

El Diseñador como agente sociotécnico: reflexiones en torno a competencias críticas para la sociedad pos-digital

Eduardo Araya-Castro ⁽¹⁾

Resumen: Este artículo presenta una reflexión teórica sobre el rol del diseñador en la creación de narrativas y experiencias digitales, examinando cómo las desigualdades digitales y la distribución desigual de capitales condicionan tanto los procesos creativos como las posibilidades de participación en entornos digitales. A partir de una revisión documental, se analiza cómo los límites entre lo digital y lo fuera de línea se han vuelto cada vez más difusos, dando lugar a un entorno híbrido en el que las narrativas transmedia no solo comunican o representan, sino que trascienden lo estético y lo comunicacional para operar como herramientas de poder simbólico, económico y cultural. Si bien esta problemática ha sido abordada desde diversos enfoques, persisten vacíos teóricos en torno al proceso formativo del diseñador como agente sociotécnico en América Latina. En particular, se plantea la necesidad de identificar y promover competencias profesionales, como la ciudadanía digital, desde perspectivas críticas que no solo respondan a los desafíos tecnológicos, sino que también incorporen dimensiones éticas, políticas y sociales del quehacer creativo. Se concluye que una formación centrada en estas competencias resulta estratégica no solo para una mejor comprensión de los medios digitales, sino también para el fortalecimiento de sociedades más participativas, informadas y resilientes en la era posdigital.

Palabras clave: Ciudadanía digital - Narrativas transmedia - Desigualdades digitales - Sociedad posdigital - Diseño sociotécnico - Competencias digitales - Capital cultural - Tecnología crítica - Sociedad en red - Formación en diseño

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 286-287]

⁽¹⁾ **Eduardo Araya-Castro**, Universidad de Navarra. Es Diseñador Comunicacional Multimedia de profesión, Máster en educación y TIC de la Universitat Oberta de Catalunya, actualmente es estudiante de Doctorado en Educación y Psicología de la Universidad de Navarra, España. Como profesional se desempeña en el área de comunicaciones estratégicas de la Universidad de Tarapacá, donde también ha sido docente en programas de Diseño y Educación. Su interés investigativo se centra en el desarrollo de la ciudadanía digital en la educación superior, a través de la adquisición de competencias digitales y valores sostenibles.

1. Introducción

La labor del diseñador se ha ampliado notablemente con la proliferación de la tecnología digital, haciendo cada vez más necesario que los profesionales del diseño desarrollen habilidades alineadas con los requerimientos de la industria 4.0, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación mediada por tecnologías (González-Pérez y Ramírez-Montoya, 2022; Thornhill-Miller *et al.*, 2023). Esta expansión del campo profesional ha generado también discusiones desde múltiples perspectivas sobre el alcance del diseño, con diversas opiniones provenientes de académicos, estudiantes, gremios profesionales y otros actores que buscan consensuar qué es o debería ser el diseño y cómo debe enseñarse.

En la presente investigación, cobran especial relevancia las ideas de Frascara (2018), quien define el diseño como una actividad interdisciplinaria que integra las ciencias sociales, artes y la tecnología para mejorar la calidad de vida de las personas. Este enfoque permite comprender el diseño como una práctica orientada a la mejora de la calidad de vida de las personas, pues al incorporar distintas perspectivas y saberes, se generan propuestas más pertinentes y contextualizadas para abordar necesidades sociales concretas. Como se expondrá en apartados posteriores, esta concepción sitúa al diseñador como un agente activo dentro de procesos sociotécnicos, capaz de incidir en transformaciones a partir de la generación de propuestas y artefactos orientados a satisfacer necesidades sociales concretas. En la actualidad, muchas de estas respuestas y propuestas se concretan a través del uso de tecnologías digitales, lo que refuerza la importancia de una formación interdisciplinaria y crítica para enfrentar los desafíos de la sociedad posdigital.

Lo anterior, implica incluir las perspectivas sociales, culturales y tecnológicas en las escuelas de diseño con el objetivo de que las próximas generaciones comprendan esta área profesional como una práctica dinámica y contextual, cuyo alcance y métodos evolucionan en función de la sociedad. En otras palabras, se vuelve necesario que los planes curriculares se vinculen mayormente a las ciencias sociales, puesto que la historia, los sistemas sociopolíticos, las comunidades y las culturas inherentes de una región influyen directamente en sus enfoques hacia la industria y la educación del diseño (Fiorini *et al.*, 2022). No obstante, generalmente las escuelas de diseño, continúan siguiendo los lineamientos creados hace casi cien años por la Bauhaus, centrando la enseñanza en elementos visuales que, en su momento, eran apropiados para la práctica modernista de comienzos del siglo XXI donde el diseñador trabaja en base a su sensibilidad (Frascara, 2018). Si bien es cierto que el lenguaje del diseño es primordialmente visual, Dabner *et al.* (2017) advierten que esta característica no debería eclipsar otras capacidades esenciales que conforman el quehacer profesional del diseño. Entre ellas, destacan las habilidades de investigación, el desarrollo conceptual, la composición y la organización, competencias que permiten comprender problemas de manera situada y formular respuestas pertinentes a contextos específicos.

