
Entorno educativo virtual para la enseñanza en diseño

Virtual educational environment for teaching Design

Recibido:03/06/2024

Aceptación:12/04/2025

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17566161>

Resumen

Tras la emergencia sanitaria por COVID-19, la enseñanza del diseño debió adaptarse a modalidades remotas, lo que impulsó la necesidad de replantear el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación superior. Este estudio presenta una experiencia de integración de TIC en la enseñanza del diseño gráfico mediante el desarrollo e implementación de un entorno virtual basado en cinco apartados: Brief, Equipo, Moodboard, Avances y Entregas. Participaron 14 estudiantes del Taller Editorial, a quienes se aplicó un cuestionario tipo Likert y una pregunta abierta. Los resultados evidencian una valoración positiva del entorno, destacando su utilidad para comprender los requerimientos del proyecto, organizar la información y fortalecer el trabajo colaborativo. Los estudiantes reconocen la pertinencia de las herramientas digitales para extender el aprendizaje fuera del aula, facilitar la comunicación y promover la inspiración creativa. Sin embargo, se identifican necesidades de capacitación en el uso de las TIC y de mejoras en la interfaz para optimizar la experiencia de usuario en distintos dispositivos.

Palabras Claves: Integración tecnológica; aprendizaje colaborativo; enseñanza del diseño; entorno virtual; innovación educativa.

**Soledad Quezada
Cáceres**

Facultad Arquitectura,
Construcción y Diseño

soquezada@ubiobio.cl



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

Abstract**Key words**

technological
integration;
collaborative learning;
design teaching; virtual
environment;
educational innovation.

Following the COVID-19 health emergency, design teaching had to adapt to remote modalities, which prompted the need to rethink the pedagogical use of Information and Communication Technologies (ICTs) in higher education. This study presents an experience integrating ICTs into graphic design teaching through the development and implementation of a virtual environment based on five sections: Brief, Team, Moodboard, Progress, and Submissions. Fourteen students from the Editorial Workshop participated, and were given a Likert-type questionnaire and an open-ended question. The results show a positive assessment of the environment, highlighting its usefulness in understanding project requirements, organizing information, and strengthening collaborative work. Students recognize the relevance of digital tools for extending learning beyond the classroom, facilitating communication, and promoting creative inspiration. However, needs for training in the use of ICTs and interface improvements to optimize the user experience on different devices are identified.

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Durante la emergencia por COVID 19, se realizaron diversas adecuaciones pedagógicas con la finalidad de impartir la enseñanza en diseño en modalidad a distancia o remota (Marshalsey y Sclater, 2020). Pasada la pandemia y de regreso al modo presencial surge la necesidad de replantear el modo de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el objetivo de utilizarlas en favor de la enseñanza y aprendizaje. Este trabajo presenta una experiencia en integración de TIC en la enseñanza del diseño, para ello se realizó una revisión de literatura que permitió identificar requerimientos pedagógicos para su correcta integración (Quezada y Alfonso, 2022).

Luego se desarrolló un entorno virtual y metodología para su implementación. El entorno se basó en 5 apartados principales relacionadas al proyecto de diseño gráfico: el Brief: es una sección que incorpora los requerimientos del proyecto, ejemplos de calidad, pautas de evaluación y materiales de apoyo; Equipo: incorpora todos los integrantes del curso y equipos por proyecto; Moodboard: es una sección que funciona como un espacio personal-público donde los estudiantes incorporan diversos recursos (imágenes, videos, notas, archivos) con la finalidad de inspirar o nutrir sus actividades de diseño; Avances: es un espacio formativo para compartir visualizaciones del avance del proyecto y recibir comentarios de los estudiantes; finalmente el ítem Entregas: es una sección para entregas de

etapas o entregas finales del proyecto y recibir retroalimentación del profesor. Las funcionalidades adicionales diseñadas corresponden a servicio de envío de correo y chat. Participaron 14 estudiantes de la asignatura de Taller Editorial de la carrera de Diseño Gráfico, para recoger la experiencia se aplicó un cuestionario de escala Likert y pregunta abierta.

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo y muy de acuerdo que el apartado de brief apoya la comprensión de requerimientos técnicos y conceptuales del proyecto a través de los ejemplos, contenidos y pautas de evaluación. Los apartados fueron valorados positivamente por los estudiantes rescatando la utilidad y organización del entorno respecto al proyecto de diseño, pudiendo trabajar de forma más fluida y conectada, valoraron la utilidad de las funciones para encontrar información relacionada al proyecto y orientar su trabajo, compartir recursos y comunicarse con sus compañeros propiciando el trabajo colaborativo. Los estudiantes valoran positivamente la incorporación de nuevas tecnologías que se adapten a sus necesidades de aprendizaje, principalmente las que acogen un enfoque disciplinar.

RESULTADOS

Logros o avances alcanzados

1. Creación de un entorno de aprendizaje que recoge las distintas actividades y etapas del proyecto de diseño ayuda a dar identidad al aprendizaje.
2. El entorno virtual fue un complemento a útil a la clase presencial, extendió el aprendizaje fuera del aula, apoyo las actividades de aprendizaje, permitió compartir información y archivos con los compañeros, apoyó el trabajo colaborativo funcionando como una comunidad de aprendizaje permitiendo a los estudiantes comunicarse con sus compañeros.
3. El Moodbard fue útil como espacio de inspiración, permitió almacenar archivos y valorar contenidos, visualizar recursos de otros compañeros y como espacio de interacción con el profesor a través del uso de tarjetas.
4. El entorno recoge las necesidades de colaboración de los estudiantes ya que les permitió subir todo tipo de archivos sin limitaciones.
5. Entorno intuitivo, familiarización rápida y facilidad de uso.
- 6.

Dificultades detectadas en el desarrollo de la experiencia o investigación

1. Los estudiantes valoran positivamente la facilidad de uso del entorno, sin embargo, la apreciación baja levemente frente a ítems de diseño de interfaz y comprensión de las funciones.

2. Se requiere entregar mayor capacitación a los estudiantes respecto al uso de las herramientas digitales para utilizarlas en actividades de aprendizaje.
3. Se requiere invertir más recursos para realizar adecuaciones al funcionamiento de la interfaz para permitir la visualización en diversos dispositivos para facilitar el desplazamiento y trabajo en ventanas pequeñas.

FUENTES

- Marshalsey, L., y Sclater, M. (2020). Together but apart: Creating and supporting online learning communities in an era of distributed studio education. *International Journal of Art & Design Education*, 39(4), 826-840.
- Quezada, S. y Alfonso, I. (2022, 16 al 18 de noviembre). Integración de TIC en la enseñanza en Diseño [Comunicación Oral]. EDUTEC Educación Transformadora en un Mundo Digital: Conectando Paisajes de Aprendizaje, Mallorca, España.