

Criterios para la selección del diseño gráfico en los entornos virtuales de la Universidad Estatal a distancia de Costa Rica

Principios y estructuras de calidad del e-learning

[Alejandra Castro Granados](#)

alcastro@uned.ac.cr

[Cinthya Valerio Álvarez](#)

cvalerio@uned.ac.cr

Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica

Resumen

Esta investigación se orienta al análisis de los aspectos que deben tomarse en consideración para que el diseño gráfico sea utilizado como un recurso didáctico en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica y evitar que sea empleado sólo como elemento decorativo. Para ello se realizó un análisis de corte cualitativo a partir de varias entrevistas realizadas a expertos universitarios en el campo del entorno virtual y el diseño gráfico.

Además, es importante destacar que al ser un tema poco estudiado el alcance que tiene esta investigación es de tipo exploratoria, es decir, se convierte en un estudio de la información con la que se cuenta para luego establecer parámetros que permitan llevar a cabo una investigación descriptiva a futuro. Sobre este mismo aspecto, el análisis del contenido se realizó a partir de información general que aportan varios autores sobre el diseño gráfico, el diseño emocional y los componentes de la pedagogía más relevantes para la temática.

Palabras claves: curso virtual, diseño gráfico, diseño emocional, plataformas virtuales, imagen didáctica.

Abstract

This research is aimed at analyzing the aspects to be taken into consideration for that graphic design is used as a teaching resource in courses with virtual component at the Universidad Estatal a Distancia of Costa Rica (UNED) and thus prevent it from being used only as a decorative element. For that purpose a qualitative analysis that was conducted from several interviews with university experts in graphic design for virtual learning environments.

It is also important to note that being a subject little studied the scope that this research is an exploratory type, it becomes a study of the information that is counted and then establish parameters to carry out an investigation descriptive in the future. On this same aspect, content analysis was performed from general information provided by various authors on graphic design and emotional design.

Keywords: virtual course, graphic design, emotional design, virtual platforms, educational image.

Introducción

El uso de imágenes en el campo educativo es un elemento que desde tiempo atrás ha servido para atraer la atención de los estudiantes hacia un tema de estudio, su uso se remonta desde la antigüedad cuando los primeros humanos la

empleaban para plasmar en las cavernas sus hallazgos o hazañas.

En la actualidad, con la integración de la tecnología en los procesos educativos, el uso de imágenes gráficas se ha incrementado, este efecto se produce por dos razones primordiales, la primera va en el sentido de que entornos educativos virtuales permiten su integración y el segundo que en el mercado existen numerosas herramientas que facilitan la producción de las mismas.

Es por ello, que esta investigación busca delimitar y establecer los criterios para la selección del diseño gráfico que se empleará en los cursos virtuales de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica. Con ese fin, se realizó una revisión bibliográfica sobre elementos que conforman el diseño gráfico, posteriormente, se buscó información sobre la importancia de las imágenes en la educación y finalmente, se concluye con la selección de varios expertos en el área a quienes se entrevistó con el fin de conocer su criterio al respecto.

Diseño gráfico

En la actualidad existe una gran variedad de corrientes ideológicas que conceptualizan el diseño gráfico. Por ejemplo, el reconocido diseñador gráfico y profesor de la Universidad de Yale Paul Rand lo define como

un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener (2007, p.6).

Entre tanto, la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica conceptualiza el diseño gráfico como

