

Desempeño Docente en Ambientes Virtuales de Aprendizaje Durante la Pandemia Covid-19 en Programas de Diseño

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 69-74. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón (*)
Universidad Autónoma del Estado de México, Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Toluca México.

Resumen: El propósito de este estudio es analizar el desempeño docente en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) durante la pandemia Covid-19 en el programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de una Universidad Mexicana. Se determinó un diseño metodológico con enfoque cualitativo, exploratorio-descriptivo, de estudio de caso, con muestra no probabilística de docentes de Diseño Gráfico. Los hallazgos revelaron que para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, tanto el acceso a la tecnología como la ausencia de competencias digitales docentes es un obstáculo.

Palabras claves: desempeño docente - ambientes virtuales de aprendizaje - programa - diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 73]

Introducción

La enfermedad por coronavirus 2019 (COVID 19) ha causado un impacto sin precedente en la población de todo el mundo. La Organización Mundial de la Salud (OMS) la ha caracterizado como una pandemia, en donde diversos ámbitos se han visto afectados, desde cuestiones de salud, económicas y sociales (OMS, 2020). En respuesta a la emergencia sanitaria por COVID-19 decretada en marzo del año 2020, en el ámbito educativo el gobierno mexicano adoptó medidas de suspensión de actividades de clases presenciales apejándose a los protocolos establecidos por el sector salud (Gobmex, 2020). En consecuencia, se tomó como una alternativa la implementación de la modalidad a distancia, adaptándose al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). De ahí que, la enseñanza presencial se vio irrupida de manera inesperada, transitando de lo presencial a la no presencialidad. Los modelos de enseñanza-aprendizaje tuvieron que modificarse en todas las áreas y niveles educativos, impactando directamente en las competencias digitales, metodologías, materiales educativos, herramientas digitales, entre otros. La forma de enseñar cambió a diversos ambientes virtuales de aprendizaje a los que se han enfrentado tanto los docentes como los alumnos. En tanto, ha surgido la interrogante sobre los conocimientos en el uso de herramientas digitales y las formas en que se está desarrollando la actividad de enseñanza aprendizaje bajo la modalidad no presencial por parte de los docentes. Con base en lo anterior, García (2020) expone que esto ha generado desafíos en el uso adecuado de las TIC, determinar qué información en Internet es verídica o fake, así como acentuar las brechas digitales que marcan las desigualdades sociales y económicas que existen en nuestro país.

En ese sentido, el desempeño docente en el medio educativo exige la incorporación del uso de TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con el propósito de que los

docentes se den cuenta de los nuevos paradigmas que les permitan realizar mediaciones pedagógicas en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA); en consecuencia, sean capaces de desarrollar nuevas competencias tecnológicas específicas, su capacidad para diseñar y poner en práctica estrategias didácticas, así como el diseño de estrategias de evaluación integral.

Saravía (2008) refiere que el desempeño docente es un proceso sistemático a través del cual se evalúan las habilidades del docente, su potencial de desarrollo futuro, así como su rendimiento. Mientras que para la propia SEP (2014), la evaluación del desempeño docente es un proceso sistemático que permite emitir juicios de valor sobre la calidad del cumplimiento de responsabilidades docentes en la enseñanza, aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, a través de un seguimiento permanente. Cabe resaltar que su análisis se ha acentuado como consecuencia de la pandemia Covid-19, en donde se vincula directamente con su desenvolvimiento en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Arellano et al., (2016) mencionan que lo anterior implica promover en los docentes el pensamiento estratégico, aprender a manejar herramientas tecnológicas capaces de transformar a la institución, orientándose hacia un aprendizaje activo, constructivo y significativo. Además de la necesidad de actualización docente en el desarrollo de competencias digitales que les permita guiar a los alumnos en su aprendizaje mediante ambientes virtuales constructivistas.

Por lo anterior, este documento pretende hacer un análisis sobre el desempeño docente en ambientes virtuales de aprendizaje en un programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico, para determinar si los docentes cuentan con las competencias digitales necesarias para operar un modelo de enseñanza bajo la modalidad virtual. Por tanto, se presentarán los antecedentes que se sustentan a partir de evidencias empíricas que dan soporte al problema.