En este marco, el diseñador ejerce su labor profesional como un potencial agente sociotécnico, aun cuando este rol no siempre es abordado de manera explícita en su proceso formativo, y por lo tanto no siempre se materializa a lo largo de su vida profesional. Sumado a lo anterior, la circulación de contenido en los medios digitales sigue cada vez más orientada por intereses comerciales, entregando una falsa ilusión de cultura participativa en redes

sociales, cuando en realidad las plataformas responden a los intereses de los anunciantes por sobre el resguardo de la desinformación o la difusión de valores sostenibles. Para que un estudiante de diseño comprenda esta y otras situaciones de la tecnocracia, debe adquirir competencias profesionales que le permitan abordar las tensiones propias del quehacer profesional en este contexto, además de aquellas con las que logre superar las desigualdades digitales presentes en regiones en vías de desarrollo como Latinoamérica.

Así, el presente artículo analiza el rol del diseñador como agente sociotecnológico en América Latina, destacando las habilidades que requiere para responder a las necesidades de los usuarios en un entorno globalizado y en constante transformación tecnológica y social. Para ello, se adopta un enfoque documental que integra literatura sobre narrativas transmedia, ciudadanía digital, educación y poder, lo que permite construir un marco teórico orientado a reflexionar críticamente sobre el desarrollo de competencias en la formación en diseño. Comprender el diseño como una práctica situada y atravesada por dimensiones sociales, culturales y tecnológicas exige revisar y actualizar los marcos conceptuales que sustentan la formación profesional, especialmente aquellos relacionados con las dinámicas sociotécnicas y las formas emergentes de ciudadanía en la sociedad posdigital. El aporte principal de este artículo consiste en articular críticamente literatura sobre agencia sociotécnica, desigualdades digitales y ciudadanía digital para fundamentar la necesidad de competencias críticas en la formación en diseño en contextos latinoamericanos.

2. Revisión de Literatura

2.1. Narrativas transmedia

El concepto de narrativa transmedia se vincula con la exhibición de un texto en varios medios, complementándose entre sí para la reconstrucción de una gran historia a partir de pequeños fragmentos (Renó y Flores, 2018). Esta manera de contar historias es más antigua que internet y se remonta a las composiciones musicales de fines del siglo XX, donde posteriormente dio el salto a guiones de cine y periodismo (Renó, 2013). En la actualidad, las narrativas han evolucionado a historias que forman parte de un mundo más amplio, como las franquicias de películas que se estructuran a partir de secuelas, precuelas, adaptaciones, transposiciones o modificaciones, las que proporcionan una inmersión instantánea al espectador, disminuyendo el esfuerzo cognitivo necesario para construir un mundo y sus habitantes desde cero (Ryan y Thon, 2014). Dada la alta convergencia de los medios producto de la digitalización, la circulación de narrativas depende en gran medida de la participación activa de los consumidores, quienes crean sus propios fragmentos de historias, volviéndose prosumidores que interactúan entre sí en una cultura participativa (Jenkins y Deuze, 2008).

El diseño de las plataformas digitales, mayoritariamente de las redes sociales, propicia que los usuarios colaboren en la construcción de las narrativas desde diversas perspectivas. Este tipo de contenido por sí mismo aportará posiciones determinadas sobre algún tema, otorgándole al autor una posición de poder dada su capacidad de influir directamente o

indirectamente en los usuarios. Esta característica también ayuda a posicionar marcas, atraer consumidores y vender productos y/o servicios por internet (Porto-Renó *et al.*, 2011). Al mismo tiempo, contribuye a la creación de identidades compartidas, experiencias colectivas y posicionamientos políticos, reforzando posturas que sostienen que las narrativas transmedia moldean activamente la cultura digital.

Un ejemplo de lo anterior son las nuevas experiencias inmersivas de realidad virtual, las cuales ofrecen universos virtuales compartidos a través de miles de personas comparten experiencias personalizadas. Se espera que en un futuro próximo, ya sea en el Metaverso o en otras experiencias similares de realidad virtual, la interacción con *bots* y humanos digitales será una de las principales vías de interacción social (Terry y Keeney, 2022). Si bien estas experiencias digitales emergentes abren nuevas posibilidades y perspectivas, también traen consigo una serie de peligros, como desinformación, robo de propiedad intelectual y acoso sexual (Kalpokas y Kalpokienė, 2023), además de reproducir patrones históricos de dominación, explotación y violencia antropocéntrica (Kalpokas y Kalpokienė, 2025). Paralelamente, algunos usuarios podrían tener dificultades para acceder a estos universos virtuales compartidos por problemas como la baja alfabetización digital, desigualdades sociales y limitaciones tecnológicas, pudiendo profundizar las desigualdades existentes y generar una brecha digital entre los usuarios más y menos favorecidos (Ateya *et al.*, 2025). La participación digital por lo tanto no es anecdótica, sino que muy por el contrario implica presencia en el debate cultural e identitario de la sociedad global y local. Con ello, la participación en entornos digitales está mediada por condiciones estructurales diferenciadas, fijando beneficios para los más favorecidos y la exclusión general de aquellos con un menor nivel de acceso (van Deursen y van Dijk, 2008). Esta ampliación conceptual resulta clave para analizar el rol del diseño en la configuración de experiencias narrativas que trascienden lo estético y lo representacional, donde la discusión sobre su dimensión sociotécnica y política se centra en la disputa del poder.

2.2. Diseño y agencia sociotécnica

Una forma de concretar la integración entre ciencias sociales, artes y la tecnología es a través del diseño centrado en el usuario (DCU), el cual implica evaluar detalladamente el contexto, contenido y propósito de cada proyecto desde la perspectiva de las personas. En este escenario, el diseñador debe tomar decisiones con base en evidencia cuantitativa y cualitativa, datos que facilitarán un proceso creativo con una perspectiva crítica, además de intervenciones transformadoras que no resulten en mecanismos de reproducción de desigualdades tecnológicas y sociales. Para ello el diseñador debe asumir su papel estratégico en la configuración de los entornos digitales, por el hecho de que sus decisiones repercuten en la inclusión, la equidad y la participación de los usuarios.

