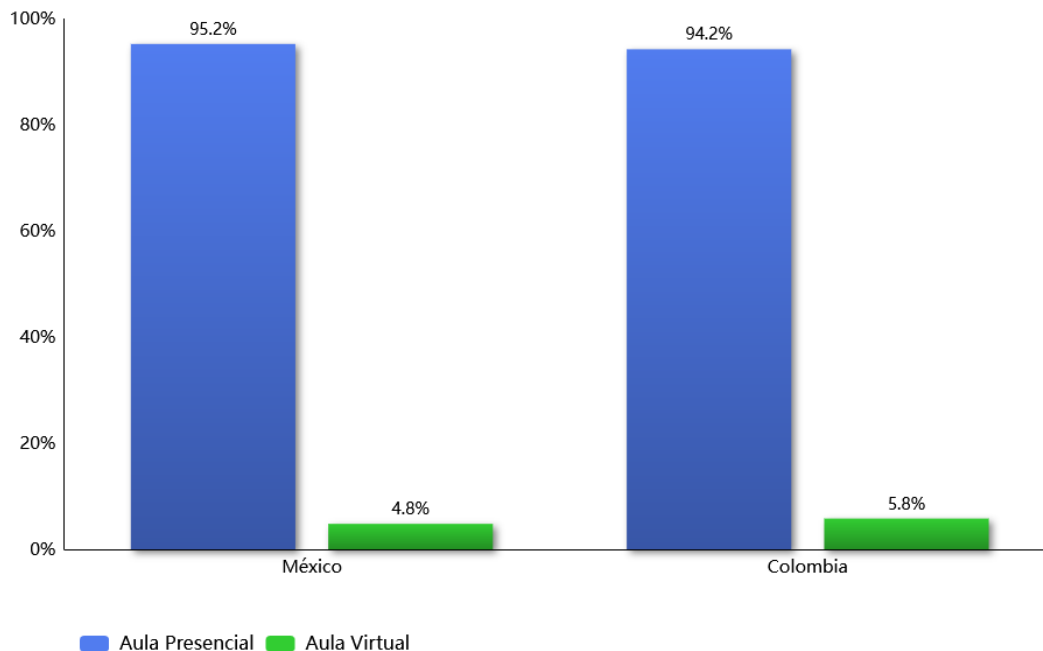


Figura 2. Calidad del aprendizaje de acuerdo con el tipo de aula (virtual y presencial, perspectiva alumnos mexicanos y colombianos)

Ambos grupos refieren al aula presencial como la que brinda las mejores condiciones para el aprendizaje entre diseñadores gráficos. Dicho resultado se considera inesperado, pues muchos estudiantes valoran las ventajas de la modalidad remota para la formación universitaria. No obstante, probablemente los hábitos de estudio que hemos heredado a lo largo de generaciones han configurado un andamiaje difícil de modificar.

Cabe destacar que la interacción social, la posibilidad de asesorías personales y en el momento con el profesor, así el intercambio de ideas entre pares, dan forma a un ambiente de estudio positivo. Sin embargo, las ventajas del modelo remoto, igualmente son importantes.

Consideración de un sistema híbrido como promotor de la enseñanza-aprendizaje de diseñadores

Con el propósito de aproximarse a un sistema idóneo, que integre las ventajas de ambos modelos en la formación de diseñadores; se examinan perspectivas sobre la consideración de un sistema híbrido (virtual y presencial) como alternativa capaz de coadyuvar de mejor manera en la enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, los estudiantes mexicanos están de acuerdo con el adoptar un sistema híbrido como alternativa confiable, así lo exponen el 66.7%; mientras un 33.3% prefieren optar por el sistema tradicional. A su vez, en un 71.4% el estudiantado colombiano opta por el sistema mixto, mientras 28.6% no apuesta por este (Figura 3).

