

TRABAJO DE GRADO
Opción Auxiliar de investigación

**Uso de recursos audiovisuales como estrategia de apoyo al aprendizaje autónomo en
cursos autodirigidos**

Corporación Universitaria Remington.
Facultad de diseño
Profesional en Diseño Gráfico

Liliana Ovejero Gutiérrez
Tutor: Billy Johanna Osorio Ríos
Investigación
2026

Dedicatoria

Dedico este proyecto, en primer lugar, a Dios, por permitirme llegar a esta etapa final de mi proceso formativo, brindándome la oportunidad de estudiar de manera virtual y por acompañarme en cada uno de los retos asumidos durante este camino.

En segundo lugar, a mi familia, especialmente a mi madre y a mis hermanos, quienes siempre estuvieron presentes, motivándome en cada etapa de este proceso de aprendizaje continuo.

Finalmente, dedico este trabajo a mis tutores y maestros que, con amor, paciencia y compromiso, continúan aportando a la formación de sus estudiantes. Este proyecto representa un momento de consolidación del proceso formativo, en el cual se integran los conocimientos, experiencias y aprendizajes adquiridos a lo largo de la trayectoria académica, proyectándolos hacia el ámbito profesional e investigativo.

Agradecimientos

En primera instancia, agradezco a Dios por permitirme llegar hasta este proceso, por brindarme la sabiduría, el entendimiento, la fortaleza y el entusiasmo necesario para enfrentar, con disciplina y perseverancia, los retos presentados a lo largo de mi formación profesional.

A mi familia, expreso mi más sincero agradecimiento por confiar en mí, por su apoyo constante tanto a nivel afectivo como motivacional, y por acompañarme de manera incondicional en cada una de las etapas de este proceso, impulsándome a avanzar hacia el cumplimiento de mis objetivos.

De manera especial, agradezco a la tutora Billy Johanna Osorio Ríos, por su orientación, acompañamiento y disposición durante el desarrollo de la investigación relacionada con el curso autodirigido sobre opciones de grado. Su guía académica fue fundamental para fortalecer el enfoque del proyecto y consolidar los procesos investigativos desarrollados.

Asimismo, agradezco al coordinador de investigación Edwin Alejandro Mesa Moreno, por la confianza depositada en mí al seleccionarme como auxiliar de investigación, brindándome la oportunidad de aportar al fortalecimiento de los procesos académicos e investigativos en la facultad de diseño, y de adquirir una experiencia significativa para mi proyección a nivel profesional y personal.

Tabla de Contenidos

Resumen.....	7
Palabras clave.....	7
Introducción	8
Marco referencial	10
Fase 1: Investigación.....	290
Recursos audiovisuales en la educación.	¡Error! Marcador no definido. 10
Recursos audiovisuales en la educación superior.	10
Recursos audiovisuales en la educación superior especialmente en el diseño.	11
Cursos virtuales y aprendizaje autodiridigo.....	11
Fase 2: Componentes, Principios y teorías	13
Diseño instruccional.....	13
Aprendizaje multimedial.....	14
Carga cognitiva	15
Fase 3: Relación - referentes.....	17
Referentes estéticos o visuales.....	17
Referentes funcionales o interactivos	19
Referentes pedagógicos o didácticos.....	21
Planteamiento del problema.....	22
Justificación.....	24
Objetivo General.....	27
Objetivos específicos.....	27
Metodología	28
Resultados y discusión.....	35
Conclusiones.....	42
Referencias.....	44
Anexos	46

Lista de tablas

Tabla 1: Aportes del diseño gráfico informativo en entornos educativos.	25
Tabla 2: Guía de entrevista semiestructurada aplicada a estudiantes de Diseño	31
Tabla 3: Evaluación de la comprensión de las opciones de grado mediante piezas gráficas.	32

Lista de figuras

Figura 1. Richard E. Mayer.....	14
Figura 2. John Sweller.	16
Figura 3. Referentes de estilos gráficos en entornos digitales.....	18
Figura 4. Plataformas académicas.....	19
Figura 5. Campus virtuales Q10.	20
Figura 6. Referentes educativos.....	21
Figura 7. Resultados de entrevistas realizadas a estudiantes de diseño gráfico.....	35
Figura 8. Estructura general del curso autodirigido de opciones de grado.	37
Figura 9. Banner de convocatoria para opciones de grado.	38
Figura 10. Infografía general de las opciones de grado de la Facultad de Diseño.	39
Figura 11. Etapas para la realización de la opción de grado.....	40
Figura 12. Requisitos de grado para estudiantes de la Facultad de Diseño.	40
Figura 13. Resultados de la evaluación de piezas gráficas.	41

Resumen

En el marco de la educación superior virtual, se ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria Remington presentan dificultades para comprender las opciones de grado, debido a que la información se encuentra en un documento extenso y los recursos audiovisuales disponibles no son utilizados como deben ser. Esta situación genera confusión, desinformación y retrasos en los procesos de graduación hacia el estudiante. Ante esta situación, el presente proyecto tuvo como objetivo diseñar piezas gráficas informativas que permitan mejorar la comprensión de las opciones de grado, mediante su implementación en un curso autodirigido en la plataforma Moodle. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, de tipo aplicada y carácter proyectual, con alcance descriptivo–evaluativo. Se emplearon técnicas como la revisión documental del Acuerdo No. 05, entrevistas a los estudiantes de séptimo semestre para identificar dificultades de interpretación y la aplicación de un cuestionario a 20 estudiantes para evaluar la efectividad de la propuesta. Como resultado, se diseñaron recursos gráficos que organizan, sintetizan y comunican de forma visual la información sobre las diversas opciones de grado. Los resultados demuestran que estos recursos facilitan la comprensión, mejoran la claridad de la información y apoyan la toma de decisiones de los estudiantes dentro del aula virtual.

Palabras clave

Recursos audiovisuales, aprendizaje autodirigido, plataforma Moodle, diseño gráfico, educación virtual, comunicación visual.

Introducción

En los entornos educativos actuales, especialmente en contextos de formación académica en la modalidad virtual, el uso de los recursos audiovisuales se ha convertido indiscutiblemente en una estrategia clave para facilitar la comprensión de contenidos y fortalecer los procesos de formación y aprendizaje del estudiante. (Feicán-Zumba, García-Herrera & Erazo-Álvarez, 2021). Estos recursos permiten de una u otra forma representar la información de manera visual y dinámica, favoreciendo la organización de ideas y la interpretación de contenidos de mayor complejidad dentro de plataformas digitales de enseñanza.

Diversos estudios han demostrado que los recursos audiovisuales, cuando son diseñados e implementados adecuadamente en entornos virtuales de aprendizaje, favorecen la apropiación de contenidos, fortalecen la autonomía del estudiante y optimizan los procesos de aprendizaje significativo (Mayer, 2009; Sweller, 1988). En plataformas digitales como Moodle una de la más utilizadas, estos recursos pueden convertirse en herramientas pedagógicas estratégicas para sintetizar y comunicar información académica de manera eficiente.

Por ende, las plataformas virtuales han transformado la manera en que los estudiantes acceden a la información académica, promoviendo modelos de aprendizaje más flexibles y autónomos. Sin embargo, la efectividad de estos entornos depende en gran medida de la forma en que los contenidos son presentados, debido a que la sobrecarga de información textual o el uso inadecuado de recursos puede dificultar la

asimilación de la información por parte del estudiante. En la Corporación Universitaria Remington, los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional deben cumplir con una opción de grado como requisito para su proceso de graduación, la cual se encuentra reglamentada en el Acuerdo No. 05 del Consejo Directivo. Sin embargo, se ha evidenciado que muchos estudiantes presentan dificultades para comprender las diferentes opciones de grado, requisitos y procesos, debido a que la información se encuentra en un documento escrito muy extenso.

Adicionalmente, los recursos actuales disponibles para orientar a los estudiantes no siempre resultan claros ni suficientemente didácticos, lo que genera confusión, desinformación y múltiples consultas repetitivas hacia la coordinadora de opciones de grado. Esta situación evidencia una problemática relacionada con la forma en que la información es comunicada dentro del entorno educativo digital, más que con la ausencia de la información.

Frente a este panorama, surge la necesidad de transformar la reglamentación contenida en el Acuerdo No. 05 en recursos visuales más accesibles y comprensibles, acordes con el perfil de los estudiantes de diseño gráfico. En este contexto, el presente proyecto tiene como objetivo diseñar piezas gráficas informativas que faciliten la socialización de las opciones de grado en los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional de Uniremington, mediante su implementación en un curso autodirigido en la plataforma Moodle.

Marco referencial

Fase1: Investigación

➤ Recursos audiovisuales en la Educación

Los recursos audiovisuales en la educación se entienden como herramientas que integran elementos visuales y sonoros con una intención pedagógica, permitiendo representar la información de manera entendible e interactiva. Estos recursos facilitan la construcción del conocimiento y fortalecen los procesos de aprendizaje cuando son utilizados de forma adecuada (Cabero Almenara, 2007; Area Moreira, 2009).

Según estos enfoques, la educación audiovisual no se limita a mostrar imágenes o reproducir sonidos, sino que implica el uso de herramientas tecnológicas con un propósito pedagógico comunicativo, orientado a favorecer el aprendizaje activo y significativo. Por ende, los recursos audiovisuales dejan de ser elementos decorativos y estéticos para convertirse en mediadores del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Asimismo, los materiales audiovisuales permiten transmitir información a través de estímulos visuales y auditivos, facilitando la comprensión de contenidos y haciéndolos más amenos para los estudiantes (Area Moreira, 2009).