Así, el trabajo del diseñador requiere una mirada crítica capaz de identificar cómo sus intervenciones pueden reproducir o transformar relaciones de poder y dinámicas sociotécnicas, especialmente en contextos como Latinoamérica, desde donde diseñadores como Gui Bonsiepe ya han realizado contribuciones al debate decolonial del sur global en la década de 1970 (Bonsiepe, 2022). Desde este punto de vista, resulta fundamental que el

diseño incorpore principios de agencia y responsabilidad social, orientando sus procesos hacia la creación de experiencias que promuevan la democratización y el acceso, evitando prácticas que perpetúen la exclusión o la violencia simbólica. Esta aproximación potencia el valor del diseño como herramienta para la transformación social, incorporando valores que mejoren la vida cotidiana de los individuos.

Dado que se ha partido de la premisa de que las narrativas transmedia no son neutrales, es coherente afirmar que la tecnología tampoco lo es, sino que encarna valores, intereses y estructuras de poder que condicionan su uso y sus efectos (Feenberg, 1991). De hecho, han existido movimientos que abogaron por la neutralidad en la red, los cuales finalmente fueron absorbidos por el entorno neoliberal en lugar de contraponerse a él, consolidando una internet orientada al capitalismo con modos emergentes de vigilancia (Newman, 2019). Por lo anterior, es difícil pensar el diseño como una actividad separada de esta configuración digital, ya que colabora activamente en la definición de experiencias, interfaces y otras formas de interacción que renuevan o reconfiguran aspectos esenciales de los agentes dominantes, y con ello la amplificación o reducción de las desigualdades digitales. El diseñador, por tanto, no solo crea artefactos, sino que actúa como mediador entre la sociedad y la tecnología, tomando decisiones que pueden favorecer la participación, la autonomía y la inclusión, o bien reproducir lógicas de control y exclusión. Reconocer la agencia crítica del diseñador supone asumir que su labor tiene efectos directos en la configuración de las dinámicas sociotécnicas. Por ello, es fundamental que las escuelas de diseño orienten la formación profesional hacia el reconocimiento de las desigualdades estructurales presentes en los contextos en los que se desempeñan. Esta perspectiva demanda que los futuros diseñadores desarrollen competencias para cuestionar los supuestos tecnológicos, identificar los sesgos inherentes a los sistemas digitales y anticipar las implicaciones éticas, políticas y sociales de sus decisiones de diseño.

Este enfoque sobre la reproducción de dinámicas sociotécnicas dialoga directamente con los aportes de Bourdieu a la sociología educativa y su teoría de las formas de capital. En ella, el autor propuso conceptos como el capital, habitus, el campo y la violencia simbólica. El capital puede existir en tres estados: objetivado (bienes en forma de objetos), incorporado (disposiciones de cuerpo y mente) o institucionalizado (certificaciones que dan reconocimiento social) (Alvarado *et al.*, 2014). Suele categorizarse en cuatro formas, capital social, cultural, económico y simbólico. El capital social, representa una red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos (Bourdieu, 2006). El capital cultural, se refiere a los conocimientos y gustos culturalmente autorizados, los que no pueden transmitirse instantáneamente ya que forman parte de lo que el sujeto ha *cultivado* a lo largo de toda su vida, principalmente a través de su familia y la escuela (Bourdieu, 1987). Quienes posean una mayor cantidad de capital cultural tendrán una mayor participación política (Kriger y Dukuen, 2012). El capital económico, que se refiere a la posesión de bienes con significación económica (Leiva, 2011). Finalmente, el capital simbólico se vincula a representaciones sociales que tienen un valor simbólico dentro de una cultura o sociedad en particular, como el prestigio, carisma o respeto, los que ayudan a discriminar con mayor facilidad y por lo tanto promover la dominación (Bernárdez Sanchís y Carisio, 2025).

Por su parte, el *habitus* se refiere a los comportamientos, percepciones y creencias internalizadas que los individuos llevan consigo y que se traducen en prácticas y conocimientos dentro del entorno social en los que interactúan (Costa y Murphy, 2015). Estos espacios sociales también son conocidos como campos, los cuales se estructuran por la distribución diferenciada de capitales de los agentes que los componen, espacios donde además los agentes luchan y compiten entre sí por el dominio simbólico de lo legítimo (Zanini, 2010). Estos procesos de dominación transforman las relaciones de sumisión en relaciones afectivas, inculcando un sentimiento difuso y duradero de agradecimiento hasta que los dominados aceptan como legítima su propia condición de dominación, lo que también se conoce como violencia simbólica (Fernández, 2005).