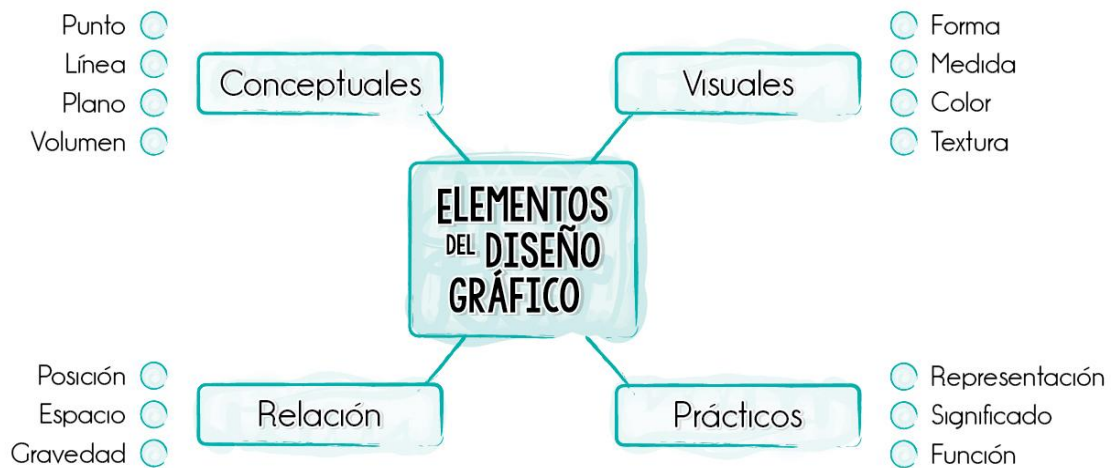
una disciplina aplicada que ofrece soluciones visuales a problemas específicos en diversos campos como el editorial, los periódicos, la fotografía, la ilustración, el diseño corporativo, la tipografía, la publicidad y el diseño visual digital, la comunicación y la estética en los mensajes visuales (párr.1).

Ambas definiciones plantean la relación inherente que existe entre el elemento visual y comunicacional que posee el diseño gráfico. Es decir, se busca la transmisión de un mensaje que puede ser interpretado y comprendido a través de diferentes medios con un valor y un significado específico tomando en consideración la estética.

Elementos del diseño gráfico

Para el pintor, pedagogo y escritor chino Wucius Wong existen cuatro grupos de elementos que se deben considerar en el diseño gráfico, a continuación se presenta un esquema donde se explica la posición del autor con respecto a la

clasificación que este le da a los elementos.



Fuente: elaboración propia a partir de Wucius Wong

Como se puede observar en la imagen anterior, todos estos elementos están relacionados entre sí y son parte de la experiencia visual a nivel general, los elementos conceptuales son los básicos y están implícitos en la composición; en cuanto a los visuales son los elementos que dan vida a una imagen gráfica pues son los primeros que se perciben, posteriormente, están los elementos de relación que determinan la ubicación que tendrán las formas que componen el diseño gráfico y finalmente tenemos el elemento práctico que integran los factores que buscan promover un proceso comunicativo efectivo.

De lo anterior, se puede determinar que el conjunto de estos elementos determina la apariencia y el contenido del diseño gráfico a través de una composición concreta que da como resultado una imagen original e irrepetible, propia de una etapa de desarrollo creativo y conceptualización gráfica, por lo que su empleo debe ser de orden prioritario, para que el diseño pueda cumplir su función.

Para comprender con mayor claridad lo mencionado, se presenta el análisis de un diseño gráfico a partir de los elementos que la componen:



Elementos conceptuales	Elementos visuales	Elementos de relación	Elementos prácticos
En la composición hay líneas, puntos, planos y volúmenes que no pueden observarse fácilmente pero que si se analizan con detalle se pueden identificar.	Hay formas como: la mesa, la computadora, la figura de los personajes, entre otros; colores que son visibles en el vestuario y la ambientación; texturas representadas en la pared, las ventanas y los cabellos; así como las medidas que se reconocen por las proporciones existentes entre los diversos elementos representados.	La dirección y la posición están determinadas por la ubicación de los personajes con respecto al monitor y el entorno que los rodea. El espacio se enfoca en resaltar la actividad de los personajes restando importancia a los demás elementos del ambiente, por lo que hay espacios ocupados y otros vacíos. Por último, la gravedad es la sensación de equilibrio que se percibe en relación con los personajes y el entorno.	En cuanto a la representación es una escena real que ocurre en la cotidianidad de un profesional del área. Desde el punto de vista del significado busca que las personas identifiquen una de las actividades que realiza el cuerpo policial como parte de su labor, que en este caso es el uso de estadísticas. La función de esta consiste en ilustrar los contenidos que verá un grupo de estudiantes dentro de un curso virtual.