➤ Recursos audiovisuales en la educación superior

En el ámbito universitario, los recursos audiovisuales se integran como herramientas que dinamizan el aprendizaje, promoviendo la participación activa del estudiante y facilitando procesos de enseñanza más interactivos (Salinas, 2004).

En plataformas digitales como Moodle, estos recursos permiten presentar contenidos en formatos multimedia, favoreciendo la comprensión y el acceso a la información en entornos virtuales (Moodle, s. f.).

En este contexto, los recursos audiovisuales no solo cumplen una función informativa, sino que también permiten fortalecer la reflexión, la participación y el aprendizaje significativo dentro de la educación superior.

➤ **Recursos audiovisuales en la educación superior especialmente en el diseño**

Desde el campo del diseño gráfico, los recursos audiovisuales implican la integración de elementos como tipografía, color, composición, intencionalidad e imagen, los cuales deben ser organizados de manera estratégica para facilitar la comunicación de la información. El diseño gráfico aplicado a la educación permite transformar contenidos complejos en mensajes visuales claros, organizados y comprensibles, favoreciendo la experiencia de aprendizaje del estudiante (Lidwell et al., 2010). Esto evidencia que el diseño no solo cumple una función estética, sino también comunicativa y pedagógica, lo cual sustenta el desarrollo de piezas gráficas dentro del presente proyecto.

➤ **Cursos virtuales y aprendizaje autodirigido**

Los entornos virtuales de aprendizaje se caracterizan por el uso de tecnologías digitales que facilitan la interacción entre estudiantes, contenidos y docentes. Estos espacios promueven modelos educativos flexibles, donde el estudiante asume un rol activo en su proceso formativo (Salinas, 2004).

El aprendizaje autodirigido, por su parte, se define como un proceso en el que el estudiante toma la iniciativa en la planificación, desarrollo, distribución de su tiempo y evaluación de su aprendizaje, gestionando sus propios recursos y estrategias (Knowles, 1975; Garrison, 1997). En este tipo de entornos, la claridad de los contenidos es fundamental, ya que el estudiante depende directamente de los materiales disponibles para captar la información.

En el contexto de la educación actual, los recursos audiovisuales se han convertido en herramientas útiles para facilitar la comprensión de la información. Sin embargo, su valor no radica únicamente en su uso, sino en la manera en que estos son diseñados y estructurados, dado que una presentación asertiva, organizada y visualmente adecuada puede influir directamente en la interpretación y apropiación del conocimiento. Por consiguiente, su aplicación en el presente proyecto se justifica como una estrategia para transformar la información normativa de las opciones de grado en contenidos más comprensibles dentro de un entorno digital. En la educación superior, especialmente en modalidades virtuales, los recursos audiovisuales adquieren un papel aún más relevante, debido a que los estudiantes interactúan directamente con los contenidos sin una mediación constante del docente. Esto implica la necesidad de diseñar materiales que no solo informen, sino que también orienten y faciliten la toma de decisiones académicas. En este caso, la implementación de piezas gráficas dentro de la plataforma Moodle responde a la necesidad de mejorar la manera en que los estudiantes acceden y comprenden la información en relación con las opciones de grado. Desde el campo del

diseño gráfico, este proyecto se sustenta en la idea de que el diseño no cumple únicamente una función estética, sino también comunicativa y pedagógica. A través del uso de elementos como la tipografía, el color, la jerarquía visual y la composición, es posible organizar la información de manera clara y estructurada, permitiendo traducir contenidos complejos en mensajes visuales comprensibles. Esto resulta especialmente pertinente para estudiantes de diseño, quienes tienen una mayor afinidad con los lenguajes visuales, lo que convierte al diseño gráfico en una herramienta clave para mejorar la comprensión de la información académica. Por otra parte, los cursos virtuales y, en particular, los entornos autodirigidos, exigen que el estudiante asuma un rol activo en su proceso de aprendizaje, gestionando de manera autónoma los contenidos disponibles. Esta condición hace que la claridad de los recursos sea un factor determinante, ya que la ausencia de acompañamiento constante puede generar dificultades cuando la información no está bien estructurada. El aprendizaje autodirigido depende en gran medida de la calidad de los materiales, lo que refuerza la necesidad de diseñar recursos visuales que faciliten la interpretación y reduzcan la complejidad de los mismos.

Fase 2: Componentes - Principios y teorías

➤ Diseño Instruccional

El diseño instruccional es un proceso sistemático para planificar, desarrollar y evaluar materiales y actividades de enseñanza con el fin de facilitar el aprendizaje. Según Mayer

(2001), un buen diseño instruccional toma en cuenta cómo las personas perciben la información de forma que maximice la comprensión y retención.

➤ **Aprendizaje multimedial**

El aprendizaje multimedial, en palabras de Mayer, es el proceso de construir conocimiento a partir de palabras (orales o escritas) e imágenes (estáticas o en movimiento). Mayer (2005) plantea que los estudiantes aprenden mejor cuando se presentan contenidos en múltiples formatos, pero cuidadosamente diseñados para no saturar la mente del estudiante y su actitud receptiva.

Principios claves de Mayer para el aprendizaje multimedial:

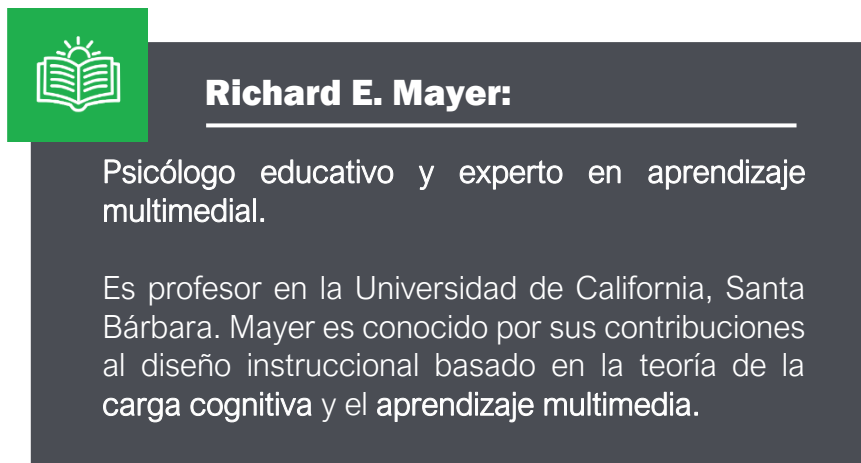
Coherencia: eliminar contenido irrelevante.

Redundancia: evitar decir y mostrar lo mismo al mismo tiempo o repetitivamente.

Segmentación: dividir la información en pequeñas partes.

Modalidad: combinar imágenes con narración en audio (Limitación de textos).

Figura 1 : Richard E. Mayer



Fuente: Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de *Teoría de Mayer*. (s/f).

➤ **Carga cognitiva**

La teoría de la carga cognitiva fue propuesta por John Sweller y luego ampliada y aplicada por Richard E. Mayer al diseño de materiales educativos.

¿Qué dice Mayer sobre la carga cognitiva? En sus investigaciones, Mayer explica que: La mente humana tiene una capacidad limitada de procesamiento en la memoria de trabajo. Por lo tanto, el diseño educativo debe evitar sobrecargar esa capacidad.

Para facilitar el aprendizaje, es clave organizar la información de forma que se reduzca la carga innecesaria y se aumente la carga útil (la que contribuye al aprendizaje).

Tipos de carga cognitiva (Sweller, 1988; Mayer, 2009):

Carga intrínseca: depende de la complejidad del contenido.


Carga extrínseca (o carga externa): Esfuerzo mental impuesto por el diseño (presentaciones confusas, información redundante, formatos inadecuados, etc.).

Carga germana: es el esfuerzo mental útil que se dedica a organizar la información y construir esquemas mentales.

Mayer adaptó esta teoría al diseño de materiales multimediales y propuso estrategias específicas para reducir la carga cognitiva innecesaria y promover la germana. En otras palabras: Mayer habla ampliamente de carga cognitiva en el contexto del diseño instruccional y multimedia. Su enfoque busca que el contenido esté diseñado de forma

que no sobrecargue la memoria de trabajo del estudiante, permitiendo un aprendizaje más eficiente.

Figura 2: John Sweller:




John Sweller:

Psicólogo educativo australiano.

Reconocido por desarrollar la teoría de la carga cognitiva (cognitive Load Theory, CLT), una de las teorías más influyentes en el campo del diseño instruccional y el aprendizaje.

John Sweller obtuvo su doctorado en el Departamento de Psicología de la Universidad de Adelaida en 1972 y su licenciatura con honores en la misma institución en 1969.



Fuente: Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de *Sweller (s. f.) formuló la teoría de la carga cognitiva, una de las teorías más citadas en la psicología educativa.*

Los aportes teóricos de Richard E. Mayer y John Sweller son esenciales para sustentar el presente proyecto, ya que permiten comprender cómo el diseño de la información influye directamente en los procesos de aprendizaje. Mayer, a través de la teoría del aprendizaje multimedia, plantea que los estudiantes comprenden mejor cuando la información se presenta mediante la combinación adecuada de elementos visuales y textuales, siempre que estos estén organizados de forma coherente y estructurada. Este

planteamiento respalda el diseño de las piezas gráficas informativas, ya que evidencia que el uso del lenguaje visual no es solo un recurso estético, sino una estrategia académica que facilita la comprensión de contenidos de gran complejidad. Por su parte, Sweller, con la teoría de la carga cognitiva, explica que la memoria de trabajo del estudiante tiene una capacidad limitada, por lo que un exceso de información o una presentación desordenada puede dificultar el aprendizaje. En el contexto de este proyecto, esta teoría permite entender por qué los estudiantes presentan dificultades al interpretar el contenido del Acuerdo No. 05, el cual se caracteriza por ser extenso y altamente textual, generando una sobrecarga cognitiva que afecta la comprensión en los estudiantes.