En este marco, los diseñadores suelen ocupar lugares relativamente bajos en las escalas de posiciones dominantes en su campo, haciendo necesario un cambio en la orientación de la disciplina para que estos agentes desarrollen estrategias de acumulación de capital simbólico que mejoren su posición dentro de esta jerarquía (Zanini, 2010). De esta forma, el *habitus* profesional tendrá mayores oportunidades para consolidarse a través de las experiencias de vida y a partir de esto proponer soluciones de diseño (Gambetti, 2020). Asimismo, las distintas formas de capital influyen en el acceso a oportunidades de formación, reconocimiento y participación en circuitos creativos y tecnológicos, haciendo de la experiencia formativa del diseñador un periodo de exposición a desigualdades formativas, económicas y culturales que determinan el posterior acceso a oportunidades, recursos y posiciones dentro del campo profesional. En contextos latinoamericanos, donde las desigualdades estructurales son más profundas, estas dinámicas se amplifican, afectando tanto la producción de diseño como la representación de identidades, narrativas y estéticas. Paralelamente, se debe considerar que la incorporación de la tecnología en todas las esferas de la vida social ha transformado la estructura del poder, dando lugar a nuevas formas de interacción en red (Castells, 1996). En este marco, la vida social pueden comprenderse en dos áreas, el espacio de flujos y el de lugares, que serían el equivalente de los espacios globales y locales. En el primero, el espacio opera como un lugar donde se negocian identidades, discursos y relaciones de autoridad de manera global, afectando directamente la forma en que las personas se informan, participan y se comunican. Allí, el poder se ejerce a través de la capacidad de producir, gestionar y circular información. Quienes desarrollen su vida en los espacios de lugares sin comprender cómo sacar ventajas de los espacios de flujos, se verán afectados por las desigualdades digitales, las que pueden comprenderse como un conjunto de brechas que pueden limitar la participación social de ciertos grupos. Van Dijk (2005) complementa esta mirada al definir distintos niveles sucesivos de acceso digital: motivacional, material, de habilidades y de uso, los que evidencian cómo las desigualdades digitales condicionan la participación efectiva en estos entornos. Estas diferencias se han trasladado desde los niveles más bajos de acceso digital, como el acceso motivacional y material, hacia las habilidades y el uso (Van Dijk, 2020). En la misma perspectiva teórica, las características personales y posicionales de los individuos influyen en gran medida en su nivel de acceso a la tecnología. Por ello, las formas de capital son de especial de interés para encontrar una explicación a las posiciones y relaciones entre posiciones de dominación-dependencia, las que pueden llegar a determinar el comportamiento de los individuos y aquellos valores que son replicados en sus acciones (Gutiérrez, 2004).

En síntesis, los enfoques teóricos descritos anteriormente ayudan a comprender el diseño desde una perspectiva sociotécnica que reconoce que toda práctica proyectual está mediada por estructuras de poder, disposiciones incorporadas y condiciones materiales que influyen tanto en la producción de significados como en las posibilidades reales de participación en la esfera digital. La articulación entre las aportaciones de la teoría crítica de la tecnología, el enfoque bourdieusiano del habitus y el capital, junto con las dinámicas de la sociedad en red, muestra que el diseño opera en un entramado donde tecnologías, actores y contextos se definen mutuamente. Este enfoque invita a replantear el rol del diseñador no solo como creador de soluciones visuales, sino como un agente que interviene en sistemas complejos y, por lo tanto, debe desarrollar competencias críticas para interpretar, cuestionar y transformar dichas mediaciones sociotécnicas. En consecuencia, abordar la formación del diseñador requiere integrar marcos que permitan comprender cómo estas dimensiones configuran prácticas, desigualdades y formas de ciudadanía, puesto que su labor considera entre otras cosas, transformar situaciones existentes de la sociedad en situaciones mejores (Frascara, 2018).

2.3. Ciudadanía digital y competencias críticas

Un diseñador, para ser buen diseñador, tiene que ser un buen ciudadano, debe entender la cultura, la historia, la sociedad y las dinámicas que allí suceden (Frascara, 2018). En un contexto marcado por la hiperconectividad, esta característica resulta extensible a los espacios digitales, por lo que un diseñador, para ser buen diseñador, debe ser un buen ciudadano digital. Esto reafirma la idea de que la formación en diseño no sería posible sin integrar dimensiones sociales, culturales y tecnológicas de manera articulada, lo cual también demanda formadores de diseñadores entendidos en cuestiones de ciencias sociales, tecnología y educación, acorde a lo que demanda la sociedad actual.

Estudios sobre pedagogía cívica digital sugieren que los proyectos más exitosos incluyen fuertes fundamentos conceptuales específicos, enseñan una variedad de habilidades digitales pertinentes y se desarrollan en un entorno que valora los mundos en línea y fuera de línea (Sellami *et al.*, 2025). Para lo anterior, las nuevas formas de practicar y enseñar diseño pueden y deben proporcionar el avance desde el pensamiento filosófico hacia la acción práctica dentro de la educación en diseño para preparar al estudiantado para responder de manera reflexiva y creativa a los desafíos futuros (Fiorini *et al.*, 2022). Uno de los conceptos que reúne la mayor parte de estas características es la ciudadanía digital, que ha emergido como una categoría clave para comprender las formas contemporáneas de participación social, política y cultural mediadas por tecnologías digitales.

En términos generales, la ciudadanía digital alude a la participación cívica en entornos digitales. El concepto comenzó enfocado en el uso ético, responsable y seguro de Internet para luego avanzar hacia enfoques críticos centrados en el activismo político y la perspectiva crítica (Choi *et al.*, 2018). Por ello, es importante hacer hincapié en que no se trata únicamente del uso instrumental de tecnologías, sino de la capacidad de comprender críticamente cómo estas configuran relaciones sociales, acceso a la información, ejercicio del poder y producción de sentido. No se debe confundir con derechos digitales ni con

la alfabetización digital, si bien todos estos conceptos responden a problemas contemporáneos similares, tienen un alcance epistemológico y ontológico distintos (Pangrazio y Sefton-Green, 2021).