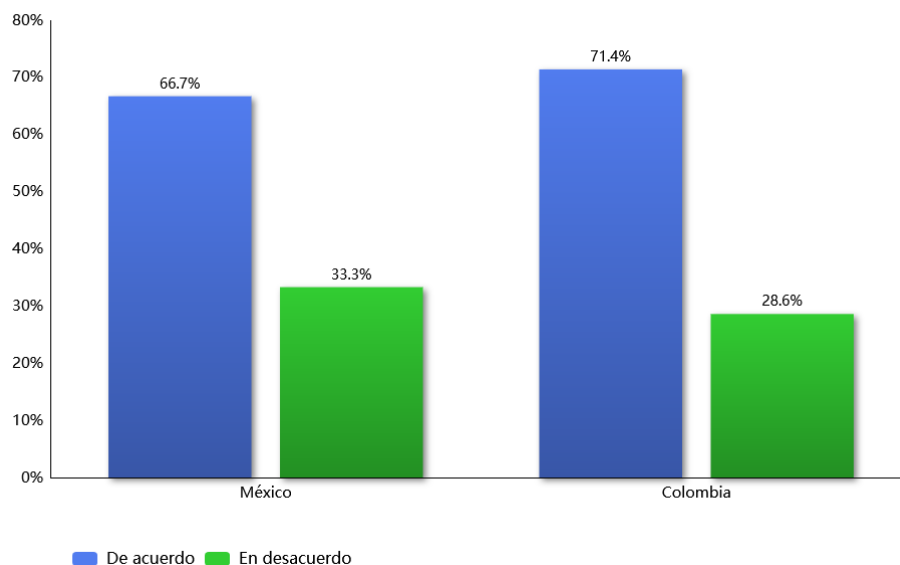


Figura 3. Consideración de un sistema híbrido como promotor de en la enseñanza-aprendizaje de diseñadores (perspectiva alumnos mexicanos y colombianos)

Es relevante encontrar la alta viabilidad que ofrece un modelo híbrido desde la perspectiva de los estudiantes, por las ventajas que en conjunto ofrece a los alumnos. Algunas de ellas son la accesibilidad para un manejo conveniente del tiempo; asesoramiento directo y retroalimentación al instante; posibilidad de gestionar información y entregar trabajos de forma digital; interactividad física entre involucrados; posibilidad de retomar clases perdidas en repeticiones en video, entre otras.

Un sistema híbrido cuenta con la alternativa de tomar oportunidades de cada ambiente e integrarlos en un espacio alternativo, lo cual brinda grandes ventajas al estudiantado. Cabe mencionar que el aula híbrida, a pesar de sus ventajas, no ha sido bien percibida en el entorno académico mexicano y colombiano. Esto ocurre debido a que la incorporación de la tecnología sigue siendo un tabú para algunas instituciones de educación superior, principalmente del sector público, donde los modelos tradicionales, así como la presencia de una planta docente dominada por profesores adultos que, aunque muchas veces bien preparada, no suele tener una alta receptividad a las tecnologías emergentes. En cambio, las universidades privadas emergen como el espacio para el crecimiento del ambiente mixto, entorno donde este modelo manifiesta crecimiento.

Tanto mexicanos como colombianos, en porcentajes muy próximos (alrededor de dos terceras partes), consideran al modelo híbrido como una alternativa confiable a favor de su aprendizaje. Cabe señalar que la perspectiva colombiana ve más favorable la formación en ambientes de aprendizaje mixto, lo cual debe ser valorado como una oportunidad a favor de la formación de los estudiantes colombianos. No obstante, uno de los principales retos para ello es la necesidad de contar con herramientas tecnológicas, tanto por parte del profesorado como del estudiantado, con la calidad suficiente para lograr que las clases puedan desenvolverse de manera efectiva. Si el estudiante no tiene un equipo de cómputo con capacidades suficientes y el profesorado no cuenta con herramientas tecnológicas para impartir la clase, este sistema simplemente no alcanzará su objetivo. De esta manera la barrera tecnológica se presenta como obstáculo vulnerable capaz de derribar este sistema de aprendizaje.

De esta manera, la adopción de un ambiente de aprendizaje mixto sin duda es una labor que requiere la colaboración de autoridades universitarias, la preparación adecuada del profesorado y la capacidad tecnológica, tanto intramuros como en los hogares. Esto último sin duda emerge como factor relevante en dicha coyuntura, pues es factible encontrar dificultades en ciertos hogares para

contar con la infraestructura necesaria. De este modo, se concluye que la apertura a un modelo mixto puede colaborar a optimizar la enseñanza-aprendizaje entre diseñadores, pero se requiere superar las limitaciones expuestas, así como otras, lo cual no resulta tarea sencilla.

Conclusiones

A través del abordaje realizado sobre la calidad de enseñanza a nivel superior en el área de diseño desde el entorno presencial y virtual, apoyado en la comparativa de dos casos de estudio latinoamericanos: México y Colombia; sin dejar de lado las limitaciones de la muestra de respuestas obtenidas; se recuperó una representación que permite un acercamiento a la realidad estudiada.