Diseño emocional

Según Ramos (2007) los estudios más recientes sobre la actividad cerebral han descubierto la verdadera importancia que tiene la emoción como factor clave para el adecuado funcionamiento de la mente humana. Como señala Damasio mencionado por Ramos (2007), el cuerpo y la mente humana operan en conjunto para interactuar con el entorno. Esto hace posible comprender que

tal vez la razón no sea tan pura como la mayoría de nosotros pensamos o desearíamos que fuera, que puede que las emociones y los sentimientos no sean en absoluto intrusos en el bastión de la razón: pueden hallarse enmallados en sus redes, para lo peor y también para lo mejor (Sección Inteligencia emocional, párr. 1).

Consecuentemente, ambos factores inciden en la toma de decisiones que realiza

el ser humano a nivel personal y profesional, por lo que es necesario considerar ambos elementos al proponer estrategias didácticas y metodológicas de aprendizaje, así como en la propuesta gráfica que las sustenta. Es así como el diseño gráfico también se ha involucrado en este dualismo entre razón y emoción. Por ello, es importante recordar que el diseño más allá de su empleo en cualquier disciplina busca comunicar una serie de mensajes a un determinado grupo de personas que tiene una serie de características específicas; de ahí que el diseño emocional sea un componente importante a considerar.

El diseño emocional es un concepto desarrollado por el profesor en informática y psicología Donal A. Norman, quien en su libro *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos* afirma que

Las emociones son inseparables de la cognición y son una parte necesaria de este proceso. Todo cuanto hacemos, todo cuanto pensamos está teñido por el color de las emociones, que en buena medida son subconscientes. A su vez, las emociones que tenemos cambian el modo en que pensamos y sirven como guías firmes para un comportamiento apropiado, alejándonos de lo malo y guiándonos hacia lo bueno (2005, p.22).

De lo anterior, es posible establecer que el diseño emocional desde una perspectiva educativa, interviene en la percepción del estudiante al interactuar con los recursos didácticos, las estrategias de enseñanza y el apoyo en diseño gráfico que el tutor utilice, lo que se verá reflejado de manera positiva o negativa a lo largo del proceso de aprendizaje del estudiante. Es decir, en palabras de Norman,

las emociones, ..., cambian el modo en que la mente humana resuelve los problemas: el sistema emocional es capaz de cambiar la modalidad operativa del sistema cognitivo (2005, p.34).

Como parte de este concepto se deben considerar tres aspectos diferentes del diseño: el visceral, el conductual y el reflexivo. El **diseño visceral** se relaciona con la apariencia estética que percibe la persona, es decir, se caracteriza por la emisión de juicios rápidos y estereotipados. En este sentido, se pretende resaltar las características físicas más llamativas antes de que actúe el pensamiento. El **diseño conductual** se relaciona con el grado de satisfacción de la persona respecto al producto o servicio, es decir, la sensación física o emocional. Por último, el **diseño reflexivo** se relaciona con el análisis que realiza la persona entre aspectos como la estética, la usabilidad y la utilidad del producto o servicio., es decir, es el más complejo de los tres aspectos, ya que se refiere al significado que se le confiere a los objetos, las situaciones y las personas del entorno en función al nivel educativo y cultural.

Al respecto este mismo autor afirma que no es posible concebir un diseño sin la

presencia de dichos aspectos, por ello, se considera el diseño emocional un factor clave y prioritario para ser tomado en cuenta en la propuesta de diseño gráfico y la organización de contenidos en un curso en línea.

Diseño gráfico y educación

Desde tiempos antiguos el filósofo griego Platón consideraba que

pensamientos y percepciones se imprimen en la mente como en un bloque de cera y se recuerda mientras las imágenes duren (Paivio mencionado por Shunck 2012).

Hoy en día, con los grandes avances tecnológicos es posible considerar que el ser humano vive inmerso en un mundo mediático, donde la imagen está presente sin importar hacia donde se mire o en donde se esté: la escuela, la casa, los libros, el cine, la televisión, internet, entre otros; utilizan el lenguaje visual para comunicar.