Se realiza una revisión de literatura científica que da sustento mediante referentes vigentes en bases de datos especializadas sobre desempeño docente, ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior que permita dar validez y pertinencia al estudio. Para lo cual, se definió un diseño metodológico con enfoque cualitativo, exploratorio-descriptivo, estudio de caso, en donde se mostrarán los hallazgos de los instrumentos aplicados a docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de una Universidad Mexicana. En consecuencia, se estará en posibilidad de plantear estrategias pertinentes que coadyuven a lograr los objetivos académicos de futuros periodos escolares, bajo contextos similares. Finalmente, se expondrán una serie de conclusiones.

Antecedentes

La educación a distancia (EaD) favorece un cambio en los actuales modelos de relación y en el comportamiento global de la sociedad. Los sistemas telemáticos integrados están cambiando el concepto de educación. Sin embargo los beneficios que ofrece la tecnología a esta modalidad educativa pueden verse afectados si se olvida que ésta debe estar al servicio del proyecto educativo y depende de él, y no al contrario, en donde la tecnología adquiere mayor protagonismo que la propia acción formativa (UNESCO, 2019). Por tanto, no es posible hablar de educación a distancia en el siglo XXI sin referirse a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como a la comunicación mediada por ordenador y los entornos virtuales de formación (EVF), o bien ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Salinas (2018) menciona que si bien los nuevos ambientes de aprendizaje no sustituirán de manera radical las aulas tradicionales, si las están complementando o transformando, además de diversificar la oferta educativa de las instituciones.

Lo cierto es que durante la pandemia por COVID-19, en las instituciones educativas ha prevalecido la improvisación de actividades académicas a realizar de forma digital y virtual utilizando como medio las TIC. Corral y Corral (2020) mencionan que la mayoría de los países han diseñado programas educativos improvisados, que utilizan medios digitales para su implementación, haciendo evidente que la enseñanza virtual enfrenta una amplia variedad de obstáculos y retos, dado que el desempeño docente depende no sólo de sus capacidades y habilidades en el uso de las TIC y de su formación en las aulas de clase, sino también de las habilidades de los estudiantes en el uso herramientas tecnológicas diversas.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Valencia, Huertas y Baracaldo (2014) mencionan que el constructo de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) nace casi a la par del uso del término virtual, el cual refiere a las organizaciones, comunidades, actividades y prácticas que funcionan y tienen lugar en Internet; resaltando su potencialidad por hacer posible

la comunicación entre usuarios. Mientras que Gil (2019) los define como un “ámbito informático cuyo el diseño responde a un fin educativo en donde se espera que todos los participantes se comuniquen entre sí de forma continua y en conformidad con un grupo de lineamientos pedagógicos y didácticos cuyo objetivo forma parte del andamiaje aprendizaje-enseñanza” (94). Por lo anterior, se puede decir que actualmente el uso de los AVA se ha visto acelerado, en consecuencia de la pandemia por COVID-19, coadyuvando a la comunicación entre los actores involucrados en los procesos educativos.

Por su parte, Gil (2019) en su artículo intitulado Ambiente virtual de aprendizaje: beneficios y ventajas para enseñanza del francés como L2, muestra las ventajas de los AVA en la enseñanza del francés como lengua extranjera. El autor expone que este tipo de herramientas facilitan enormemente el aprendizaje de L2. Además de que coadyuvan a mejorar la comprensión y expresión oral, como también la autonomía del estudiante. Por tanto, es importante resaltar que los AVA benefician a los estudiantes permitiéndoles el desarrollo de trabajo colaborativo, el cual ha aumentado en estos tiempos de pandemia favoreciendo su aprendizaje significativo. Mientras que Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz (2021) en un estudio sobre Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje exponen que las pedagogías emergentes aparecen en los escenarios de los ambientes virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. Éstas apoyan el proceso educativo de los estudiantes mediante la promoción del aprendizaje continuo con tecnología y recursos educativos abiertos, considerando la gran cantidad de información que tienen a su alcance. En ese sentido, el uso de las TIC en la educación se hacen cada vez más necesaria, de manera que todos los actores involucrados interactúen en estos escenarios virtuales (AVA) posibilitando el proceso educativo; en donde el docente puede y debe apoyarse de otras herramientas que favorezcan su instrumentación como el design thinking, el teachback, el aula invertida (flipped learning), la gamificación (gamification) las social media, entre otros. De manera que coadyuve en el fortalecimiento de sus competencias digitales que le permitan facilitar el conocimiento a los estudiantes, con base a sus necesidades e intereses.

