

Taller de diseño editorial: una propuesta didáctica basada en las TIC

Martha Elena Gaona Franco ^(*)

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 181-186. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2023
Fecha de aceptación: noviembre 2025
Versión final: julio 2026

Resumen: Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están cambiando los paradigmas educativos, ya que posibilitan replantear los procesos tradicionales de enseñanza y aprendizaje y también proponen nuevos roles para los estudiantes y docentes. En la enseñanza a nivel superior, es necesario desarrollar estrategias didácticas acordes con el contexto y los avances tecnológicos, para que los estudiantes sean autónomos y activos por medio de un proceso de aprendizaje integral que les permita adquirir competencias profesionales. Bajo esta perspectiva, se desarrolló una estrategia didáctica basada en las TIC para la asignatura de Taller de Diseño Editorial, la cual fue implementada en una plataforma educativa y validada con estudiantes.

Palabras clave: diseño editorial – estrategia didáctica –TIC.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]

Marco teórico

Si bien es cierto que las Tecnologías de la Información y la Comunicación han llegado a ser la base del paradigma educativo en el s. XXI, estas requieren ser integradas en una planificación más estructurada de los contenidos didácticos, actividades de aprendizaje e implementación técnica. Aunque, en un principio solo se aplicaban para la educación a distancia, en la actualidad son vistas como un apoyo necesario para la enseñanza presencial de cualquier disciplina (Caro Krebs, 2010).

Es por lo anterior, que en la práctica docente se ha hecho visible la necesidad de diseñar estrategias didácticas específicas para cada asignatura, con la intención de lograr que los estudiantes integren sus habilidades y conocimientos disciplinares por medio del uso de las TIC como soporte y apoyo de su proceso de aprendizaje. De acuerdo con la UNED, una estrategia didáctica puede definirse como: “un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida” (2013, p. 1). Esto indica que las acciones planificadas por el docente deben tener la intención de lograr los objetivos de aprendizaje planteados por el currículo. Lo anterior requiere una planificación detallada por parte del docente y una reflexión y análisis de las técnicas y herramientas que se pueden utilizar para alcanzar tal fin.

Toda estrategia didáctica debe ser coherente con la concepción pedagógica de la institución educativa en donde será implementada y también requiere ser congruente con los elementos que componen su planificación, sobre todo con los objetivos de aprendizaje y los contenidos del curso.

Debido a lo anterior, las técnicas didácticas, entendidas como los procedimientos didácticos de apoyo para lograr el aprendizaje, que sean elegidas por el docente deben incluirse en la estrategia por razones fundamentadas en las teorías del aprendizaje significativo. Esto permite asociar experiencias previas con los conocimientos adquiridos, en las cuales es importante una mayor participación por parte de los estudiantes en la adquisición de su propio conocimiento, para que así el estudiante pueda apropiarse de éste de manera relevante y acorde a su contexto.

En ese sentido, la inclusión del aprendizaje colaborativo y del aprendizaje basado en proyectos es clave para el desarrollo de habilidades, actitudes y valores que despiertan una motivación intrínseca en el estudiante por participar en la planeación, implementación y evaluación de proyectos que tienen aplicación en el mundo real. Así se estimulan habilidades previas y desarrollan nuevas, originando en ellos el interés por el aprendizaje y un sentimiento de responsabilidad y esfuerzo.

Aunado a lo anterior, el *blended learning* (*b-learning*) implica utilizar nuevos elementos tecnológicos y comunicativos y nuevos modelos pedagógicos. Es empleado en la educación basada en competencias y el aprendizaje por proyectos. Esta modalidad requiere un cambio en los roles tradicionales entre estudiantes y docentes, al adaptar la organización de las actividades de la clase e integrar las ventajas de la presencialidad y la virtualidad. Por otra parte, de acuerdo con Turpo (2015), el *b-learning* supone la “síntesis de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas”

(p. 2), ya que durante el proceso formativo y de aprendizaje se diluyen las fronteras entre ambos.

