



UNICIT
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
DE CIENCIA Y TECNOLOGIA



Miembro de Asociación de Universidades Privadas de Centroamérica y Panamá
Miembro de la Asociación Universitaria Iberoamericana de Postgrado



**EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA,
NICARAGUA, 2023.**

Autor:

Máster Fitzgerald Ashai Gutiérrez Castellón

Asesor:

Doctora. Zoraida Linárez Ríos

Fecha de presentación: 29 diciembre 2023

Índice de Contenido

RESUMEN	1
1. Introducción	2
1.1. Antecedentes y contexto del problema y contexto de la investigación	3
1.1.1. Contexto del Problema.....	3
1.1.3. Planteamiento del problema.....	5
1.2. Objetivos (General y específicos).....	6
1.2.1. Objetivo General	6
1.2.2. Objetivos Específicos	6
1.3. Preguntas de Investigación.....	7
1.4. Justificación.....	7
1.4.1. Justificación metodológica.....	9
1.5. Limitaciones.....	9
1.6. Supuestos Básicos.....	9
1.7. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación	9
1.8. Entrada al Campo. Definición del Contexto de Estudio.	13
1.9. Mapeo del Contexto.....	14
2. Perspectiva Teórica	15
2.1. Revisión de literatura	15
3. Metodología.....	20
3.1. Enfoque cualitativo asumido y su justificación	20
3.2. Método de Investigación	20
3.3. Proceso de investigación	20
3.4. Muestra Teórica y sujetos del estudio	21
3.5. Plan de Muestreo	21
3.6. Muestra de jóvenes entre las edades de 16 a 25 años, que estudian en UNICIT.	22
3.7. Muestra de docentes de Diseño Gráfico o Diseñadores Instruccionales que laboran en UNICIT.	22
3.8. Muestra de docentes que no son de Diseño Gráfico y laboran en UNICIT.....	22

3.9. Muestra de Directores o Coordinadores de carrera que no son del área de Diseño Gráfico dentro de UNICIT.....	22
3.10. Métodos y técnicas de recolección de datos utilizados	23
3.11. Los criterios de calidad a aplicar en la investigación objeto de estudio, serán: credibilidad, confiabilidad y triangulación.....	23
4. Discusión de Resultados o hallazgos	26
5. Conclusiones.....	42
6. Recomendaciones.....	44
7. Referencias	47
8. Anexos o apéndice.....	49

Índice de tablas

Tabla 1. Matriz documental.	15
----------------------------------	----

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Mapeo del contexto.....	14
------------------------------------	----

RESUMEN

Al proponer el tema del Diseño Gráfico como herramienta para la educación universitaria en Nicaragua dentro del 2023 es con el objetivo de demostrar que esta carrera, a través de sus productos creativos, es un excelente recurso de enseñanza y aprendizaje en el nivel universitario.

Para ello se planteó demostrar en qué sentido el Diseño Gráfico puede utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje. Esto porque una de las condicionantes del por qué este trabajo es que realmente en Nicaragua no se ha podido llevar a cabo un estudio en donde se evidencie como la implementación de estos materiales y productos creativos posibilitan una articulación más fluida de los contenidos académicos con el aprendizaje de los estudiantes universitarios.

Sobre ello es que trataremos en este documento, aplicando en este caso un enfoque y técnicas cualitativas para dar una certitud metodológica a la investigación. Al final se busca dar algunas recomendaciones de las técnicas o productos más exitosos para crear una guía metodológica de aprendizaje para mejorar la calidad dentro del contexto educativo universitario.

Palabras clave: Diseño gráfico, recurso de aprendizaje.

1. Introducción

En esta era, en la que la tecnología y la comunicación visual desempeñan un papel central en nuestras vidas, la educación ha encontrado nuevas y creativas formas de adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

Por lo que el diseño gráfico se ha erigido como una herramienta poderosa y versátil para enriquecer el proceso educativo. La integración del diseño gráfico en la educación va más allá de la mera estética visual, transformando la manera en que los estudiantes absorben, comprenden y retienen la información.

Se evidenciaría que el diseño gráfico, con su capacidad para simplificar conceptos complejos, fomentar la interacción y estimular la creatividad, se ha convertido en un recurso invaluable para educadores y estudiantes por igual. Desde la creación de materiales didácticos visualmente atractivos hasta la representación gráfica de datos y procesos, examinando además cómo esta herramienta ha llegado a desempeñar un papel fundamental en la facilitación del aprendizaje efectivo.

La anterior nos da pauta de mantener la pregunta de nuestra investigación como una premisa válida. La cual a lo largo de este documento iremos discutiendo.

1.1. Antecedentes y contexto del problema y contexto de la investigación

1.1.1. Contexto del Problema.

En la educación se está experimentando una transformación profunda influenciada por la rápida evolución de la tecnología y la comunicación visual. Los estudiantes actuales, que crecieron en un mundo saturado de imágenes y contenidos visuales, tienen expectativas diferentes en cuanto a cómo acceden, asimilan y retienen el conocimiento. Parte de esto fue la implementación de las TIC de forma masiva durante el inicio de la pandemia COVID -19. Para esta generación y las posteriores los métodos tradicionales de enseñanza basados únicamente en texto pueden no ser tan efectivos en este nuevo entorno.

En el contexto y las circunstancias que motivan la necesidad de investigar y abordar este tema, resulta crucial analizar los actuales factores presentes en la educación universitaria en Nicaragua. Esto implica evaluar el estado del sistema educativo, los avances tecnológicos disponibles en las instituciones, las tendencias pedagógicas vigentes y las cambiantes expectativas de los estudiantes.

El sistema educativo dentro de la educación superior universitaria, se encuentra en la encrucijada de adaptarse a estas nuevas dinámicas. Los educadores enfrentan el desafío de captar la atención y el interés de los estudiantes de manera efectiva para facilitar un aprendizaje más profundo y significativo. Aquí es donde el diseño gráfico emerge como una herramienta valiosa. La comunicación visual a través de elementos como gráficos, infografías, videos educativos y presentaciones atractivas ofrece una manera efectiva de transmitir información y conceptos de manera más comprensible y atractiva para los estudiantes.

Sin embargo, ante el interés creciente en la integración del diseño gráfico en la educación, aún existe una falta de comprensión completa sobre cómo aplicarlo de manera efectiva. Los educadores pueden carecer de pautas claras sobre las mejores prácticas para diseñar recursos visuales y cómo incorporarlos de manera coherente en el plan de estudios. Además, la evaluación de los impactos reales del diseño gráfico en

la comprensión, la motivación y la retención del aprendizaje es un terreno relativamente inexplorado.

En este contexto, surge la necesidad de una investigación que examine a fondo el papel del diseño gráfico como herramienta de apoyo en la educación de nivel pregrado. Comprender cómo los elementos visuales influyen en la experiencia educativa y cómo pueden ser implementados de manera efectiva se convierte en una prioridad para mejorar la calidad y la relevancia de la educación en el mundo actual.

1.1.2. Contexto de la Investigación.

Esta investigación se llevará a cabo en el marco de instituciones de educación superior de nivel universitario. Dentro de la UNICIT que abarca una variedad de disciplinas académicas, están inmersas en un entorno educativo en constante evolución.

El estudio se llevará a cabo bajo un enfoque de investigación cualitativo. Con la fase de investigación cuantitativa involucrará la recopilación de datos a través de encuestas electrónicas dirigidas a estudiantes de diversos programas de pregrado. Estas encuestas evaluarán la opinión de los estudiantes sobre la efectividad del diseño gráfico en términos de comprensión de conceptos, motivación y retención del aprendizaje.

Sobre la fase de investigación cualitativa comprenderá entrevistas semiestructuradas en profundidad con educadores, diseñadores instruccionales y expertos en diseño gráfico que han utilizado recursos visuales en sus clases. Estas entrevistas se centrarán en comprender las estrategias de diseño, los desafíos enfrentados y las percepciones sobre el impacto de los elementos visuales en la educación universitaria.

Por último, se tomarán en cuenta las percepciones y resultados de la aplicación del Diseño Gráfico en las clases por medio de entrevistas con los directores o coordinadores de otras carreras, en donde se discutirán las ventajas que conlleva la implementación de esta como una herramienta educativa.

El análisis de datos se llevará a cabo de manera integrada, combinando los resultados cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión holística de los efectos del diseño gráfico en la educación. Las conclusiones de este estudio proporcionarán una base sólida para identificar prácticas efectivas, desafíos y recomendaciones que pueden guiar a educadores, diseñadores instruccionales y responsables de políticas en la implementación exitosa del diseño gráfico como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel universitario.

1.1.3. Planteamiento del problema

A medida que la educación evoluciona para adaptarse a las demandas de una sociedad cada vez más visual y tecnológicamente orientada, surge la necesidad de explorar de manera más profunda y crítica cómo el diseño gráfico puede influir en la efectividad del proceso educativo en el nivel universitario.

Sobre el tema en sí, se ha abordado desde el aspecto del perfil del profesional, los materiales que se generan y algunas experiencias desde la academia. Aunque existe un creciente interés en la integración del diseño gráfico en la enseñanza, se requiere comprender en qué forma se puede interactuar dentro de este campo; para abordar efectivamente esto se plantean la siguiente interrogante: ¿Cómo impacta la aplicación del diseño gráfico como herramienta de apoyo en la educación de nivel pregrado, en términos de comprensión conceptual, motivación estudiantil y eficacia del aprendizaje?

A través de este estudio, se busca analizar las posibles ventajas y desafíos de emplear el diseño gráfico como herramienta pedagógica, apreciar la efectividad de esta implementación en la educación, así como identificar estrategias efectivas para su implementación exitosa en diversos contextos educativos.

1.2. Objetivos (General y específicos)

1.2.1. Objetivo General

Demostrar en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos puede utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Explicar cómo el uso de elementos visuales en el diseño gráfico puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material educativo.
2. Identificar las mejores prácticas y enfoques para la presentación de recursos visuales en el ámbito educativo, que ayuden a la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Recomendar los recursos que son más utilizados para crear una guía metodológica de aprendizaje para mejorar la calidad dentro del contexto educativo universitario.

1.3. Preguntas de Investigación

¿En qué sentido el diseño gráfico influye a través de sus productos creativos con la comprensión de conceptos complejos por parte de los estudiantes? ¿La aplicación de elementos visuales desde el diseño gráfico aumentaría la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material educativo está relacionado con la forma en que se les presenta? ¿Cuáles son las mejores prácticas y enfoques para presentar recursos visuales en el aula de manera que maximicen la efectividad del aprendizaje? ¿Qué se podría recomendar para crear una metodología de aprendizaje con el fin de mejorar la calidad del contexto educativo universitario?

