

Una revisión sobre las estrategias pedagógicas en el diseño gráfico en la enseñanza del programa de ilustración digital

A review on the pedagogical strategies in graphic design in the teaching of the digital illustration program

Estefany Alejandra López Rivera¹

Jessica Natalia Prieto Lara²

Angie Lorena Méndez Rincón³

¹ Estudiante de cuarto semestre: Corporación Unificada Nacional De Educación Superior CUN, estefany.lopezr@cun.edu.co

² Estudiante de cuarto semestre: Corporación Unificada Nacional De Educación Superior CUN, jessica.prietol@cun.edu.co

³ Estudiante de cuarto semestre: Corporación Unificada Nacional De Educación Superior CUN, angie.mendez@cun.edu.co

Resumen

Este artículo tiene como objetivo comprender y revisar los conceptos de diseño gráfico para estrategias pedagógicas respecto a las aplicaciones de adobe específicamente en illustrator, esto para los estudiantes que entran al mundo del diseño, teniendo en cuenta nuestra metodología empleada van encarrilada a lo teórico-descriptivo, por lo tanto, es un método cualitativo. Uno de los problemas más constantes es el proceso de instalación y el manejo de las herramientas, por ello se diagnosticó la situación actual y así brindarles el apoyo, también determinando las necesidades de los estudiantes al momento de la utilización de dicha aplicación con el propósito de disminuir dudas para brindar información y conceptos básicos para así fomentar nuevas estrategias pedagógicas ya que esta aplicación es base para la carrera de diseño gráfico.

Palabras clave: Adobe illustrator, Comunicación visual, Enseñanza, Diseño gráfico, Estudiantes, Estrategias pedagógicas.

Abstract

This article aims to understand and review the concepts of graphic design for pedagogical strategies regarding adobe applications specifically in illustrator, this for students who enter the world of design, taking into account our methodology used, they are on track to the theoretical-descriptive, therefore it is a qualitative method. One of the most constant problems is the installation process and the handling of the tools, for this reason the current situation was diagnosed and thus provide support, also determining the needs of the students at the time of using said application for the purpose of reduce doubts to provide information and basic concepts in order to promote new pedagogical strategies since this application is the basis for a career in graphic design.

Keywords: Adobe illustrator, Visual communication, Teaching, Graphic design, Students, Pedagogical strategies.

Introducción

Este artículo tiene como propósito analizar el aprendizaje en una de las aplicaciones más importantes que es Adobe Illustrator en los estudiantes de la carrera de diseño gráfico que inician a experimentar y explorar las herramientas básicas, pero es muy frecuente que no todos saben de la existencia y el manejo de esta aplicación, ya sea por no tener mucha información de los procesos que se verán en la carrera, por lo tanto no hay un nivel de igualdad en el aprendizaje, puesto que es muy importante profundizar y orientarse en soportes digitales por medio de estrategias de comunicación visual, generando así un apoyo para la comprensión de una manera dinámica como las formas, colores, imágenes dinámicas y tipografías a la hora de diagramar, diseñar y/o ilustrar será mucho más fácil. También una de las cosas que se ve reflejado es saber el lugar donde se puede descargar, también los tipos de descarga como (instalador y portable) y para ello se necesita saber un poco de programación, es decir que la mayoría se les dificulta poder hacer dicho proceso en sus dispositivos para desarrollar sus actividades e ideas con creatividad, por eso la importancia y el apoyo de los profesores al momento de explicar el funcionamiento de dicha aplicación. Debido a esta problemática nuestra solución es diseñar un manual de instrucciones para así fortalecer el apoyo de aprendizajes y dar solución a dudas fácilmente.

Metodología

Esta investigación recolecta y analiza datos para así clasificarlos en base a nuestra investigación, estos van encarrilados a lo teórico-descriptivo por lo tanto es un método cualitativo, el cual involucra documentos tales como tesis, revistas, artículos, trabajo de grado, proyectos, documentos, etc...los cuales vamos a examinar, interpretar para así obtener mejores datos en nuestra investigación (Norero, 2018) teniendo en cuenta de donde sustraemos la información pues estas fuentes de alta confiabilidad son: google scholar y scielo dado que estos también hace parte de los criterios de búsqueda estos enfocados en nuestro tema de investigación con temas relacionados como: pedagogía, diseño, accesibilidad, soluciones, adobe illustrator, estudiantes; estas fueron acopladas para generar la búsqueda de nuestro artículos que fueron 25 de los cuales 9 tesis, 4 revistas, 2 artículos, 2 investigaciones, 2 documentos, 1 proyecto y 5 trabajo de grado. Teniendo como base esta información estas se cotejan para así generar conclusiones y una relación con nuestro proyecto para así justificarlo mediante estos.

