

Fecha de recepción: mayo 2021
Fecha de aceptación: junio 2021
Versión final: julio 2021

Enseñanza remota con tecnología en tiempos de pandemia: implicaciones para la formación del diseño gráfico

Edgar Oswaldo González-Bello ⁽¹⁾
y Arodi Morales-Holguín ⁽²⁾

Resumen: Se analiza la frecuencia del uso de plataformas digitales como referencia del manejo de tecnologías en la enseñanza del diseño gráfico, desde la percepción de profesores en México y de acuerdo con la situación emergente resultado del COVID-19. Se siguió un enfoque cuantitativo de tipo exploratorio-descriptivo para indagar el escenario de formación del diseño gráfico. Los resultados permiten visualizar cierto nivel de adaptación y uso de plataformas digitales por el profesorado. Sin embargo, existen retos que es necesario sortear, siendo uno de los principales la eficaz adaptación a la enseñanza remota de la diversidad de los espacios educativos y estrategias formativas propias del diseño gráfico, que van del aula tradicional, al taller, así como a espacios abiertos y otros. Tarea aún pendiente de resolver.

Palabras clave: Enseñanza Remota - Diseño gráfico - Plataformas digitales - COVID-19 - Pandemia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 207]

⁽¹⁾ Doctor en Ciencias Sociales, con Maestría en Innovación Educativa. Es Profesor Investigador en la Universidad de Sonora (México). Es distinguido como miembro del Sistema Nacional de Investigadores y del Consejo Mexicano de Investigación Educativa.

⁽²⁾ Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM). Maestro en Administración, Master en Publicidad y Marketing y Licenciado en Diseño Gráfico. Es Profesor Investigador en la Universidad de Sonora (México). Es distinguido como miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México.

Introducción

Frente a la situación emergente que fue originada por la contingencia sanitaria, la cual ha resultado del surgimiento y esparcimiento mundial del virus COVID-19, la educación universitaria de los distintos países ha sido alejada radicalmente de la presencialidad y trasladada, como único camino disponible, a escenarios de trabajo virtual y en línea, conformando una modalidad a distancia un tanto diferente que también es denominada enseñanza remota. Esto ha generado mayor pertinencia de la tecnología como medio indispensables para garantizar la continuidad educativa, aunque es de considerarse que la enseñanza han sido de los aspectos más afectados por este fenómeno (González, 2020), especialmente por el hecho de reubicar, obligatoriamente, todas las actividades en entornos digitales, utilizando clases en línea con total dependencia de los diversos servicios y plataformas digitales (Moodle, Blackboard, Google Classroom, Schoology, Teams, etc.) disponibles en Internet.

Con base en estas posibilidades, el ofrecimiento de la formación profesional ha seguido en funcionamiento, al sustentarse que la educación universitaria es un asunto esencial y prioritario para la sociedad. En este recorrido, surge la pertinencia de reflexionar sobre el funcionamiento y las adecuaciones necesarias de la enseñanza que postula el uso de tecnología como medio estratégico; también acerca de los profesores, quienes reciben la encomienda de continuar con sus actividades en condiciones por mucho diferentes y además, requieren flexibilizar sus métodos y estrategias, y paralelamente mantener cierta calidad de la enseñanza. De acuerdo a estas exigencias, tal y como advierte González (2020), es indispensable asumir que el profesorado de muchas universidades mantenía costumbre derivadas de su desempeño en esquemas de enseñanza presencial, por lo que trasladarse exclusivamente hacia una enseñanza remota y hacia entornos digitales, se traduce en un reto de alta complejidad.