1.4. Justificación

La investigación propuesta presenta una serie de justificaciones fundamentales que respaldan su relevancia y contribución al ámbito educativo.

1. *Evolución del Entorno Educativo*: En la era digital y visual en la que nos encontramos, es esencial que la educación se adapte a las formas de aprendizaje actuales. El diseño gráfico ofrece la oportunidad de aprovechar la comunicación visual para mejorar la retención de información y la comprensión conceptual, abordando así las demandas cambiantes de los estudiantes.

2. *Efectividad Pedagógica*: La investigación en diseño gráfico como herramienta educativa podría proporcionar evidencia sólida sobre su efectividad en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al comprender cómo y por qué ciertos enfoques visuales funcionan mejor en la educación de nivel pregrado, los educadores podrían mejorar sus métodos pedagógicos y ofrecer una experiencia de aprendizaje más enriquecedora.

3. *Innovación Educativa*: La integración del diseño gráfico en la educación de pregrado representa un avance en la forma en que se entrega el contenido educativo. Esta investigación podría inspirar a los educadores a adoptar enfoques más creativos y

visuales en sus clases, lo que a su vez podría aumentar la participación y la motivación de los estudiantes.

4. *Desarrollo de Materiales Educativos*: La investigación podría proporcionar pautas claras para la creación y el diseño de materiales educativos visualmente atractivos y efectivos. Esto sería beneficioso tanto para los educadores que buscan mejorar sus recursos didácticos como para los estudiantes que se beneficiarían de una presentación más accesible y comprensible del contenido.

5. *Mejora de la Retención de Estudiantes*: La aplicación efectiva del diseño gráfico en la educación de pregrado podría tener un impacto positivo en la retención de estudiantes. Al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo, es posible que más estudiantes se sientan motivados para continuar con sus estudios y tengan un desempeño académico mejorado.

6. *Contribución a la Investigación Educativa*: Esta investigación podría agregar una perspectiva valiosa al campo de la investigación educativa al explorar el potencial del diseño gráfico como herramienta pedagógica. Los resultados y las recomendaciones podrían ser referencias útiles para futuros estudios en el mismo campo.

Como elemento de Relevancia social:

1. *Preparación para el mundo laboral*: La capacidad de comunicar de manera efectiva a través del diseño gráfico es una habilidad valiosa en el mundo moderno. Al introducir a los estudiantes a principios de diseño gráfico en la educación de pregrado, se les brinda una ventaja competitiva en el mercado laboral actual.

En conjunto, esta investigación se justifica por su potencial para mejorar la calidad de la educación, aprovechar las capacidades de la comunicación visual y brindar a educadores y estudiantes herramientas concretas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de pregrado.

1.4.1. Justificación metodológica

El tipo de investigación que se propone en este tema es una investigación básica, ya que busca demostrar las bondades de implementar los conocimientos y técnicas del diseño gráfico para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la educación en pregrado.

1.5. Limitaciones

Para este estudio la principal limitación está en definir el que tanto influye el uso potencial del diseño gráfico en la educación de pregrado.

1.6. Supuestos Básicos

Se considera que todo elemento visual, auditivo o la combinación de ellos es un producto del Diseño gráfico.

Que toda herramienta de aprendizaje puede ser aplicada como un objeto de aprendizaje.

1.7. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación

Categorías

- Impacto del Diseño Gráfico en la Educación

Beneficios del diseño gráfico en el aprendizaje.

Integración del diseño gráfico en el aula universitaria.

Comparación entre métodos tradicionales y métodos con diseño gráfico.

- Herramientas y Productos Creativos

Tipos de productos creativos utilizados (videos, audios, podcasts, páginas web, organigramas visuales).

Plataformas y tecnologías utilizadas para la creación de contenidos.

Efectividad de distintas herramientas visuales.

- Métodos de Enseñanza y Aprendizaje

Metodologías educativas que incorporan diseño gráfico.

Estrategias de enseñanza adaptativas.

Participación activa y autoestudio de los estudiantes.

- Desarrollo de Habilidades y Competencias

Estímulo a la creatividad y pensamiento crítico.

Fomento de la motivación y el compromiso.

Comprensión y retención de conceptos complejos.

- Adaptación a las Preferencias de los Estudiantes

Características y preferencias de los estudiantes modernos.

Flexibilidad y adaptación de materiales educativos.

Participación activa y personalizada en el proceso educativo.

- Evaluación y Recomendaciones

Evaluación del impacto del diseño gráfico en el aprendizaje.

Recomendaciones para la implementación efectiva.

Propuesta de guías metodológicas específicas.

Temas

- Ventajas del Diseño Gráfico en la Educación

Mejora en la comprensión y retención de información.

Incremento en la motivación y participación estudiantil.

Facilita la representación de conceptos complejos.

- Herramientas Visuales en la Educación Universitaria

Uso de videos, audios y podcasts como recursos educativos.

Creación y uso de páginas web y organigramas visuales.

Plataformas digitales para la creación de contenidos.

- Metodologías Educativas Modernas

Integración del diseño gráfico en metodologías de enseñanza.

Estrategias adaptativas y flexibles.

Rol activo del estudiante en el proceso de aprendizaje.

- Desafíos y Consideraciones

Selección cuidadosa de herramientas y medios visuales.

Evitar el abuso y rigidez en la aplicación del diseño gráfico.

Adaptación de materiales a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Patrones Emergentes

- Participación Activa del Estudiante

El diseño gráfico promueve una mayor participación y autoestudio.

Los estudiantes se involucran más activamente en su aprendizaje.

- Efectividad de los Recursos Visuales

Los elementos visuales aumentan la comprensión y retención de conceptos.

Herramientas como videos y organigramas son especialmente efectivas.

- Necesidad de Flexibilidad en la Educación

La adaptabilidad de los recursos educativos es crucial.

La flexibilidad permite una mejor alineación con las preferencias estudiantiles.

- Recomendaciones Prácticas para la Implementación

Importancia de metodologías específicas y adaptativas.

Necesidad de un enfoque reflexivo en la selección de herramientas visuales.

- Impacto Positivo del Diseño Gráfico

Evidencia de un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El diseño gráfico como un componente integral en la educación universitaria.

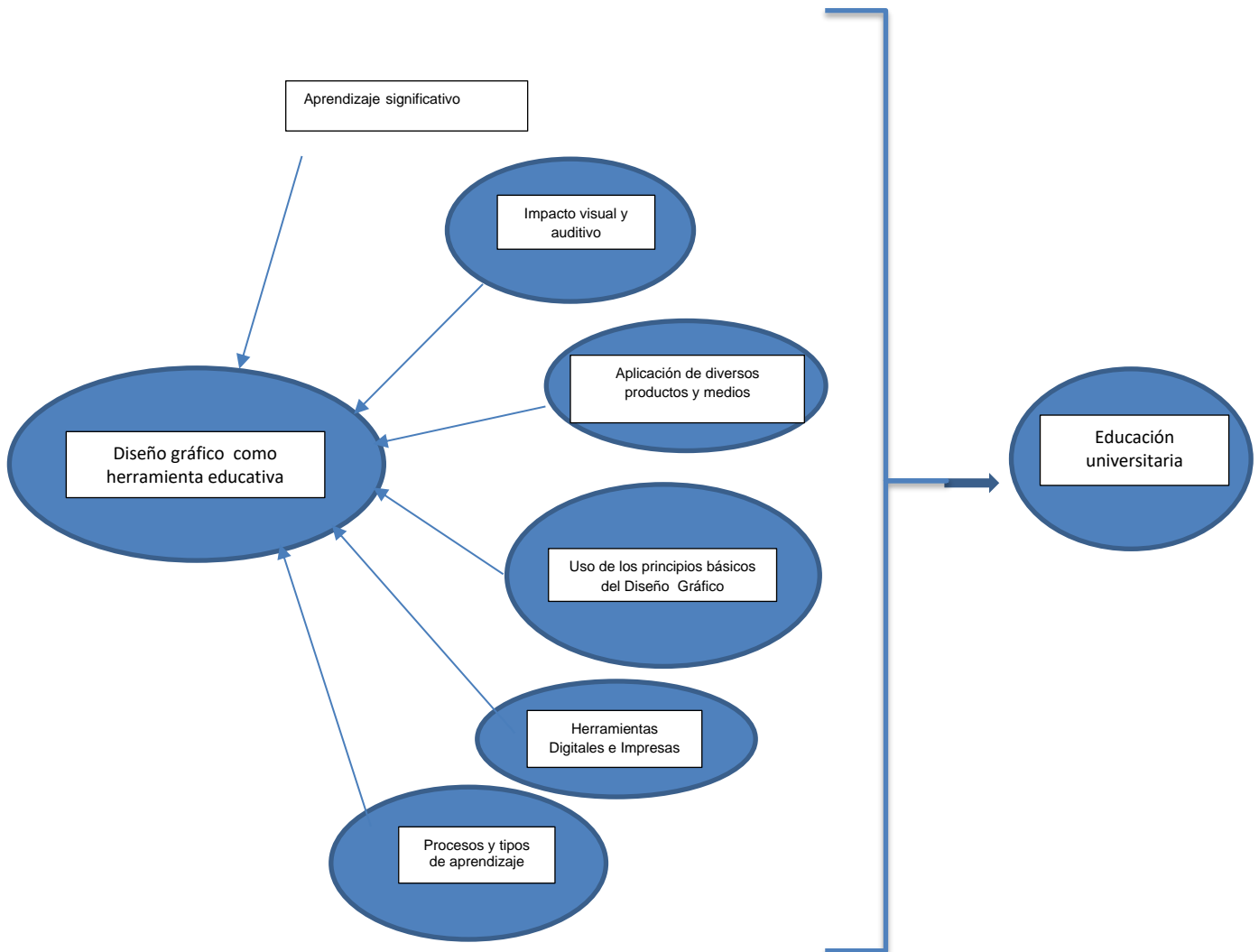
1.8. Entrada al Campo. Definición del Contexto de Estudio.