El *blended learning* integra a las personas como actores autónomos del proceso de enseñanza dentro de ambientes de aprendizaje colaborativos, en donde tienen acceso a materiales y recursos digitales, para finalmente poder evaluar los conocimientos y habilidades adquiridos. Al romper las barreras espacio-temporales de la comunicación y al buscar que los estudiantes se vuelvan gestores independientes de su aprendizaje, se propicia un entorno flexible y accesible.

La secuencia didáctica es la organización de las actividades didácticas que realiza el docente con la finalidad de que los estudiantes logren un aprendizaje significativo. Es un instrumento que determina las tareas y acciones necesarias para alcanzar los objetivos de aprendizaje temáticos y curriculares.

La elaboración de dicha secuencia requiere que el docente tenga una amplia visión y comprensión del programa de la asignatura, para así concebir una planeación didáctica acorde a las necesidades del contexto y de los estudiantes. Esta estructura debe estar organizada secuencialmente, ya que de esta forma las actividades de aprendizaje logran, mediante su desarrollo, la integración de los conocimientos y experiencias individuales con los contenidos académicos.

Para iniciar el diseño de una secuencia didáctica según Díaz-Barriga (2013), es prioritario partir del contenido propuesto en el plan de estudios, lo cual permite visualizar los objetivos o metas de aprendizaje. Posteriormente, se lleva a cabo la construcción de las acciones de aprendizaje y de evaluación que se realizarán en el ambiente de aprendizaje seleccionado.

El diseño instruccional, entendido como la organización de las fases del proceso consciente que sigue un curso con el fin de desarrollar las actividades de aprendizaje, implica “la planificación sistemática de la instrucción, considerando las necesidades, el desarrollo, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas” (Belloch, 2013, p. 2).

De acuerdo con Valbuena y Quintana (2013), el diseño es una disciplina que requiere un enfoque de enseñanza de carácter eminentemente constructivista, en el que se relacionen los aspectos contextuales del proyecto con las concepciones sociales y culturales del mismo. Además, afirman que las TIC cuentan con un potencial educativo de considerable importancia para la disciplina, ya que, además de ser consideradas como herramientas técnicas que mejoran y optimizan los procesos comunicativos, pueden proporcionar los espacios ideales para que las comunidades de práctica se desarrollen y transformen ya que apoyan los procesos cognitivos e intelectuales de los individuos.

Moreno (2014) propone que la academia de diseño desarrolle programas de enseñanza directa que impulsen habilidades como el pensamiento crítico y la solución de problemas. Asimismo, deben integrarse a los contenidos otro tipo de capacidades como la toma de decisiones, la aplicación de estrategias y el razonamiento. Como resultado, el estudiante sería capaz de manejar criterios formales y estéticos, considerar los factores socioeconómicos en

un proyecto o problema concreto y, además investigar y experimentar con procesos y materiales para la producción. Según Zavarce, Ferrer y Ferrari (2013) es necesario realizar una sistematización en las estrategias docentes en el área de talleres de diseño gráfico, ya que de esta forma será posible identificar el hacer en la práctica profesional, evaluar las variables del modelo comunicativo y jerarquizar por complejidad y niveles de participación del estudiante.

Debido a las características propias de la disciplina, el profesor de diseño gráfico debe proponer un tipo de enseñanza creativo y metódico, que según Soltero Leal (2014), contemple la integración de las capacidades reflexivas de los estudiantes con el conocimiento teórico esperado, todo esto sin dejar de lado que dicha propuesta debe ser flexible para adaptarse a cada estudiante y cada proyecto en particular. Es así como el profesor de diseño necesita ayudar al estudiante a desarrollar hábitos mentales que mejoren sus habilidades de planeación y producción del proyecto.