Esta situación crítica, absorbió también áreas como el diseño gráfico, donde se busca formar sujetos con cualidades comunicativas, creativas, tecnológicas, así como gestoras y otras, las cuales son propias de esta profesión y desarrollar un conjunto de destrezas (independencia, pensamiento crítico, autoanálisis, trabajo práctico, etc.) que son relevantes en el ejercicio del diseño. Estas pretensiones formativas demandan, según Rodríguez (2016), una enseñanza que utilice principalmente la práctica con base en el conocimiento y las habilidades tácitas de los estudiantes. Inclusive, en el diseño gráfico se ha buscado que su aprendizaje vaya más allá de la creación de objetos, es decir una conceptualización más amplia del diseño, en donde las y los diseñadores logren proyectarse como profesionistas que resuelven problemas de carácter integral. Particularmente, esto ha permitido destacar que en algunos planes y programas de estudio enfocados a la formación del diseñador, se incluya el ofrecimiento de conocimientos que permitan a este, articularse con distintas profesiones (Rodríguez, 2011) mediante distintas asignaturas. Algo que se requiere en el nuevo contexto de la sociedad de la información, donde las habilidades del diseñador deben ser múltiples y los conocimientos deben tener una base transversal, por lo que el viejo modelo que sólo se sostenía en conocimientos unidisciplinarios, resulta ahora obsoleto.

En el escenario tecnológico actual, la formación de profesionistas del diseño gráfico requiere de perspectivas más amplias, interdisciplinarias y afines a la complejidad de los procesos culturales (Rodríguez y Espínola, 2016); con el apoyo de nuevos soportes tecnológicos, diversos formatos y maneras de interactuar, se requiere fomentar una visión más compleja, la cual corresponde a un movimiento moderno que busca cimentar la disciplina del diseño.

En este horizonte, en la formación del diseño y el afrontamiento relacionado con procesos de enseñanza durante la etapa de distanciamiento social, se denota una condición especial para este campo al considerarse como una profesión conformada por profesores que mayoritariamente se desarrollaron en una era preinternet (Deumal y Guitert, 2015). Esto permite visualizar una imagen diferente de la enseñanza del diseño, la cual es comunicada por medio de plataformas, el trabajo en línea y el apoyo de diversos programas y recursos digitales para fines formativos en tiempos de pandemia.

En ese sentido y de acuerdo con el comienzo de un contexto emergente (COVID-19), este texto tiene como objetivo analizar las frecuencias del uso de plataformas digitales, del diseño de actividades en línea y el manejo de TIC en la enseñanza, desde la percepción de profesores de diseño gráfico en México.

Enseñanza mediante tecnología: escenario de respuestas e incertidumbres en el diseño

Más allá de la presencialidad, la enseñanza ofrecida de forma remota ha surgido en respuesta a la necesidad de un cambio temporal para la continuidad académica de la educación universitaria (Ruz, 2021) con el propósito es ofrecer acceso a la enseñanza y a los procesos educativos de manera rápida, sencilla y de acuerdo a las circunstancias (Hodges et al., 2020). Esta enseñanza considera un apoyo importante de la tecnología para asemejar, supuestamente, los mismos procesos que normalmente sucederían de forma presencial, aunque es pertinente reconocer que existen semejanzas y diferencias entre los modelos presenciales y remotos (González, 2020).

De esta forma se confronta un contexto diferente, el cual ha provocado que una parte importante del profesorado reaccione ante la obligación de aprender sobre la marcha, improvisando y definiendo acciones creativas e innovadoras para la enseñanza, en apego a un principio de adaptación y flexibilidad ante los cambios que demarca la tecnología (Portillo, Castellanos, Reynoso y Gavotto, 2020). No obstante, la complejidad de esta adaptación tiene su antecedente, especialmente si se considera que durante más de dos décadas, muchas instituciones de educación superior han orientado hacia la incorporación de plataformas virtuales y el manejo de múltiples recursos digitales, donde ahora se han integrado con mayor intensidad las aplicaciones de videoconferencias para permitir la interacción digital.

Así, la enseñanza desempeñada a la distancia, aunque apoyada con el uso de plataformas virtuales y un conjunto de diversas tecnologías, se asume como una estrategia única y obligada que viene a dar respuesta al escenario emergente, pero que también requiere la identificación de su situación inicial para ser intermediada y mejorada. Esto considera

que, mientras en algunas universidades la incorporación de la tecnología como soporte de la docencia fue parte de la planificación institucional, otras fueron iniciativas personales o de minorías; en ambas situaciones, las cuestiones pedagógicas se han visto comprometidas por la necesidad formativas del profesorado (Evans, Yip, Chan, Armatas y Tse, 2019). Más allá de las limitaciones que refieren a contar con dispositivos electrónicos y otras condiciones necesarias, existen una dificultad mayor: las habilidades para una enseñanza en línea que se reconstruyen cada día. Ruz (2021) señala que se trata de una docencia que hasta ahora ha generado resultados heterogéneos y diversos, por lo cual es ineludible su análisis desde la experiencia de sus actores principales.