Autor y fecha de publicación	Tipo de fuente	Título de referente	Categorías
(Noviembre del 2018) Baldeón Godoy, Cliford Leonardo García Morán, Jherson Andrés	TESIS	Los medios impresos y digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los programas de adobe dirigido a los estudiantes de primero y segundo semestre de la carrera de diseño gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ● Audiovisual ● Habilidades técnicas ● Cuantitativo ● Muestra probabilística
(6 de Enero del 2016) Nájera Méndez, Kevin Bolívar	TESIS	El aprendizaje del diseño vectorial y herramientas avanzadas de Illustrator en los estudiantes del tercer semestre de la carrera de diseño gráfico de la universidad de Guayaquil	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño vectorial ● Illustrator ● Manual ● Carrera de diseño gráfico
(17 de Febrero del 2016) Cañarte Miranda, Carlos Josué	TESIS	Los programas utilizados en Diseño Gráfico, Photoshop e Illustrator y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la especialización en informática de la unidad educativa fiscal General Eloy Alfaro Delgado del cantón Durán 2015 - 2016	<ul style="list-style-type: none"> ● Manual virtual ● Diseño gráfico ● Técnicas ● Informática ● Influencia
(Noviembre del 2018) Espinoza Astudillo, Narcisa Janeth	TESIS	La comunicación visual y su y su influencia en el rediseño de la identidad visual corporativa de la carrera de Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ● Imagen corporativa ● Logotipo ● Comunicación visual ● Diseño gráfico ● Identidad visual

Toala Ochoa, Ronnie Antonio			
(Noviembre del 2016) Guerra, Sthephanie Izquierdo, María G.	TESIS	Guía digital sobre Adobe Illustrator dirigida a los estudiantes de Administración de empresas de diseño. Universidad Nueva Esparta, Municipio El Hatillo	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño ● Comunicación visual ● manejo de illustrator
(2018) Díaz Lizarazo, Claudia Morales Dimarco Juan Rojas Ketty Alexandra	TESIS	Desarrollo e implementación de un aula virtual de aprendizaje, creación de una aplicación de realidad aumentada y uso del software Geómetra, como estrategias de enseñanza y aprendizaje para la asignatura Geometría Descriptiva en la Universidad Industrial de Santander.	<ul style="list-style-type: none"> ● Geometría descriptiva ● realidad aumentada ● Geómetra ● aula virtual ● TIC.
(17 de Febrero del 2016) Cañarte Miranda, Carlos Josué	TESIS	Los programas utilizados en Diseño Gráfico, Photoshop e Illustrator y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la especialización en informática de la unidad educativa fiscal General Eloy	<ul style="list-style-type: none"> ● Virtual ● Diseño gráfico ● Técnicas ● Informática ● Influencia

		Alfaro Delgado del cantón Durán 2015 - 2016	
(7 de Enero del 2016) Castillo Cordero, Carolina Clemencia	TESIS	El diseño gráfico como medio de comunicación visual y opción laboral en los bachilleres del colegio Julio María Matovelle de la ciudad de Guayaquil	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño ● los beneficios del diseño gráfico en la comunicación visual ● El área profesional
(Enero del 2017) Figueroa miranda, Aaron andrés	TESIS	Sistemas multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer semestre de la carrera de diseño gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño gráfico ● Multimedia ● Desarrollo ● Tecnológico
(1 de enero hasta julio del 2007) Juan Abanto Vargas, Oscar López Regalado	REVISTA	Software Adobe illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> ● Software ● Adobe Illustrator ● Creatividad ● Estudiantes
(2005) Marta González Arechabaleta	REVISTA	Cómo desarrollar contenidos para la formación online basados en objetos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollos de contenidos ● formación online ● objetos de aprendizaje