En algunos enfoques más abiertos, el docente de diseño toma el papel de organizador, y el proyecto de diseño se convierte en un “juego” en donde la enseñanza implica cierto grado de libertad y solamente se establecen los códigos y se delimitan las reglas y los requerimientos necesarios. Lo anterior traería como resultado, según Wojciechowski (2010), que el docente cumpliera con su papel de facilitador del conocimiento, pero que también fuera motivador y acompañante del profesionista en formación.

Sin embargo, de acuerdo con Vial (2015), en las universidades europeas se plantean exigencias pedagógicas mucho más profundas y específicas, al incluir en sus programas de titulación y obtención de grado docentes con conocimientos en filosofía, para evaluar los resultados proyectuales de los estudiantes. Esto obliga a replantear el perfil que el profesorado en el área de diseño debe cumplir para ser competitivo y congruente con la realidad internacional.

Además, el docente de diseño actual debe considerar la necesidad de concientizar a los estudiantes de la pertinencia de un enfoque de diseño congruente con su realidad ambiental y social: “[los] diseñadores [están] encargados de transformar al mundo con conceptos y formas que ayudan a comunicarse entre sí, tarea que cada vez exige un pensamiento renovado y ético sobre los usos de recursos naturales y sus procesos muy cercanos a la sustentabilidad” (Morales et al., p. 88).

Finalmente, Cánepa (2010) sostiene que la meta principal en la enseñanza del diseño consiste en posibilitar al estudiante una experimentación estructurada con el mundo real, que vaya ofreciendo niveles progresivos de complejidad, de tal forma que en el escenario real se construyan y adquieran sus propias capacidades profesionales. De esta forma, los diseñadores gráficos aportarían soluciones comunicativas acordes a su sociedad y pertinentes en su contexto.

Metodología

Usando la matriz FODA como herramienta de análisis de las situaciones que se presentan en el contexto, se identificaron diversas áreas de acción sobre las cuales incidir. Considerando el reconocimiento del escenario realista del contexto actual y los recursos y posibilidades con los que se cuentan, se precisaron valoraciones que determinan las posibles acciones a seguir. La primera debilidad detectada en el ámbito interno es que, en el rediseño curricular del plan de estudios recientemente implementado, se redujeron las horas de clase presencial en comparación con el anterior, lo que genera un déficit en la cantidad de tiempo que se destina para el desarrollo de ciertos contenidos de la asignatura. Debido a esto, se infiere que algunas razones por las que los estudiantes no aprueban la asignatura están directamente relacionadas con la falta de tiempo para desarrollar las actividades en clase y con la dificultad de continuar con los avances y seguir con el proceso de aprendizaje de forma autónoma. Otra situación localizada con el análisis es que los estudiantes usan las TIC solo como herramienta en el área disciplinar, dando prioridad al dominio del software especializado y dejándolas de lado para el apoyo de su propio aprendizaje. Sin embargo, el perfil generacional de los alumnos indica que tienen habilidades digitales son nativos digitales y que la mayoría cuenta con equipo personal de cómputo y acceso a Internet fuera de la institución, por lo que se observa que son capaces de integrar la tecnología a sus actividades de aprendizaje y que tienen acceso a los servicios de conexión a la web de forma constante. También se detectó como área de oportunidad que, debido al cambio de los paradigmas educativos, es posible en la actualidad implementar la modalidad de aprendizaje *blended learning* para complementar las sesiones presenciales con lecciones y actividades virtuales. Lo anterior es factible, ya que existe una gran variedad de plataformas educativas que ofrecen los servicios necesarios para apoyar el aprendizaje asíncrono.

Un factor favorable es cuando el docente que imparte la asignatura cuenta con dominio de las TIC, por lo que llevar a cabo la integración de herramientas digitales al desarrollo del curso es factible. Por último, es necesario considerar que en el escenario actual de la educación en el área disciplinar del Diseño gráfico existen múltiples ofertas de cursos virtuales y programas educativos no escolarizados, lo cual es una potencial amenaza al contexto del presente proyecto. Así mismo, hay una creciente competitividad en las instituciones de educación virtual y modalidades semi-presenciales y, además, una gran cantidad de materiales audiovisuales en línea que no cumplen con los estándares de contenido académico.