Desde esta lógica, estudios como el de Portillo, et al. (2020) advierten que el profesorado universitario ha enfrentado la situación con poca preparación, donde se destaca la importancia del manejo de tecnologías para trasladarse hacia la modalidad a distancia, además de la necesidad de capacitación en diversos aspectos del proceso de enseñanza y la obligación de ser sensibles a las diferencias entre los estudiantes y sus desigualdades.

En cuanto a las instituciones que ofrecen planes y programas de estudio con enfoque técnico-profesional, Ruz (2021) en Chile, advierte la falta de experiencia y habilidades por parte de docentes de acuerdo a las características que demanda enseñanza remota, en especial el manejo de plataformas virtuales y aplicaciones de videoconferencias, por ello han visualizado resultados poco alentadores en la formación.

El manejo de plataformas y recursos digitales es cardinal, si se considera que evidencian la importancia de la interacción que se da en estos sistemas como canal comunicativo, donde se contribuye a mejorar el tiempo de dedicación en la realización de actividades de aprendizaje y establecer las pautas en la asignación de ejercicios y trabajos para presentar en cada espacio, los plazos de publicación de actividades y los criterios de evaluación, todo como parte de un proceso de enseñanza (Pérez y Saker, 2013). Mientras resulta una situación diferente, muchas universidades advierten y reconocen la falta de preparación del profesorado para el cambio de modalidad; asimismo, el profesorado ha venido reconociendo la inexperiencia y a la poca preparación en el manejo de la tecnología de sí mismo y del estudiantes (Portillo, et al., 2020).

Si todo se delimita a la situación formativa del diseño gráfico, es pertinente identificar que durante décadas la tecnología ha cambiado indiscutiblemente la práctica de esta profesión, especialmente el modo de ver y hacer diseño (Deumal y Guitert, 2015). Esto ha extendido casi permanentemente una necesidad de formación en habilidades con la tecnología para el profesorado de diseño, quien a su vez debe fomentar como un aspecto a trabajar en el currículo de las diversas asignaturas; también para que el uso pedagógico de la tecnología aporte ciertas innovaciones hacia la enseñanza del diseño y la producción de mensajes de la comunicación visual.

Castell (2005) señaló en su momento a la tecnología como un factor inherente al diseño gráfico, modificado sustancialmente la disciplina por el desarrollo constante que había se experimenta y sumándose la evolución de lo digital. Medios que orientarían hacia la comunicación interactiva, con nuevos soportes digitales a través de la multimedia, dejando como resultado un nuevo desafío a la manera de ofrecer la enseñanza en esta disciplina.

Derivado de esa misma lógica y como tendencia, se ha estimado al diseño gráfico como una disciplina con enfoque tecnológico (Balmaceda, Díaz y Gil, 2018), ya que el diseño se comprende como una actividad tecnológica determinada por su metodología proyectual, cuyo propósito central es dar respuestas innovadoras y alternativas, pero con un fuerte condicionamiento estético en respuesta a ciertos problemas de la sociedad.

Además, alejado de la virtualidad, es pertinente tomar en cuenta que la enseñanza del diseño gráfico ha enfrentado por bastantes décadas, un desafío metodológico y estratégico para fomentar un mejor aprendizaje del estudiante, el cual garantice un buen desempeño en su profesión. No por nada, Altamirano (2019) señala que desde la enseñanza teórica hasta la aplicación práctica, así como la evaluación, son aspectos que han generado preocupación y han sido grandes temas de discusión entre los académicos del diseño.