En tanto que Salvatore, et al. (2020) comentan en su artículo El uso de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior, que reconocen a estos espacios virtuales que tienen un lugar determinado y que el elemento distancia (no presencialidad) está presente, en donde se genera una atmósfera adecuada para aprender; lo que permite generar nuevas propuestas que posibilitan la educación y la comunicación entre los agentes involucrados en el proceso enseñanza. Además, de esta manera se hace evidente que la experiencia de aprendizaje en el AVA se han convertido en la actualidad en una alternativa para implementar la práctica educativa docente, en donde la virtualidad se ha convertido en una experiencia educativa muy productiva para el estudiante.

Desempeño Académico

Gómez y Valdés, (2019) refieren al desempeño docente (DD) en donde su evaluación se visualice como un medio del aprendizaje profesional, que posibilite al profesor en orientar y fortaleciendo su quehacer educativo. Estos autores consideran al DD como un proceso que necesita de definición específica en sus modelos de partida, así como de una adecuada sistematización. Por consiguiente, es importante que toda institución educativa defina y delimite un marco de docencia desde dónde los diferentes actores que participan en la autoevaluación, co-evaluación y hetero-evaluación cuenten con criterios e indicadores específicos. En ese sentido, se asume que esto posibilitará la evaluación del desempeño docente, que es de suma importancia en el quehacer educativo tomando en cuenta que impacta directamente en el rendimiento académico de los estudiantes y en el propio desempeño académico del docente.

Por su parte Uttl, White y Gonzalez (2016), quienes realizaron un estudio referente al desempeño docente afirman que la correlación entre evaluación de profesores y aprendizaje de los estudiantes es cero. De ahí que plantean que las universidades deben dar el peso apropiado a las evaluaciones del DD que les dé la posibilidad de tomar decisiones sobre el personal docente de manera justa, tomando en cuenta que este aspecto se verá reflejado al interior de las aulas ya sea en la presencialidad o en la virtualidad. En ese sentido, McKeachi (como se citó en Uttl, et. (2016)) propuso que los estudiantes evalúen el logro de las metas educativas y no las conductas del profesor. De acuerdo con lo anterior, se considera que los alumnos deben involucrarse de manera objetiva en la evaluación del DD; en concordancia promover la autorreflexión, posibilitando la retroalimentación en aras de la mejora del proceso de aprendizaje y evaluar realmente el cumplimiento de las metas y no las conductas específicas de los profesores.

De acuerdo con Stake, (como se citó en Gaytán, 2012) la evaluación del desempeño de los docentes tiene que responder a las problemáticas específicas del contexto en el cual se desenvuelve éste. Tomando en cuenta que la docencia es una actividad compleja que debe ser analizada desde diferentes perspectivas. De ahí que, Amaranti (2017) señale que para este proceso es indispensable la participación del docente, así como del clima institucional en donde se desarrolle la evaluación. Por todo lo anterior, se infiere que el DD en tiempos de pandemia debe ser cuidadosamente evaluado, de tal manera que las competencias digitales del docente deben estar presentes en todo momento.

De hecho un estudio desarrollado por Almenara y Gimeno (2019) resaltan la importancia de que para dar respuesta a las necesidades de una educación adaptada a la era digital, hace falta que las herramientas tecnológicas y las capacitaciones en competencias digitales estén al alcance de todos los docentes, no importando el nivel educativo del que se trate. En este sentido, estos autores indican que la inversión en el desarrollo de competencias digitales en los docentes debe ser una prioridad; por tanto las IES deben adquirir tecnología que permita desarrollar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje

que les permita actuar ante la nueva normalidad a la que se estarán enfrentando.

Mientras que, Suárez, et al. (2019) en su artículo Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje coinciden en que las competencias docentes del siglo XXI, hacen referencia a la formación del docente en el uso, aplicación y creación de tecnología que promueva en los estudiantes procesos investigativos, desarrollo del pensamiento crítico y ético; empero, deben generarse las estrategias que permitan atenderse de manera inmediata. En consecuencia, se desarrollen nuevas formas de enseñar y aprender mediante el uso de herramientas digitales que le permitan al docente potencializar la innovación en cuanto a metodologías y uso de tecnología educativa.