Discusión

Considerando la problemática identificada, se reconoce la necesidad de modelar una estrategia didáctica a través de un diseño instruccional que se implemente en una plataforma educativa, en la cual se incorporen métodos, técnicas y

recursos didácticos digitales para apoyar el nuevo modelo educativo que incorpora las competencias por medio del uso de la TIC para la asignatura Taller de Diseño Editorial. En el desarrollo de la presente estrategia didáctica se eligió el Modelo de Jonassen para el diseño instruccional del curso. Este fue creado en 1999 por David Jonassen, y se caracteriza principalmente por su enfoque eminentemente constructivista, enfatizando el rol del estudiante como aprendiz en la construcción de su propio conocimiento (Belloch, 2013). La primera razón por la que se decidió usar este modelo en el proyecto radica en que el mismo fue concebido para el uso de la computadora como recurso educativo, con la finalidad de que los actores del proceso de aprendizaje tuvieran un rol activo. Se plantean, de esta manera, tres posibles usos de esta: el aprendizaje desde la computadora, sobre la computadora y con la computadora; lo anterior cubre un amplio espectro de posibilidades para elegir las técnicas didácticas acordes al contexto.

Otra aportación importante es la interactividad y flexibilidad que provee este modelo al considerar el uso de materiales didácticos como los tutoriales, que apoyan el desarrollo de habilidades digitales específicas, con lo cual se potencia el aprendizaje autónomo y la directa transmisión del conocimiento.

De igual forma, este modelo considera el apoyo social, el cual es necesario para las técnicas didácticas de aprendizaje colaborativo que deben incluirse por motivos institucionales dentro de las planeaciones didácticas. La ventaja que se presenta con la mediación de las TIC es que la posibilidad del trabajo colaborativo se diversifica al poder realizarse de manera asíncrona y virtual.

Según Esteban (2002), el proporcionar a los estudiantes ejemplos claros sobre la solución de un problema o proyecto ayuda al reconocimiento del proceso y a la diferenciación de este: “La finalidad de todo esto es convertir lo que está encubierto en algo evidente para que pueda ser analizado y comprendido y para que, así, los alumnos puedan saber por qué deben hacerlo y cómo han de hacerlo” (p. 10).

También es necesario hacer una reflexión sobre la postura ideológica que el docente de Taller de Diseño Editorial puede asumir, ya que además de ser un facilitador del conocimiento, debe establecer una metodología que pretenda la autonomía del estudiante en cuanto a sus procesos didácticos y profesionales. Debido a lo anterior, uno de los objetivos a lograr sería, de acuerdo con Caro Krebs (2010), que cada estudiante fuera capaz de asumir un pensamiento crítico en la búsqueda de soluciones de comunicación bajo un enfoque eminentemente social y creativo, con la intención clara de aportar y retroalimentar a su región.

El Modelo de Jonassen tiene un enfoque constructivista y su objetivo principal es fomentar en el estudiante la solución de problemas mediante su análisis crítico y el desarrollo de un marco conceptual.

De acuerdo con lo anterior, la presente estrategia didáctica de la asignatura Taller de Diseño Editorial plantea la construcción de maquetas o modelos de los productos editoriales desarrollados en cada proyecto, es decir, los estudiantes diseñan un periódico, revista o libro físico.

Para su creación, los alumnos articulan los conocimientos adquiridos con las herramientas tecnológicas y logran los objetivos de aprendizaje.

En todo el proceso formativo, se cuenta con la tutoría y asesoramiento puntual de la docente de la asignatura, que realiza el seguimiento del proyecto y proporciona el refuerzo necesario.

Validación de recursos didácticos digitales

Dentro de la presente estrategia didáctica, se crearon materiales orientados a desarrollar habilidades, destrezas y competencias que apoyen y complementen los contenidos de la asignatura, todo esto bajo el paradigma del modelo educativo actual de la UAEH y el enfoque de *blended learning*.