(28 de Diciembre del 2018) Mario Jahir Chávez Berbeo	REVISTA	Estrategias pedagógicas de procesos en salud: la reanimación cardiopulmonar básica mediante un ambiente virtual de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ● Educación virtual ● Salud ● Método multimedia ● Estrategia de aprendizaje
(1889) María Luisa Eslava G.	REVISTA	El diseño gráfico de ambientes de aprendizaje apoyado por nuevas tecnologías	<ul style="list-style-type: none"> ● Proceso ● Enseñanza ● Aprendizaje ● Tecnologías de información. ● Comunicación (Tics) ● Diseño gráfico
(2009) Pontis, Sheila	ARTÍCULO	El término investigación es comúnmente utilizado en el ámbito de las ciencias experimentales, mientras que, en el ámbito de las disciplinas artísticas, como el diseño gráfico, su significado es casi desconocido. sin embargo, desde hace por lo menos 20 años, se ha estado generando un creciente interés por la práctica académica del diseño gráfico, que se evidencia, por ejemplo, en el análisis de los procesos de diseño	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación ● Diseño gráfico ● Proceso de diseño ● Actividad proyectual ● Metodologías
(2019) Carla Blancafort , Judith González y Ornela Sisti	ARTÍCULO	El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales	<ul style="list-style-type: none"> ● Teorías del aprendizaje. ● Constructivismo. ● E-learning.

			<ul style="list-style-type: none"> ● Gamificación. ● Educación. ● Permanente.
(2020) Cepeda Castillo, Oswaldo Sigifredo Roman Ruiz, Jaime Arturo	INVESTIGACIÓN	Uso del software adobe illustrator cc 2017 y el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura gráfica vectorial digital del ciclo i, de la carrera de diseño gráfico de un instituto privado, lima centro-2018	<ul style="list-style-type: none"> ● Rendimiento académico ● Diseño gráfico por computadora ● Editor de gráficos vectoriales
(2020) Montaluisa Vivas, Ángel Eduardo Mejía Calle, Andrés Eduardo	INVESTIGACIÓN	Aplicación de las herramientas de Adobe Illustrator en la elaboración de recursos multimedia para la enseñanza de Matemática y Física a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Matemática y Física, el periodo junio 2020 - septiembre 2020, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador, Quito - Ecuador	<ul style="list-style-type: none"> ● Adobe illustrator ● Recursos multimedia ● Enseñanza matemática ● Física
(2006) Bejarano Pinto, Enrique Nicolás	DOCUMENTO	Sistematización de experiencias sistematización	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación móvil ● Optimización ● Plantillas ● Tiendas móviles ● Asociados ● App ● Identidad de marca ● Identidad

			corporativa.
(10 de Febrero del 2020) Murillo Rosado, Jordania Tinitana Jumbo, Lidia Enit	DOCUMENTO	Las Tecnologías de Información y de la Comunicación, y el Impacto que Generan en el Aprendizaje del Diseño Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje ● Diseño ● Educación ● Tecnología ● Tic
(18 de enero del 2018) Orellana Sánchez, Nadia	PROYECTO	Diseño gráfico y su incidencia en la elaboración de material didáctico como recurso de aprendizaje para los estudiantes de tercer año básico en la escuela de educación básica.	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía didáctica ● Aprendizaje ● Matemáticas ● Niños
(2016) orozco Salinas, Oscar Eduardo; Solano Santacoloma, María Luisa	TRABAJO DE GRADO	Multimedia de carácter formativo acerca de los principios básicos de illustrator para la comunidad sorda que sabe leer	<ul style="list-style-type: none"> ● Multimedia interactiva ● Sordos - Medios de comunicación ● Enseñanza con ayuda de computadores ● Adobe Illustrator (Programas para computador)
(2018) Gamba Pardo, Christian Camilo	TRABAJO DE GRADO	Comprensión de prácticas pedagógicas de los docentes del programa de diseño gráfico de la Universidad Piloto de Colombia en relación a construcciones coloniales e identidad de género	<ul style="list-style-type: none"> ● Sociedad ● Programa ● Formación ● Pedagógicas ● Desarrollo
(2020)	TRABAJO DE GRADO	Estrategias pedagógicas utilizando las TIC para el desarrollo de	<ul style="list-style-type: none"> ● Métodos de enseñanza

<p>Fonseca Barrera, Cristian Camilo</p>		<p>competencias en programación de aplicaciones móviles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pedagogía ● Innovaciones educativas - Enseñanza ● Tecnología educativa ● Aplicaciones móviles ● Maestría en TIC Aplicadas a las Ciencias de la Educación - Tesis y Disertaciones académicas ● Programación ● Estrategias pedagógicas ● Apps ● Competencias en programación
<p>(2021) Reyes Montesinos, Edgar Gustavo Castro Zamora, Manuel Polivio</p>	<p>TRABAJO DE GRADO</p>	<p>Diseño gráfico de una aplicación para el control y concientización del uso excesivo de dispositivos móviles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación móvil ● Uso de dispositivo móvil ● Exceso de uso ● Diseño de personaje ● Tiempo en pantalla
<p>(2018) Díaz Quiñónez, José Antonio Aparicio Rodríguez, Carlos Andrés</p>	<p>TRABAJO DE GRADO</p>	<p>Aprendizaje visual: diseño de un objeto virtual de aprendizaje para facilitar la comunicación visual de ideas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Visual ● Comunicación ● Presentaciones Digitales ● Objeto Virtual de Aprendizaje OVA ● Exelearning