Uno de los trabajos más influyentes en esta área es el realizado por Ribble y Bailey (2007), quienes proponen un marco compuesto por nueve elementos que orientan el comportamiento responsable en entornos digitales, y que se han convertido en una referencia ampliamente utilizada en el ámbito educativo. Estos elementos son: acceso digital, comercio digital, comunicación digital, alfabetización digital, etiqueta digital, ley digital, derechos y responsabilidades digitales, salud y bienestar digital y seguridad digital. El propósito de este marco es guiar a escuelas y docentes en la enseñanza sistemática de prácticas seguras, éticas y participativas relacionadas con el uso de tecnologías, enfatizando que la ciudadanía digital involucra no solo competencias instrumentales, sino también valores, normas y compromisos con el bien común en contextos conectados.

Con el paso de los años y la evolución de la tecnología, las definiciones de ciudadanía digital se fueron diversificando, por ello Choi (2016) realizó un análisis conceptual que llevó a proponer un modelo jerárquico representado en forma de pirámide, que organiza el ejercicio de la ciudadanía digital como un proceso progresivo. La primera condición corresponde a las habilidades técnicas, entendidas como competencias instrumentales necesarias para acceder a Internet y utilizar tecnologías digitales de manera funcional; son una condición necesaria, pero no suficiente, para desenvolverse en comunidades en línea. La segunda condición se relaciona con la conciencia local/global, que implica la capacidad de buscar y obtener información sobre asuntos sociales, políticos, económicos y culturales en distintos niveles, lo que habilita a los usuarios a comunicarse eficazmente y convertirse en consumidores éticos de información. No obstante, en este nivel aún no se desarrollan respuestas críticas ni colaboración activa con otros. La tercera condición supone una participación más compleja, en la que el individuo forma parte de comunidades en Internet mediante comunicación, cooperación y colaboración, puede involucrarse en activismo político en línea y reflexionar críticamente sobre injusticias, prejuicios y estructuras de poder en entornos digitales, vinculándose con iniciativas orientadas a la acción y a la transformación social.

La ciudadanía digital en las escuelas de diseño no puede reducirse solo a habilidades técnicas, sino que requieren del desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes interpretar, cuestionar y transformar los entornos digitales en los que participan. Para ello el estudiantado deberá trabajar en equipos interdisciplinarios para aprender a reconocer las diferencias de pensamiento presentes en la sociedad y respetar distintos puntos de vista (Frascara, 2018), favoreciendo el compromiso ético hacia los puntos de vista colectivos y las responsabilidades que involucra la creatividad profesional para la vida en sociedad. A esto se debe sumar la comprensión de cómo operan las tecnologías en la vida cotidiana y cómo influyen en la construcción de subjetividades, identidades y relaciones de poder entre los distintos grupos sociales.

De esta forma, a través de la participación digital se inculcará la capacidad de involucrarse activamente en comunidades digitales, no solo como consumidor de contenidos, sino como productor, colaborador y agente con capacidad de incidencia en las narrativas que allí circulan. La participación estará basada en habilidades comunicativas, la compren-

sión de las normas y valores que regulan la interacción en entornos digitales diversos y la posibilidad física de participar en línea. Esto último condiciona a quienes pueden ejercer plenamente su ciudadanía en entornos digitales y a quienes quedan relegados a posiciones marginadas, producto de asimetrías educativas y condiciones socioeconómicas propias de Latinoamérica. Dichas asimetrías inciden tanto en la formación como en el ejercicio profesional del diseño. En este escenario, incorporar la ciudadanía digital como competencia crítica en la educación del diseño no solo responde a un desafío tecnológico, sino también a una necesidad social y política. La ausencia de una formación explícita en ciudadanía digital puede limitar la capacidad de los futuros profesionales para reconocer su rol como agentes sociotécnicos y para intervenir críticamente en contextos marcados por desigualdades estructurales.

En conjunto, la ciudadanía digital y las competencias críticas emergen como ejes fundamentales para comprender el rol contemporáneo del diseñador en la sociedad posdigital. Más allá del dominio técnico de herramientas digitales, estas competencias implican la capacidad de interpretar críticamente los entornos mediáticos, reconocer las relaciones de poder que los atraviesan y actuar de manera ética, participativa y socialmente responsable. En contextos marcados por profundas desigualdades estructurales, como los latinoamericanos, la formación en diseño enfrenta el desafío de no reproducir lógicas de exclusión, sino de promover una agencia profesional consciente de sus efectos sociotécnicos. Así, integrar la ciudadanía digital como dimensión formativa permite situar el quehacer del diseño en un marco más amplio de responsabilidad social, donde la creación de narrativas, experiencias y artefactos digitales se vincula directamente con la participación democrática, la justicia social y la construcción de futuros más equitativos.

3. Síntesis reflexiva

Toda educación en diseño está inevitablemente ligada a la comprensión dominante de lo que es el diseño y, especialmente del *buen diseño*, sostenida por quienes tienen el poder de moldearlo (Rodgers, 2024). En este sentido, la discusión teórica desarrollada a lo largo de este artículo permite sostener que el diseño contemporáneo, especialmente aquel analizado desde enfoques posdigitales, no puede comprenderse como una práctica meramente técnica, instrumental o estética. Por el contrario, la revisión realizada permite interpretar el diseño como una práctica sociotécnica situada, cuyas decisiones inciden directamente en la producción de sentido, en la organización de las relaciones sociales y en la distribución simbólica del poder. Desde esta perspectiva, resulta necesario desplazar la mirada desde el objeto diseñado hacia los procesos, mediaciones y efectos que el diseño genera en entornos atravesados por tecnologías digitales, narrativas transmedia y dinámicas de participación en red.