Si se considera todas estas condicionantes para la enseñanza, se adiciona una preocupación más; ante el nuevo paradigma de lo emergente hablar de nuevas formas de aprender en escenarios tecnológicos, se traduce en hablar de herramientas telemáticas, comunicación multidireccional, de intercambio de información y nuevas metodologías para promover este aprendizaje sobre el diseño gráfico, tomando como antecedente que, como señalan Deumal y Guitert, (2015), la enseñanza del diseño gráfico, tiene ausentes bases pedagógicas así como estrategias didácticas necesarias para la formación. Pues la formación en el diseño, a diferencia de otras disciplinas, se desenvuelve a partir de escenarios diversos, por un lado asignaturas de taller cuya dinámica es particular, las teóricas que se desarrollan en el aula; por otro lado, las tecnológicas, para lo cual se requiere un centro de cómputo. Sin embargo, en el escenario actual, se puede concebir que los medios tecnológicos ofrezcan nuevas posibilidades, también nuevos sentidos que construir y requieren articularse con formas novedosas e innovación de la tecnología para la enseñanza. El reto es trasladar esto último a escenarios de enseñanza heterogéneos como los propios de la disciplina del diseño.

Estrategia metodológica

Se siguió un enfoque cuantitativo de tipo exploratorio-descriptivo como método para abordar acerca de la enseñanza del diseño gráfico y el uso de tecnología en el inicio del contexto de la pandemia. Para la recolección de datos, se utilizó una encuesta tipo cuestionario en formato digital que fue distribuido por medio de un directorio de correos electrónicos a sujetos que se desempeñan en actividades de docencia en alguna universidad de México dentro del campo del diseño gráfico, lo cual alude a un criterio de inclusión. En ese sentido, el diseño de investigación consideró un muestreo no probabilístico y por conveniencia, que incluyó universidades tanto públicas como privadas.

Resultados y discusión

En el contexto universitario, muchas instituciones han venido desarrollando acciones para promover el uso de plataformas digitales como estrategia en el desarrollo de la docencia, principalmente para superar las limitaciones que presenta la educación presencial. Estas intenciones más de tipo formativas, han permitido definir un profesorado, supuestamente, mejor preparado con respecto a este tipo de estrategias para la enseñanza, donde también se ha orientado hacia el aprovechamiento de las posibilidades pedagógicas que estos sistemas ofrecen (García Aretio, 2021).

A raíz de la situación emergente, todo el proceso de enseñanza ha pasado rápidamente y de forma temporal, de experiencias formativas en formato presencial a otras exclusivas en plataformas digitales. Esta ha sido la misma situación en México, al menos como tendencia (78%) de los profesores que se desempeñan en el campo del diseño, lo cual permite reconocer una adaptación hacia la incorporación completa de plataformas digitales como base de la enseñanza, aunque también destaca que una proporción menor del profesorado (22%) que, aunque estimable por el contexto, casi nunca utilizan esta tecnología particular. El esfuerzo del profesorado de diseño gráfico en cuanto al uso de plataformas digitales es notable, sin embargo, entre las implicaciones que se derivan, se ha identificado la existencia de un uso cada vez más intensivo de estos sistemas, pero en funciones de repositorio y de comunicación con el estudiante, pues la enseñanza enfocada al diseñador resulta ser diferente en contraste con otras disciplinas, donde la dinámica de las asignaturas comprenden escenarios y métodos distintos, que van del aula tradicional, al taller, a los centro de cómputo, así como a espacios abiertos en el exterior para asignaturas como dibujo, fotografía y otras. Lo cual dificulta evidentemente estandarizar la formación del diseñador apoyada en la enseñanza remota.

En cuanto al montaje de la enseñanza en estas plataformas, Portillo, et al. (2020) también señalan como se ha generado un notable aumento de tiempo destinado a la preparación de clases y materiales por parte del profesorado, sumado a otras tareas que demanda la docencia. Esto puede explicar aquellos que nunca o casi nunca las utilizan.

También es de considerarse otras implicaciones propias de la enseñanza del diseño gráfico que Rodríguez (2016) explica, y aluden a que ha predominado las clases de taller, donde el aprendizaje se deriva del hacer y los estudiantes se sumergen en los procesos del diseño a través de la simulación de situaciones profesionales, además de la clase magistral, aunque con el uso de herramientas tecnológicas como apoyo para la exposición de contenidos. La formación apoyada en el taller, al conformar la columna vertebral de la formación del diseñador, tanto gráficos como de otras áreas del diseño, y dadas sus características particulares donde se da un entorno de retroalimentación entre alumnos y profesor, su adaptación a la enseñanza remota viene a ser probablemente el reto más importante en la transición a la enseñanza remota.