Tabla 1: Instrumento del estado del arte del proyecto. Elaboración propia 2021

Fundamento teórico

Concepto illustrator

Es un programa de Adobe que hace parte del catálogo de la empresa de Adobe, las aplicaciones informáticas principalmente diseñadas al diseño gráfico, la cual sirve para Gráficos vectoriales; como lo son dibujos e ilustraciones basados en puntos que se unen a través de líneas y Mapa de bits; que se realiza en una retícula ortogonal. Este programa tiene 25 años y es un referente en el mundo del diseño, con el fin de llegar a conocer el origen y concepto de diseño vectorial en los programas que se utilizan para desarrollo del conocimiento de las herramientas de Illustrator, como base dentro de la carrera de diseño gráfico con el fin de obtener una mejor calidad de enseñanza, ya que esta no alcanza para dar a conocer todas sus funciones. (Nájera, 2016) por ello es importante conocer y orientar de una manera entendible para desarrollar los trabajos que se realizarán. Las investigaciones principalmente determinar la relación positiva muy fuerte entre el uso del software y el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura de Gráfica vectorial, con la seguridad que al presentar sus trabajos, con algunas proyecciones al respecto, que ayudará como fundamento para los demás estudios y se encuentra motivación por haber investigado el rendimiento académico de los estudiantes en la carrera de diseño.(Castillo y Ruiz, 2020) y como también puede afectar más adelante en su proceso de formación si no se toman espacios para el uso de dispositivos móviles, ya que han aumentado en los últimos años por su utilidad, pero también ha provocado que la salud de los usuarios se vea afectada.(Castro, 2021).

Este programa es descargado como portable en páginas gratis por estudiantes que no tiene acceso a este y tiene un precio original en la suite de Creative Cloud de \$76.000 pesos colombianos al mes. Es necesario para los diseñadores ya que gracias a sus herramientas se puede elaborar cualquier tipo de gráficos, ilustración, maquetas, logotipos que desea la persona y/o estudiante para fortalecer su creatividad. El objetivo de analizar la investigación en determinadas influencias del Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, la población estuvo conformada para demostrarse que la efectividad del Software estudiado tiene mucha relevancia en el desarrollo de las habilidades que les permite expresar las ideas a través del diseño gráfico ya sea un logotipo, afiche o cualquier medio de comunicación impreso, porque dispone de una amplia gama de herramientas y opciones.(Vargas y Regalado, 2007) se puede utilizar esta aplicación en otros métodos para la

elaboración de recursos multimedia en la enseñanza de Matemática y Física. Así mismo, la técnica utilizada como instrumento de recolección de datos, se aplicó un cuestionario que fue validado por expertos y se propone una guía didáctica en la elaboración con Adobe Illustrator para la enseñanza, que permitirá a los docentes de estas asignaturas estén en la capacidad de crear estos tipos de recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. (Mejía, 2020).

Problemática

Normalmente los estudiantes de primer semestre llegan sin conocimiento de las aplicaciones que se verán en la carrera de diseño gráfico, la más común y utilizada en la Universidad Corporación Unificada Nacional (CUN) es Adobe Illustrator, dado esto encontramos una problemática parecida a la nuestra, la cual se llevó a cabo con el método cuantitativo, que se tomó en cuenta la muestra de la posibilidad para así obtener una idea más clara sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes, dado que su resultado fue el esperado y gracias a eso, se permitió justificar la propuesta ya antes mencionada lo cual se da a conocer el bajo rendimiento de los estudiantes del primer y segundo semestre acerca de las herramientas de Illustrator. (Baldeón y García, 2018).