En la educación presencial las imágenes han estado inmersas desde siempre, en las aulas tanto como elementos decorativos, motivacionales y didácticos. Según Dussel y otros mencionados por Castro y Valerio (2013), esto se emplea desde dos perspectivas: **la cultural**, que está relacionada con los medios que utilizan para comunicarse entre sí; **y la didáctica**, que se vincula con la motivación y la forma en que las imágenes pueden captar la atención y despertar el interés.

Como es posible apreciar, ambos aspectos están ligados y enfocados en incentivar el aprendizaje. Al respecto, Gruzinski mencionado por Dussel y otros (2010) afirma que la imagen permite "la transmisión, la fijación, la visualización de un saber", es decir, hay un valor pedagógico en la imagen porque enseña cosas, transmite algo, fija una memoria y estructura una referencia común.

Por otro lado, el psicólogo educativo Dale H. Schunck (2012) en su libro *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa* menciona que la memoria a largo plazo almacena el conocimiento de dos formas: la verbal y la visual; cada una de forma independiente pero interconectada. Además, señala que el conocimiento codificado dos veces se recuerda mejor, lo que tiene notables implicaciones educativas y confirma el principio general de la enseñanza de explicar (verbal) y demostrar (visual) el material nuevo.

Este mismo autor indica que el sistema verbal es más adecuado para la información abstracta, mientras que el de imágenes se emplea para representar objetos y hechos concretos. Así pues, incluir elementos gráficos en los cursos en línea puede contribuir a mejorar la retención y comprensión de los contenidos.

Para ello es importante considerar, desde la perspectiva educativa, que la imagen puede usarse didácticamente o ser didáctica por sí misma. A partir de la experiencia pedagógica es posible apreciar que cualquier imagen puede ser utilizada con propósitos educativos, pero hay imágenes que han sido diseñadas especialmente para ello.

Uso didáctico de la imagen

En la década de los años 70 el lingüista, escritor y director de cine Nazareno Taddei distinguía la imagen didáctica de la imagen no didáctica, al considerar que es la diseñada con el propósito de instruir mientras que la no didáctica es la elaborada para otros fines como por ejemplo: la publicidad y la cultura general. Además, este autor en su libro *Educación con la imagen* (mencionado por Prendes, 1995) caracteriza la imagen didáctica por los siguientes aspectos:

- Debe proponer la materia de manera sistemática (o sea, nacer de un organigrama lógico de la materia).
- Debe proponer la materia con el por qué de cada elemento o pasaje.
- Debe proponer la materia de modo adaptado a la capacidad y exigencia receptiva y de estudio del alumno.

Por otro lado, el profesor en ciencias de la educación Geneviève Jacquinet-Delaunay (mencionado por Prendes, 1995) hace las siguientes consideraciones respecto al uso pedagógico de las imágenes:

- La imagen no tiene sintaxis ni gramática que nos indiquen una única forma precisa de leerla e interpretarla, no hay reglas que guíen a los lectores para que efectúen la misma operación.
- Presentan en un único significante una pluralidad de relaciones (generalmente de tipo espacial) y pueden ayudar a comprender ciertas organizaciones de relaciones más fácilmente que el discurso verbal.
- Implica una elección de los elementos a representar y de los condicionantes del modo de representación. En este punto es importante considerar los factores de la finalidad de uso del diseño y de la población a la que se dirige.

Como es posible apreciar, ambos autores se complementan entre sí ya que, primeramente, se consideran elementos que corresponden a la etapa de desarrollo creativo y conceptualización gráfica y, seguidamente, se exponen las implicaciones didácticas que pueden generar los recursos gráficos diseñados.

La imagen didáctica

Indistintamente de los diferentes usos educativos que se pueden llevar a cabo con las imágenes, algunas de ellas son elaboradas con el objetivo principal de contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje. Al respecto Vezin y Vezin (mencionados por Prendes, 1995) consideran que

las ilustraciones y los esquemas son medios de expresión que orientan la actividad cognitiva del alumno desde el comienzo del aprendizaje y responden a necesidades de información fundamentales. Son a menudo indispensables para una buena comprensión del conocimiento, su retención y su utilización (p.211).

En este sentido, la imagen didáctica es aquella que contribuye activamente al aprendizaje ya que es diseñada con el propósito de transmitir o clarificar de forma pertinente nuevos conocimientos. Para ello es importante considerar una adecuada construcción gráfica de la imagen para que esta sea coherente y útil.