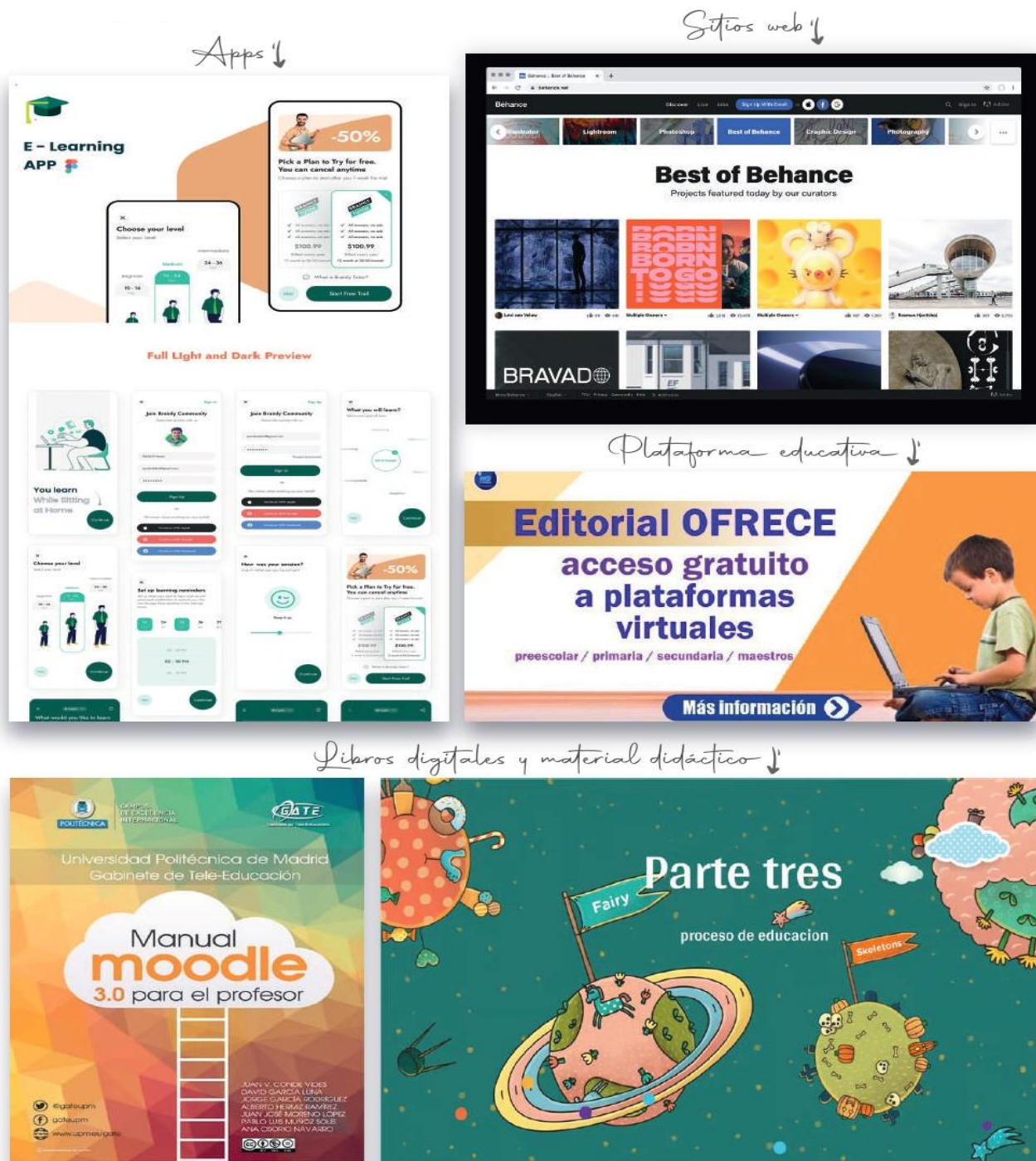
Así que, los aportes de ambos autores se complementan al evidenciar que no solo es importante qué se comunica, sino cómo se comunica. Mientras Mayer orienta sobre la correcta integración de elementos visuales para mejorar el aprendizaje, Sweller enfatiza la necesidad de reducir la complejidad innecesaria en la presentación de la información. Esto justifica el desarrollo de piezas gráficas informativas como una solución que permite sintetizar y jerarquizar los contenidos, facilitando su asimilación dentro de un entorno virtual autodirigido dentro de la plataforma.

Fase 3: Relación- Referentes

➤ Referentes estéticos o visuales

Estos referentes con el fin de analizar el estilo gráfico, la coherencia visual, la armonía de colores, tipografías y el diseño atractivo que puede inspirar una propuesta académica.

Figura 3: Referentes de estilos gráficos en entornos digitales.

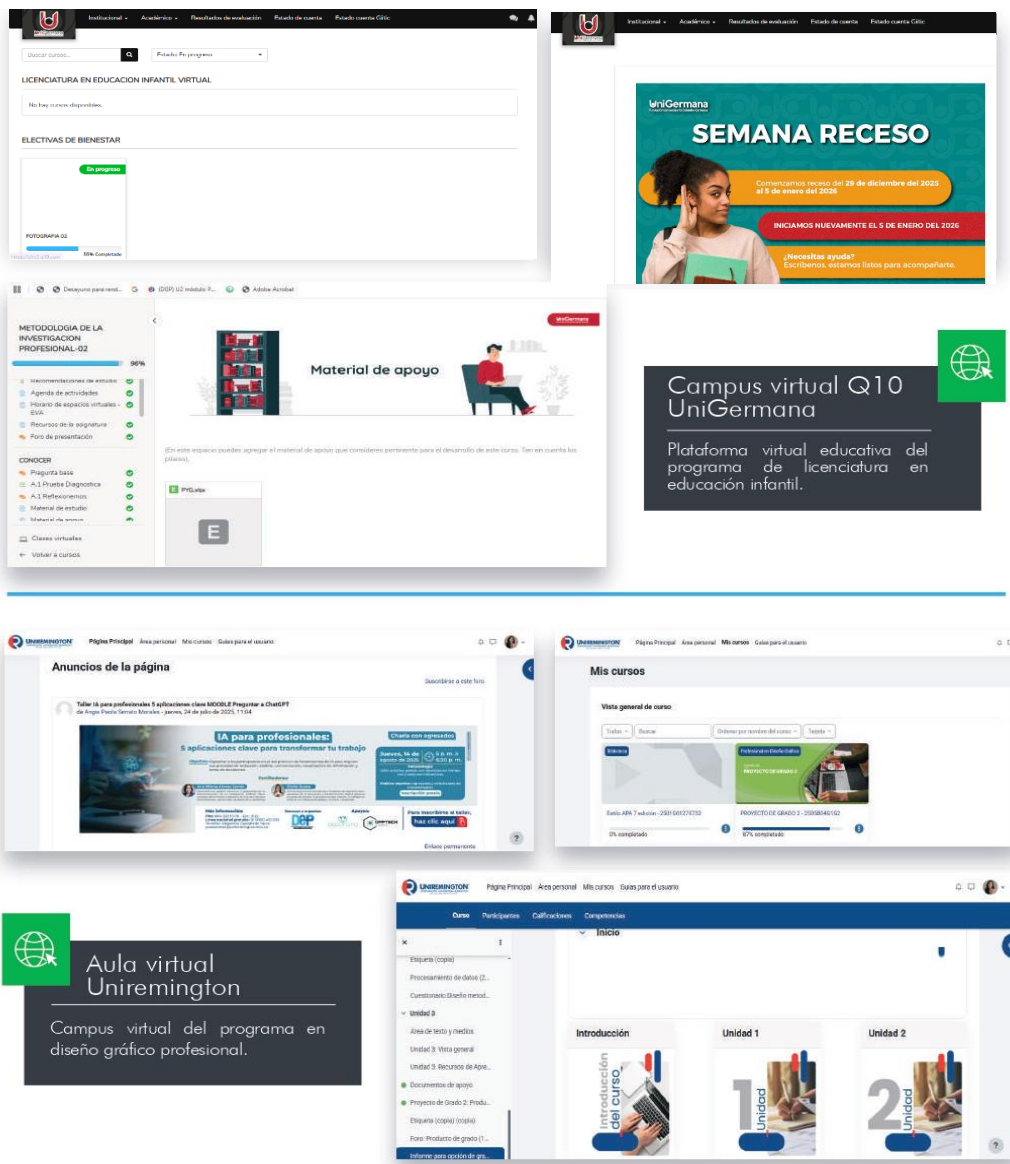


Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de capturas de pantalla de páginas web: Pinterest, behance.