Adobe tiene grandes aplicaciones pero la principal y la que más se debería conocer es Illustrator que es una de las principales e importantes en el diseño, se usada por millones de artistas y diseñadores, ya que está dedicada principalmente a lo digital con sus herramientas y se puede diagramar diseñar y/o ilustrar mucho más fácil, por tal razón una de las cosa más importantes es saber el lugar donde se puede descargar, también los tipos de descarga como (instalador y portable), porque no todas las aplicaciones de Adobe son gratuitas, pero existe una solución para tenerla y es algo que no saben los estudiantes cuando ingresan, para poder ayudarles de una manera fácil dando a conocer los iconos y pantallazos personalizados de cada aplicación que añaden en las tiendas de descarga, con la finalidad de optimizar estos tiempos se crearon unas plantillas en Adobe Illustrator con imágenes incrustadas con la finalidad de reemplazarlas de tal forma que el proceso de exportación sea más sencilla, esto tuvo como resultado que los tiempos de entrega que disminuyeron las horas de trabajo. (Bejarano, 2016). Como diseñador tiene que tener experiencia sobre la utilización de adobe illustrator para así brindar más información por medio de infografías, revistas y carteles sobre las herramientas básicas que contiene dicho programa, la estructura de esta investigación se detalla de la siguiente manera la cual se encontrarán cada uno de ellos y las incidencias dentro de la problemática existente en un grupo objetivo seleccionado como es el caso de los estudiantes del primer semestre de la

Carrera de Diseño Gráfico y las causas por las cuales se considera un proyecto de investigación viable, es decir la parte principal dentro de las instalaciones educativas teniendo como consecuencia el bajo rendimiento en el nivel de los participantes.(Figuroa, 2017).

Al iniciar el semestre nos dimos cuenta que estas aplicaciones son la base para esta carrera, por eso es tan importante crear más estrategias para los estudiantes que no hayan manipulado estas aplicaciones a comparación a las demás que si conocen mucho sobre esta, ya que ocasiona un desbalance y tiene que esperar a que estén en el nivel de ellos para ir al mismo paso. Además de esto se necesita de un computador con gran capacidad y no todos los estudiantes cuentan con un buen equipo, debido a la pandemia se han incrementado los precios o no tienen conocimiento de tecnología para arreglar su dispositivo para no tener problemas en el transcurso de los semestres para obtener aplicaciones que se necesitaran esencialmente a la hora de desarrollar tareas. La elaboración de un proyecto tiene como objetivo principal determinar la calidad de los recursos didácticos utilizados por los alumnos que cursan tercer año de educación básica y desarrollar una guía didáctica para la mejora en la signatura, además para identificar la problemática sobre la falta de un soporte como materiales o recursos didácticos adicionales para el aprendizaje de la materia. (Orellana, 2018)

Estrategias Pedagógicas en el diseño gráfico

Primero que todo el diseño gráfico es una carrera en la cual se debe comunicar por medio de imágenes, recursos audiovisuales y composiciones gráficas que transmiten la idea que se quiere dar a conocer generando sensaciones y sentimientos aplicándolo en libros, catálogos, videojuegos, almanaques, páginas web, aplicaciones, revistas e inclusive piezas publicitarias para quedar más claro. El diseño gráfico se encarga de la comunicación visual y los diseñadores gráficos tienen la responsabilidad y la facilidad de validar estereotipos desde las imágenes que crean. Durante muchos años ha servido a la publicidad a la cultura de consumo mediante ideas que buscan despertar y crear necesidades, al mismo tiempo crea mensajes persuasivos que en ocasiones pueden ser dañinos. El programa de diseño gráfico de la universidad Piloto (Gamba, 2018)

Para el estudiante de diseño gráfico es importante contar con la aplicación requerida por el programa ya que es importante plasmar su creatividad, teniendo en cuenta esto también es fundamental que el docente genere estrategias pedagógicas para así ayudar al uso e incremento de aprendizaje del alumno en la aplicación de illustrator, que es la base para llegar al uso básico de adobe para las aplicaciones móviles en estudiantes. Los principales resultados en los estudiantes fue el buen desarrollo de programar para dispositivos móviles y las competencias

digitales, con la capacidad de liderazgo e innovación que se concluye para su implementación con las TIC como estrategia pedagógica, ya que permite que los estudiantes demuestren sus habilidades en la computación y a la vez facilita la labor docente a la hora de enseñar (Barrera, Varga y Morales, 2020), donde se hace necesario estructurar procesos educativos que atiendan tanto a la diferencia, como a las potencialidades o limitaciones de los estudiantes. Se visualizó que el uso de los medios de comunicación en las prácticas pedagógicas son un recurso importante para acercar el desarrollo de los estudiantes a las dinámicas que ofrece las TIC en el aula, generalmente la integración y el desarrollo de nuevas metodologías, tiene como propósito la construcción de conocimiento, haciendo aprovechamiento para la comunidad educativa con situaciones especiales como los sordos. (Orozco y Solano, 2016)