Integración del diseño gráfico en los cursos virtuales de la UNED

El Programa de Aprendizaje en Línea (PAL) es la unidad encargada de todo lo que compete a las plataformas virtuales de aprendizaje, desde el manejo técnico hasta el pedagógico; por lo que durante los últimos ocho años, ha procurado fomentar la inclusión del diseño gráfico en los cursos virtuales que cuentan con asesoría de los productores académicos del programa.

Con el pasar del tiempo dicha práctica se ha intensificado, tal y como se muestra en la siguiente tabla 1:

Trabajo solicitado	Año		
	2012	2013	2014 ¹
Encabezados principales para entornos	155	113	95
Encabezados secundarios	44	244	273
Etiquetas	160	199	83
Íconos	0	41	46
Fondos para plantilla de Power Point	8	8	6
Diseño encabezados para consignas	0	134	45
Diseño de portadas y botones para objetos de aprendizaje	24	7	7
Diseños de interfaz gráfica para módulos de contenido	4	2	0
Total	395	748	555

Fuente: elaboración propia a partir de los informes del Programa Aprendizaje en Línea

Dicha información refleja que existe un mayor interés por parte de los tutores para implementar elementos gráficos en los cursos virtuales con el fin de crear un

¹ Los números del año 2014 corresponden a los meses comprendidos entre enero y agosto.

espacio que genere mayor motivación en los estudiantes y a su vez contribuya al proceso didáctico que se lleva a cabo.

El procedimiento para diseñar una imagen gráfica inicia con el diálogo que entablan el diseñador instruccional y el tutor acerca de la temática del curso, de cuáles serían las ideas o conceptos más importantes a representar, así como de las posibilidades de personalización que permite la plataforma; seguidamente, se completa una solicitud en la cual se colocan algunos datos necesarios tales como: nombre del curso, trabajo requerido y descripción. Posteriormente, la diseñadora elabora las ilustraciones necesarias o bien realiza una búsqueda de imágenes con licencia Creative Commons (esto con el propósito de respetar los derechos de autor) para finalmente componer la imagen gráfica solicitada para el curso. Por lo tanto, cada imagen diseñada en el PAL es un recurso original, único e irrepetible, ya que cada una está contextualizada al contenido del curso y a las necesidades educativas que el tutor desea responder, sin dejar de lado que como parte de todo proceso, se busca evolucionar y mejorar constantemente.

Por otro lado, cabe mencionar que hay un grupo de docentes que no reciben apoyo de parte del PAL y han empleado herramientas gratuitas para confeccionar imágenes gráficas sin capacitación en esta área por lo que optan por un diseño que en la UNED se ha acuñado como “estandarizado”, el cual contempla elementos institucionales tales como: nombre de la universidad, nombre de la escuela, nombre de la cátedra o programa, código y título del curso y por último, el nombre del tutor. Además, consideran que debe ser incluido el logotipo de la universidad así como el emblema de la escuela; lo que evidencia que no existe un espacio para diseñar una imagen gráfica propia del curso, sino que se enfoca en elementos textuales y se usa como recurso informativo.

Metodología

Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo cuantitativo con un alcance exploratorio ya que no existe material bibliográfico físico o en Internet que describa los criterios que se deben considerar para seleccionar el diseño gráfico en los entornos virtuales. Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2008) indican que los estudios exploratorios tienen como objetivo examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes.

Selección de la muestra

Al ser un tema poco o nada abordado la muestra se limita a tres personas: tres diseñadores instruccionales del PAL que han tenido a su cargo cursos que cuentan con apoyo gráfico, un diseñador gráfico del Programa de Producción Electrónica Multimedia (PEM) quien está involucrado en el diseño de recursos didácticos multimedia que son utilizados como apoyo en los cursos en línea y una diseñadora gráfica del Programa de Videoconferencia y Audiografía (VAU) que se encarga de diseñar la imagen gráfica para las video-tutorías que realizan los tutores; esta muestra Hernández, Fernández y Baptista (2008) la describen como no probabilística de personas que están ligadas con la temática y tienen cierta experticia en su desarrollo, al respecto el mismo autor destaca que este tipo de muestra no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador.