Los principales hallazgos indican que ambos grupos de población consideran la enseñanza que reciben sobre la creación de imágenes gráficas como satisfactoria. Así lo constata un 60% de estudiantes mexicanos, frente a un 85% colombianos. Sin embargo, se identifica mayor satisfacción con el grupo de jóvenes colombianos; aspecto que puede ser cuestionado o indagado en el futuro desde nuevos abordajes.

Respecto a la comparativa del aula tradicional y virtual, ambos grupos consideraron como ventajas del aula virtual la flexibilidad de horarios, aprovechamiento de tiempo, independencia y desarrollo de habilidades investigativas, ahorro en transporte y materiales, entre otros. Como su desventaja se ubica la falta de retroalimentación con el profesor y la escasa comunicación con el resto de estudiantes. Dichos resultados parecen proceder de las necesidades de una generación que está en constante consumo de contenido en internet, donde la inmediatez y la multiplicidad de opciones marcan parte de su identidad. Además, una generación que admite (más que otras) la posibilidad de desarrollarse en un contexto de menor contacto social, sin que esto signifique que algunos valoren la interacción con sus pares. Aunque estos mismos enfatizan la necesidad de encontrarse envueltos en un grupo humano, lo cual brinda diversas ventajas, una de estas la seguridad individual y colectiva.

Por su parte los beneficios destacados del aula presencial fueron: mayor interacción, comunicación más directa y fluida, retroalimentación inmediata, ambiente colaborativo, entre otros; mientras las desventajas tienen que ver con la rigidez de horarios, costos de desplazamiento y materiales, imposibilidad de recuperar las clases perdidas, entre otras. De este modo, ambos grupos consideran que el aula presencial brinda mejores condiciones para el aprendizaje en el

campo del diseño, pues aunque se valoran las ventajas del aprendizaje remoto se sigue poniendo al frente la enseñanza tradicional.

Lo anterior refleja la inclinación humana por la forma tradicional de interacción grupal. A pesar de que la comunicación mediada por tecnologías se ha convertido en una pieza fundamental en la socialización de las y los jóvenes, cuando se trata de aprendizaje entre diseñadores, caracterizado por una evidente complejidad, donde intervienen diversas variables que hacen necesaria la integración de múltiples estrategias de aprendizaje; resulta más productiva la retroalimentación cara a cara y el trabajo colaborativo como elementos centrales promotores del aprendizaje significativo, encausado en el intercambio de ideas inmediatas, asesorías personalizadas y dinámicas sociales de participación y análisis, así como la propuesta de soluciones creativas a problemas complejos.

Es pues el ambiente presencial capaz de promover la creatividad e inventiva de una forma más asertiva que el aula remota, donde la comunicación parece destacarse como el elemento clave: a través de herramientas remotas esta se ve restringida, limitando la acción creativa, constructo que se erige de mejor forma desde el intercambio de información, mensajes, ideas y soluciones. Prueba de ello es el codiseño (Valbuena, 2019), ejercicio capaz de potencializar la acción creativa y de brindar mejores soluciones a los problemas.

Es primordial considerar que la generación actual de estudiantes en el campo de artes visuales y diseño ha nacido inmersa en la tecnología y adquieren competencias tecnológicas a muy temprana edad. Esto abre la pauta para entender uno de los principales hallazgos de este estudio que tiene que ver con la aceptación de un modelo híbrido de enseñanza, el cual en muchas escuelas se sigue implementando aún después de la pandemia. Respecto a este punto, alrededor de un 70% de los estudiantes encuestados están de acuerdo con la implementación de este sistema.

La implementación de entornos de aprendizaje mixtos requiere un mayor esfuerzo e inversión de recursos por parte de las instituciones y el profesorado; sin embargo, esta implementación en México se ve más presente en escuelas privadas, donde los estudiantes con mayor facilidad cuentan con los recursos y las tecnologías necesarias para llevar sus clases a distancia. Sin embargo, una de las principales barreras para la aplicación y desarrollo del sistema de aprendizaje mixto radica en la necesidad imperante de contar con herramientas tecnológicas de calidad, tales como computadoras, cámaras y otros instrumentos, que muchas veces no están al alcance de estudiantes e incluso de profesores, sin lo cual simplemente el ejercicio de enseñanza-

aprendizaje se ve coartado. De este modo, a pesar de la planeación diligente y buenas intenciones, el sistema híbrido se sostiene de variables como las expuestas, y de las cuales se depende.