El proceso creativo está sujeto a los problemas en la enseñanza del diseño a comprender su profesión desde un concepto integral y búsqueda de soluciones factibles. Un ambiente virtual permite que el aprendizaje sea mucho más fácil por medio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como por ejemplo la enseñanza en temática de salud. Igualmente, favorece el entrenamiento del estudiante en la realización de una reanimación cardiopulmonar básica efectiva. (Berbeo, Moreno y Elias, 2018). En el desarrollo de estrategias que utilizan en otros objetivos nos funcionan para analizar en el desarrollarlo de ideas claras, como a lo que quieren llegar en el desarrollo de una experiencia educativa para la enseñanza y aprendizaje, la cual pertenece al ciclo básico de estudio de las facultades de Ingenierías fisicomecánicas y fisicoquímicas, finalmente se evaluaron los resultados obtenidos y su impacto, mediante un análisis cuantitativo y cualitativo que permita conocer la experiencia en el uso de los estudiantes, su percepción acerca de los recursos y materiales de su posible incidencia en el desarrollo de algunas estrategias de aprendizaje. (Díaz, 2018).

Comunicación visual

Esto incluye la comunicación, que consiste en transmitir un mensaje que eduque, motive y llame la atención como el objetivo en el diseño gráfico, el cual se enfoca en los principios del diseño para comunicar de una forma clara y llamativa en este caso la comprensión de las herramientas de la aplicación Adobe Illustrator en los estudiantes. Sobre conocimientos respecto al Diseño Gráfico y a la asociación directa que tiene con el área artística, es también una rama del arte, pero plasmada en un lienzo digital, es donde interviene la comunicación visual ya que abre los beneficios para incrementar vacantes en los diferentes campos laborales. Dentro de la publicidad su impacto es mucho más visible ya que dependerá exclusivamente del diseñador y la información expresada sea generando una inquietud en el consumidor. (Castillo,

2016), se trata de seleccionar los elementos correctos usualmente el texto, los iconos, las formas, las imágenes y las visualizaciones de datos para que tengan significado claro a la hora de utilizar el aplicativo. Se aplica una metodología, de tipo cuantitativa, explicativa, descriptiva, explicativa al análisis que implica en la comunidad educativa de la carrera de Diseño Gráfico, se aplicó la técnica de observación y encuesta, los resultados obtenidos reflejaron que es necesario renovar la imagen corporativa de la carrera (Espinoza y Toala, 2018).

Al diseñar nuestro objetivo sobre el manual teniendo en cuenta las estrategias que se plantean para una mejor comunicación en el programa de Adobe Illustrator a los estudiantes, para que de esta manera el proyecto sea la base en un manual virtual del uso de las herramientas del programa. Hace poco tiempo se están introduciendo estos programas en el ámbito estudiantil dado que son importantes para los futuros estudiantes, porque de esta manera obtendrán conocimientos de dichas aplicaciones y así, deseen seguir la carrera de diseño gráfico vayan con una buena base.(Cañarte, 2016), también complementar el proceso de enseñanza en el tema de aprendizaje visual de ideas a través de la elaboración de presentaciones digitales, teniendo en cuenta los saberes adquiridos en la especialización en Educación en Tecnología, se presenta una propuesta de diseño de un objeto virtual de Aprendizaje que permita fortalecer a los estudiantes y será elaborado con el software (Diaz, Rodriguez, 2018).

Aprendizaje al grupo objetivo

Nos enfocamos en los estudiantes del primer semestre ya que son los que inician utilizando la aplicación adobe illustrator que es la más importante en carrera, para desarrollar una buena comprensión para brindarles un apoyo como propósito el diseño y la creación de una guía digital que aporta al estudiante un material visual, como solución ante la problemática presente donde se especificó que los estudiantes necesitan de un material al momento de realizar sus obligaciones fuera y dentro de la universidad. La investigación se desarrolló a un nivel descriptivo con un diseño de campo como el apoyo en la información recolectada, que se llegó a la conclusión de que una guía digital permite al estudiante fortalecer el conocimiento de las herramientas para el aprendizaje y entendimiento del programa y a su vez por ser digital facilita a la comunidad, el acceso a la misma por medio de la Universidad.(Guerra e Izquierdo, 2016), la importancia del uso e implementación de las herramientas tecnológicas para una mejor comunicación en el aprendizaje y la formación del diseñador gráfico se realizó una revisión de conceptos de la tecnología en el Diseño, para luego analizar la evolución, funciones, beneficios y aplicaciones, abarcando la importancia en general y sobre todo en el diseño, para luego

investigar lo que se está haciendo con la integración de la tecnología con respecto a la educación, con la cual se acudió a la revisión de las herramientas tecnológicas como programas, software y aplicaciones que se están usando en el aprendizaje en general y de manera puntual en el Diseño Gráfico.(Jumbo, 2020).