➤ **Referentes funcionales o interactivos**

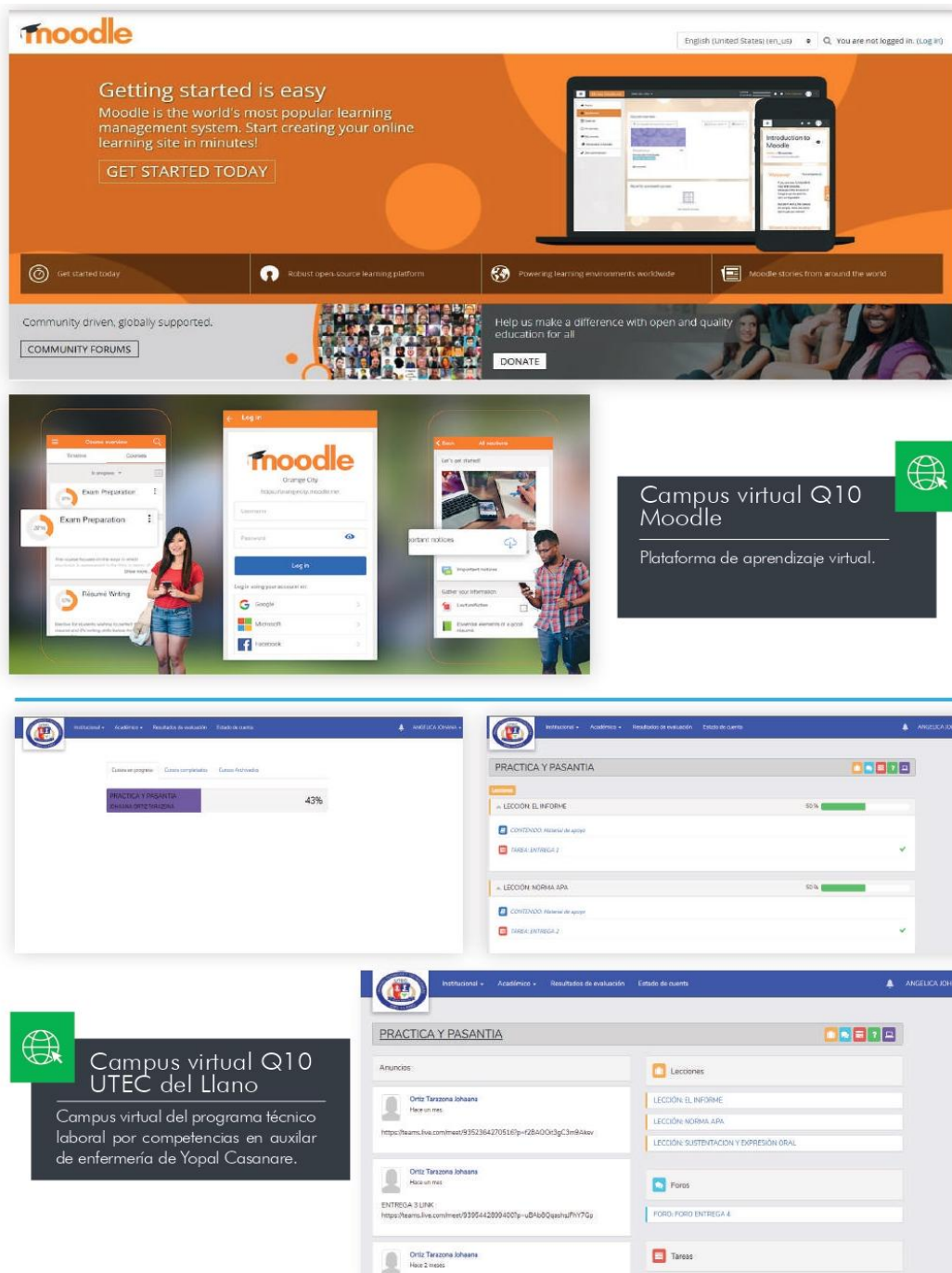
Para observar cómo funciona la experiencia del usuario (UX), cómo accede a contenidos, cómo se organizan los elementos interactivos y que tan accesibles son.

Figura 4: Plataformas académicas



Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de capturas de pantalla de plataformas académicas Q10 Unigermana, Uniremington.

Figura 5: Campus virtuales Q10



Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de capturas de pantalla de plataformas académicas: Q10 Moodle, Q10 Utec del Llano.

➤ Referentes pedagógicos o didácticos

Para analizar el contenido educativo, la forma en que se presentan los temas y sutemas, el lenguaje, la claridad conceptual y el apoyo gráfico al proceso de enseñanza.

Figura 6: Referentes educativos

The figure consists of five screenshots of educational platforms:

- Doméstika:** A screenshot of the website's 'Cursos populares' section. It features three course cards: 'Canva de 0 a 100: crea diseños de forma profesional' (3900.00 COP), 'Especialización en marketing en redes sociales: Estrategia, marca y...' (3900.00 COP), and 'Especialización en Diseño Gráfico y Comunicación Visual' (3900.00 COP). Each card includes a 'TOP VENTAS' badge, a 'GRATIS CON PLUS' badge, and a 'Comprar' button.
- YouTube:** A screenshot of the 'Marco Creativo' channel page. The channel name is 'Marco Creativo' with 721K subscribers and 432 videos. The page shows a video player and a list of videos.
- Khan Academy Kids:** Two screenshots of the Khan Academy Kids interface. The top one shows the main menu with various animal avatars (Mr. Khan, Anni, Angela, Anton, Cameron). The bottom one shows a colorful, interactive learning environment with a character and educational elements.
- TED Ed:** A screenshot of the TED Ed website. The main headline reads 'We create and curate the best educational content on the web'. Below it, there are buttons for 'Featured Lessons', 'Popular Lessons', and various subject categories like 'The Arts', 'Business & Economics', 'Design, Engineering & Technology', 'Health', 'Literature & Language', 'Mathematics', 'Philosophy & Religion', 'Psychology', 'Science & Technology', 'Social Studies', 'Teaching & Education', and 'Thinking & Learning'. There are also video thumbnails for 'HOW WALKING AFFECTS', 'Will we ever ALWAYS?', 'HOW TO FIGHT', and 'The surprising habits of creative geniuses'.
- Duolingo:** A screenshot of the Duolingo mobile app interface. It shows the user's progress, a 'Fazte práctica en un café' prompt, and a 'Comenzar' button. There are also icons for different languages and a 'Practicar' button.

Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de capturas de pantalla de Doméstika, YouTube, Khan Academy Kids, TedEd, Duolingo.

Planteamiento del problema

En el programa de diseño gráfico de la Corporación Universitaria Remington, la elección, postulación y desarrollo de la opción de grado se constituye como uno de los 4 requisitos obligatorios para la obtención del título profesional. A pesar de que la institución dispone del Acuerdo No. 05 como documento oficial dentro de la plataforma que regula este proceso, se ha identificado una dificultad recurrente en los estudiantes para comprender de manera clara las distintas opciones, sus requisitos, postulación y los procedimientos asociados. Esta situación no se origina en la falta de información, sino en su forma de presentación. El contenido del acuerdo se caracteriza por ser extenso, normativo y técnico, lo que dificulta su interpretación en escenarios donde el estudiante debe gestionar su aprendizaje de manera autónoma. Por consiguiente, se evidencian dudas frecuentes y dificultades para tomar decisiones acertadas frente a la opción de grado. Además, el acuerdo No.5 se encuentra desactualizado; ahora la facultad ofrece otras opciones de grado que son pagas y están habilitadas tanto para estudiantes activos como inactivos.

A esto se suma que los recursos disponibles en la plataforma Moodle no logran mediar de forma efectiva esta información, ya que no están diseñados bajo criterios visuales. Esto resulta especialmente problemático en una comunidad académica cuya formación está orientada a la comunicación visual, lo que sugiere una desconexión entre el formato de la información institucional y las características del usuario que la recibe. Las implicaciones de esta problemática se reflejan en retrasos en los procesos de graduación,

aumento de la carga de acompañamiento docente y, en algunos casos, en la selección inadecuada de la opción de grado. En este sentido, se hace necesario replantear la manera en que esta información es comunicada, incorporando estrategias visuales que permitan una interpretación acertada, organizada y accesible.

Por lo anterior, se plantea la necesidad de diseñar piezas gráficas informativas que traduzcan el contenido del Acuerdo No. 05 a un lenguaje visual, facilitando su claridad dentro de un curso autodirigido en la plataforma.

A partir de esto surge la pregunta de investigación: ¿Cómo el diseño de recursos audiovisuales puede mejorar la comprensión de las opciones de grado en estudiantes de Diseño Gráfico en un entorno virtual autodirigido en la plataforma Moodle?

Justificación

En la actualidad, la educación superior se ve inmersa en un proceso de transformación que está impulsado por la tecnología digital, la cual ha redefinido las demandas educativas y los métodos pedagógicos en varias disciplinas. Los recursos audiovisuales y multimediales se han convertido, en este contexto en instrumentos primordiales, no sólo porque atraen la atención y motivación de los estudiantes sino también porque tienen el potencial de hacer que el aprendizaje sea más significativo mediante la integración gráfica, sonora e interactiva de la información (Mayer, 2020).

Más allá de la disponibilidad de contenidos, la forma en que estos son organizados, jerarquizados y presentados influye directamente en la comprensión, retención y apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes. En este sentido, el diseño gráfico adquiere un valor estratégico como herramienta de mediación pedagógica, especialmente en contextos de aprendizaje autónomo, donde el estudiante depende en gran medida de los recursos disponibles para orientar su proceso en formación. (Mayer, 2009).

La importancia de este proyecto radica en su capacidad para aportar una solución concreta desde el diseño a una necesidad académica real y vivencial. A través de la transformación de información normativa en piezas gráficas visuales, se propone mejorar la manera en que los estudiantes acceden, interpretan y utilizan la información relacionada con las opciones de grado. Este enfoque no solo facilita entender los

contenidos complejos, sino que también contribuye a reducir la carga cognitiva y optimizar los procesos de aprendizaje en entornos virtuales (Sweller, 1988).