A pesar de dichas dificultades, la tendencia en el uso de plataformas digitales como un medio esencial para continuar con los procesos formativos del diseño gráfico, podrían significar según Pérez y Saker (2013), ofrecer una enseñanza remota más centrada en el estudiante, donde se oriente el desarrollo de la profesión al sacar provecho de habilidades comunicati-

vas, de la creatividad, del trabajo autónomo y colaborativo, pero sobre todo, la posibilidad de vivenciar una forma de aprender según las condiciones forzadas por el trabajo en línea. Por otra parte, la necesidad de disponer de un día para otro de un curso o una asignatura en línea se contradice con el tiempo real necesario para hacerlo con una calidad mínima (Hodges et al., 2020). En lo que respecta a las universidades, más allá de que muchas de ellas contaban en sus planes estratégicos con previsiones de futuro para la enseñanza a la distancia, la realidad es que muy pocas de ellas estaban realmente preparadas para implementar de urgencia un modelo educativo plenamente digitalizado (García Aretio, 2021). Se trata de un escenario atípico y complejo para la formación del diseñador, donde se perciben más dificultades que ventajas; escenario donde el profesorado y estudiantes distan de una adaptación idónea, objetivo que se vislumbra complicado. De esta forma, al considerar los límites y alcances de la enseñanza ofrecida de forma remota, a pesar de toda la tecnología disponibles y de la idea de aprendizajes activos, escalables y sostenibles, valdría la pena repensar como se está gestando el proceso formativo del diseño gráfico en lo profundo.

Conclusiones

Contextualmente, se visualiza como la contingencia sanitaria ha trasladado la educación superior de México y de otros países, de un escenario primordialmente presencial donde la tecnología enriquecía e intentaba reforzar el modelo de enseñanza tradicional, hacia un escenario identificado por la enseñanza remota que tiene a su disposición diversas características de la tecnología y que permite situarse en la perspectiva del mismo estudiante. Esto refiere a una transformación digital, obligada por la pandemia y evidenciada por el uso de plataformas, tal y como sustentan Pablos, et al. (2019).

Empíricamente, los resultados permiten visualizar cierto nivel de adaptación de la enseñanza del diseño gráfico en México, pero también otros problemas. Más allá de los principios necesarios (uso de plataformas, diseño de materiales, etc.) a los que apropiadamente se van adaptado los profesores y permiten el desarrollo de una enseñanza remota, también se integran otros elementos que causan otras dificultades ante el cambio de modalidad y son vinculadas con los procesos de evaluación del estudiantes, en ello destaca la diversidad de las asignaturas sus herramientas y sus propios sistemas de enseñanza, ya que su formación va de los espacios tradicionales en el aula, a la complejidad de los talleres de diseño, fotográficos, para la creación plástica, los centros de cómputo y otros que tienen lugar en el espacio abierto. Heterogeneidad que ofrece al diseño gráfico, una particular complejidad de cara a una transición a la enseñanza remota; coyuntura a la que se requiere prestar particular atención.

A pesar de los problemas anteriores, al parecer se ha ido superando el antiguo problema del dominio de los procesos técnicos en cuanto al uso de diversas tecnologías en la enseñanza. Lo central radica en la capacidad de comprender los cambios y afrontar el impacto que la cultura audiovisual tiene en el desarrollo de las disciplinas y en sus modos de enseñanza (Rodríguez y Espínola, 2016). En el diseño gráfico y por el tipo de campo discipli-

nar, jamás deberá ignorarse el valor de la relación presencial en los procesos formativos, comprendidos como normalidad pedagógica donde se enseñe a dar imaginario, proyectar y crear productos visuales que sirven a la comunicación humana.

Finalmente, es pertinente señalar que los esquemas para continuar temporalmente con el ejercicio de esta enseñanza, en cierta parte innovadora, requieren de la orientación del uso de la tecnología desde concepciones didácticas, lo cual tendrá que promoverse y potenciarse desde los procesos de formación docente, ya que el mejoramiento de la enseñanza del diseño gráfico y de muchas otras disciplinas en tiempos de pandemia, tendrán que derivarse desde procesos de capacitación más intensivos estratégicos y situados que deberán ser ofrecidos al profesorado.