El análisis de la usabilidad de los materiales didácticos digitales es, de acuerdo con Marzal et al., cumplir el objetivo de “evaluar el impacto educativo eficaz, por una adecuada interacción, entre unos recursos de información con una usabilidad de calidad y unos usuarios-educandos con unas competencias suficientes, en concordancia con los mecanismos humanos de cognición” (2008, p. 4).

La usabilidad, desde el punto de vista del usuario, es afectada por la percepción sensorial y cognitiva. Por lo tanto, es indispensable que los elementos visuales, su organización y su aspecto en general no dificulten la comprensión y legibilidad del documento digital, y que dicho usuario obtenga satisfacción con su uso.

Como instrumento de recolección de datos se diseñó un cuestionario para medir la usabilidad y el aprendizaje de los materiales didácticos digitales elegidos. Dicho cuestionario constó de 19 ítems organizados en dos apartados que evalúan la usabilidad y el aprendizaje. Para solucionar la operatividad del estudio, el cuestionario se aplicó usando una herramienta on-line.

En el área de usabilidad, se incluyeron los aspectos tecnológicos y de diseño, mientras que para el aprendizaje solo se abarcó el aspecto pedagógico.

Los indicadores de los cuales se desprenden los ítems para la dimensión Tecnológica son:

- Navegabilidad.
- Velocidad de carga.
- Interactividad.
- Accesibilidad a la información.
- Formatos.
- Plataforma.
- Errores.

Los indicadores para la dimensión de Diseño:

- Facilidad de uso.
- Tipografía.
- Características del usuario.
- Organización de los elementos.
- Estructura clara.
- Legibilidad.

Por último, los indicadores para la dimensión Pedagógica son:

- Contenido pertinente.
- Tipos de herramientas.
- Estrategia metodológica.
- Tipos de actividades.
- Tiempo de aprendizaje.
- Retención.

Resultados y conclusiones

1) Implementó un cambio en la estrategia de enseñanza-aprendizaje, la cual está más acorde tanto a lineamientos institucionales, así como a las necesidades de los estudiantes permitiendo que fuera posible la autogestión del tiempo de estudio.

2) Se desarrolló una guía de estudio que permitió que la estrategia didáctica se alinearé con los objetivos de aprendizaje de la asignatura y se incorporarán eficientemente las actividades de aprendizaje en conjunto con los instrumentos de evaluación.

3) La integración de los contenidos de la asignatura en diversos materiales didácticos digitales creados, específicamente durante este proyecto, significó una mejora con respecto a los usados anteriormente, lo cual motivó a los alumnos a consultarlos en el SGA Schoology y realizar las actividades allí propuestas.

4) Los materiales instruccionales desarrollados incorporan elementos visuales y auditivos, además, se basan en los objetivos de aprendizaje y son acordes a las actividades propuestas. Así mismo, aumentan la retención del contenido y son atractivos visualmente.

5) Se presentó un incremento en el número de estudiantes que aprobaron el curso con respecto a semestres anteriores.