Por su parte, Saga (2020) expone que los profesores que al inicio de la pandemia transitaron hacia un modelo de enseñanza online, lo hicieron sin conocimiento práctico de lo que era la educación en línea. Este autor refiere, que el 88 % del profesorado no tenía experiencias previas relevantes en docencia online. Lo que la mayoría de los docentes ha hecho durante el periodo de confinamiento no ha sido educación en línea, sino se han usado determinadas TIC para superar el actual mandato de distancia social producido por la pandemia. Los docentes se han enfrentado a una serie de retos y dificultades que afectan su desempeño docente, entre ellos la brecha digital, así como el acceso a internet por parte de los alumnos.

Mientras que Salinas (2018) señala que los docentes requieren de un proceso de formación digital continuo como parte de su desarrollo profesional. No importa el nivel educativo desde lo básico hasta el universitario, es decir, no solamente debe centrarse en su campo de estudio, sino también en las innovaciones de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su relación directa con las TIC. De ahí que, las TIC sean el soporte de los ambientes virtuales de aprendizaje; empero, no se puede dejar de lado también que los procesos de aprendizaje se refuerzan mediante los modelos tradicionales de enseñanza, por consiguiente, el desempeño académico puede estar en función del contexto y el escenario que se trate.

La praxis

Martínez (2020) en su artículo titulado Educación en contextos de COVID-19: requerimientos mínimos para una educación a distancia arguye que la educación hoy en día presenta dos desafíos. Por un lado, la accesibilidad a Internet y el uso de herramientas tecnológicas; por otro lado, el acompañamiento que la escuela tiene con los familiares que permita dar continuidad en la formación de los estudiantes. Particularmente se centró en el grado de accesibilidad a Internet que tienen los estudiantes. Mientras que en condición de pobreza, el panorama se agudizó, la limitación era más que el 100% de la población en edad escolar que se encontraba en pobreza extrema y el 99% en pobreza no extrema, en donde no contaban con acceso a Internet.

Asimismo otro estudio por parte del Instituto de Investigaciones y Estadísticas. Asociación Gremial del Magiste-

rio de Entre Ríos, Argentina (2020), revela las condiciones de trabajo docente en el contexto del aislamiento social, preventivo y obligatorio dispuesto por el gobierno nacional de Argentina en el marco de la emergencia sanitaria han sido limitadas, si bien se mantuvo una comunicación asincrónica para dar continuidad al proceso educativo, es evidente la necesidad de generar las estrategias pertinentes que permitan fortalecer los AVA así como el uso de herramientas tecnológicas permanente tanto de manera sincrónica como asincrónica y la accesibilidad a Internet de manera permanente.

Metodología

Una vez definido el problema de la investigación que se sustenta a partir de la revisión de literatura científica, se procederá a determinar el diseño metodológico del estudio, particularizando en el enfoque, el método, población, muestra, instrumentos, procedimientos para recolección, análisis de datos e interpretación de resultados (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

Método, Participantes y Muestra

Por lo anterior, el propósito de este estudio es analizar el desempeño docente en ambientes virtuales de aprendizaje durante la pandemia Covid 19 en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad Mexicana. Para ello, se determinó un diseño metodológico con un enfoque cualitativo, exploratorio-descriptivo, de estudio de caso. La muestra que se utilizó fue de 65 docentes, quienes cuentan con un nivel educativo superior de diferentes instituciones, todos adscritos a la Licenciatura de Diseño Gráfico, incorporada a una Universidad Mexicana en el Estado de México. Los docentes fueron de ambos sexos y participaron el 80 % de la planta docente del programa educativo, de edades entre 30 y 45 años. De ahí que, la muestra representó un valor significativo en este estudio, no se generaron criterios de exclusión y participaron aquellos docentes que contarán con el enlace electrónico para llenar el formato.

Se utilizó como herramienta de recolección de datos un instrumento a través de la plataforma Google Forms, cuya confiabilidad fue de 0.880 apoyado del coeficiente Alpha Cronbach. Éste se completó en formato online y de manera anónima durante el mes de abril del 2021. Cabe señalar que el instrumento fue previamente validado por tres expertos en el campo de estudio de esta investigación, así como mediante la aplicación de una prueba piloto a docentes no pertenecientes a la muestra que permitirá dar certeza en la comprensión del mismo.