En la carrera de diseño adquieren estas aplicaciones como en muchas organizaciones educativas y en especial, aquellas implicadas en la formación superior se están planteando seriamente la incorporación de las nuevas tecnologías en sus procesos educativos. El desarrollo de contenidos es uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta en el proceso de integración con la comunicación que presenta las posibilidades de desarrollo de contenidos y creación de entornos para el aprendizaje que favorezcan el cumplimiento de objetivos pedagógicos.(Arechabaleta, 2005), la necesidad de repensar en los ambientes y métodos educativos tradicionales, ha hecho que varias disciplinas se vean involucradas con lo que se quiere proponer e investigar con las nuevas formas de transmisión, conocimiento y fortalecimiento en la educación; es así como se ha llegado a ver el diseño gráfico como una de las más importantes disciplinas, la cual puede aportar desde su inspiración creativa a muchas soluciones, si consideramos también que los avances tecnológicos y los avances del futuro favorecen las habilidades y el desempeño para lograr resultados significativos de materialización (Eslava, 1998).

El diseño gráfico consiste en una investigación utilizada en el ámbito de las disciplinas artísticas. Introduce diferentes teorías sobre una investigación en el diseño, analiza algunas de las metodologías que introduce el proceso de diseño como un estudio (Pontis, 2009), basándose en el desarrollo de los procesos de enseñanza, aprendizaje e innovación, tanto a nivel metodológico para favorecer en el aprendizajes con procesos significativos y que respondan principalmente en la dinámica propuesta en la social actual, en un primer punto establece el marco teórico respecto al concepto de aprendizaje recuperando las grandes teorías constructivistas y aportaciones científico-teóricas actuales. Por último, presentamos los análisis frente al tema a la educación y el aprendizaje sobre la era digital. (Blancafert, Gonzáles y Sisti, 2019).

Discusión Y conclusiones

El hallazgo establecido en el desarrollo de esta investigación fue obteniendo información acerca de temas relacionados sobre el poco conocimiento y la falta de orientación en la aplicación adobe illustrator, apoyándonos de afirmaciones e investigaciones que se encuentran en citas extraídas en google scholar, esto nos ayudó a complementar las ideas y así darle una solución a la situación que se ve constantemente en los estudiantes de primer semestre de la CUN. Teniendo claro esto se visualizó que la problemática se ve en varias instituciones con casos similares y en diferentes asignaturas por medio de programas y aplicativos móviles con las posibles descargas gratuitas, apoyándose con estrategias respecto a la posibilidad de brindarles la facilidad de comprender las herramientas básicas tanto a los estudiantes y docentes al momento de utilizar estas tecnologías para una mejor comunicación visual y el aprendizaje. Debido a lo expuesto a lo largo del trabajo permite llegar a los siguientes resultados en cada número.

1. La falta de conocimiento de las aplicaciones de adobe por parte de los estudiantes que ingresan al mundo del diseño
2. Encontramos nuevas estrategias de aprendizaje para los estudiantes por medio del diseño editorial como el manual y la revista, así pues, los estudiantes realizarán sus actividades de manera rápida y fácil.
3. Mediante la investigación se encontró paginas para facilitar la descarga de estas aplicaciones totalmente gratis para los estudiantes
4. Generamos material para los docentes y que sus alumnos avancen con el manejo de las aplicaciones
5. Identificamos la relación del diseño gráfico con las estrategias pedagógicas de aprendizaje para diagnosticar la situación actual de los estudiantes y así brindarles el apoyo a los estudiantes y profesores para su proceso de formación.
6. Determinamos las necesidades de los estudiantes para la utilización de esta herramienta con el fin de disminuir dudas sobre la aplicación de adobe illustrator y generamos contenido visual.

Referencias

Arechabaleta, M. G. (2005). Cómo desarrollar contenidos para la formación online basados en objetos de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*.

Baldeón Godoy, C. L., & García Morán, J. A. (2018). Los medios impresos y digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los programas de Adobe dirigido a los estudiantes de primero y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, ciclo II 2017 (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social).

Barrera, C. C. F., Vega, J. A. N., & Morales, F. H. F. (2020). Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través de tres estrategias pedagógicas. *Boletín Redipe*, 9(4), 179-191.