Variables

Para la elaboración de este trabajo de investigación se partió de la definición de cuatro variables, que ayudaron a dar una línea investigativa, estas son: diseño gráfico, imagen didáctica, comunicación, entornos virtuales.

Recolección de los datos

Los instrumentos utilizados según el tipo de investigación fueron dos: entrevista y análisis de contenido. Para validar estos instrumentos se realizó una correlación entre las respuestas aportadas por los entrevistados a partir de las variables propuestas, los resultados coincidieron con la teoría por lo que se puede decir que se evidencia la validez de los constructos.

Análisis de la experiencia

Para este análisis se toma en cuenta el estudio de la teoría, la información recopilada en las entrevistas y la experiencia de las investigadoras, además de ejemplificar algunas de las variables con ayuda de tablas.

Es importante mostrar información referente a los entrevistados que sirve para determinar el grado de experiencia de estos profesionales en áreas relacionadas con los cursos virtuales:

Tabla 1. Experiencia de los entrevistados

Nombre	Experiencia	Puesto
Carlene Hooper	5 años	Diseñadora instruccional
Gabriela Bejarano	5 años	Diseñadora instruccional
Francisco Mora	5 años	Diseñador instruccional
Yahaira Gamboa	7 años	Diseñadora instruccional
Natalia Lizano	4 años	Diseñadora gráfica
Juan Diego Delgado	10 años	Diseñador gráfico

Fuente: elaboración propia

a. Diseño Gráfico en los cursos virtuales

Sobre el diseño gráfico en los cursos en línea es importante mencionar que las plataformas LMS que utiliza la UNED de Costa Rica tienen la posibilidad de integrar este elemento en una gran variedad de recursos; además, como resultado de las entrevistas realizadas se determinó que tanto los diseñadores gráficos como los instruccionales coinciden en que es un componente esencial que debe ser integrado pues consideran que le da al curso una identidad, una buena organización, identifica la temática que se abordará en el curso y favorece los diversos estilos de aprendizaje.

Con respecto a esta misma temática, los entrevistados en su mayoría coincidieron en que el diseño debe ser acorde a los contenidos específicos de cada uno de los cursos y no emplear uno de forma estandarizada, la razón principal es que estos deben ser una representación de los contenidos que se abordarán para que facilite la identificación del curso y permita un primer contacto con estos. En palabras de uno de los diseñadores consultados, hacer un diseño único para todos los cursos sería “verlo como un simple proceso de producción en masa sin valor alguno más que el estético”.

Cabe mencionar que uno de los entrevistados resalta su inclinación hacia la estandarización. Este diseñador instruccional manifiesta que el diseño de cada curso debe tener al menos la identificación de la carrera y de la institución, pero no descarta la posibilidad de que se consideren algunos elementos que se ajusten al contenido.

También se les consultó a los especialistas en qué partes del entorno virtual de un curso en línea integrarían el diseño gráfico a lo que manifestaron a nivel general que dada la importancia que brindan las imágenes consideran que debe tomarse en

cuenta en todos los recursos que la plataforma LMS permite hacerlo. En la siguiente tabla se muestra el listado de estas partes:

Tabla 2. Partes de un curso

Partes de un curso
▪ Encabezado principal. ▪ Encabezados secundarios (tema, unidad, semana o módulo). ▪ "Etiquetas" para separar las áreas por materiales y actividades. ▪ Pie de pantalla. ▪ Materiales escritos digitales. ▪ Consignas de las actividades.

Fuente: elaboración propia

b. Imagen didáctica

Sobre el uso de la imagen gráfica desde el punto de vista didáctico, se les preguntó a los entrevistados ¿considera que el diseño gráfico es un elemento que puede utilizarse más allá del ámbito ilustrativo y estético en un curso en línea de la Universidad?