En este aspecto se plantea lo siguiente:

1. La documentación nacional acerca del tópico es diversa, desde estudios dentro de la academia sobre la creación de herramientas desarrolladas desde el Diseño Gráfico y aplicadas para el aprendizaje significativo, Diseño instruccional dentro de espacios académicos aplicando principios de Diseño gráfico y la Elaboración de material didáctico a través del Ministerio de Educación e instituciones universitarias.
2. Con respecto a documentos internacionales, hay una gran variedad en relación al papel del profesional y los materiales como herramientas, ya sea desde artículos hasta simposios, así como estudios de casos en donde se revisa el papel y la importancia del Diseño Gráfico dentro de la educación.
3. Los trabajos que más se acoplaran a nuestro perfil aplican a una investigación analítica, descriptiva y con enfoque cualitativo. Esto porque da flexibilidad en el proceso de investigación.
4. Por último, sobre el tema en específico de educación en pregrado implementando al Diseño gráfico como herramienta; si fueron escasos los resultados en lo que respecta al empleo de una mayor variedad de elementos y no solo el uso de las TIC.

1.9. Mapeo del Contexto.

Gráfico 1. Mapeo del contexto



2. Perspectiva Teórica

2.1. Revisión de literatura

Para ejecutar éste investigación se realizará la búsqueda de información a nivel nacional e internacional sobre la temática objeto de estudio que nos ayudan a entender de mejor forma como se ha tratado el diseño gráfico como aporte para el desarrollo de la calidad en la educación; así como delimitar los recursos que más se han empleado dentro de este ramo. No se omite manifestar que, sobre la revisión de la literatura, existen algunos referentes que se centralizan en la propuesta de los materiales y no en los resultados sobre la calidad de la formación de los estudiantes.

Tabla 1. Matriz documental.

Autor (año)	Título (tema)	Objetivo	Metodología	Conclusiones – hallazgos.
Calderon, C. y Miranda, J. (2015)	Propuesta de juego de mesa interactivo como una estrategia de enseñanza-aprendizaje de la cultura nicaragüense para noveno y décimo grado de educación básica secundaria en los centros educativos de la zona urbana de Managua.	Fomentar el aprendizaje de la cultura nicaragüense a jóvenes de educación básica de secundaria a través de un juego de mesa didáctico e interactivo.	Es una investigación aplicada con un enfoque descriptivo. Utiliza como método de investigación la observación directa, la investigación acción y la encuesta estructurada. Se realiza un análisis mixto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se determinó que la implementación del juego ayudó al grupo a aprender cosas nuevas y refrescar información acerca de Nicaragua, los hizo pensar, ser creativos y a trabajar en equipo. - Indudablemente la mejor manera de aprendizaje es la que se disfruta, se vive y se aprovecha al máximo, dejar los estigmas de la educación tediosa y metodológica.
Crovetto, J. (2009)	Diseño de un videojuego educativo enfocado en medidas de seguridad ante Huracanes.	Diseñar un videojuego que tenga como propósito educar y entretener niños, niñas y adolescentes respecto a medidas de seguridad concernientes a huracanes.	La metodología empleada para el desarrollo de este proyecto se apoya en el metodólogo Jorge Frascara, el cual sintetiza los pasos más constantes que intervienen en el proceso de diseño y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> - El videojuego como instrumento pedagógico optimiza la interacción y entretenimiento de los educandos, haciéndoles actores en el desarrollo de la información temática y motivándoles en la participación activa de toma de decisiones. - El desarrollo de videojuegos para fines educativos abre nuevas posibilidades de



Autor (año)	Titulo (tema)	Objetivo	Metodología	Conclusiones – hallazgos.
				enseñanza en el campo de la pedagogía, y paralelamente contribuye a la diversificación del diseño multimedia interactivo.
García, C. y Sandoval, J. (2015)	Campaña educativa para la protección y conservación de especies amenazadas en el corredor biológico paso del istmo nicaragüense “Acción por la Vida”	Diseñar una campaña de sensibilización y educación social para la conservación de especies amenazadas y en peligro de extinción en el paso del istmo nicaragüense.	Aplicaron una investigación analítica, con técnica de investigación, como lo son las historias de vida, permitiendo adentrarse a la realidad del problema ambiental, para luego sentar las bases en estrategias de Comunicación y Diseño.	- El trabajo de investigación ha permitido que la campaña funge como una iniciativa de la organización la cual de manera continua traerá programas que beneficien al medio ambiente, la comunidad y la base cultural cultural.
Martínez, F. (2019)	Propuesta de Objeto de Aprendizaje para facilitar el autoestudio de los contenidos de la Unidad 2: Líneas, Trazos y Géneros de la asignatura de Ilustración a los estudiantes de segundo año de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Centroamericana en Managua, Nicaragua.	Diseñar una propuesta de Objeto de Aprendizaje para la asignatura de Ilustración, facilitando el autoestudio a los alumnos de segundo año de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Centroamericana (UCA).	Se realizó en base a una metodología de investigación exploratorio con un enfoque mixto y un alcance descriptivo.	- La investigación arrojó que el estudiantado prefiere metodologías innovadoras donde se implemente el uso de materiales digitales, tomando en cuenta la era tecnológica en la cual se vive hoy en día, pues aprovecharían su tiempo en actividades complementarias para su aprendizaje, siempre y cuando tengan acceso al recurso.
Parrales, O. (2019)	Propuesta de manual de Técnicas de Representación Gráfica II para ser utilizado como material didáctico para estudiantes de Diseño Gráfico de primer año de la Universidad Centroamericana en Managua, Nicaragua.	Diagramar un manual ilustrativo que sirva como apoyo a los docentes de la asignatura de Técnicas de Representación Gráfica II, facilitando el autoestudio a los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Centroamericana.	Se realizó en base a una metodología de investigación de enfoque cualitativo con un alcance descriptivo, el cual nos permitió dar seguimiento con los objetivos, y así proponer una propuesta práctica para los estudiantes de diseño gráfico como texto mediado por la docente para sus horas de taller y	- El producto obtenido de esta investigación proporcionó un apoyo para el desarrollo de la materia; eso incluyó la selección de los elementos visuales como son fotos, diagramas, ilustraciones y tipografía empleada. - El material fue de gran apoyo para que el estudiante realizara el desarrollo de sus conocimientos con el autoestudio y no solo en los espacios presenciales



Autor (año)	Título (tema)	Objetivo	Metodología	Conclusiones – hallazgos.
			autoestudio.	del aula de clases.
Ríos, I. y Samayoa, M. (2015)	Diagramación de material didáctico para niños y niñas de 6 a 8 años de edad, integrados en la Fundación 21 Síndrome de Down (SD), Nicaragua.	Diseñar y diagramar un material didáctico como compendio de temas, para el reforzamiento educacional de niños y niñas de las edades de 6 a 8 años de edad con síndrome de Down.	Este trabajo se basó en un método de estudio Descriptivo, ya que se buscó obtener resultados útiles mediante una investigación fiable, respecto a la diagramación de un material didáctico; El enfoque de la investigación es cualitativa, pues efectivamente se estudió y analizó el fenómeno de los materiales didácticos, observando de manera secuencial sus causas de creación y uso, al igual que los efectos que provoca en los usuarios que lo utilizan.	<ul style="list-style-type: none">- La metodología de aprendizaje que ejerce el personal docente de niños y niñas con SD, depende principalmente del uso y la adquisición de materiales didácticos que no sólo orientan al tutor, sino que son educativamente atractivos para los infantes.- Las buenas prácticas de diseño editorial respecto a libros infantiles, especialmente en los países de Hispanoamérica, poseen características similares, como el lenguaje, la comunicación visual, y el uso de recursos visuales, los cuales son exhaustivamente utilizados.
Ruiz, M. (2019)	Diagramación de material de apoyo en la materia de Lengua y Literatura para las docentes de primer grado del colegio María Auxiliadora Primaria de Granada Nicaragua.	Diseñar una propuesta de diagramación de material de apoyo con contenido ordenado y funcional de la materia de Lengua y Literatura que sirva de apoyo a las docentes de primer grado del Colegio María Auxiliadora Primaria de Granada, Nicaragua.	El enfoque de esta investigación es mixto. Es recomendable utilizar este tipo de enfoque cuando se tiene como objetivo examinar la manera en la que los individuos perciben y experimentan lo que los rodea, observando detenidamente sus puntos de vista, interpretaciones y significados.	<ul style="list-style-type: none">- La implementación del material fue de gran aporte para la mejora de manejo de contenidos, desarrollo de nuevas actividades en el aula y aplicación de técnicas innovadoras.- Posibilita la oportunidad de extender esta técnica a otras asignaturas básicas como son las matemáticas, elemento que para este nivel académico aún es muy abstracto en los estudiantes.

Fuente: Propia

2.2. Estado del arte

Diseño Gráfico

Como parte de este proceso investigativo nos centramos en el diseño gráfico como una herramienta para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje de los jóvenes universitarios. Sobre este aspecto el American Institute of Graphic Arts (AIGA)¹, define al diseño gráfico como el arte y la práctica de planificar, proyectar ideas, dar experiencias con contenido visual y textual.

En otras palabras, el diseño gráfico comunica ciertas ideas o mensajes de manera visual. Estos gráficos pueden ser tan simples como un logotipo de negocio o tan complejos como diseños de página en un sitio web.

El diseño gráfico toma elementos gráficos y textuales y los implementa en múltiples tipos de medios. Ayuda al productor a conectarse con el consumidor y transmitir el mensaje de un proyecto, evento, campaña o producto.

Su auge actual se debe a la gran expansión de todo tipo de mensajes visuales a través de nuestros diversos dispositivos digitales y tecnológicos.

Herramienta de aprendizaje

Espacios educativos como Luca de España (2022), lo define como:

“Técnicas o métodos que sirven como material de apoyo.”

Cumplen también un papel importante en el desarrollo personal, ya que motivan a las personas a mantenerse en constante investigación haciendo siempre uso de las mismas. Entre las herramientas de aprendizaje más comunes podemos encontrar: los mapas mentales, foros, mapas conceptuales, exposiciones, dramatizaciones, talleres, etc. Especialmente éstos son utilizados en cualquier medio educativo por su fácil manera de transmitir información.

¹ Toulouse Lautrec - Copyright 2022. ¿Qué es el Diseño Gráfico? Recuperado de Internet <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-diseno-grafico>.

Ahora bien, estas herramientas pueden responder a diversas clases de objetivos. Existen herramientas de evaluación, de seguimiento o de atención al usuario, por ejemplo. En la actualidad, las más utilizadas son las herramientas digitales y E-Learning para profesores y alumnos.

Es debido a sus múltiples aplicabilidades que estas herramientas son supremamente útiles a lo largo de toda la educación, desde la educación infantil hasta la educación universitaria, tanto presencial como virtual.