Desde el ámbito académico, este proyecto beneficia directamente a los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional de la Institución Universitaria Remington, al proporcionarles herramientas visuales claras, organizadas y acordes con su perfil formativo. Asimismo, aporta a los docentes y a la institución al disminuir la necesidad de acompañamiento constante frente a dudas recurrentes, optimizando así los procesos de orientación académica y mejorando la eficiencia en la gestión de la información institucional. En términos de aporte disciplinar, el proyecto reafirma el papel del diseño gráfico como un medio de comunicación funcional, que va más allá de lo estético para convertirse en un facilitador del aprendizaje. La elaboración de infografías y piezas gráficas informativas evidencia cómo el diseño puede contribuir a la construcción de conocimiento, al traducir información compleja en formatos visuales comprensibles y accesibles. Estudios recientes destacan que los recursos visuales bien estructurados favorecen la organización mental de la información, mejoran la retención y fortalecen la autonomía del estudiante en entornos digitales (Sustainability, 2024).

Tabla 1: Aportes del diseño gráfico informativo en entornos educativos

Dimensión	Aporte
Cognitiva	Facilita la comprensión y reduce la carga cognitiva
Pedagógica	Mejora la mediación del aprendizaje autónomo.
Comunicativa	Traduce información compleja al lenguaje.
Institucional	Optimiza procesos de orientación académica.

Elaboración propia de Ovejero Gutiérrez, L. (2026) a partir de Mayer (2009), Sweller (1988) y Sustainability (2024).

Finalmente, este proyecto también tiene un impacto institucional y proyectivo, ya que propone una estrategia replicable en otros programas académicos que enfrentan problemáticas similares en la comunicación de información normativa e institucional. De esta manera, no solo contribuye a mejorar la experiencia de los estudiantes en la Facultad de Diseño, sino que también aporta a la innovación en prácticas de comunicación educativa dentro de la educación superior.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar recursos gráficos informativos basados en principios de aprendizaje multimedia y diseño instruccional que faciliten la comprensión de las opciones de grado en estudiantes de la Facultad de Diseño de la Corporación Universitaria Remington en entornos de aprendizaje autodirigido.

Objetivos específicos

1. Identificar las principales dificultades de comprensión que presentan los estudiantes frente a las opciones de grado en la plataforma institucional.
2. Analizar el uso de recursos audiovisuales y su influencia en el aprendizaje autónomo en entornos educativos digitales.
3. Diseñar infografías y piezas gráficas informativas que sinteticen de manera clara las opciones de grado ofertadas por la Facultad de Diseño.
4. Evaluar la claridad y pertinencia de las piezas gráficas diseñadas como apoyo en la comprensión de la información académica.

Metodología

Para el desarrollo del presente proyecto, se tiene como finalidad diseñar algunas piezas gráficas informativas orientadas a fortalecer con claridad las opciones de grado en los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria Remington, mediante la implementación en un curso autodirigido en la plataforma Moodle. Como punto de partida, se realizó el análisis del contenido del Acuerdo No. 05 y la identificación de las principales dificultades que presentan los estudiantes frente a la interpretación de esta información. Luego, se procedió al estudio de referentes visuales, así como la recolección de información mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, con la finalidad de fundamentar el desarrollo de la propuesta gráfica.

El proyecto se enmarca dentro de una investigación aplicada con enfoque mixto y alcance descriptivo–evaluativo, permitiendo no solo comprender la problemática y necesidad, sino también evaluar la efectividad de la solución planteada. Este proceso se construye a partir del análisis de los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección de información, siguiendo lineamientos metodológicos propios de la investigación científica (Hernández Sampieri et al., 2014), los cuales se describen a continuación.

Enfoque

El presente proyecto investigativo se desarrolla bajo un enfoque mixto, ya que integra técnicas cualitativas y cuantitativas con el propósito de comprender la problemática y evaluar la efectividad de la propuesta gráfica.

Desde el enfoque cualitativo, se busca identificar las percepciones y dificultades que presentan los estudiantes frente a las opciones de grado, a través de entrevistas con preguntas abiertas que permiten profundizar en sus experiencias dentro del entorno virtual. Desde el enfoque cuantitativo, se aplica un cuestionario a un grupo de estudiantes en el que se busca medir el nivel de comprensión de la información una vez diseñadas e implementadas las piezas gráficas, permitiendo analizar de forma más objetiva la pertinencia y efectividad de los recursos diseñados.

Tipo de investigación

Este proyecto se enmarca en una investigación aplicada con enfoque proyectual, con el propósito no solo de analizar una problemática, sino proponer una solución concreta a través del diseño de piezas gráficas informativas orientadas a mejorar la comprensión de las opciones de grado en estudiantes de la Facultad de Diseño.

Además, presenta un alcance descriptivo, en la medida en que permite identificar y caracterizar las dificultades que presentan los estudiantes frente a la interpretación de la información académica contenida en el Acuerdo No. 05. De igual forma, incorpora un componente evaluativo, ya que se analiza la efectividad de las piezas gráficas diseñadas mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos en la población de estudio.

Población y muestra

Como población a estudiar y sobre la cual se analizarán los resultados (Hernández Sampieri et al., 2010) está conformada por estudiantes del programa de Diseño Gráfico

Profesional de la Corporación Universitaria Remington de la modalidad virtual, quienes se encuentran cursando séptimo semestre.

Para el desarrollo del proyecto se trabajó con una muestra no probabilística de tipo intencional, seleccionada de acuerdo con la disponibilidad y pertinencia de los participantes frente al objeto de estudio.

En este sentido, la muestra se dividió en dos grupos:

- Muestra cualitativa: conformada por cinco (5) estudiantes que cursan séptimo semestre, a quienes se les aplicó una entrevista semiestructurada con el fin de identificar sus percepciones, dificultades y grado de certeza frente a las opciones de grado.
- Muestra cuantitativa: conformada por veinte (20) estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario con preguntas cerradas, orientado a evaluar la claridad de la información una vez implementadas las piezas gráficas dentro del curso.

La selección de la muestra permitió obtener información relevante tanto desde la experiencia del estudiante como desde la medición de la efectividad de la propuesta gráfica.

Instrumentos y técnicas de recolección de datos

Para el desarrollo del proyecto se emplearon las siguientes técnicas:

Entrevista (cualitativa)

Se realizó una entrevista semiestructurada a una muestra de cinco (5) estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional que cursan séptimo semestre.

El objetivo de esta técnica fue identificar:

- Nivel de conocimiento sobre las opciones de grado.
- Dificultades de comprensión.
- Percepción sobre la información disponible.

Las entrevistas se estructuraron mediante preguntas abiertas, permitiendo obtener información detallada sobre las experiencias de los estudiantes dentro del aula virtual.

Tabla 2: Guía de entrevista semiestructurada aplicada a estudiantes de Diseño

Gráfico

Nombre del estudiante:

Semestre que cursa:



1. ¿Qué entiende usted por opciones de grado dentro de su programa académico?

2. ¿Conoce cuáles son las opciones de grado que ofrece la facultad? ¿Cuáles recuerda?

3. ¿Tiene conocimiento sobre el momento en el que debe postularse a una opción de grado durante su proceso académico?

4. ¿Ha consultado el documento del Acuerdo No 05 sobre opciones de grado?

Si la respuesta es sí: ¿Cómo fue su experiencia al leerlo?

5. ¿Qué tan clara le parece la información que actualmente tiene la universidad sobre las opciones de grado?

6. ¿Qué dificultades ha tenido para comprender los requisitos, procesos o tiempos de las opciones de grado?

7. ¿Considera que el uso de piezas gráficas o recursos visuales facilitaría la comprensión de las opciones de grado? ¿Cómo?
8. ¿Qué tipo de información le gustaría encontrar de manera más clara sobre las opciones de grado?

Ovejero Gutiérrez, L (2026)

Cuestionario (cuantitativo)

Se aplicó un cuestionario a una muestra de veinte (20) estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional, para evaluar la efectividad de las piezas gráficas diseñadas.

El instrumento incluyó preguntas cerradas orientadas a:

- Medir el nivel de comprensión de la información.
- Evaluar la claridad de las piezas gráficas.
- Identificar si los estudiantes comprenden mejor las opciones de grado.

Los resultados obtenidos permitieron analizar el impacto de la propuesta en el proceso de percepción de la información.

Tabla 3: Evaluación de la comprensión de las opciones de grado mediante piezas gráficas

Nombre del estudiante:

Semestre que cursa:



1. ¿Antes de ver las piezas gráficas, entendía claramente las opciones de grado?

- Sí
- No

- Parcialmente

2. Después de revisar las piezas gráficas, ¿considera que comprende mejor las opciones de grado?

- Sí
- No
- Parcialmente

3. ¿Las piezas gráficas le permitieron entender los requisitos de cada opción de grado?

- Sí
- No
- Parcialmente

4. ¿La información presentada en las piezas gráficas le parece clara?

- Muy clara
- Clara
- Poco clara
- Confusa

5. ¿Las piezas gráficas le ayudaron a identificar las diferentes opciones de grado?

- Sí
- No

6. ¿Considera que el uso de elementos visuales (colores, íconos, diagramación) facilita la comprensión?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7. ¿Qué tan útil considera este tipo de recursos dentro de un curso en plataforma Moodle?

- Muy útil
 - Útil
 - Poco útil
-

-
- Nada útil

8. ¿Las piezas gráficas le permiten tomar una decisión más clara sobre su opción de grado?

- Sí
- No
- Aún no

9. ¿Recomendaría el uso de este tipo de recursos para otros estudiantes?