Resultados

Para dar seguimiento a la presentación de los hallazgos se hace necesario enfatizar que el propósito de este estudio se centró en analizar cuál fue el desempeño docente en ambientes virtuales de aprendizaje durante la pandemia Covid 19 en el programa de Diseño Gráfico de la

Universidad Mexicana. Por lo anterior, se presentan los resultados del estudio:

Los hallagos revelaron que el 95% de los docentes de la licenciatura en diseño gráfico cumplió con el trabajo a distancia mediante su planeación académica. Las herramientas de proctoring que más utilizó la planta académica fueron Google for education y Microsoft Teams. La plataforma de mayor uso fue Google classroom, el medio de comunicación más empleado fueron zoom y whatsapp. Se cumplió con el 80% de los contenidos de los programas de las unidades de aprendizaje. El 92% considera que el desempeño docente se vuelve subjetivo derivado de las condiciones que se viven por la pandemia por COVID-19. Empero, el 95% de los docentes de este programa académico requieren desarrollar competencias digitales. Asimismo el 96% sostiene que para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, tanto el acceso a la tecnología, al Internet como la ausencia de competencias digitales docentes se vuelven un obstáculo. En consecuencia, estos resultados permiten tener un acercamiento a la realidad que viven los docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico, incorporada a una Universidad Mexicana en el Estado de México, lo cual permitirá plantear estrategias pertinentes que coadyuven a lograr los objetivos académicos de futuros periodos escolares.

Discusión y Conclusiones

En suma, el propósito de este estudio se enfocó en analizar el desempeño docente en ambientes virtuales de aprendizaje durante la pandemia Covid 19 en el programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Mexicana. En ese sentido, se hace evidente la existencia suficiente para decir que el desempeño académico en ambientes virtuales de aprendizaje en el programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Mexicana es pertinente acorde al contexto educativo nacional por la pandemia Covid 19.

Empero, es prioritario generar estrategias que permitan a los docentes, por un lado, coadyuvar al fortalecimiento de sus competencias digitales. Por otro lado, implementar de manera permanente y sistemática evaluaciones centradas en el impacto de los AVA, así como en los cursos de capacitación en el uso y aplicación de TIC. De tal manera que se fortalezca el aprendizaje colaborativo en línea que impacta directamente en los estudiantes de diseño. Por último, es evidente que la pandemia por COVID-19 impactó de manera inesperada a todo el ámbito educativo, transitando de manera forzada de un modelo educativo presencial a uno no presencial. También ha generado una serie de áreas de oportunidad que deben ser atendidas para mejorar los procesos de aprendizaje en el campo del Diseño.

Referencias bibliográficas

Amaranti, M. (2017). *Uso de resultados de la evaluación docente para mejorar la calidad de la docencia universitaria*. Recuperado de: www.congresouniversidad.cu/revista/index.php/rcu/article/download/804/759/