Por otra parte, la implementación del ambiente híbrido tiene ventajas destacadas pues también puede prevenir deserciones por cuestiones de salud, discapacidad y de aquellos que requieren trabajar parcialmente para solventar sus estudios. Dicho sistema brinda mayor flexibilidad, la cual abre oportunidades a un grupo de estudiantes que, sin estas ventajas, se vería obligado a desertar. Adicionalmente, se encontró que durante la pandemia, donde el aula híbrida fue el espacio educativo utilizado, un importante número de alumnos manifestó sentirse aislado y, en consecuencia, experimentar ansiedad y depresión. En este sentido, la convivencia e interacción que tiene lugar en el espacio presencial, sin duda, promueve la sana convivencia social, alejando este tipo de problemas entre los involucrados. De este modo, un sistema mixto toma ventajas de ambos modelos, brindando un ambiente positivo en muchos sentidos y en favor de la formación de estudiantes.

Entonces, la modalidad híbrida para el aprendizaje de diseño abre las posibilidades de una formación más amplia. No obstante, su implementación efectiva se ve afectada por la brecha digital que sigue presente en parte de los hogares, es por esto por lo que los principales tópicos que pueden ser indagados y recuperados desde las instituciones públicas y privadas de México y Colombia tienen que ver, por un lado, con la coherencia entre las tecnologías brindadas por la institución, la capacidad del profesorado y de los planes de estudio. Por otro, por la capacidad socioeconómica de los estudiantes para cumplir los objetivos de aprendizaje, que incluye equipo de cómputo, licencias de software y herramientas tecnológicas. Adicionalmente, la optimización y flexibilidad de las clases presenciales deben responder a las necesidades de las generaciones actuales, relacionado con el análisis de las prácticas culturales y sociales de los jóvenes en cuestión. Todo ello debe ser integrado para configurar un sistema que permita formar alumnos con las capacidades suficientes; así abordar problemas complejos y aportar soluciones innovadoras a los problemas actuales.

Referencias

- Arnheim, R. (1969). *Visual Thinking*. University of California Press.
- Barthes, R. (1986). Retórica de la imagen. En *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces* (pp. 29-47). Paidós.
- Berger, J. (2015). *About Looking*. Bloomsbury Publishing.
- Caldas, S. (2020). El poder del diseño gráfico para generar emociones. *Gráfica*, 9(17), 37-45.
- Chaves, N. (2008). En general, qué es el “Diseño – en – general”. *AUC. Revista de Arquitectura*, (26), 27-29.
- Fleischmann, K. (2020). The Online Pandemic in Design Courses: Design Higher Education in Digital Isolation. In *The Impact of COVID19 On the International Education System* (pp. 1-16). Proud Pen.
- Fragoso, O. (2011). La imagen del diseño: el laberinto complejo de la transdisciplina. *Revista del Centro de Investigación de la Universidad La Salle*, 9(35), 35-42.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (7ª ed.). Ediciones Infinito.
- García, M. (2023). *Propuesta para la evaluación de aprendizajes en diseño gráfico desde un enfoque de formación integral* [Tesis doctoral, Universidad Santiago de Cali]. <https://repositorio.usc.edu.co/handle/20.500.12421/5451>
- González-Bello, E. y Morales-Holguín, A. (2021). Enseñanza remota con tecnología en tiempos de pandemia: Implicaciones para la formación del diseño gráfico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (137), 199-207.
- Khanal, G. & Thapa, S. (2020). *Practical Guide to Conducting Cross-Sectional Studies (Quantitative) in a Community Setting*. SAGE Publications Ltd.
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2020). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Marradi, A., Achenti, N. y Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Cengage Learning.
- Mitchell, W. (1984). What Is an Image? *New Literary History*, 15(3), 503-537.
- Moles, A. (1991). *La imagen. Comunicación funcional*. Trillas.
- Mose, M., Dalsgaard, P. & Halskov, K. (2017). Understanding Creativity Methods in Design. En *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems* (pp. 839-851). Association for Computing Machinery.

- Ortega-Terrón, M., Guzmán, L. y Aguirre-Hall, E. (2022). Diseño, educación y modalidad mixta ¿Nueva realidad? Propuesta de estudio diagnóstico acerca del estado vigente del conocimiento y equipamiento tecnológico, y la infraestructura, en la Facultad de Arquitectura y Diseño (UAEMéx), en situación ¿pospandémica? *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura*, (7), 123-139.
- Oxman, R. (2017). The Role of the Image in Digital Design: Processing the Image Versus Imaging the Process. *The Active Image: Architecture and Engineering in the Age of Modeling* (pp. 133-155). Springer.
- Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Routledge.
- Valbuena, W. (2019). Prefigurar, co-crear, entretejer. Diseño, creatividad, interculturalidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(1), 111-129.