- Sí
 - No
-

Ovejero Gutiérrez, L (2026)

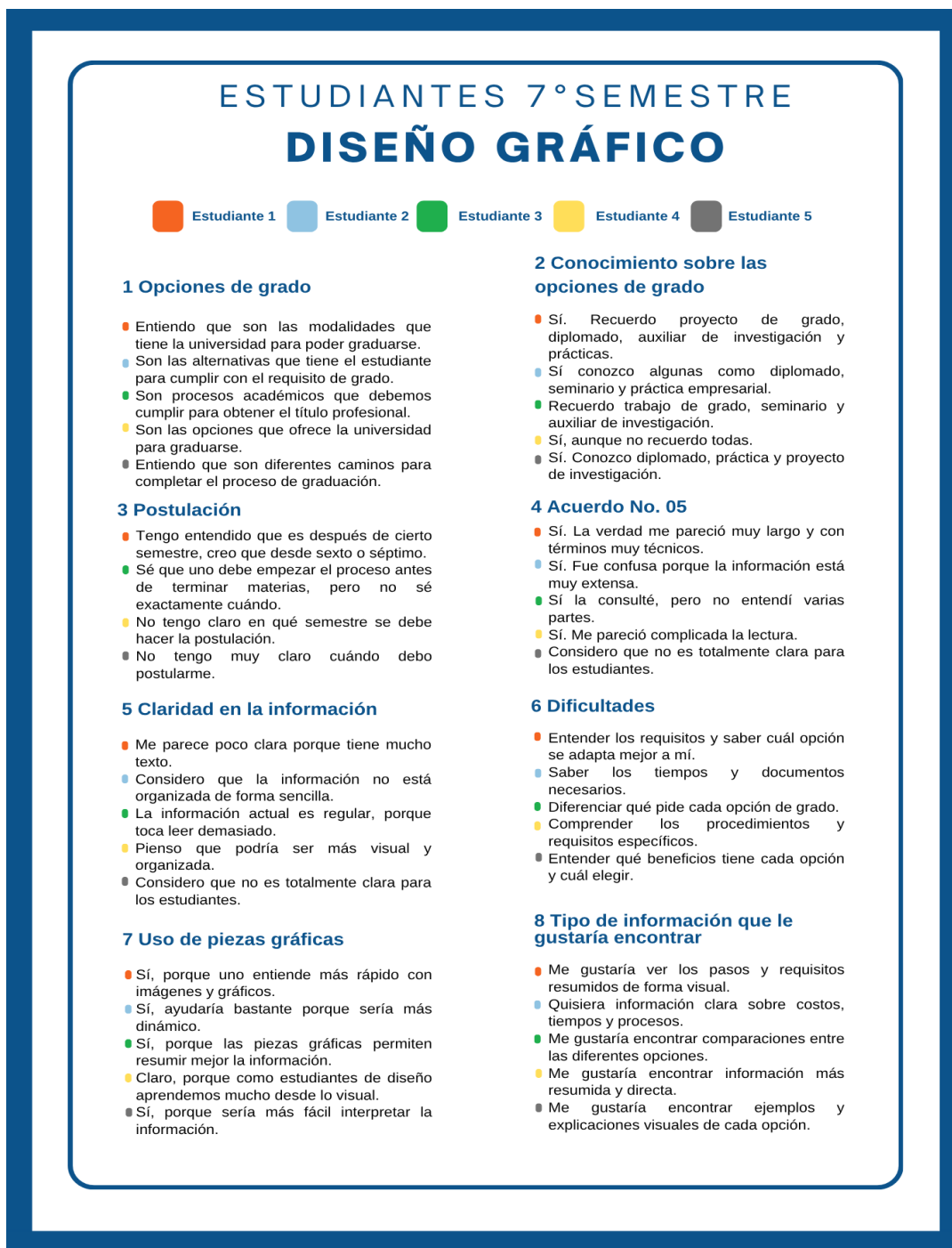
Enlace del cuestionario google forms:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeXIAUIIIUW1GAUd5SQf-4Muc-xiFwhPAjt-gZlGMVJmwIqw/viewform?usp=publish-editor>

Resultados y Discusión

A través de las entrevistas realizadas a los 5 estudiantes de séptimo semestre del programa de diseño gráfico se obtuvo lo siguiente:

Figura 7. Resultados de entrevistas realizadas a estudiantes de diseño gráfico

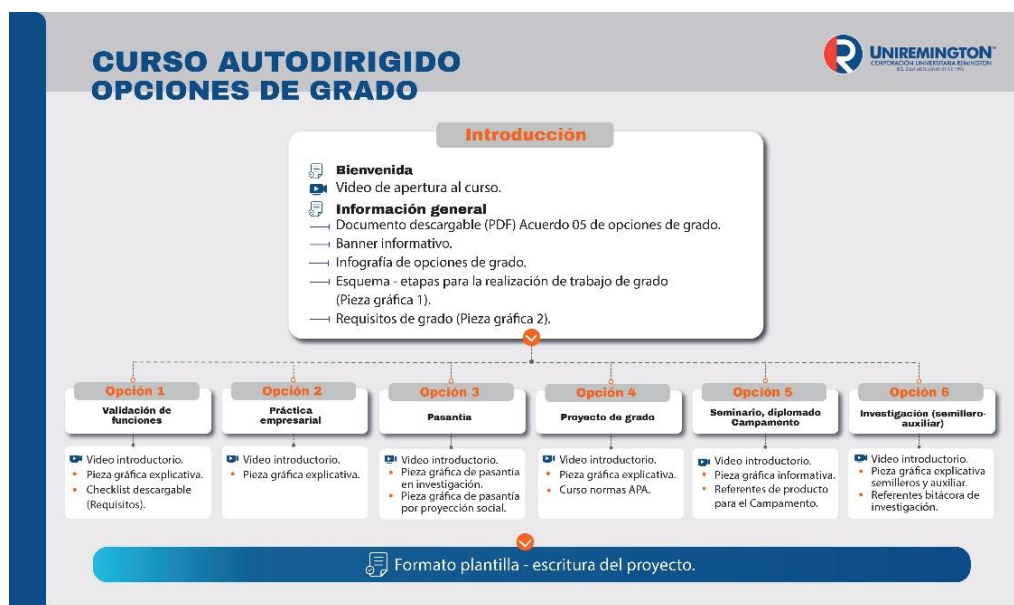


En base a los resultados obtenidos de dichas entrevistas, se observó que la mayoría de los entrevistados tienen una idea general sobre el concepto de opciones de grado, ya que al inicio de cada semestre la coordinadora Johanna Osorio envía la información correspondiente por el canal de comunicación de teams. Sin embargo, presentan dificultad para identificar los requisitos, tiempos y procesos detallados de cada modalidad. Los entrevistados manifiestan que, aunque conocen algunas opciones de grado como práctica empresarial, proyecto de grado, diplomado y seminario desconocen en cierta parte las demás opciones que brinda la facultad (práctica por validación de funciones, pasantía por proyección social, semillero de investigación, auxiliar en investigación y campamento) debido a que esta última es una opción que se ha venido implementado hace muy poco y no aparece en el texto normativo del acuerdo No. 05. Asimismo, los estudiantes indicaron que este acuerdo presenta exceso de contenido textual, muy técnico y poco visual, generando confusión en cuanto a los procedimientos y características de cada opción a elegir.

La totalidad de los estudiantes coincidieron en que el uso de piezas gráficas e infografías facilitaría significativamente la comprensión de la información, especialmente por tratarse de estudiantes pertenecientes del área de diseño, quienes manifiestan afinidad hacia los recursos visuales y dinámicos por ser su campo de estudio. Los resultados obtenidos permitieron identificar la necesidad de transformar la información normativa ya existente, en contenidos gráficos organizados, claros y accesibles dentro del entorno virtual a través de la plataforma Moodle.

Ahora bien, como resultado del proceso investigativo y del análisis de la información recopilada sobre las opciones de grado de la Facultad de Diseño a través de las entrevistas, se desarrolló una propuesta gráfica conformada por diferentes piezas visuales orientadas a mejorar la comprensión de los estudiantes frente a los requisitos, opciones y proceso de graduación. La primera pieza diseñada corresponde a la estructura general del curso autodirigido, donde se organiza la información en secciones específicas. Esta pieza permite identificar de manera positiva los contenidos principales del curso, como la bienvenida, el acceso al Acuerdo No. 05, la infografía general de opciones de grado, las etapas del proceso y los requisitos para graduarse. Además, presenta de manera resumida las seis principales opciones de grado con los recursos audiovisuales y gráficos que acompañan cada una.

Figura 8: Estructura general del curso autodirigido de opciones de grado



Ovejero Gutiérrez, L. (2026)

La segunda pieza gráfica corresponde a una convocatoria informativa sobre las opciones de grado, diseñada como banner de apertura del curso. En esta se sintetizan los requisitos principales para que los estudiantes puedan postularse, como contar con 104 créditos aprobados, 52 asignaturas aprobadas y ser estudiantes activos, además de las fechas de inscripción por cada semestre del año y el contacto institucional de la coordinadora de opciones de grado para ampliar la información. Dentro de la plataforma esta pieza gráfica tendrá una leve animación con el fin de que sea más dinámica e interactiva la información.

Figura 9: Banner de convocatoria para opciones de grado

Convocatoria
Opciones de Grado
Uniremington
Facultad de Diseño

¿Cuándo puedo postularme?
Si cumples con los siguientes requisitos:
✓ Tener **104 créditos aprobados**.
✓ Ser estudiante activo (estar cursando asignaturas).

📅 Fechas de postulación:
• Febrero.
• Junio.