6) La metodología empleada para la validación de los materiales didácticos seleccionados demuestra que los conceptos de Usabilidad y Aprendizaje se cumplen satisfactoriamente para los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Belloch, C. (2013). *Diseño instruccional*. Universitat de València. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Cánepa, A. (2010). Los espacios emergentes y la necesidad de unos nuevos diseñados. *Actas de Diseño*, 4(8)revistas.um.es/red/article/view/25321, 88-89.
- Caro Krebs, D. P. (2010). Pedagogía de la autonomía. *Actas de Diseño*, 4(8), 90-91.
- Díaz-Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. Comunidad del conocimiento UNAM.
- Esteban, M. (2002). EL DISEÑO DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 2(6). <https://doi.org/10.6018/red>
- Marzal, M., Calzada, J., & Vianello, M. (2008). Criterios para la evaluación de la usabilidad de los recursos educativos virtuales: un análisis desde la alfabetización de la información. *Information research*, 13(4), 1-15.
- Morales Castañeda, E., Santamaría Ortega, A., Delgado Hernández, D. J., & Rubio Toledo, M. Á. (2015). Hacia una formación docente en la práctica del diseño concientizado y su metodología. *Actas de Diseño*, 19, 84-91.
- Moreno Rodríguez, C. (2014). *Apuntes sobre diseño gráfico. Teoría, enseñanza e investigación*. CESAL.
- Schoology. (2020). *PowerSchool Is Here to Help*. <https://www.schoology.com/>
- Soltero Leal, S. (2014). *Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico*. Encuadre. <http://encuadre.org/e2021/ensayo-critico-sobre-la-ensenanza-del-diseno-grafico-en-mexico/>
- UAEH. (2009). Modelo educativo. UAEH. https://www.uaeh.edu.mx/modelo_educativo/
- Turpo Gebera, O. (2015). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (39). <https://revistas.um.es/red/article/view/234261>
- Valbuena, W. y Quintana, M. (2013). Diseñando Diseñadores. Vygotsky, La teoría de la elaboración y las TIC en la didáctica del diseño. *Horizontes Pedagógicos*, 15 (1), 181-195.
- Vial, S. (2015). Philosophy applied to design: A design research teaching method. *Design studies*, 37, 59-66.
- Wojciechowski, G. (2010). El juego y el humor en la práctica docente. *Actas de Diseño*, 4 (8), 65-68.
- Zavarce, E., Ferrer, M. d., & Ferrari Conti, V. (2013). Articulación de las estrategias de la enseñanza del diseño gráfico como hacer reflexivo en el Programa de Diseño Gráfico de LUZ. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6 (3), 133-149.
- UAEH. (2015). Programa educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Pachuca. https://www.uaeh.edu.mx/campus/actopan/oferta/disenio_grafico/index.html
- UNED. (2013). ¿Qué son las estrategias didácticas? https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenido_os_curso_2013.pdf

Abstract: Information and Communication Technologies (ICT) are changing educational paradigms, as they make it possible to rethink traditional teaching and learning processes and also propose new roles for students and teachers. In higher education, it is necessary to develop teaching strategies aligned with the context and technological advancements so that students can become independent and active learners through a comprehensive learning process that enables them to acquire professional competencies. From this perspective, an ICT-based teaching strategy was developed for the course “Publishing Design Workshop,” which was implemented on an educational platform and validated with students.

Keywords: editorial design – teaching strategy – ICT.

Resumo: As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) estão mudando os paradigmas educacionais, pois permitem repensar os processos tradicionais de ensino e aprendizagem e também propõem novos papéis para alunos e professores. No ensino superior, é necessário desenvolver estratégias didáticas adequadas ao contexto e aos avanços tecnológicos, para que os alunos se tornem autônomos e ativos por meio de um processo de aprendizagem integral que lhes permita adquirir competências profissionais. Nessa perspectiva, foi desenvolvida uma estratégia didática baseada nas TIC para a disciplina

na de Oficina de Design Editorial, a qual foi implementada em uma plataforma educacional e validada com os alunos.

Palavras-chave: design editorial – estratégia didática – TIC.

(*) Martha Elena Gaona Franco: Es diseñadora gráfica y maestra en Tecnologías de la Información para la Educación grado otorgado por la UAEH. Estudió la maestría en Creatividad para el Diseño y la Especialidad en Producción Editorial, ambos por la Escuela de Diseño

de Bellas Artes. Ha trabajado en el diseño y rediseño de programas educativos y de asignaturas. Actualmente colabora con los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior en México (CIEES) en el área de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADyU) y con el CENEVAL EGEL Diseño+. Es profesora titular de cuatro asignaturas disciplinares en la Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Cuenta con amplia experiencia docente en enseñanza para las Artes y el Diseño en todos los niveles educativos. Imparte talleres y cursos con instituciones públicas y privadas, tanto de forma presencial como *on line*.