2.3. Perspectiva teórica asumida

Se considera como punto de partida que la aplicación del Diseño gráfico como parte de las herramientas de aprendizaje producen un impacto y generan la eficacia suficiente para un aprendizaje significativo.

3. Metodología

3.1. Enfoque cualitativo asumido y su justificación

El tipo de investigación que se decidió aplicar en este tema es una investigación descriptiva, en donde es posible encontrar la relación existente entre la causa y consecuencia del fenómeno en estudio (Diseño gráfico - educación). De esta forma es posible describir el problema e implementar una guía de estrategias de aprendizaje, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la universidad.

3.2. Método de Investigación

Para la recolección de los datos utilizaremos la técnica mixta (cualitativo y cuantitativo), este nos ayudará para obtener una comprensión completa y sólida de los diversos aspectos relacionados con la integración del diseño gráfico en la educación universitaria en los aspectos del por qué y el cómo se dan para lograr un mejor aprendizaje.

3.3. Proceso de investigación

Teniendo en cuenta la característica de la investigación, se procederá a delimitar el proceso de investigación, en tres fases:

1. **Planificación del estudio:** Abarca el proceso de organización técnica del estudio y definir las variables del estudio y el diseño metodológico (tipificación del estudio, definición de la muestra y construir los instrumentos de recolección de datos).
2. **Recolección de la información de campo:** Comprende el proceso de aplicación de los instrumentos (encuestas, entrevistas, grupos focales y revisión documental) y la tabulación de la información recolectada (cualitativa). Los datos serán tabulados en la aplicación de Google Formulario. Los datos cualitativos serán analizados a partir de la bibliografía existente y los resultados de las observaciones de campo. Sobre la investigación cuantitativa se aplicará el Análisis de Datos Cuantitativos que utiliza herramientas estadísticas para analizar las respuestas de las encuestas. Esto podría implicar análisis descriptivos para resumir los datos y análisis inferenciales para examinar las relaciones entre variables.

3. **Redacción del informe de investigación:** En esta fase se elaborará un primer borrador del informe como una primera aproximación al objeto de estudio, sometido a consulta con los especialistas a fines al objeto de estudio, a partir de estos datos se procederemos a realizar los ajustes correspondientes para obtener un segundo borrador, seguidamente se someterá a una segunda consulta ante el Decano de la Facultad y cuerpo docentes del área del conocimiento, para incorporar al documento las últimas observaciones y elaborar Informe Final del estudio, para ser presentado ante la Junta Directiva para su debida aprobación.

3.4. Muestra Teórica y sujetos del estudio

Se plantea la prueba y ajustes de recolección de datos a una población variada que esté activa en la formación de pregrado. Para ello se buscarán estudiantes dentro del grupo de edades de los 16 a los 25 años, docentes de pregrado que laboran dentro de la carrera de Diseño Gráfico o Diseñadores Instruccionales, docentes que no sean de la carrera de Diseño Gráfico con más de dos años de experiencia en la educación y las autoridades con un nivel de director o Coordinador de carrera diferentes al Diseño Gráfico, de preferencia que residan en la ciudad de Managua.

La selección es una muestra por racimo estratificada, implementando dos variables. Siendo la primera la aplicación del Diseño Gráfico en los materiales de aprendizaje y la segunda la calidad del aprendizaje en los estudiantes.

3.5. Plan de Muestreo

La población objeto de estudio quedó integrada por:

1. (Grupo 1). Estudiantes universitarios activos entre el rango de edades de los 16 a los 25 años, que estudian en UNICIT.
2. (Grupo 2). Docentes dentro del campo y carrera de Diseño Gráfico, que tengan por lo menos 2 años de experiencia en la docencia y laboran en UNICIT.
3. (Grupo 3). Docentes que tengan por lo menos 2 años de experiencia en la

docencia, no relacionadas al Diseño Gráfico y laboran en UNICIT.

4. (Grupo 4). Directores o coordinadores de carreras de la UNICIT, no relacionadas al Diseño Gráfico.

3.6. Muestra de jóvenes entre las edades de 16 a 25 años, que estudian en UNICIT.

La primera población objeto de estudio para esta investigación, estará conformada por cualquier joven que cumpla con los criterios de edad, nivel académico y estado activo en sus estudios; que habite exclusivamente en el casco urbano de la ciudad. Para un nivel de confiabilidad alto, se tomará una muestra de 30 personas.

3.7. Muestra de docentes de Diseño Gráfico o Diseñadores Instruccionales que laboran en UNICIT.

La segunda población objeto de estudio para esta investigación, estará conformada por cualquier catedrático que cumpla con los criterios antigüedad, experiencia y práctica en el Diseño gráfico, se tomará una muestra como máximo de 10 personas.

3.8. Muestra de docentes que no son de Diseño Gráfico y laboran en UNICIT.

La última población objeto de estudio son las autoridades intermedias dentro del escalafón de las instituciones como son los Directores o coordinadores de carrera; estos pueden ser de cualquier campo de estudios que no estén vinculados al Diseño Gráfico; en nuestro caso tomaremos una muestra como máximo de tres personas dentro de la Universidad Iberoamericana de Ciencia y Tecnología.

3.9. Muestra de Directores o Coordinadores de carrera que no son del área de Diseño Gráfico dentro de UNICIT.

La última población objeto de estudio son las autoridades intermedias dentro del escalafón de las instituciones como son los Directores o coordinadores de carrera; estos pueden ser de cualquier campo de estudios que no estén vinculados al Diseño Gráfico; en nuestro caso tomaremos una muestra como máximo de tres personas dentro de la Universidad Iberoamericana de Ciencia y Tecnología.

3.10. Métodos y técnicas de recolección de datos utilizados

La metodología asumida para este estudio es por medio de una investigación primaria; la información será **recopilada** directamente del sujeto.

Una combinación de técnicas cuantitativos y cualitativos podría ser apropiada para obtener una comprensión completa y sólida de los diversos aspectos relacionados con la integración del diseño gráfico en la educación de pregrado.

Las técnicas utilizadas en la investigación cualitativa serán:

- **Entrevistas semiestructuradas:** Realiza entrevistas en profundidad con educadores y diseñadores instruccionales que hayan utilizado el diseño gráfico en sus clases. Explora sus enfoques, desafíos y éxitos en la integración de elementos visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Análisis de Contenido:** Realiza por medio de software (Atlas ti v9) un análisis de contenido de las entrevistas para identificar patrones, temas y perspectivas emergentes en relación con el uso del diseño gráfico en la educación.

Para la investigación cuantitativa se aplicará:

- **Encuestas:** Se realizarán encuestas a estudiantes de pregrado, directores o coordinadores y a docentes que no son el área de Diseño Gráfico, para recopilar datos cuantitativos sobre su percepción y experiencia con el uso del diseño gráfico en la educación. Las preguntas podrían abordar temas como la comprensión de conceptos, la motivación, la retención de información y la preferencia por diferentes tipos de recursos visuales.

3.11. Los criterios de calidad a aplicar en la investigación objeto de estudio, serán: credibilidad, confiabilidad y triangulación.

Se aplican los criterios de calidad de la siguiente manera:

CREDIBILIDAD: Se empelará el resguardo de las notas de campo que surgieron de las acciones y de las interacciones durante la investigación. Así como el cuidado y registro de todo material que haya sido creado como herramienta dentro del mismo proceso.

CONFIABILIDAD: Se busca que el objetivo fundamental de ella es encontrar resultados plausibles y creíbles. Por lo que se implementará la elección de los participantes que mejor representen, o tengan conocimiento, del fenómeno o evento que se va a investigar, para lograr la saturación efectiva y eficiente de las categorías con información de calidad óptima y mínimo desperdicio.

TRIANGULACIÓN: Se considera la triangulación de investigadores como base para la adquisición de datos y sus correspondientes observaciones; a través del contraste de los datos recabados en diversas fuentes.

3.12. Métodos y técnicas para el procesamiento de datos y análisis de información

Para nuestro estudio se visitarán las universidades que imparten cursos de Diseño Gráfico en la ciudad de Managua, para elaborar un perfil en base a las entrevistas semiestructuradas, en donde se retomarán las características generales de la aplicación de herramientas de aprendizaje que utilizan los principios del Diseño Gráfico. Con ello permitirá extraer los fundamentos teóricos, necesidades, tendencias y criterios para que un producto tenga y capte la atención a la población. Así mismo, examinaremos cómo esta herramienta ha llegado a desempeñar un papel fundamental en la facilitación del aprendizaje efectivo en el nivel de pregrado.

Para conocer el nivel de la población en aspectos de aceptación e integración en la premisa de cómo **influye** en la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material educativo se implementará una encuesta.

Adicionalmente realizaremos análisis de contenidos con los directores o coordinadores de carrera para identificar como ellos le otorgan la pertinencia de la aplicación del Diseño gráfico como herramienta en el proceso de aprendizaje.

6.11.1. Operacionalización de instrumentos metodológicos

Es necesario manifestar que los formatos de los instrumentos que utilizaremos para el levantamiento de la información de campo se incluirán posteriormente a la validación de

los expertos en: investigación metodológica, idioma y estadísticas. Posteriormente se adjuntarán a este documento en el Anexo No. 1.

6.11.2. Operacionalización del grupo 1.

Se presentará la operacionalización de la variable utilizada para el instrumento de la encuesta al bloque de jóvenes en el rango etario y académico previamente mencionado. Por medio de la encuesta en donde las preguntas podrían abordar temas como la comprensión de conceptos, la motivación, la retención de información y la preferencia por diferentes tipos de recursos visuales.

6.11.3. Operacionalización del grupo 2.

Se presentará la operacionalización de la variable utilizada para el bloque de docentes de Diseño Gráfico por medio de las entrevistas semiestructuradas.

6.11.4. Operacionalización del grupo 3.

Se presentará la operacionalización de la variable utilizada a los bloques de docentes que no están relacionados al Diseño Gráfico, por medio de las entrevistas semiestructuradas.

6.11.5. Operacionalización del grupo 4.

Se presentará la operacionalización de la variable utilizada a los Directores o coordinadores de carrera por medio del análisis de contenidos de las entrevistas.

4. Discusión de Resultados o hallazgos

Tomando las encuestas y entrevistas de los grupos de estudio, se han logrado identificar algunos resultados, es importante recalcar que estas respuestas indican percepciones variadas sobre el impacto del diseño gráfico como recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.

Para ello se tomó como criterio de referencia los objetivos que se plantearon al inicio de este trabajo. Esto se aplicó a cada población objetivo.

