

USO DE RECURSOS AUDIVISUALES COMO ESTRATEGIA DE APOYO AL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN **CURSOS AUTODIRIGIDOS**

Observatorio de cultura visual

AUXILIAR DE INVESTIGACIÓN
Liliana Ovejero Gutiérrez

2026





ÍNDICE



01		Planteamiento del problema	4
02		Justificación	5
03		Piezas gráficas	6
		Pieza gráfica 1 : Convocatoria	6
		Pieza gráfica 2 : Opciones de grado	7
		Pieza gráfica 3 : Requisitos de grado	8
		Pieza gráfica 4: Etapas para la realización de opción de grado	9
04		Conclusiones	10

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria Remington, la elección y desarrollo de la opción de grado es un requisito indispensable para obtener el título profesional. Aunque la institución cuenta con el Acuerdo No. 05 como documento oficial que regula este proceso, los estudiantes presentan dificultades para comprender las diferentes opciones de grado, sus requisitos y procedimientos debido a que la información es extensa, técnica y de carácter normativo. Además, el acuerdo se encuentra desactualizado, ya que actualmente existen nuevas opciones de grado de carácter pago, disponibles para estudiantes activos e inactivos.

Además, los recursos disponibles en la plataforma Moodle no presentan la información de manera visual, lo que dificulta su comprensión en una comunidad académica enfocada en la comunicación gráfica. Esta situación genera dudas frecuentes, decisiones inadecuadas sobre la opción de grado y retrasos en los procesos de graduación.

Por ello, surge la necesidad de diseñar recursos audiovisuales que transformen la información institucional en un lenguaje visual, claro y accesible, facilitando su comprensión dentro de un entorno virtual autodirigido.

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?



2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, la educación superior atraviesa un proceso de transformación impulsado por las tecnologías digitales, las cuales han modificado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento. En este contexto, los recursos audiovisuales y multimediales se han consolidado como herramientas fundamentales, ya que no solo incrementan el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también favorecen un aprendizaje más significativo al integrar elementos visuales, sonoros e interactivos en la presentación de la información (Mayer, 2020). Además de la disponibilidad de los contenidos, la manera en que estos son estructurados, organizados y presentados influye de forma directa en la comprensión, retención y apropiación del conocimiento. Desde esta perspectiva, el diseño gráfico desempeña un papel fundamental como mediador pedagógico, especialmente en ambientes de aprendizaje autónomo, donde los estudiantes dependen en gran medida de los recursos educativos para orientar su proceso formativo (Mayer, 2009).

La relevancia de este proyecto radica en ofrecer una solución desde el diseño gráfico a una necesidad académica identificada en el programa. Mediante la transformación de información normativa en recursos visuales, se busca facilitar la comprensión de las opciones de grado, permitiendo que los estudiantes accedan a la información de forma más clara, organizada y comprensible. De esta manera, se pretende disminuir la carga cognitiva que implica interpretar documentos extensos y favorecer un aprendizaje más eficiente en entornos virtuales (Sweller, 1988).

Desde el ámbito institucional, el proyecto beneficiará a los estudiantes del programa de Diseño Gráfico Profesional de la Corporación Universitaria Remington al proporcionarles materiales visuales acordes con su perfil académico y sus necesidades de aprendizaje. Asimismo, contribuirá a optimizar los procesos de orientación por parte de los docentes, reduciendo las consultas frecuentes relacionadas con las opciones de grado y mejorando la gestión de la información académica.

Finalmente, este trabajo fortalece el papel del diseño gráfico como una disciplina orientada a la comunicación efectiva del conocimiento, demostrando que su función trasciende lo estético para convertirse en una herramienta que facilita el aprendizaje. La elaboración de infografías y piezas gráficas informativas evidencia cómo el diseño permite transformar información compleja en contenidos visuales claros, accesibles y comprensibles.

3. PIEZAS GRÁFICAS: CONVOCATORIA

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:
Comunícate con la coordinadora de práctica **Billy Johanna Osorio**:
billy.osorio@uniremington.edu.co



Esta 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 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.

PIEZA GRÁFICA 2: OPCIONES DE GRADO



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.



PIEZAS GRÁFICA 3: REQUISITOS DE GRADO



Se diseñó 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.

PIEZA GRÁFICA 4: ETAPAS PARA LA REALIZACIÓN DE OPCION DE GRADO



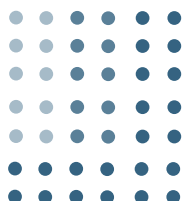
Otra de las piezas diseñadas fue un esquema visual sobre las etapas para la realización de la opción de grado. Este diseño organiza de manera secuencial el proceso que debe seguir el estudiante desde la selección de la modalidad hasta la entrega final del documento y su aprobación institucional. Se considera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



4. CONCLUSIONES



- ✓ El desarrollo del proyecto permitió identificar la importancia de mejorar la comunicación sobre las opciones de grado en la Facultad de Diseño de Uniremington. Se evidenció que muchos estudiantes presentan dudas sobre los requisitos, procedimientos y modalidades disponibles, por lo que es necesario contar con recursos que faciliten el acceso a esta información.
- ✓ Las piezas gráficas elaboradas demostraron que el diseño gráfico es una herramienta eficaz para comunicar información académica de manera clara, organizada y visualmente atractiva. La organización de los contenidos permitió que los estudiantes comprendieran con mayor facilidad los aspectos relacionados con su proceso de grado.
- ✓ La implementación de infografías y otros recursos gráficos favorece el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ya que facilita la comprensión de la información, reduce las dudas frecuentes y orienta de forma más efectiva durante el proceso de selección y desarrollo de las opciones de grado.
- ✓ Este proyecto representó una oportunidad para aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación en Diseño Gráfico, integrando principios de comunicación visual, creatividad y organización de la información. Además, permitió desarrollar materiales que aportan valor a la comunidad académica.
- ✓ Como resultado de este trabajo, se recomienda continuar actualizando las piezas gráficas y fortalecer los canales de comunicación de la Facultad para mantener informados a los estudiantes. Asimismo, se propone seguir enriqueciendo el curso autodirigido con nuevos recursos visuales que contribuyan a mejorar la experiencia durante el proceso de grado.





2026

CARTILLA DE INVESTIGACIÓN