- Cabero, A. J. & Martínez, G. A. (2019). *Experiencias y reflexiones sobre la formación Inicial del profesorado de enseñanza secundaria: Retos y alternativas, monográfico, Vol. 23* Núm. 3 Páginas 247-268. DOI: <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.9421>
- Aparicio-Gómez, O.-Y., & Ostos-Ortiz, O.-L. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 1(1), 11–36. <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>
- Corral, Y. & Corral, I. (2020). *Una mirada a la educación a distancia y uso de las TICs en tiempos de pandemia*. Eduweb.
- Gil, O. N. A. (2021) *Ambiente virtual de aprendizaje: beneficios y ventajas para enseñanza del francés como L2*. bol.redipe [Internet]. 1 de noviembre de 2019 [citado 31 de mayo de 2021];8(11):91-9. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/852>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed.). México, D.F., México: McGraw-Hill Interamericana.
- Instituto de Investigaciones y Estadísticas. Asociación Gremial del Magisterio de Entre Ríos. (2020). *Condiciones de trabajo docente en el contexto del aislamiento social, preventivo y obligatorio dispuesto por el gobierno nacional*. Recuperado de <https://agmer.org.ar/index/wp-content/uploads/2020/05/Resultados-de-la-encuesta-sobre-condiciones-de-trabajo-docente-en-cuarentena-IIE-AGMER-2020.pdf>
- García, L. (2020). *Coronavirus. Educación y uso de tecnologías en días de pandemia*. Ciencia UNAM Sitio web: <http://ciencia.unam.mx/leer/1006/educacio-y-uso-de-tecnologias-en-dias-de-pandemia> Jesús Adriano. (2020). *La brecha digital en la educación ante el COVID-19*. Agosto 13, 2020, de Pluma invitada Sitio web: <https://www.educacionfutura.org/labrecha-digital-en-laeducacion-ante-el-covid-19/>
- Efiloğlu Kurt, Ö., Tingöy, Ö. (2017). *The acceptance and use of a virtual learning environment in higher education: an empirical study in Turkey, and the UK*. *Int J Educ Technol High Educ* 14, 26. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0064-z>
- Gómez, L. F. & Valdes, M.G. (2019). *La evaluación del desempeño docente en la educación superior. Propós. represent.* [online]. vol.7, n.2, pp.479-515. ISSN 2307-7999. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.255>.
- Martínez - Chairez, Guadalupe, I., Guevara - Araiza, A. & Valles - Ornelas, M. M. (2016). *El desempeño docente y la calidad educativa*. Ra Ximhai, 12(6),123-134.[fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021]. ISSN: 1665-0441. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194007>
- Montoya, J., Arbesú, I., Contreras, G., & Conzuelo, S. (2014). Evaluación de la docencia universitaria en México, Chile y Colombia: Análisis de experiencias. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(2e), 15-42. Recuperado de: <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol7-num2e/art1.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Discurso de apertura del Director General de la OMS en la rueda de prensa sobre la COVID-19*. Recuperado de <https://www.who.int/es/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>
- Organización Panamericana de la Salud-Organización Mundial de la Salud OPS-OMS (2020). *Actualización Epidemiológica Nuevo coronavirus (COVID-19)*. Recuperado de <https://www.paho.org/sites/default/files/2020-02/2020-feb-28-phe-actualizacion-epi-covid19.pdf>
- Salvatore, L.A., Tomas, L.J., Tapia, G. E., Tissone, S. E., Bander, M. P. (2020). *El uso de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior*. Memorias 1er. Congreso de Educación en Ciencias Biológicas, Universidad Nacional de la Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/115135>
- Sangrá, A. (Coord.). (2020). *Decálogo para la mejora de la docencia online*. Barcelona, España: UOC.
- Saravia, L. & López, M. (2008). La evaluación del desempeño docente. Perú, una experiencia en construcción. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*. Recuperado de <http://www.rinace.net/riee/numeros/vol1-num2/art5.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (2014). *Perfil, parámetros e indicadores para docentes y técnicos docentes y propuesta de etapas, aspectos, métodos e instrumentos de evaluación*. Consultado en <http://www.inee.edu.mx/index.php/component/content/article/557-dialogos-condocentes/1719-documentos-de-apoyo>.
- Secretaría de Salud, Gobierno de México. (2020). *Consejo de salubridad general declara emergencia sanitaria nacional a epidemia por coronavirus COVID-19* <https://www.gob.mx/salud/prensa/consejo-de-salubridad-general-declara-emergencia-sanitaria-nacional-a-epidemia-por-coronavirus-covid-19-239301>
- Suárez, U. S. L., Flórez, A. J. & Peláez A. M. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprend aprendizaje. *Revista Reflexiones y Saberes*, 7511, 33-41.
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2020). *Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación*. Oficina de la UNESCO en La Habana [en línea] <https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectos-covid-19-educacion> [fecha de consulta: 12 de junio de 2020]. (2019a), Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, París [en línea] <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>.
- Uttl, B., White, C. A., & Gonzalez, D. W. (2016). *Meta-analysis of faculty's teaching effectiveness: Student evaluation of teaching ratings and student learning are not related*. Studies In Educational Evaluation, (Preprints).
- TantaleánOdar, Luis Reynaldo; Vargas Velásquez, Mariela Janeth; López Regalado, Oscar. «El monitoreo pedagógico en el desempeño profesional docente». *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, [en línea], 2016, Núm. 33*, p. 1-11, <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/306806> [Consulta: 31-05-2021].
- Tirado, S. F., Miranda, D. A. & Sánchez, M.A.(2007). *La evaluación como proceso de legitimidad: la opinión de los alumnos*. Reporte de una experiencia. Perfiles educativos, 29(118),07-24.Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v29n118/v29n118a2.pdf>
- Vaillant, D. (2016). Algunos marcos referenciales en la evaluación del desempeño docente. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 1(2) 7-22. Recuperado de <https://revistas.uam.es/index.php/riee/article/view/4663/5100>.
- Valencia, V., Nilson G., & Huertas, B. A. P. & Baracaldo, R. P. O. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación*, (66),73-102. [fecha de Consulta 31 de Mayo de 2021]. ISSN: 0120-3916. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413635257004>
- Wehrle, M. A. (2020). *Educación en contextos de COVID-19: requerimientos mínimos para una educación a distancia*. *Observatorio Educativo Ciudadano*. Recuperado de <https://www.observatorio.org.py/especial/26>