A continuación, se presentan estos resultados:

Grupo 1. Estudiantes universitarios activos entre el rango de edades de los 16 a los 25 años, que estudian en UNICIT.

Resultados relacionados con el Objetivo Principal:

“Demostrar en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos puede utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.”

Los testimonios sugieren que el diseño gráfico, cuando se aplica adecuadamente, puede contribuir significativamente a la facilitación del aprendizaje. Los participantes reconocen la importancia de la diversidad de recursos visuales, como ilustraciones, infografías y ejemplos prácticos, para mejorar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, también se destaca la necesidad de una aplicación cuidadosa y estratégica del diseño gráfico para cumplir su propósito educativo.

Sobre los resultados relacionados con el Objetivo Secundario 1:

“Explicar cómo el uso de elementos visuales en el diseño gráfico puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material educativo.”

Las respuestas reflejan que el diseño gráfico, al introducir elementos visuales, puede hacer que el material educativo sea más interactivo y atractivo. Los participantes mencionan que la variedad en la presentación de la información mediante ilustraciones

e infografías dinámicas puede generar un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes.

Si se comparan los resultados relacionados con el Objetivo Secundario 2:

“Identificar las mejores prácticas y enfoques para la presentación de recursos visuales en el ámbito educativo, que ayuden a la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.”

Los participantes sugieren que las mejores prácticas incluyen la simplificación de conceptos complejos a través de ilustraciones y la presentación de información de manera resumida mediante elementos audio-visuales o interactivos. Además, señalan que la aplicación del diseño gráfico debe adaptarse al contexto y al tipo de contenido educativo.

Para el último objetivo se aplicarán estos resultados como parte de las recomendaciones, el Objetivo Secundario 3 planteaba que:

“Recomendar los recursos que son más utilizados para crear una guía metodológica de aprendizaje para mejorar la calidad dentro del contexto educativo universitario.”

Los testimonios sugieren que recursos como ilustraciones, infografías y ejemplos prácticos son valorados por su capacidad para simplificar y facilitar la comprensión. La recomendación es que estos recursos se utilicen de manera estratégica, considerando la naturaleza específica de cada tema.

Por lo que estos resultados indican que el diseño gráfico puede ser un recurso valioso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario, especialmente cuando se aplica con consideración y se ajusta al contexto educativo y al tipo de contenido. Las respuestas resaltan la importancia de la variedad y la creatividad en la presentación visual del material educativo para mejorar la retención de la información y el interés de los estudiantes.

Grupo 2. Docentes dentro del campo y carrera de Diseño Gráfico, que tengan

por lo menos 2 años de experiencia en la docencia y laboran en UNICIT.

Siempre teniendo en cuenta los objetivos planteados, se hizo el análisis de las respuestas proporcionadas por los docentes de la carrera de Diseño Gráfico, estos son datos muy importantes porque ellos manejan de forma más directa las bases de aplicación de diversas técnicas sobre cómo la enseñanza basada en el uso de recursos visuales puede asociarse con la motivación de los estudiantes. Aquí se analizan los aspectos relevantes por tema y sus posibles implicaciones:

1. Comunicación Visual y/o Audiovisual como Motivadora:

- La afirmación de que la comunicación visual y/o audiovisual es más motivadora sugiere que los estudiantes encuentran mayor atractivo y compromiso cuando se utilizan recursos visuales en la enseñanza.
- Posibles Implicaciones: La integración de elementos visuales y audiovisuales puede aumentar el interés de los estudiantes, mantener su atención y hacer que el proceso de aprendizaje sea más agradable y estimulante.

2. Estudiantes como Agentes de su Propio Aprendizaje:

- La observación de que los estudiantes, al usar este tipo de recursos, incentivan la investigación y son autodidactas en la profundidad de sus aprendizajes resalta la conexión entre el uso de recursos visuales y la iniciativa autónoma de los estudiantes.
- Posibles Implicaciones: La inclusión de recursos visuales podría fomentar la curiosidad y el deseo de exploración, empoderando a los estudiantes para que asuman un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje.

De ello se parten a algunos aspectos de la enseñanza asociados con la motivación:

1. Atractivo Visual y Audiovisual: La comunicación visual y audiovisual se destaca como motivadora. Por lo tanto, se sugiere que la presentación de información de

manera atractiva y dinámica puede influir positivamente en la motivación de los estudiantes.

2. Fomento de la Investigación y Autodidactismo: La asociación entre el uso de recursos visuales y el estímulo a la investigación y el autodidactismo sugiere que el diseño de actividades y materiales que promuevan la exploración y la profundización podría ser clave para mantener a los estudiantes motivados.
3. Participación Activa del Estudiante: El hecho de que los estudiantes sean agentes activos en su aprendizaje, al utilizar recursos visuales, destaca la importancia de diseñar entornos educativos que fomenten la participación activa, la creatividad y la expresión personal.
4. Innovación y Variedad en la Presentación de Contenido: La introducción de recursos visuales puede considerarse como una estrategia innovadora que aporta variedad a la presentación del contenido, aspecto que podría ser esencial para mantener el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Sobre las bondades o perjuicios del uso de los productos basados en el Diseño Gráfico , se tienen los siguientes resultados:

Ventajas del uso de recursos visuales de Diseño Gráfico:

1. Estrategia de Aprendizaje: El reconocimiento de que deben usarse desde una estrategia de aprendizaje resalta la importancia de integrar los recursos visuales de manera planificada y alineada con los objetivos educativos.

Esto indica que la aplicación reflexiva y estratégica del diseño gráfico puede mejorar la efectividad de la enseñanza al proporcionar un respaldo visual a las estrategias de aprendizaje.

2. Productividad para Múltiples Tareas: La percepción de que el uso de recursos visuales puede ser más productivo para realizar múltiples tareas sugiere que estos elementos pueden facilitar la comprensión de la información y la realización de actividades diversas.

Por lo que destaca la capacidad de los recursos visuales para mejorar la productividad y la versatilidad en el aprendizaje al ofrecer representaciones visuales de conceptos complejos.

Desventajas del Uso de Recursos Visuales de Diseño Gráfico:

1. Necesidad de Cumplir Estándares: La indicación de que deben cumplir ciertos estándares señala la importancia de la calidad y la coherencia en el diseño de recursos visuales.

Subraya la necesidad de establecer criterios claros para la creación de elementos visuales y garantizar que estos cumplan con requisitos educativos específicos.

2. Riesgo de Sobreabuso: La mención del riesgo de sobreabuso y la falta de análisis de la información e investigación profunda como desventajas destaca la necesidad de equilibrio en el uso de recursos visuales.

Aquí se advierte sobre el peligro de depender exclusivamente de elementos visuales, subrayando la importancia de combinar el diseño gráfico con una comprensión profunda y análisis crítico.

Si nos detenemos a reflexionar, se pueden enumerar dos grandes aspectos si se quiere aplicar el Diseño Gráfico como una herramienta y estos son:

- Necesidad de Recursos y Formación Especializada: La indicación de que la institución académica debe proporcionar laboratorios para el diseño de estos recursos y ofrecer diplomados al respecto sugiere una comprensión de la necesidad de recursos específicos y formación especializada para integrar efectivamente el diseño gráfico en la enseñanza.

Los educadores reconocen que, para utilizar estos recursos visuales de manera efectiva, se requieren tanto infraestructuras adecuadas como oportunidades de capacitación y actualización profesional.

- Desafío de Salir de la Zona de Confort: La respuesta "salir de su zona de confort" indica una comprensión de que la implementación exitosa de recursos visuales de diseño gráfico puede requerir un cambio en la mentalidad o la metodología de enseñanza tradicional.

Indica que se debe superar el desafío de salir de la zona de confort es fundamental para abrazar nuevas metodologías y aprovechar plenamente el potencial de los recursos visuales.

Para cerrar con los resultados por esta población objetivo, se plantean los desafíos identificados al implementar los productos de Diseño Gráfico como parte de las herramientas de apoyo para la educación.

1. Infraestructura y Recursos Tecnológicos: La necesidad de laboratorios para el diseño de recursos visuales implica un desafío tecnológico y físico. La institución académica debe estar equipada con los recursos necesarios, incluidos equipos y software especializado, para apoyar la creación efectiva de elementos visuales.

2. Formación y Desarrollo Profesional: La sugerencia de ofrecer diplomados indica que la formación y el desarrollo profesional son esenciales para superar los desafíos

asociados con la integración del diseño gráfico en la enseñanza. La falta de familiaridad con estas herramientas puede representar un obstáculo.

3. Adaptación a Nuevas Metodologías: El desafío de salir de la zona de confort señala que la implementación de recursos visuales puede requerir un cambio en la mentalidad y la metodología de enseñanza tradicional. La adaptación a nuevas formas de enseñar y aprender puede ser un desafío personal y organizacional.

Estas respuestas indican una comprensión de los desafíos asociados con la integración de recursos visuales de diseño gráfico en la enseñanza, destacando la necesidad de inversión en infraestructura, programas de formación continua y un cambio cultural hacia la innovación en la educación.

Grupo 3. Docentes que tengan por lo menos 2 años de experiencia en la docencia, no relacionadas al Diseño Gráfico y laboran en UNICIT.

Para iniciar la exposición de estos resultados, se debe indicar que la participación de los docentes encuestados fue muy nutrida y de diversas carreras como: Arquitectura, Ingeniería Civil, Relaciones Internacionales, Diseño de Interiores, Administración, Mercadeo y publicidad, Ingeniería en Cibernética Electrónica y Farmacia. Esto nos da un espectro bastante amplio sobre los campos en los que pueden integrarse los productos del Diseño Gráfico para el desarrollo de las clases y sobre todo nuestro principal interés, saber si pueden utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje.

De ellos se han obtenido respuestas muy interesantes sobre la forma en como implementan estas herramientas, por ejemplo, tienden a clasificar los productos de la siguiente manera:

1. Como una Herramienta de Trabajo: La respuesta sugiere que los recursos visuales

se utilizan como herramienta práctica en el desarrollo de la enseñanza, pero no especifica cómo se aplican en el contenido.

2. Para el Desarrollo de Resolución de problemas de Diseños (Arquitectónicos y Estructurales): Se destaca la aplicación específica en el desarrollo de resolución de diseños, lo cual indica una integración en ejercicios prácticos relacionados con cálculos y diseño.

3. Según el Tema o tópico: se utilizan los Gráficos; la integración se realiza de manera temática, centrándose en la utilización de gráficos según el contenido específico que se esté enseñando.