Esta discusión adquiere especial relevancia en América Latina, donde las desigualdades estructurales, culturales y tecnológicas condicionan tanto el acceso a la producción simbólica como la posibilidad de ejercer una agencia crítica en los entornos digitales. En este contexto, los diseñadores tienen una responsabilidad ampliada que se encuentra ligada a

la comprensión detallada de los contextos en los que intervienen, anticipando los efectos de sus propuestas y asumiendo una posición crítica frente a los sistemas tecnológicos utilizados para la construcción. Asumir al diseñador como agente sociotécnico supone, además, reconocer el carácter político del diseño, donde las plataformas digitales, los algoritmos y los sistemas de mediación influyen directamente en la visibilidad de ciertos discursos y en la exclusión de otros.

En un sentido, las narrativas transmedia funcionan como dispositivos de producción de sentido distribuidos en múltiples plataformas, lo que constituye un espacio privilegiado para el ejercicio del poder simbólico. Lejos de ser meros recursos comunicacionales, estas narrativas influyen en la construcción de identidades, en la circulación de valores y en la configuración de imaginarios colectivos. En consecuencia, la creación transmedia no puede abordarse como un laboratorio neutral de innovación creativa, sino como un terreno atravesado por disputas éticas, políticas y culturales de las cuales el diseñador no puede excluirse. Sin embargo, el diseñador tampoco puede desplazarse hacia un enfoque centrado exclusivamente en su propia perspectiva social y política, sino que debe considerar los valores compartidos que orientan a la sociedad en su conjunto, incorporando principios ampliamente reconocidos como deseables, entre ellos los vinculados a la sostenibilidad.

A partir de lo anterior, se vuelve evidente que la formación en diseño requiere ir más allá del desarrollo de competencias técnicas o instrumentales, puesto que la capacidad de segmentar audiencias, manipular emociones o generar simulaciones hiperrealistas de realidad virtual plantea desafíos éticos que exceden el marco tradicional del diseño, situando al diseñador en una posición de alta responsabilidad social dado el impacto de sus decisiones, reconociendo que cada elección narrativa puede contribuir tanto a la emancipación como a la manipulación de los públicos. Desde esta perspectiva, los debates sobre ciudadanía digital permiten comprender cómo la circulación de información, la lógica algorítmica y las asimetrías de poder en plataformas digitales afectan la agencia de los usuarios y la deliberación colectiva.

Integrar estos elementos en la formación profesional implica promover prácticas de diseño informadas y reflexivas, orientadas al fortalecimiento de una participación digital crítica y respetuosa de los derechos y responsabilidades propias del entorno conectado. En contextos donde las narrativas digitales operan sobre la atención, la emoción y la identidad, también resultará indispensable incorporar dimensiones éticas y afectivas, tales como la empatía, la responsabilidad relacional y la conciencia del impacto emocional de las experiencias diseñadas para preparar a los futuros diseñadores no solo para responder a las demandas del mercado, sino para ejercer una agencia sociotécnica desde la empatía, capaz de intervenir de manera responsable en los complejos escenarios de la sociedad posdigital. Así, la discusión desarrollada permite sostener que el diseño, en la sociedad posdigital actual, constituye una práctica profundamente sostenida en procesos sociotécnicos, éticos y políticos. Reconocer al diseñador como agente sociotécnico implica asumir que sus decisiones no son neutras, sino que configuran narrativas, relaciones de poder y formas de participación que inciden en la vida social, especialmente dados los últimos avances tecnológicos ligados a la realidad aumentada, realidad virtual, inteligencia artificial y otras experiencias inmersivas altamente controladas por algoritmos. Desde esta mirada, la formación en diseño debe ser repensada considerando enfoques críticos que integren

la ciudadanía digital, una responsabilidad ética y conciencia emocional, especialmente en contextos latinoamericanos atravesados por desigualdades estructurales.

Conclusiones

A partir de una revisión documental, el presente artículo propone una reflexión teórica sobre el papel del diseñador como un actor sociotécnico dentro de la sociedad posdigital, destacando cómo el diseño va más allá de lo estético y comunicacional para involucrarse en procesos sociales, culturales, políticos y tecnológicos. En este marco, el crecimiento del campo profesional del diseño, impulsado por la digitalización, plantea la necesidad de revisar los supuestos tradicionales que han guiado la enseñanza y práctica del diseño durante décadas. Para enfrentar los actuales desafíos sociotécnicos, se requiere superar la visión del diseño como una herramienta para crear objetos o mensajes visuales. En su lugar, se debe avanzar hacia una mirada donde los diseñadores asuman una postura crítica y responsable, capaz de anticipar consecuencias y actuar conscientemente en entornos mediados por tecnología.