Abstract: The purpose of this study is to analyze the teaching performance in virtual learning environments (VLE) during the Covid 19 pandemic in the Bachelor of Graphic Design program at a Mexican University. A methodological design was determined with

a qualitative, exploratory-descriptive, case study approach, with a non-probabilistic sample of Graphic Design teachers. The findings revealed that to achieve the teaching-learning process in students, both access to technology and the absence of teaching digital skills is an obstacle.

Keywords: teaching performance - virtual learning environments - design - program.

Resumo: O objetivo deste estudo é analisar o desempenho do ensino em ambientes virtuais de aprendizagem (VLE) durante a pandemia de Covid 19 no programa de bacharelado em Design Gráfico em uma universidade mexicana. Foi determinado um projeto metodológico qualitativo, exploratório-descritivo, de estudo de caso com uma amostra não-probabilística de professores de Design Gráfico. As descobertas revelaram que, para alcançar o processo de ensino-aprendizagem nos estudantes, tanto o acesso à tecnologia como a ausência de habilidades de ensino digital é um obstáculo.

Palavras chave: desempenho no ensino - ambientes virtuais de aprendizagem - programa - design.

(*) Dra. Erika Rivera Gutiérrez : Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Perfil deseable PRODEP-SEP. Profesora Investigadora

de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx. Embajadora del Diseño Latino en México. Integrante de la Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Gráfico y Arte, Palermo, Argentina. Chair and Member of Nova Southeastern University. Experiencia docente 21 años en diversas IES, autor de diversos artículos arbitrados e indexados y capítulos de libros. Conferencista y ponente en Congresos Nacionales e Internacionales sobre Educación y Diseño. Directora de Instituciones Incorporadas. Subdirectora Académica de la Facultad de Arquitectura y Diseño, de la UAEMéx (2010–2012). Doctora en Educación por la Nova Southeastern University en Estados Unidos de Norteamérica. Maestra en Administración de Empresas. Licenciada en Diseño Gráfico, por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx). **Dr. Alejandro Higuera Zimbrón:** Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Perfil deseable PRODEP-SEP. Profesor Investigador en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Adjunct Faculty Nova Southeastern University. Autor de artículos científicos en materia de Desarrollo Sostenible, Diseño y Educación. Asesor en Consejos Consultivos para el Desarrollo Sustentable (SEMARNAT). Asesor para la LV y LVI legislatura en el Estado de México. Analista Internacional Senado de la República en México. Doctor en Educación por la Nova Southeastern University (USA). Maestro en Ciencias en Manejo Sostenible de Recursos por la Universidad Técnica de Múnich en Alemania. Licenciado en Relaciones Internacionales por la Universidad de las Américas Puebla.

UX e design de serviços. Desvendando estratégias de produto digital voltadas à terceira idade

Ailton Silva y Beatriz Souza (*)

Universidade Nove de Julho – UNINOVE- São Paulo - Brasil

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 74-76. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumo: A população idosa está em crescimento evolutivo desde a última década. A Globalização, junto com a terceira Revolução Industrial, propiciou uma era com imensos avanços tecnológicos, na qual está fatia de mercado não foi privilegiada. É inegável as facilidades que os aplicativos móveis propiciam, desde comprar online, como os acessos aos bancos facilitando os pagamentos de contas, entre outras. Todavia, a população da melhor idade encontra dificuldades de acesso voltada a usabilidade e conteúdo. Neste artigo são abordadas estratégias que fomentam estes usuários no que tange a usabilidade de diversos produtos digitais, como: Internet Banking, WhatsApp e iFood.

Palavras chave: Melhor idade - usabilidade - experiência do usuário - internet - design.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 76]

1. UX Design

User Experience Design (Design de Experiência do Usuário) se refere a experiência do usuário e os sentimentos que ele possui ao utilizar determinado produto ou serviço. Ao pensar na experiência do usuário é necessário refletir

sobre a satisfação do cliente. Um cliente satisfeito tem mais confiança na sua marca e se sente confortável em realizar suas compras. São essas sensações que se deve ter em mente ao oferecer uma navegação intuitiva, mais clareza de informações e funcionalidades úteis e livres de erros.