4. Para las sesiones de Clase (presencial y Plataforma Virtual): Indica que se utilizan tanto en sesiones de clase presenciales como en la plataforma virtual, sugiriendo una integración flexible en diferentes entornos de enseñanza.

5. Como parte de la Preparación de Clases en Aplicaciones en Línea: - Describe la preparación de clases utilizando aplicaciones en línea, incorporando enlaces (URL) para redirigir a videos y descargando imágenes para ejemplificar contenidos.

6. Como Ejemplos Específicos de Integración en la Lectura: Proporciona un ejemplo concreto de integración al asignar la lectura de un texto y luego solicitar a los estudiantes que representen lo aprendido utilizando una infografía.

7. Como material de Estudio, Recursos Didácticos y Evaluación: Se menciona la integración en diversos aspectos, como material de estudio, recursos didácticos y evaluación, señalando una aplicación integral de recursos visuales.

8. Como Producción de Contenidos Multimedia: Indica que los recursos visuales se integran en la producción de contenidos multimedia, lo cual sugiere una aplicación

extensa en la creación de material educativo.

9. Implementar los Funcionamientos y Procesos desde Diapositivas: La integración se realiza en la explicación de funcionamientos y procesos, utilizando diapositivas en diferentes momentos de la clase como herramienta visual.

Se entiende entonces que dentro de los productos antes mencionados, se dan patrones de selección por repetición, en cuanto a las características de las mismas herramientas didácticas; en particular serían los siguientes:

- Flexibilidad en la Integración: Se observa flexibilidad en la forma en que los docentes integran recursos visuales, adaptándolos a diferentes contextos, temas y formatos de enseñanza.
- Aplicación Específica: Algunas respuestas resaltan la aplicación específica de los recursos visuales en áreas como el diseño estructural, la lectura y la resolución de problemas.
- Uso Extensivo: La integración de recursos visuales abarca múltiples aspectos de la enseñanza, desde la preparación de clases hasta la evaluación y la producción de contenidos multimedia.

Estos hallazgos indican que los docentes utilizan los recursos visuales y de diseño gráfico de manera versátil, adaptándolos a las necesidades específicas de sus clases y asignaturas. La creatividad y la integración integral de estas herramientas parecen ser características clave en la enseñanza actual.

Complementando lo visto anteriormente, se presentan los recursos utilizados con más frecuencia por los docentes en las clases:

1. Canva, Genially, Photoshop, o cualquier software de creación de contenidos: Uso

de herramientas de diseño gráfico dentro de la red como recurso educativo.

2. Infografías, Mapas Mentales, otros productos basados en los organizadores gráficos: Permiten a los estudiantes organizar y mostrar sus ideas.
3. Páginas Web, Videos Tutoriales Animados, Podcast y Aplicaciones Web: Uso variado de recursos visuales y auditivos para atraer la atención y personalizar el aprendizaje.
4. Tableta Digital Gráfica, iPad en el Aula de Clase: Utilización de equipos como herramientas visuales en el aula.

Estas respuestas proporcionan una visión diversa de las herramientas y recursos visuales utilizados por los docentes en sus clases, desde herramientas de diseño gráfico en físico hasta la integración de diversos formatos multimedia como videos, infografías interactivas y presentaciones dinámicas.

Para cerrar con el tercer bloque, se presentan algunas de los hallazgos más relevantes acerca de las ventajas de aplicar al Diseño gráfico como parte de las herramientas de aprendizaje:

- Mayor Atractivo Visual: Destaca que el uso de recursos visuales hace que la enseñanza sea más llamativa, atrayendo la atención de los estudiantes de manera visual.
- Facilidad de Compartir y Alcance Ampliado: La observación de que los archivos pueden compartirse directamente y que esto permite abarcar más sugiere una ventaja práctica en términos de accesibilidad y alcance.
- Mayor Atención y Motivación: Se menciona que los estudiantes prestan mayor

atención y muestran mayor motivación cuando se utilizan recursos visuales en la enseñanza.

- **Desarrollo en el Uso de Herramientas Tecnológicas:** Se destaca que el uso de recursos visuales contribuye al desarrollo en el uso de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes.
- **Captación Visual y Resultados Prácticos:** Sugiere que los recursos visuales captan la atención visual de los estudiantes, lo que resulta en una comprensión más efectiva, especialmente durante ejercicios prácticos.
- **Cambio de Preferencia hacia Clases Atractivas con Tecnología:** Se observa un cambio en la preferencia de los estudiantes, quienes desestiman las clases tradicionales y buscan un enfoque más atractivo con tecnología y creatividad.
- **Mayor Visualización y Motivación para Presentaciones e Investigación:** Se destaca que el uso de recursos visuales conlleva a una mayor visualización y motiva a los estudiantes a desarrollar presentaciones e investigaciones.
- **Mejora en Comprensión, Atención, Emoción, Interacción y Participación:** Esto indica mejoras significativas en varios aspectos, incluida la comprensión, la atención, la emoción, la interacción y la participación de los estudiantes.
- **Atracción de Atención y Cambio en la Forma de Presentar Trabajos:** Se observa que el uso de recursos visuales atrae más la atención de los estudiantes y también influye en la forma en que presentan sus trabajos.
- **Poca Resistencia:** Se menciona que hay poca resistencia, lo cual sugiere una aceptación positiva por parte de los estudiantes hacia la integración de recursos visuales en la enseñanza.

En resumen, los resultados sugieren que la integración de recursos visuales en la enseñanza tiene un impacto positivo en la atención, la motivación y la participación de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de habilidades tecnológicas y fomentando un enfoque más creativo y moderno en el aprendizaje.

Grupo 4. Directores o coordinadores de carreras de la UNICIT, no relacionadas al Diseño Gráfico.

Este grupo es de gran importancia porque son ellos los que pueden dirigir y orientar a los docentes de sus respectivas facultades acerca de implementar o no las herramientas didácticas que más se adaptan al diseño curricular; además que son determinantes al evaluar no solo el desempeño de los estudiantes sino la calidad de los contenidos que estos reciben.

En este caso se solicitó a los decanos y coordinadores de las facultades de Ciencias Jurídicas, Arquitectura e Ingeniería y Ciencias Médicas nos respondieran a una breve entrevista. En conjunto, estas respuestas indican que los productos derivados del diseño gráfico tienen el potencial de mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje al estimular el interés, renovar la atención y facilitar la comprensión y retención de conceptos.

La experiencia de aprendizaje en sí se beneficia de la estimulación del interés y la motivación (Guarnizo, 2023). Esto provoca que la capacidad de atención se vea renovada, posiblemente contribuyendo a un entorno de aprendizaje más participativo y centrado en el estudiante.

La retención de ideas es facilitada cuando se combinan elementos visuales, tal como han indicado con el uso del diseño gráfico y sus productos, esto da pautas para considerarla como una posible herramienta efectiva para reforzar la memoria de los

estudiantes. Recordando además que la facilidad de comprensión y la aplicabilidad universal de los elementos gráficos sugieren que se pueden superar barreras de comunicación y ser más accesibles para todos los estudiantes.

Tanto es esto de la accesibilidad de la comunicación que dentro de la diversidad en los productos del diseño gráfico se puede adaptar a diferentes preferencias y estilos de aprendizaje, brindando una experiencia educativa más inclusiva y personalizada.

Parte de estos elementos que ayudan a la experiencia del aprendizaje pueden ser los siguientes:

1. Estimulación del Interés y Motivación: La consideración de que los productos derivados del diseño gráfico estimulan el interés y la motivación sugiere que estos elementos visuales tienen un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia el contenido de aprendizaje.

2. Renovación de la Capacidad de Atención: Estos productos renuevan la capacidad de atención y sugiere que el diseño gráfico puede ser una herramienta efectiva para mantener la atención de los estudiantes, evitando la pérdida de interés durante las clases.

3. Facilitar la Retención de Ideas: La idea de que los productos derivados del diseño gráfico ayudan a retener las ideas implica que estos elementos visuales contribuyen a la retención de información, posiblemente facilitando la memoria a largo plazo.

4. Adecuación al Tiempo en el Aula: Además, la consideración del tiempo que los estudiantes pasan en el aula sugiere una conciencia de la importancia de optimizar el tiempo de enseñanza, y los productos visuales podrían ser una herramienta eficaz para lograrlo.

5. Facilidad de Comprensión con Elementos Gráficos: Los productos derivados del diseño gráfico son de fácil comprensión y respaldan la idea de que la presentación visual puede simplificar conceptos y facilitar la comprensión del contenido.

6. Aplicabilidad Universal de los Elementos Gráficos: La afirmación de que cualquier afirmación o negación se vuelve fácil de comprender con elementos gráficos sugiere la aplicabilidad universal de los elementos visuales para transmitir información y conceptos de manera clara.

7. Facilidad de Aprendizaje con Diferentes Diseños: El estudiante aprende con mayor facilidad haciendo uso de diferentes diseños, esto refuerza la idea de que la diversidad en el diseño gráfico puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

No obstante se debe cuidar en no caer a como lo dijeron también los docentes del grupo 1 (docentes de diseño), en el abuso de aplicación de estas herramientas, esto también lo denotan los entrevistados cuando afirman que no en todas las asignaturas se puede emplear mediante el uso de productos del diseño gráfico para facilitar la comprensión de conceptos difíciles, hay algunas asignaturas que no siempre se pueden facilitar la comprensión de conceptos como es el caso de fórmulas, ecuaciones o procesos técnicos muy complejos.

Así mismo, es importante que los docentes sepan utilizar los elementos visuales de forma correcta; esto en cuanto a la mención de que el color, signos, texturas, etc., facilitan la comprensión y resalta la importancia de los elementos visuales en la representación de información compleja, por lo que la exageración o el escaso manejo de las teorías del color, la gestáldica y otras teorías del diseño al elaborar el material de clases. pueden actuar como un débil apoyo visual para hacer los conceptos más comprensibles.

La otra cosa que se debe de tener en cuenta es la selección de las herramientas para

un fácil aprendizaje de los estudiantes, los productos del diseño gráfico se adaptan bien al proceso de aprendizaje de los estudiantes, siempre y cuando estudiamos la funcionalidad y finalidad de las herramientas en el contexto de presentarlos para que la información sea más accesible y comprensible.

En resumen, la respuesta indica que el diseño gráfico puede desempeñar un papel significativo en el desarrollo de la comprensión de conceptos difíciles, aprovechando elementos visuales para hacer que la información sea más comprensible y fácilmente asimilable.