En este sentido, se propone que la formación en diseño incorpore teorías y métodos de las ciencias sociales, para que los diseñadores desarrollen capacidades críticas que les permitan entender la tecnología no solo como una herramienta, sino como una extensión de lo social cargado de intereses y valores. En estos procesos educativos, la ciudadanía digital se plantea como un concepto clave para analizar cómo operan las desigualdades digitales, los algoritmos y las nuevas formas de control y participación en entornos digitales. Incluir estos enfoques en los planes de estudio contribuye a formar diseñadores éticamente comprometidos con los retos de la automatización, el análisis de datos y las narrativas digitales. A su vez, el análisis realizado destaca la importancia de las narrativas transmedia como dispositivos sociotécnicos con un fuerte poder performativo que va más allá de transmitir información, posicionándolas como elementos discursivos que contribuyen activamente a la creación de identidades, imaginarios colectivos y posicionamientos políticos. En un contexto marcado por la convergencia mediática y la rápida circulación de datos, estas narrativas tienen una gran influencia simbólica y se convierten en espacios donde se disputan la atención, la credibilidad y la legitimidad de los discursos. Contar con habilidades relacionadas a la ciudadanía digital se vuelve esencial para guiar la construcción de estas narrativas, ya que permite comprender críticamente fenómenos actuales como la desinformación, la manipulación algorítmica, la segmentación emocional y la desigualdad en el acceso a la participación.

Un elemento clave de esta perspectiva, es abandonar visiones tecnocráticas del diseño y reconocer que las desigualdades estructurales limitan el acceso, uso y dominio de la tecnología, lo que impide una participación plena en la esfera digital, especialmente en contextos como Latinoamérica. La formación en diseño debe afrontar estas tensiones, no solo para evitar perpetuar brechas existentes, sino para promover procesos educativos que impulsen la justicia cognitiva y la democratización de la comunicación visual y narrativa. Fomentar las habilidades críticas relacionadas con la participación digital, como la

alfabetización mediática y el análisis del poder tecnológico permitirá a los diseñadores actuar como agentes de cambio frente a las problemáticas descritas.

Aun cuando el estudio ofrece profundas implicaciones para el desarrollo del sentido de la ciudadanía digital en los futuros diseñadores de Latinoamérica, se reconocen sus limitaciones. En primer lugar, se trata de un análisis teórico y documental, lo cual significa que no se basa en evidencia empírica directa sobre prácticas educativas o profesionales concretas. Asimismo, aunque se sitúa en el contexto latinoamericano, no se abordan en profundidad las grandes diferencias nacionales o institucionales que podrían aportar matices a los argumentos expuestos. Estas limitaciones abren oportunidades para complementar el enfoque teórico con estudios empíricos en el futuro, especialmente desde contextos universitarios con alta diversidad cultural o cuya labor educativa se realice cerca de espacios fronterizos.

En cuanto a líneas de investigación futura, se sugiere avanzar hacia estudios cualitativos y mixtos que analicen cómo los diseñadores en formación y en ejercicio comprenden y desarrollan su agencia sociotécnica en distintos contextos educativos y profesionales. Resulta especialmente pertinente explorar cómo se incorporan, o no, las competencias vinculadas a la ciudadanía digital en los currículos de diseño, así como examinar las tensiones entre enfoques instrumentales y críticos en la enseñanza del diseño digital. También se sugiere estudiar casos específicos de narrativas transmedia y su impacto social, cultural y político en comunidades concretas de Latinoamérica.

En conclusión, este artículo hace un llamado a repensar el diseño como una intervención social consciente y responsable, en la que el diseñador asume un rol activo frente a los retos de la sociedad posdigital. Reconocer el carácter sociotécnico del diseño no significa abandonar su dimensión creativa, sino ubicarla en un marco ético y político más amplio, orientado a construir sociedades más justas, informadas y participativas. En este sentido, fomentar una formación crítica en diseño no es solo una necesidad académica, sino también una estrategia clave para el ejercicio profesional en un mundo transformado por la tecnología y las disputas simbólicas.

Referencias bibliográficas

- Alvarado, C., Martinell, D. A. R., Méndez, O., & Ramírez Martinell, A. (2014). *El capital tecnológico una nueva especie del capital cultural. Una propuesta para su medición*. Editorial Brujas Argentina.
- Ateya, A. A., Abd El-Latif, A. A., Muthanna, A., Volkov, A., & Koucheryavy, A. (2025). *Enabling Metaverse and Telepresence Services in 6G Networks*. CRC Press.
- Bernárdez Sanchís, E., & Carisio, A. (2025). Capital simbólico, mercado lingüístico. In *Lingüística Cultural*. <https://doi.org/10.5209/ling.005.05>
- Bonsiepe, G. (2022). *The Disobedience of Design: Gui Bonsiepe*. Bloomsbury Publishing.
- Bourdieu, P. (1987). *Los tres estados del capital cultural* (Vol. 2n).
- Bourdieu, P. (2006). 1. Le capital social. Notes provisoires. In *Le capital social* (pp. 29-34). La Découverte.

- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Choi, M., Cristol, D., & Gimbert, B. (2018). Teachers as digital citizens: The influence of individual backgrounds, internet use and psychological characteristics on teachers' levels of digital citizenship. *Computers & Education*, 121, 143-161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.005>
- Costa, C., & Murphy, M. (2015). *Bourdieu, habitus and social research: The art of application*. Springer.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2017). *Graphic design school: The principles and practice of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Feenberg, A. (1991). *Critical Theory of Technology*. Oxford University Press.
- Fernández, J. M. (2005). La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. *Cuadernos de trabajo social*, 18(1), 7-31.
- Fiorini, V., Orr, S., Stopher, B., Tedeschi, A., & Tsui, C. (2022). Global Directions: Unique Approaches to Design Education. In *Introduction to Design Education* (pp. 93-114). Routledge.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando diseño*.
- Gambetti, R. (2020). Netnography, digital habitus, and technocultural capital. In *Netnography unlimited* (pp. 293-319). Routledge.
- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review. *Sustainability*, 14(3), 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Gutiérrez, A. (2004). Poder, hábitos y representaciones: recorrido por el concepto de violencia simbólica en Pierre Bourdieu. *Revista Complutense de Educación*, 15(1), 289-300.
- Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture. *14*(1), 5-12. <https://doi.org/10.1177/1354856507084>
- Kalpokas, I., & Kalpokienė, J. (2023). *Regulating the metaverse: A critical assessment*. Routledge.
- Kalpokas, I., & Kalpokienė, J. (2025). I VR therefore I am: toxic binary thinking in visions of the metaverse. *Information, Communication & Society*, 28(5), 910-925. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2427119>
- Kruger, M. E., & Dukuen, J. P. (2012). Clases sociales, capital cultural y participación política en jóvenes escolarizados: Una mirada desde Bourdieu.
- Leiva, J. I. N. (2011). Elementos básicos de la teoría de los campos sociales de Pierre Bourdieu. Apuntes para estudiantes y docentes de derecho. *Ars boni et aequi*, 7(1), 209-219.
- Newman, R. A. (2019). *The paradoxes of network neutralities*. MIT Press.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 15-27. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.1.616>
- Porto-Renó, D., Versuti, A. C., Moraes-Gonçalves, E., & Gosciola, V. (2011). Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. *Palavra Chave*, 14, 201-215. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852011000200002&nrm=iso

- Renó, D., & Flores, J. (2018). *Periodismo transmedia*. Ria Editorial.
- Renó, L. (2013). Narrativa Transmedia Y Mapas Interactivos: Periodismo Contemporáneo | Transmedia storytelling and interactive maps: Contemporary Journalism. *Razón y palabra*, 17(2_83), 465-473.
- Ribble, M., & Bailey, G. D. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. International Society for Technology in Education. <https://books.google.cl/books?id=YwQmAQAIAAJ>
- Rodgers, P. A. (2024). *Design Education in the Anthropocene*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003110828>
- Ryan, M.-L., & Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. U of Nebraska Press.
- Sellami, I., Amin, H., Ozturk, O., Zaman, A., Sever, S. D., & Tok, E. (2025). Digital, localised and human-centred design makerspaces: nurturing skills, values and global citizenship for sustainability. *Discover Education*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00413-w>
- Terry, Q., & Keeney, S. (2022). *The metaverse handbook: Innovating for the internet's next tectonic shift*. John Wiley & Sons.
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J.-M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education. *Journal of Intelligence*, 11(3). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- van Deursen, A., & van Dijk, J. (2008). Using online public services: a measurement of citizens' operational, formal, information and strategic skills. International Conference on Electronic Government,
- Van Dijk, J. (2020). *The digital divide*. John Wiley & Sons.
- Zanini, J. C. (2010). La relación de la teoría y práctica en el diseño de la comunicación gráfica a través de la teoría de la acción de Pierre Bourdieu. *Diseño y Sociedad*(25-26), 48-55.

Abstract: This article presents a theoretical reflection on the role of the designer in the creation of digital narratives and experiences, examining how digital inequalities and the uneven distribution of different forms of capital condition both creative processes and possibilities for participation within digital environments. Drawing on a documentary review, the study analyses how the boundaries between digital and offline domains have become increasingly blurred, giving rise to a hybrid environment in which transmedia narratives not only communicate or represent, but also transcend aesthetic and communicational functions to operate as instruments of symbolic, economic and cultural power. Although this issue has been addressed from diverse perspectives, theoretical gaps persist regarding the formative process of the designer as a sociotechnical agent in Latin America. In particular, the article argues for the need to identify and promote professional competencies—such as digital citizenship—from critical perspectives that respond not only to technological challenges, but also integrate ethical, political and social dimensions of

creative practice. It is concluded that education centred on these competencies is strategic not only for a deeper understanding of digital media, but also for strengthening more participatory, informed and resilient societies in the post-digital era.

Keywords: Digital citizenship - Transmedia narratives - Digital inequalities - Post-digital society - Sociotechnical design - Digital competencies - Cultural capital - Critical technology - Network society - Design education

Resumo: Este artigo apresenta uma reflexão teórica sobre o papel do designer na criação de narrativas e experiências digitais, examinando como as desigualdades digitais e a distribuição desigual de diferentes formas de capital condicionam tanto os processos criativos quanto as possibilidades de participação em ambientes digitais. A partir de uma revisão documental, analisa-se como os limites entre o digital e o offline tornaram-se cada vez mais difusos, dando origem a um ambiente híbrido no qual as narrativas transmídia não apenas comunicam ou representam, mas também transcendem as dimensões estética e comunicacional para operar como instrumentos de poder simbólico, econômico e cultural. Embora essa problemática tenha sido abordada sob diferentes enfoques, persistem lacunas teóricas relacionadas ao processo formativo do designer como agente sociotécnico na América Latina. Em particular, destaca-se a necessidade de identificar e promover competências profissionais, como a cidadania digital, a partir de perspectivas críticas que não apenas respondam aos desafios tecnológicos, mas que também incorporem as dimensões éticas, políticas e sociais do fazer criativo. Conclui-se que uma formação centrada nessas competências é estratégica não apenas para uma melhor compreensão dos meios digitais, mas também para o fortalecimento de sociedades mais participativas, informadas e resilientes na era pós-digital.

Palabras-clave: Cidadania digital - Narrativas transmídia - Desigualdades digitais - Sociedade pós-digital - Design sociotécnico - Competências digitais - Capital cultural - Tecnologia crítica - Sociedade em rede - Formação em design