Ante este interrogante manifestaron que la imagen gráfica debe brindar un hilo conductor en el abordaje de los contenidos del curso. La siguiente tabla aporta un listado de las contribuciones didácticas, que según los especialistas, las imágenes gráficas ofrecen:

Tabla 3. Contribuciones didácticas de la imagen

Contribuciones didácticas de la imagen gráfica en los cursos virtuales
▪ Contribuye a la pronta familiarización con los contenidos. ▪ Genera interés y comprensión de los contenidos. ▪ Motiva la participación en las actividades. ▪ Brinda un sentido de pertinencia. ▪ Muestra compromiso y responsabilidad por parte del tutor. ▪ Comunica visualmente información de interés. ▪ Muestra orden entre contenidos y actividades, lo que colabora con la navegación. ▪ Enfatiza las áreas de interés. ▪ Hace explícitos los objetivos. ▪ Colabora con las personas que tienen un aprendizaje visual.

Fuente: elaboración propia

Dentro de esta misma área se les consultó a los especialistas sobre cómo obtenían la información que permite a la diseñadora gráfica del PAL buscar los insumos para posteriormente elaborar el diseño gráfico que se incorpora en el curso, a lo cual las respuestas de los consultados coincidieron en que se le debe preguntar al tutor respecto a la representación gráfica en relación con los contenidos que se abordarán.

c. Efecto comunicacional de la imagen gráfica

Una opinión general de todos los entrevistados es que la imagen gráfica por sí sola comunica los contenidos que se abordarán en el curso, ofrece un hilo conductor y le da un aspecto de orden y limpieza al curso, siempre que esta se diseñe a partir de un objetivo educacional, tal y como se evidencia en la teoría.

En este punto cabe mencionar que el diseño gráfico trasciende al campo organizacional y el utilizarlo en los cursos según palabras de uno de los entrevistados “ayuda a los estudiantes a identificar mejor las unidades, es una agente motivador y favorece una opinión favorable del trabajo del tutor en el curso”.

Dentro de esta misma área de análisis una de las diseñadoras instruccionales resumió el efecto comunicacional de la imagen en una frase muy conocida: “es mejor una imagen que hable por sí sola que mil palabras”.

Los diseñadores gráficos consideran que para la consecución de una buena imagen gráfica y una adecuada transmisión del mensaje hay que tomar en cuenta tres aspectos básicos: el tipo de estudiante, los objetivos que se persiguen y finalmente, la necesidad educativa a satisfacer. Posterior a esto, se definen qué elementos del diseño gráfico se aplicarán en la elaboración de la imagen.

Conclusiones

A continuación se detallan algunas conclusiones que se desprenden del análisis realizado:

- Antes de definir el diseño a emplear se debe conocer la plataforma virtual en la que se va publicar el curso, para conocer las posibilidades de integración de este elemento.
- La unidad gráfica entre todas las partes que conforman un curso virtual debe ser determinante para dar un hilo conductor.
- El diseño gráfico en un curso virtual brinda una identidad y favorece los estilos de aprendizaje.
- El diseño gráfico para que cumpla una función didáctica debe ir acorde a los contenidos que se abordarán en un curso virtual.
- Para hacer un buen diseño gráfico para un curso virtual hay que tener claro la población meta, los objetivos del curso y la necesidad educativa.
- Los colores, texturas, tamaños, tipografías y otros elementos del diseño gráfico se definirán posteriormente a que se haya establecido la parte conceptual del diseño gráfico.
- El diseño gráfico de un curso virtual trasciende más allá del uso de una imagen gráfica, ya que contempla la organización y la distribución de los elementos del mismo.
- Todo el equipo involucrado en el diseño de un curso virtual debe ser partícipe de la consecución de la imagen gráfica del curso.

Recomendaciones

Algunas recomendaciones que se sugieren considerar para mejorar la puesta en práctica del diseño gráfico en los cursos virtuales son:

- El diseñador gráfico de la UNED de Costa Rica debe considerar siempre la opinión del experto en contenido para la elaboración de la imagen gráfica del curso virtual.
- La UNED de Costa Rica debe considerar elevar el número de profesionales en diseño gráfico dentro del PAL, ya que se ha demostrado que el trabajo que realizan estos es de gran ayuda para los estudiantes de los cursos virtuales de la universidad.
- Los docentes deben considerar integrar un diseño didáctico a sus cursos y no verlo como un elemento decorativo meramente.
- El Centro de Capacitación en Educación a Distancia (CECED) de la UNED de Costa Rica debe integrar este contenido dentro de sus cursos de capacitación con el fin de que los docentes tengan conocimiento sobre la aplicación de estos criterios.
- El formulario de solicitud del diseño gráfico para cursos virtuales que utiliza el PAL debe considerar integrar dentro de sus requerimientos de información: el público meta y los objetivos del curso, esto con el objetivo de que el diseñador amplíe su panorama de diseño.
- Se sugiere investigar en el futuro el impacto de la imagen gráfica que se utiliza en los cursos en línea en los estudiantes de la UNED.

Referencias bibliográficas

- CASTRO, A. y VALERIO, C. (2013). Importancia de utilizar el diseño gráfico en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Tomado de:
http://edutec2013.ac.cr/memoria/ponencias/cintya_alejandra_131.pdf
- DUSSEL, I., ABRAMOWSKI, A., IGARZÁBAL, B., LAGUZZI, G. (2010). *Aportes de la imagen en la formación docente: abordajes conceptuales y pedagógicos*. Instituto Nacional de Formación docente. Tomado de:
<http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/89762/Pedagog%C3%ADas%20de%20la%20imagen..pdf?sequence=1>
- ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS– Universidad de Costa Rica. (s.f.). *Diseño gráfico*. Recuperado de: <http://artesplasticas.ucr.ac.cr/old/carreras/dgrafico.html>
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. y BAPTISTA, P. (2008). *Metodología de la Investigación*. (4ª. ed.). México: Editorial McGraw-Hill.
- NORMAN, D. A. (2005). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- PRENDES, M. (1995). *¿Imagen didáctica o uso didáctico de la imagen?*. Tomado de:
http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:20485&dsID=imagen_didactica.pdf
- RAND, P. (2007). *Design Form and Chaos*. Massachusetts, Estados Unidos de América: Rockport Publis- hers, Inc.

- RAMOS, M. La emoción como valor estratégico de la marca. De la inteligencia emocional al diseño Kansei. *TELOS: cuadernos de comunicación e innovación* [en línea]. Abril-Junio 2007, Nº 71. [fecha de consulta: 2 de setiembre de 2014]. Tomado de:
<http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=71.htm>
- SCHUNK, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Una perspectiva educativa (6a. ed. en lengua española) México: Pearson Educación
- Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. (s.f.). *¿Cómo estudiar en la Uned? Modelo pedagógico de la Uned*. Recuperado de:
<http://www.uned.ac.cr/index.php/como-se-estudia-en-la-uned/35-como-estudiar-en-la-uned/99-modelo>
- WUCIUS, W. (2013). *Fundamentos del diseño*. (1a edición , 14a tirada). Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Alejandra Castro Granados

Licenciada en diseño gráfico y máster en Tecnología e Informática Educativa de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). Labora desde hace 9 años en la Dirección de Producción de Materiales Didácticos de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED), en el Programa de Producción Electrónica Multimedial (PEM), Programa de Producción de Material Audiovisual (PPMA) y actualmente en el Programa de Aprendizaje en Línea. Profesora de la Maestría en Tecnología Educativa (MTE) de la UNED y ponente de congresos tales como: XIV Congreso Internacional de Tecnología y Educación a Distancia, II Congreso Internacional de Investigación Educativa: Su incidencia en la realidad social y XVI Congreso EDUTEC-Costa Rica.

Cinthya Valerio Álvarez

Máster en Tecnología e Informática Educativa de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), trabajé 8 años en el Colegio de Limón Diurno como Profesora de Informática Educativa donde además colaboré en Proyectos como Labor@ y Aprendizaje para la vida. Actualmente, y desde hace 8 años, trabajo como Productora Académica en el Programa Aprendizaje en Línea (PAL) de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED), donde además de asesorar a los docentes en la mediación de cursos virtuales, coordino el Proyecto Mobile Learning. Además, he participado como ponente en Congresos Internacionales como Edutec, el Congreso Iberoamericano de Informática Educativa y la Conferencia Iberoamericana sobre Tecnología para el aprendizaje.

[Subir](#)