Para cerrar se podría entonces dar un listado de algunos aspectos que se deben tomar en cuenta para hacer elegible un producto del diseño gráfico y son los siguientes:

1. Análisis de Asignaturas y Temáticas Aplicables: Destaca la importancia de realizar un análisis de las asignaturas en las diferentes carreras. Identificar áreas temáticas donde el diseño gráfico puede ser impartido y utilizado a lo largo de la carrera sugiere una integración más orgánica y relevante en el plan de estudios.
2. Capacitación Continua en el Uso de Herramientas: Es importante capacitarse continuamente en la aplicación de estas herramientas destaca la importancia de la formación docente y estudiantil. La capacitación continua puede garantizar un uso efectivo y actualizado de las herramientas de diseño gráfico en el proceso educativo.
3. Revisión de Contenidos y Ubicación de Materiales: Además es importante revisar los contenidos de los programas de asignaturas y decidir la ubicación de los materiales, resalta la necesidad de una planificación cuidadosa por parte del docente y de las autoridades para integrar el diseño gráfico de manera efectiva, esto además implica considerar la ubicación estratégica de los materiales visuales en el contexto del plan de estudios.

En conjunto, estas observaciones apuntan a una integración reflexiva y planificada del diseño gráfico en la educación universitaria, destacando la importancia de la planificación, la formación continua y la contextualización en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

5. Conclusiones

La implementación del diseño gráfico como herramienta educativa ha revelado un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios. Al emplear diversos productos creativos, se ha observado que este estimula la motivación, el compromiso, la participación y fomenta el autoestudio. Estos elementos visuales no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también influyen significativamente en la comprensión de conceptos complejos, contribuyendo así al desarrollo de conocimientos más sólidos y duraderos.

Los recursos creados directamente por los docentes, utilizando plataformas de creación de contenidos digitales, organigramas visuales, vídeos, audios, podcasts y páginas web, han emergido como herramientas especialmente impactantes y atractivas para los estudiantes. La participación activa del estudiante en estos materiales educativos se ha vuelto esencial, reflejando una adaptación exitosa a las demandas actuales de aprendizaje, donde la interacción y la participación son componentes clave para el éxito académico.

En consonancia con las tendencias educativas contemporáneas, se reconoce la necesidad de que el material académico se adapte a las características cambiantes de los estudiantes. La inclusión de elementos visuales, especialmente aquellos derivados del diseño gráfico, debe ser capaz de moldearse de manera flexible para satisfacer las preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes, quienes cada vez más valoran la participación activa en su proceso educativo.

La integración efectiva del diseño gráfico en la educación universitaria requiere una estrategia cuidadosa y un análisis crítico. No todos los medios son igualmente apropiados para todas las asignaturas ni en todas las etapas del aprendizaje. Por ende, se destaca la importancia de evitar el abuso o la rigidez en la aplicación de estas herramientas, enfatizando la necesidad de una selección cuidadosa y reflexiva.

Como recomendación clave derivada de estos hallazgos, se sugiere la creación de metodologías de aprendizaje específicas que aprovechen al máximo el potencial del

diseño gráfico. Estas metodologías deben ser diseñadas con flexibilidad, permitiendo la inclusión y adaptación de diversas herramientas visuales de manera coherente con los objetivos de enseñanza. Sobre este tema se va a explicar un poco más a detalle en el siguiente acápite de recomendaciones.

En resumen, el diseño gráfico se presenta no solo como una herramienta visual, sino como un componente integral y dinámico que puede transformar positivamente la experiencia educativa universitaria.

6. Recomendaciones

Cumpliendo con el tercer objetivo de este trabajo, que cita: "Recomendar los recursos más utilizados para crear una guía metodológica de aprendizaje para mejorar la calidad dentro del contexto educativo universitario", se derivan las siguientes recomendaciones para la elaboración de la guía metodológica. Primero, es crucial asegurarse de que cumplan con los siguientes aspectos:

- **Integración Estratégica:** Considerar los recursos visuales como parte de una estrategia integral de aprendizaje, complementando y respaldando los objetivos educativos.
- **Estándares de Calidad:** Establecer estándares claros para la creación y el uso de recursos visuales, garantizando que cumplan con criterios educativos y de calidad.
- **Uso Moderado y Contextualizado:** Concientizar sobre el riesgo de sobre abuso y fomentar un enfoque equilibrado, donde los recursos visuales se utilicen de manera contextualizada y complementaria.
- **Promover el Análisis Crítico:** Incentivar el análisis crítico de la información, incluso cuando se utilizan recursos visuales, para evitar la dependencia exclusiva de elementos gráficos en detrimento de una comprensión profunda.

Además, dentro de la guía metodológica para los docentes, es necesario que forme parte de los Programas de Formación Continua (P.F.C.), como diplomados, ya que esto otorga más peso a los docentes que deseen adquirir habilidades en diseño gráfico. También les permitirá utilizar de manera efectiva estos recursos en sus clases.

Es esencial promover dentro de la guía metodológica una Cultura de Innovación, en línea con la importancia que UNICIT atribuye a este aspecto en sus bases de Misión y Visión. Fomentar una cultura organizacional que promueva la innovación y la experimentación en la enseñanza, a través de ferias para docentes, alentará a los educadores a explorar nuevas metodologías, incluido el uso de recursos visuales.

En cuanto a los medios para aplicar las herramientas, es fundamental tener claridad sobre la infraestructura necesaria para implementar las diversas opciones que ofrecen los productos derivados del diseño gráfico, ya sea en materiales impresos, digitales o una combinación de ambos. Por ende, las instituciones académicas deberían considerar invertir en laboratorios, talleres y tecnologías necesarios para el diseño gráfico, facilitando así la creación de recursos visuales de alta calidad.

Siguiendo la misma línea, es importante integrar el Desarrollo de Habilidades Tecnológicas a todos los niveles, para que el uso de estas herramientas visuales contribuya al desarrollo de estas tanto entre los docentes como entre los estudiantes.

En términos más específicos sobre las herramientas, estas pueden derivarse directamente de las entrevistas y las encuestas a cada grupo de estudio. Se percibe una base atractiva para el desarrollo de herramientas digitales, como Canva, Genially, Photoshop, u otro software de creación de contenidos, que se utilizan como recursos educativos. Asimismo, se destacan herramientas como infografías, mapas mentales y otros productos basados en organizadores gráficos, que permiten a los estudiantes organizar y mostrar sus ideas de manera efectiva. También se mencionan herramientas como páginas web, videos tutoriales animados, podcasts y aplicaciones web, que ofrecen un uso variado de recursos visuales y auditivos para atraer la atención y personalizar el aprendizaje.

Como se explicó en el apartado de resultados, estas herramientas han permitido una mejora en la atención y motivación de los estudiantes, ya que el uso de recursos

visuales tiende a tener más influencia en ellos. Gran parte de esto se debe al cambio en preferencias hacia métodos más dinámicos, rápidos y atractivos, que ayudan a fomentar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La recomendación final para el desarrollo de las herramientas y su correspondiente guía metodológica es que se analicen las asignaturas y temáticas aplicables al consumo de estos productos. Se requiere una orientación hacia la integración coherente y contextualizada del diseño gráfico en el plan de estudios, asegurando que sea relevante y utilizable a lo largo de las carreras. Es en este punto donde la revisión de contenidos por parte de las autoridades y la decisión estratégica de los docentes sobre la ubicación de los materiales implican una consideración cuidadosa sobre cómo incorporar de manera efectiva los elementos visuales en el proceso educativo.

7. Referencias

- Calvo, X. (2019) *Linkedin: La importancia del diseño en la enseñanza escolar*. <https://www.linkedin.com/pulse/la-importancia-del-dise%C3%B1o-en-ense%C3%B1anza-escolar-xavi-calvo/?originalSubdomain=es>
- Crovetto, J. (2009). *Diseño de un videojuego educativo enfocado en medidas de seguridad ante huracanes*. (Tesis (Licenciado en Diseño Gráfico)). UPOLI, Nicaragua.
- Duque-Romero, M.V, Acero-Quilumbaquín,(2022). MENDIVE Vol. 20 No. 4 (octubre-diciembre). E.C. “Herramientas educativas como apoyo en la 2022 enseñanza” pp.1099-1108.
- García, C. y Sandoval, J. (2015.) *Campaña educativa para la protección y conservación de especies amenazadas en el corredor biológico paso del istmo nicaragüense “Acción por la vida”*. [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciados en Diseño Gráfico)). UPOLI, Nicaragua.
- Guarnizo, C. (2023). *Factores que intervienen en el Aprendizaje – Maestría en Educación en Línea*. UNICIT, Nicaragua
- Jímenez, S. (2018). Red Social Educativa. La influencia del Diseño Gráfico en Educación. <https://redsocialeduca.net/diseño-gráfico-educación>
- Luca (2022). Blog: *Herramientas para alumnos útiles y efectivas. Definición y mejores ejemplos de herramientas para alumnos*. Url: <https://www.lucaedu.com/herramientas-para-alumnos-utiles-y-efectivas/#:~:text=%C2%BFPara%20qu%C3%A9%20sirven%20las%20herramientas,y%20el%20cumplimiento%20de%20metas.>
- Martinez Areas, F. (2019). *Propuesta de Objeto de Aprendizaje para facilitar el autoestudio de los contenidos de la Unidad 2: Líneas, Trazos y Géneros de la asignatura de Ilustración a los estudiantes de segundo año de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Centroamericana en Managua, Nicaragua* [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciada en Diseño Gráfico)). UCA, Nicaragua, 2019.
- Miranda, J. (2015). *Propuesta de juego de mesa interactivo como una estrategia de enseñanza-aprendizaje de la cultura nicaragüense para noveno y décimo grado de educación básica secundaria en los centros educativos de la zona de Managua* [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciada en Diseño Gráfico)). UCA, Nicaragua, 2015.

Parrales Cortez, O. (2019). *Propuesta de manual de técnicas de representación gráfica II para ser utilizado como material didáctico para estudiantes de diseño gráfico de primer año de la Universidad Centroamericana en Managua, Nicaragua* [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciada en Diseño Gráfico)). UCA, Nicaragua, 2019.

Gomez, M. (2019). *Diagramación de material de apoyo en la materia de Lengua y Literatura para las docentes de primer grado del colegio Maria Auxiliadora primaria de Granada Nicaragua* [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciada en Diseño Gráfico)). UCA, Nicaragua, 2019.


Rios Hurtado, I., y I. Samayoa, M. (2015). *Diagramación de material didáctico para niños y niñas de 6 a 8 años de edad, integrados en la Fundación 21 síndrome de Down Nicaragua* [recurso electrónico]. (Tesis (Licenciada en Diseño Gráfico)). UCA, Nicaragua, 2015.