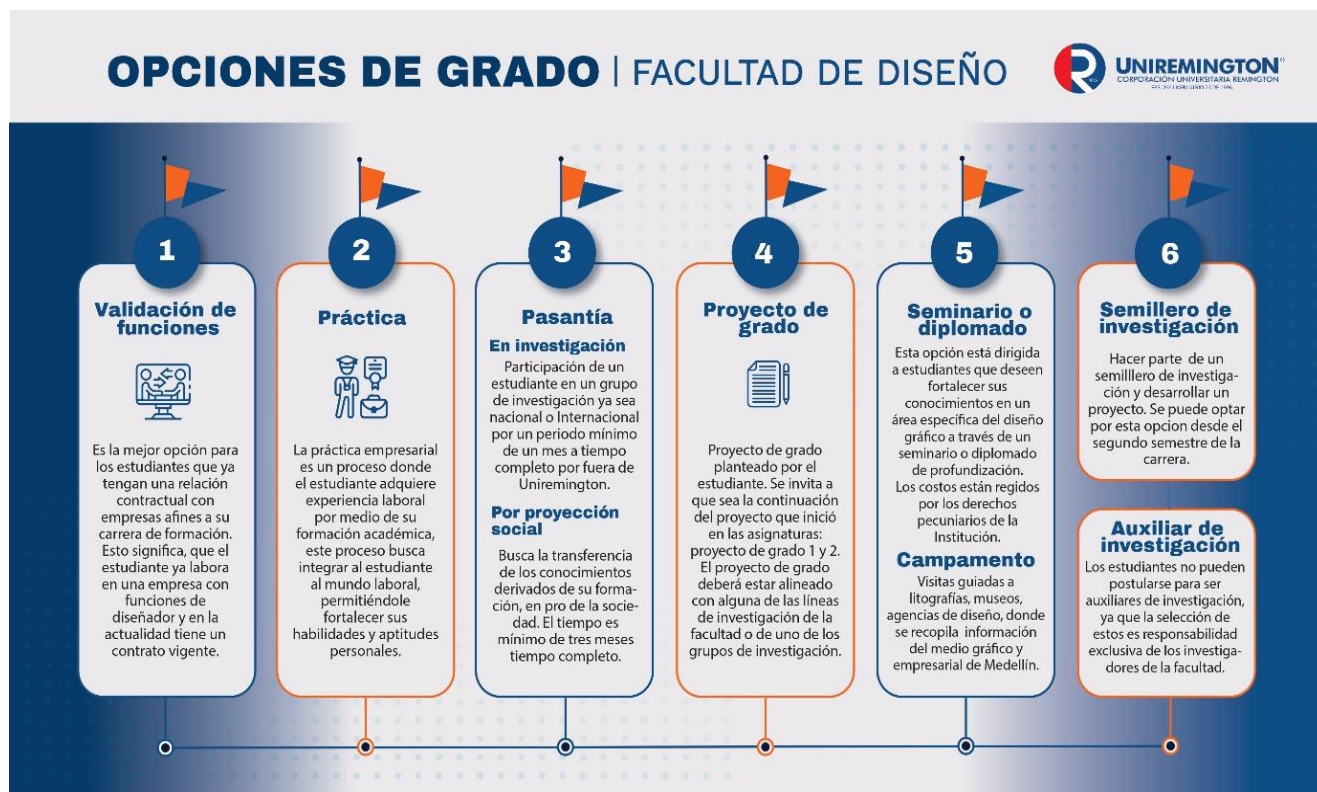
✉ Más información:
Comunicate con la coordinadora de práctica **Billy Johanna Osorio**:
billy.osorio@uniremington.edu.co

Ovejero Gutiérrez, L. (2026)

De igual forma, se diseñó una infografía general sobre las opciones de grado de la Facultad de Diseño, en la cual se presentan de manera visual y resumida las diferentes modalidades disponibles para los estudiantes. Esta pieza permitió simplificar la información contenida en el Acuerdo No. 05, facilitando la identificación de las características principales de cada opción de grado, sus alcances y las condiciones para

acceder a cada una de ellas y optar por la mejor opción de acuerdo a las comodidades del estudiante.

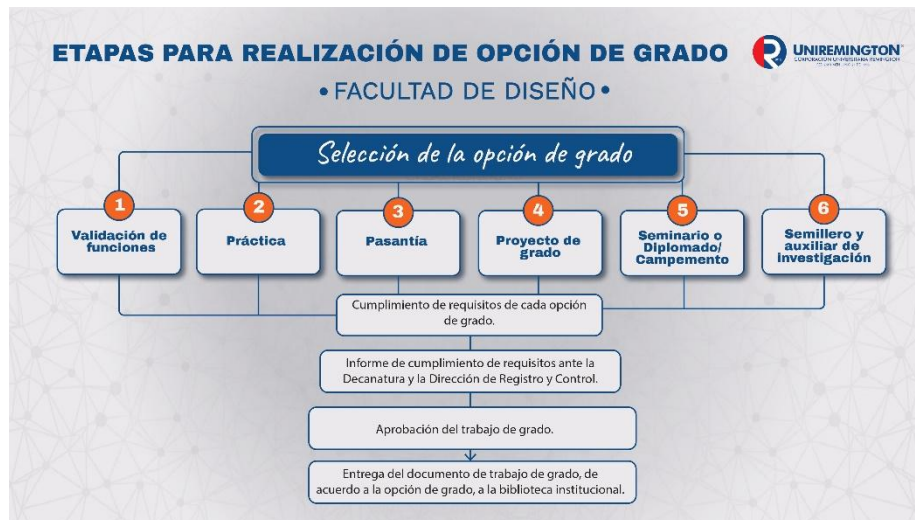
Figura 10: Infografía general de las opciones de grado de la Facultad de Diseño



Ovejero Gutiérrez, L. (2026)

Otra de las piezas diseñadas fue un esquema visual sobre las etapas para la realización de la opción de grado. Este diseño organiza de manera secuencial el proceso que debe seguir el estudiante desde la selección de la modalidad hasta la entrega final del documento y su aprobación institucional. Se considera una herramienta útil porque reduce la complejidad del proceso y permite comprenderlo de forma rápida y ordenada.

Figura 11: Etapas para la realización de la opción de grado



Ovejero Gutiérrez, L. (2026)

Finalmente, se desarrolló una pieza gráfica relacionada con los requisitos de grado, en la cual se resumen los cuatro aspectos fundamentales que deben cumplir los estudiantes para graduarse: Terminar y aprobar el plan de estudios, presentar las pruebas Saber Pro, cumplir con la opción de grado y realizar la prueba de inglés. Esta pieza busca orientar a los estudiantes frente a los requisitos institucionales de forma más clara y visual.

Figura 12: Requisitos de grado para estudiantes de la Facultad de Diseño



Ovejero Gutiérrez, L. (2026)

A continuación, se presenta una infografía con los resultados obtenidos del cuestionario cuantitativo en la cual participaron 20 estudiantes del programa de diseño gráfico, 2 de sexto semestre y 18 estudiantes de séptimo semestre inscritos al curso:

Figura 13: Resultados de la evaluación de piezas gráficas



Conclusiones

El desarrollo de este proyecto permitió concluir que existe una necesidad real de fortalecer la comunicación y orientación sobre las opciones de grado dentro de la Facultad de Diseño de Uniremington, ya que muchos estudiantes presentan dudas, desconocimiento o confusión frente a los requisitos, tiempos, procesos y opciones existentes. Aunque la Universidad cuenta con el Acuerdo No. 05 como documento oficial, se evidenció que su contenido puede resultar extenso y complejo para algunos estudiantes, especialmente cuando deben consultar la información de manera autónoma y autodirigida.

A partir de esta problemática, se logró demostrar que el diseño gráfico junto con los recursos visuales cumple una función importante dentro de los procesos educativos, ya que permiten simplificar la información textual, organizar contenidos y facilitar la apropiación de temas institucionales. Las piezas gráficas elaboradas durante este proyecto permitieron presentar las opciones de grado, los requisitos y las etapas del proceso de forma entendible, dinámica y accesible para los estudiantes.

Además, el uso de infografías, banners, esquemas y recursos visuales dentro de un curso autodirigido puede contribuir significativamente a disminuir dudas frecuentes, consultas repetitivas, mala elección o errores durante el proceso de postulación y desarrollo de las opciones de grado. Esto puede favorecer la autonomía de los estudiantes y mejorar su experiencia dentro de la plataforma virtual.

Por otra parte, esta opción de grado representó una experiencia enriquecedora y flexible, permitiendo aplicar conocimientos de diseño gráfico dentro de un contexto académico e investigativo. A través del desarrollo de las piezas gráficas fue posible plasmar una identidad visual propia, integrar creatividad, organización y comunicación visual, aplicar lo aprendido en el proceso formativo y al mismo tiempo aportar una solución útil para otros estudiantes de la Facultad de Diseño.

Finalmente, este proyecto deja abierta la posibilidad de que futuros auxiliares de investigación continúen fortaleciendo el curso autodirigido mediante la creación de nuevos recursos gráficos, diseño de piezas individuales por cada una de las opciones de grado, actualización de la información sobre las opciones que son de pago: diplomado, seminario y campamento. Al igual, es importante seguir implementando la reunión semestral con la coordinadora Johana y a la vez fortalecer la información a través del canal de comunicaciones de la facultad por teams. Estas propuestas podrían contribuir a que el curso sea más completo y dinámico , fortaleciendo así la experiencia de los estudiantes frente al proceso de grado.

Referencias

- Feicán-Zumba, T. V., García-Herrera, D. G., & Erazo-Álvarez, C. A. (2021). Recursos audiovisuales para la enseñanza de lectoescritura. *Episteme Koinonia*, 4(8), 247–264. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1355>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. <https://doi.org/10.1207/s15516709cog12024>
- Sustainability. (2024). Digital learning and visual communication in higher education. *Sustainability Journal*. <https://www.mdpi.com/journal/sustainability>
- Cabero Almenara, J. (2007). *Tecnología educativa*. McGraw-Hill.
- Area Moreira, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa. Universidad de La Laguna. https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/1105/mod_resource/content/1/tema1.pdf
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1). https://www.researchgate.net/publication/232242439_Innovacion_docente_y_uso_de_las_TIC_en_la_ensenanza_universitaria

Knowles, M. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Cambridge Adult Education.

Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33.
<https://doi.org/10.1177/074171369704800103>

Moodle. (s. f.). *About Moodle*.
<https://moodle.org/about/>

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>

Mayer, R. E. (s. f.). *Teoría del aprendizaje multimedia*. En *Recursos constructivistas basados en videos para aprendizaje en química y biología*. Recuperado de <https://recursosparaeducacion.weebly.com/teoriacutea-de-mayer.html>
<https://revistas.sena.edu.co/index.php/ricga/article/view/3956>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010).

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

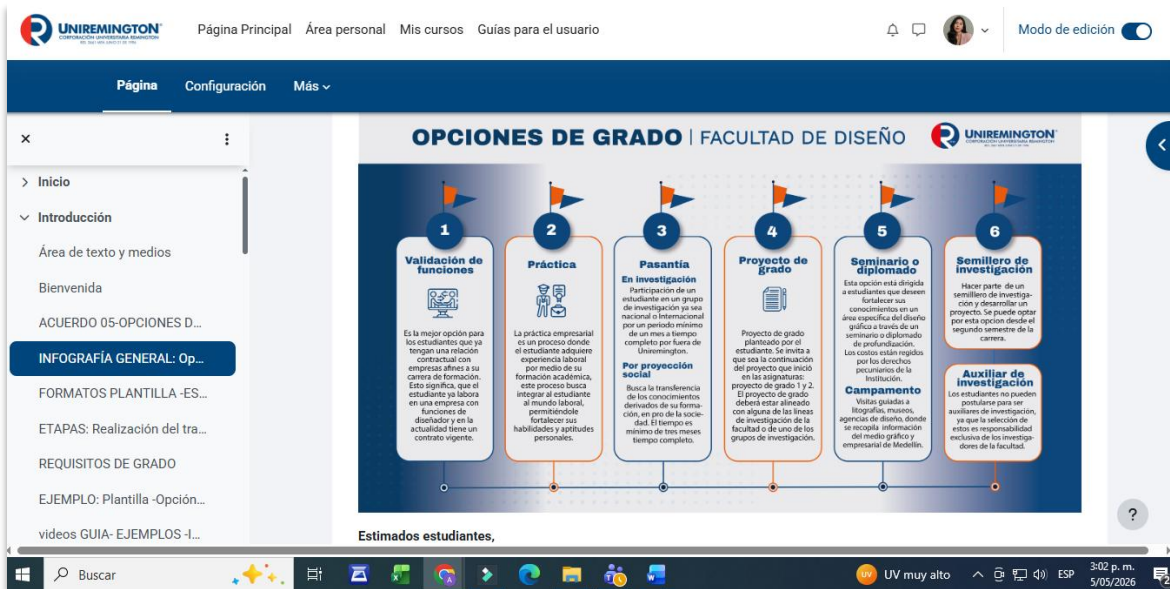
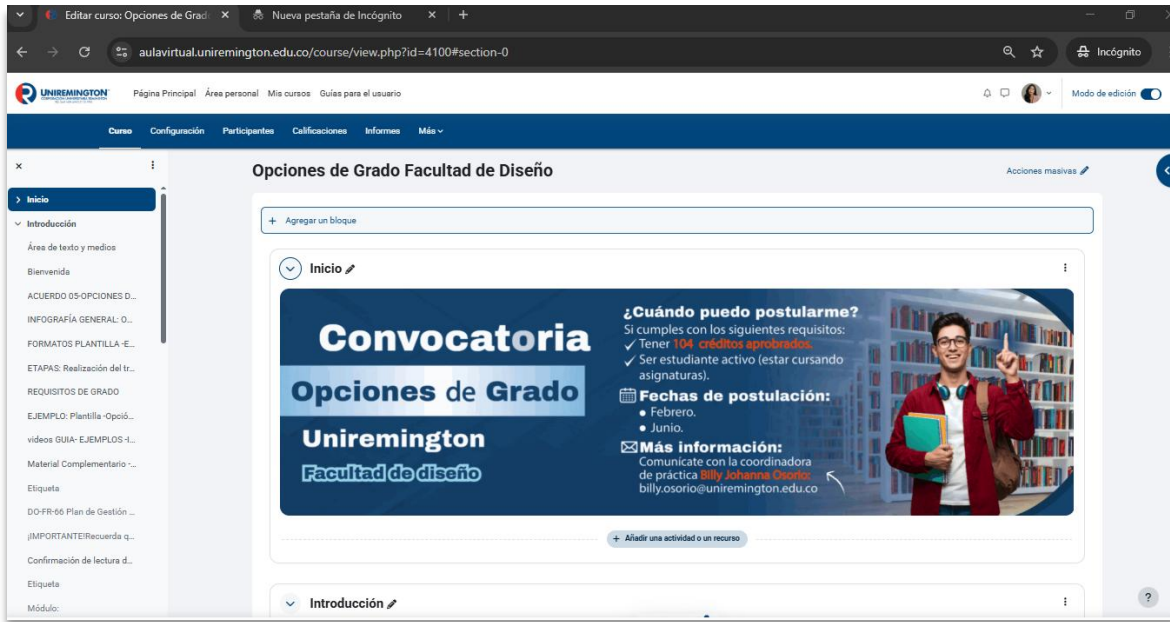
Anexos**Anexo A – Modelo entrevista estudiantes del programa de diseño****ENTREVISTA**

Estudiantes de la facultad de diseño

Nombre del estudiante: _____**Semestre que cursa:** _____

1. ¿Qué entiende usted por opciones de grado dentro de su programa académico?
2. ¿Conoce cuáles son las opciones de grado que ofrece la facultad?
¿Cuáles recuerda?
3. ¿Tiene conocimiento sobre el momento en el que debe postularse a una opción de grado durante su proceso académico?
4. ¿Ha consultado el documento del Acuerdo No? 05 sobre opciones de grado? Si la respuesta es sí: ¿Cómo fue su experiencia al leerlo?
5. ¿Qué tan clara le parece la información que actualmente tiene la universidad sobre las opciones de grado?
6. ¿Qué dificultades ha tenido para comprender los requisitos, procesos o tiempos de las opciones de grado?
7. ¿Considera que el uso de piezas gráficas o recursos visuales facilitarían la comprensión de las opciones de grado? ¿Cómo?
8. ¿Qué tipo de información le gustaría encontrar de manera más clara sobre las opciones de grado?

Anexo B – Evidencias de la publicación de recursos audiovisuales en la Plataforma institucional



UNIREMINGTON | Página Principal | Área personal | Mis cursos | Guías para el usuario | Modo de edición

Página Configuración Más

• FACULTAD DE DISEÑO •

Selección de la opción de grado

Estimados estudiantes,
En la siguiente infografía se evidencian las **etapas** para la realización del trabajo de grado, aplicables a cualquiera de las opciones presentadas. Estas orientan de manera clara el proceso que deben seguir para culminar satisfactoriamente su trabajo de grado.

UNIREMINGTON | Página Principal | Área personal | Mis cursos | Guías para el usuario | Modo de edición

Página Configuración Más

REQUISITOS DE GRADO

Facultad de diseño

Terminar plan de estudios
El estudiante debe completar la totalidad de las asignaturas establecidas en el plan de estudios, verificando que se hayan aprobado los 144 créditos y las 52 asignaturas correspondientes.

Presentar pruebas Saber Pro
Postulación y revisión por parte del estudiante. Las pruebas SABER PRO son un examen de Estado estandarizado que evalúa la calidad de la educación superior en Colombia. Este examen, administrado por el ICFES, mide el desarrollo de competencias generales y específicas en estudiantes que están próximos a graduarse.

Realizar prueba de Inglés
Evaluación diagnóstica que se envía a los estudiantes después de postularse a grados, esta prueba no se reprobata, es de medición.

Opciones de grado
Modalidad seleccionada por el estudiante conforme al Acuerdo No. 05, para dar cumplimiento al requisito de grado establecido por la Institución Universitaria Remington.

Estimados estudiantes.

UNIREMINGTON | Página Principal | Área personal | Mis cursos | Guías para el usuario | Modo de edición

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más

Bienvenida


Inicio

Introducción

- Área de texto y medios
- Bienvenida
- ACUERDO 05-OPCIONES D...
- INFOGRAFÍA GENERAL: Op...
- FORMATOS PLANTILLA -E...
- ETAPAS: Realización del tra...
- REQUISITOS DE GRADO
- EJEMPLO: Plantilla -Opción...
- videos GUIA- EJEMPLOS -I...
- Material Complementario ...

Anexo C – Evidencia de la encuesta diseñada en Google forms

Preguntas Respuestas 20 Configuración



Proyecto de investigación: Uso de recursos audiovisuales como estrategia de apoyo al aprendizaje autónomo en cursos autodirigidos

Antes de iniciar este formulario, se agradece su participación.
La presente encuesta tiene como propósito evaluar la efectividad de las piezas gráficas diseñadas para la comprensión de las opciones de grado en los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional. Asimismo, busca identificar el nivel de claridad, utilidad y comprensión de la información presentada a través de estos recursos dentro del entorno virtual de aprendizaje. La información suministrada será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Nombre

Texto de respuesta corta

Semestre que cursa *

Sexto semestre.

Séptimo semestre

1. ¿Antes de ver las piezas gráficas, entendía claramente las opciones de grado? *

Si.

No.

Parcialmente.