Listado de Referencia Bibliográfica

- Altamirano, S. (2019). La retroalimentación como parte de la enseñanza del diseño gráfico en el aula. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (26).
- Balmaceda, M., Díaz, V. y Gil C. (2018). Cómo entienden los estudiantes al diseño gráfico cuando lo eligen como carrera en la Universidad Nacional de San Juan, Argentina. *Kepes*, 15(18), 136 - 167. Doi: <https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.6>
- Castells, M. (2005). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- De Pablos, J.M., Colás, M.P., López Gracia, A. y García-Lázaro, I. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa. *Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 59-72. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177>
- Deumal, G. y Guiter, M. (2015). La competencia digital en la enseñanza del diseño. El caso de BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona (UVic). *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(2).
- Evans, J. C., Yip, H., Chan, K., Armatas, C., y Tse, A. (2019). Blended learning in higher education: professional development in a Hong Kong university. *Higher Education Research & Development*, 1-14.
- García Aretio, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 9-32. Doi: <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
- González, K. (2020). Del aula presencial a la remota y de regreso: la enseñanza en situaciones de pandemia e incertidumbre. *Revista Panamericana de Pedagogía*, (31), 10-25.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., y Bond, A. (2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea. *Educause Review*. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Pérez, M. y Saker, A. (2013). Importancia del uso de las plataformas virtuales en la formación superior para favorecer el cambio de actitud hacia las TIC; Estudio de caso: Universidad del Magdalena, Colombia. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(1), 153-166.

- Portillo, S., Castellanos, L., Reynoso, O. y Gavotto, O. (2020). Enseñanza remota de emergencia ante la pandemia Covid-19 en Educación Media Superior y Educación Superior. *Propósitos y Representaciones*, 8. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE3.589>
- Rodríguez, L. (2011). Interdisciplina en diseño: un reto para la docencia. En E. Bermúdez, *Diseño sin fronteras* (pp. 121-126). México: Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez, L. y Espínola, D. (2016). Diseño y comunicación: formación profesional en la época de la hipervisualidad. *Opción*, 32(12), 444-459.
- Rodríguez, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, 12(19), 254-268. Doi: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a11>
- Ruz, C. (2021). Educación virtual y enseñanza remota de emergencia en el contexto de la educación superior técnico-profesional: posibilidades y barreras. *Revista Saberes Educativos*, (6), 128-143.

Abstract: The frequency of the use of digital platforms as a reference for the management of technologies in the teaching of graphic design will be analyzed, from the perception of professors in Mexico and according to the emerging situation resulting from COVID-19. An exploratory-descriptive quantitative approach was followed to investigate the setting of graphic design training. The results allow visualizing a certain level of adaptation and use of digital platforms by teachers. However, there are challenges that need to be overcome, one of the main ones being the effective adaptation to remote teaching of the diversity of educational spaces and training strategies typical of graphic design, ranging from the traditional classroom, to the workshop, as well as open spaces and others. Task yet to be solved.

Keywords: Remote Teaching - Graphic Design - Digital Platforms - COVID-19 - pandemic.

Resumo: analisada a frequência do uso de plataformas digitais como referência para a gestão de tecnologias no ensino de design gráfico, a partir da percepção dos professores no México e de acordo com a situação emergente decorrente do COVID-19. Uma abordagem quantitativa exploratório-descritiva foi seguida para investigar o cenário da formação em design gráfico. Os resultados permitem visualizar um certo nível de adaptação e utilização das plataformas digitais pelos professores. No entanto, há desafios a serem superados, sendo um dos principais a efetiva adaptação ao ensino a distância da diversidade de espaços educativos e estratégias formativas próprias do design gráfico, que vão desde a sala de aula tradicional, ao workshop, bem como espaços abertos e outros. Tarefa ainda não resolvida.

Palavras chave: Ensino Remoto - Design Gráfico - Plataformas Digitais - COVID-19 - Pandemia.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