8. Anexos o apéndice

Se presentan las herramientas que se aplican a cada uno de las poblaciones objeto de estudio.

ANEXO 1. ENCUESTA A DECANOS Y COORDINADORES. El documento machote lo pueden descargar [aquí](#), las respuestas se pueden descargar de [este enlace](#).

 **ENCUESTA - EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, NICARAGUA, 2023.**

El presente formulario tiene como objetivo realizar un sondeo a **DECANOS Y COORDINADORES** de las diferentes carreras de la Universidad Iberoamericana de Ciencia y Tecnología (UNICIT), para conocer su opinión sobre en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos puede utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.

Datos llenados por el encuestador:

Encuesta N°: _____ Fecha: _____ Código Análisis: _____

Datos llenados por el encuestado:

Cargo del encuestado: _____

Facultad o departamento al que pertenece: _____

Institución académica: _____

A. Por favor responda las siguientes preguntas en el orden de si o no. Y explique su respuesta.

1. ¿Está familiarizado/a con el uso del diseño gráfico o sus productos como herramientas educativas en la universidad?

SI NO

Argumente su respuesta por favor: _____

2. Sobre los productos derivados del diseño gráfico nos referimos a los materiales impresos, audio-visuales o físicos como objetos que emplean los principios de esta carrera ¿Cree que estos elementos pueden mejorar la experiencia de aprendizaje?

SI NO

Argumente su respuesta por favor: _____


3. ¿Ha recomendado a sus docentes alguna vez materiales de diseño gráfico como herramientas de aprendizaje?

SI NO

Argumente su respuesta por favor: _____



ANEXO 2. ENCUESTA A ESTUDIANTES. El documento machote lo pueden descargar [aquí](#) , las respuestas se pueden descargar en [este enlace](#).



ENCUESTA - EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, NICARAGUA, 2023.

El presente formulario tiene como objetivo realizar un sondeo a los **ESTUDIANTES** de las diferentes carreras de la Universidad Iberoamericana de Ciencia y Tecnología (UNICIT), para conocer su opinión sobre en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos puede utilizarse como un recurso para facilitar su aprendizaje en el nivel universitario.

Datos llenados por el encuestador:

Encuesta N°: _____ Fecha: _____ Código Análisis: _____

Datos llenados por el encuestado:

Edad: _____ Carrera: _____ Año que cursa: _____

Facultad o departamento al que pertenece: _____

Institución académica: _____

Dentro del desarrollo de los instrumentos de aprendizaje que emplean sus docentes, existe el uso de los productos del Diseño gráfico como parte de las herramientas de formación, un ejemplo de estos son: Infografías, brochures, páginas web, documentos con diagramas y gráficos interactivos, videos o audios tutoriales, etc. es posible que ya ha visto alguno de ellos en sus clases. Por lo que ahora les solicitamos que nos apoye llenando la siguiente encuesta.

A. Por favor responde las siguientes preguntas en el orden de si o no. Y explica tu respuesta.


1. ¿Estás familiarizado/a con el uso del diseño gráfico o sus productos como herramientas educativas en la universidad?

SI NO

Argumenta tu respuesta por favor: _____



ANEXO 3. ENTREVISTA A DISEÑADORES GRÁFICOS Y DISEÑADORES INSTRUCCIONALES. El documento machote lo pueden descargar [aquí](#), las respuestas se pueden descargar en [este enlace](#).



ENTREVISTA - EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, NICARAGUA, 2023.

La presente entrevista aplicada a educadores, diseñadores Instruccionales y expertos en diseño gráfico que han utilizado recursos visuales en sus clases, tiene como objetivo realizar un sondeo para conocer la opinión de estos expertos sobre en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos pueden utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.

Datos llenados por el entrevistador

Entrevista N°: _____ Fecha: _____ Código Análisis: _____

Datos llenados por el encuestado:

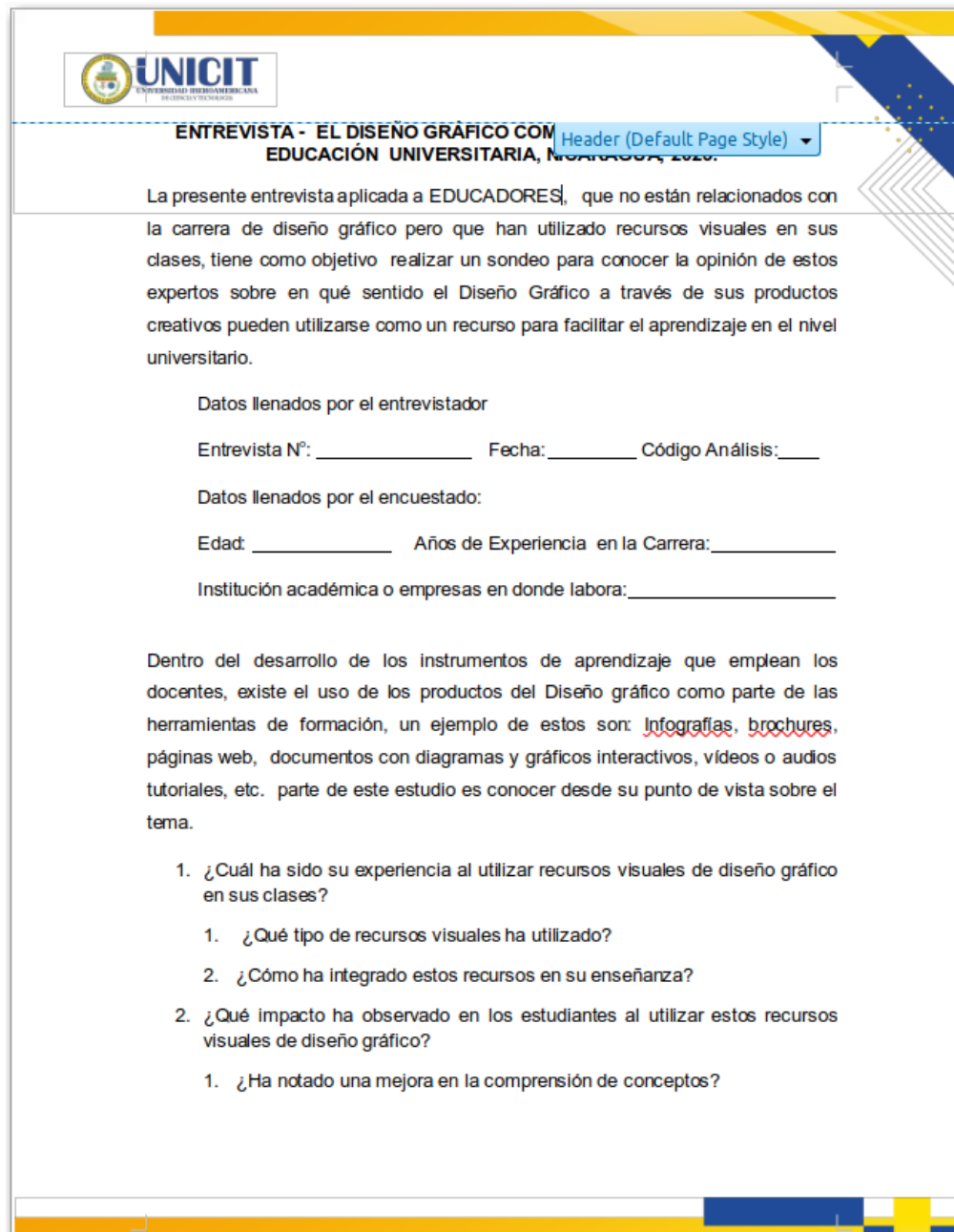
Edad: _____ Años de Experiencia en la Carrera: _____


Institución académica o empresas en donde labora: _____

Dentro del desarrollo de los instrumentos de aprendizaje que emplean los docentes, existe el uso de los productos del Diseño gráfico como parte de las herramientas de formación, un ejemplo de estos son: Infografías, brochures, páginas web, documentos con diagramas y gráficos interactivos, videos o audios tutoriales, etc. parte de este estudio es conocer desde su punto de vista sobre el tema.

1. ¿Cuál ha sido su experiencia al utilizar recursos visuales de diseño gráfico en sus clases?
 1. ¿Qué tipo de recursos visuales ha utilizado?
 2. ¿Cómo ha integrado estos recursos en su enseñanza?
2. ¿Qué impacto ha observado en los estudiantes al utilizar estos recursos visuales de diseño gráfico?
 1. ¿Ha notado una mejora en la comprensión de conceptos?
 2. ¿Qué aspectos de la enseñanza basada en el uso de estos recursos podría asociar con la motivación de los estudiantes?

ANEXO 4. ENTREVISTA A DOCENTES QUE NO SON DISEÑADORES GRÁFICOS Y DISEÑADORES INSTRUCCIONALES. El documento machote lo pueden descargar [aquí](#). Las respuestas se pueden descargar en [este enlace](#)



 **UNICIT**
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENTREVISTA - EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA, NICARAGUA, 2023.

Header (Default Page Style) ▾

La presente entrevista aplicada a EDUCADORES, que no están relacionados con la carrera de diseño gráfico pero que han utilizado recursos visuales en sus clases, tiene como objetivo realizar un sondeo para conocer la opinión de estos expertos sobre en qué sentido el Diseño Gráfico a través de sus productos creativos pueden utilizarse como un recurso para facilitar el aprendizaje en el nivel universitario.

Datos llenados por el entrevistador

Entrevista N°: _____ Fecha: _____ Código Análisis: _____

Datos llenados por el encuestado:

Edad: _____ Años de Experiencia en la Carrera: _____

Institución académica o empresas en donde labora: _____

Dentro del desarrollo de los instrumentos de aprendizaje que emplean los docentes, existe el uso de los productos del Diseño gráfico como parte de las herramientas de formación, un ejemplo de estos son: ~~Infografías, brochures~~, páginas web, documentos con diagramas y gráficos interactivos, vídeos o audios tutoriales, etc. parte de este estudio es conocer desde su punto de vista sobre el tema.

1. ¿Cuál ha sido su experiencia al utilizar recursos visuales de diseño gráfico en sus clases?
 1. ¿Qué tipo de recursos visuales ha utilizado?
 2. ¿Cómo ha integrado estos recursos en su enseñanza?
2. ¿Qué impacto ha observado en los estudiantes al utilizar estos recursos visuales de diseño gráfico?
 1. ¿Ha notado una mejora en la comprensión de conceptos?