Bejarano Pinto, E. N. (2016). Estrategia para la optimización de procesos en aplicaciones móviles.

Berbero, M. J. C., Moreno, J. A. P., & Elias, A. E. V. (2018). Estrategias pedagógicas de procesos en salud: la reanimación cardiopulmonar básica mediante un ambiente virtual de aprendizaje. *Revista Docencia Universitaria*, 19(2), 71-81.

Blancafórt, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*, 49.

Cañarte Miranda, C. J. (2016). Los programas utilizados en Diseño Gráfico, Photoshop e Illustrator y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la especialización en informática de la unidad educativa fiscal General Eloy Alfaro Delgado del cantón Durán 2015-2016.

Cañarte Miranda, C. J. (2016). Los programas utilizados en Diseño Gráfico, Photoshop e Illustrator y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la especialización en informática de la unidad educativa fiscal General Eloy Alfaro Delgado del cantón Durán 2015-2016.

Castillo Cordero, C. C. (2016). El diseño gráfico como medio de comunicación visual y opción laboral en los bachilleres del colegio Julio María Matovelle de la ciudad de Guayaquil.

Castro Zamora, M. P. (2021). Diseño gráfico de una aplicación para el control y concientización del uso excesivo de dispositivos móviles (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

Cepeda Castillo, O. S., & Roman Ruiz, J. A. (2020). Uso del software Adobe Illustrator CC 2017 y el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura Gráfica Vectorial Digital del ciclo I, de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto privado, Lima centro-2018.

Díaz Lizarazo, C., Juan, M. D., & Alexandra, R. K. (2018). Desarrollo e implementación de un aula virtual de aprendizaje, creación de una aplicación de realidad aumentada y uso del software Geogebra, como estrategias de enseñanza y aprendizaje para la asignatura Geometría Descriptiva en la Universidad Industrial de Santander.

Díaz Quiñónez, J. A., & Aparicio Rodríguez, C. A. (2018). Aprendizaje visual: diseño de un objeto virtual de aprendizaje para facilitar la comunicación visual de ideas.

Eslava, M. L. (1998). El diseño gráfico de ambientes de aprendizaje apoyado por nuevas tecnologías. *Revista institucional| UPB*, 47(145), 63-74.

Espinoza Astudillo, N. J., & Toala Ochoa, R. A. (2018). La comunicación visual y su y su influencia en el rediseño de la identidad visual corporativa de la carrera de Diseño Gráfico (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social).

Figuerola Miranda, a. a. (2017). sistemas multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer semestre de la carrera de diseño gráfico (doctoral dissertation, universidad de guayaquil).

Gamba Pardo, C. C. (2018). Comprensión de prácticas pedagógicas de los docentes del programa de diseño gráfico de la Universidad Piloto de Colombia en relación a construcciones coloniales e identidad de género.

Guerra, S., & Izquierdo, M. G. (2016). Guía digital sobre Adobe Illustrator dirigida a los estudiantes de Administración de empresas de diseño. Universidad Nueva Esparta, Municipio El Hatillo (Doctoral dissertation).

Mejía Calle, A. E. (2020). Aplicación de las herramientas de Adobe Illustrator en la elaboración de recursos multimedia para la enseñanza de Matemática y Física a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Matemática y Física, el periodo junio 2020-septiembre 2020, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

Nájera Méndez, K. B. (2016). El aprendizaje del diseño vectorial y herramientas avanzadas de Illustrator en los estudiantes del tercer semestre de la carrera de diseño gráfico de la universidad de Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Comunicación Social. Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico.).

Orellana Sánchez, N. (2018). Diseño gráfico y su incidencia en la elaboración de material didáctico como recurso de aprendizaje para los estudiantes de tercer año básico en la escuela de educación básica Rodrigo Chávez Gonzáles (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Comunicación Social).

Orozco Salinas, O. E., & Solano Santacoloma, M. L. (2016). Multimedia de carácter formativo acerca de los principios básicos de illustrator para la comunidad sorda que sabe leer (Bachelor's thesis, Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira).

Pontis, S. (2009). Diseño gráfico: Un novel objeto de investigación. Caso de estudio, el proceso de diseño.

Tinitana Jumbo, L. E. (2020). Las Tecnologías de Información y de la Comunicación, y el Impacto que Generan en el Aprendizaje del Diseño Gráfico.

Vargas, J. A., & Regalado, O. L. (2017). Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura, 6(1), 8-12.

Piezas graficas

https://drive.google.com/drive/folders/1iKGz_SqnHA5w985rCe5ARBzKFAVQhOF3?usp=s_haring