

El diseño gráfico y editorial en la educación continua a distancia



El caso del Diplomado para la Academia de la Transformación en la UNIDEH

Marcos Rubén Sánchez Gálvez

ORCID: 0009-0001-7592-3366
Universidad Digital del Estado de Hidalgo
rbn.sgalvez@gmail.com

Griselda Ramos Baños

ORCID: 0009-0009-9149-8599
Universidad Digital del Estado de Hidalgo
griselda.ramos@unideh.edu.mx

Claudia Ávila Arteaga

ORCID: 0009-0000-1479-3345
Universidad Digital del Estado de Hidalgo
clau_aa16@hotmail.com

Evelin Susan Islas Amador

ORCID: 0009-0000-1479-3345
Universidad Digital del Estado de Hidalgo
e.islas.amador@gmail.com

Yuliana del Carmen Gómez Ramos

ORCID: 0009-0007-2695-4688
Universidad Digital del Estado de Hidalgo
gomez.yuliana@hotmail.com

Resumen

En este artículo se dan a conocer los resultados del impacto que tuvo el diseño gráfico y editorial en participantes del Diplomado Academia para la Transformación, impartido en modalidad virtual por la Universidad Digital del Estado de Hidalgo, el cual tiene como objetivo la profesionalización de las personas servidoras públicas del Estado de Hidalgo para que estén informadas sobre sus funciones, principios, responsabilidades y derechos; a la vez de desempeñarse como personas íntegras y honestas, capaces de recuperar la confianza de la ciudadanía.

Palabras clave:

Diseño gráfico,
Educación a distancia,
Educación continua.

El impacto del diseño gráfico y editorial se analizó con las respuestas obtenidas del cuestionario elaborado por personal de diseño instruccional y gráfico de la UNIDEH, aplicado a participantes del Diplomado en donde la tendencia que se mostró, indica que en su mayoría, consideran que este es parte fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje.



Abstract

This article presents the results of the impact that graphic and editorial design had on participants of the Graduates in the Academy of Transformation, offered in a virtual format by the Digital University of the State of Hidalgo. The program aims to professionalize public servants in the State of Hidalgo so that they are informed about their functions, principles, responsibilities, and rights, while also enabling them to act as integral and honest individuals capable of regaining the trust of the citizens.

The impact of graphic and editorial design was analyzed through responses obtained from a questionnaire developed by instructional and graphic design personnel at UNIDEH, administered to participants of those individual Graduates. The trend observed and indicated that for the majority, they consider graphic and editorial design to be a fundamental part of the teaching-learning process.

Keywords:
Graphic design, Distance education, Continuing education.

Introducción

La Universidad Digital del Estado de Hidalgo (UNIDEH), es una institución pública que nace en 2017 con el objetivo de generar un sistema tecnológico que permita la ampliación de la cobertura en educación superior en el estado. En el año 2023, el actual Gobernador del Estado, Lic. Julio Ramón Menchaca Salazar, encomienda la labor de la profesionalización de personas servidoras públicas, para quienes esta institución diseñó, entre otros programas, el Diplomado Academia para la Transformación, cuyos contenidos fueron realizados por personal de diversas instancias de gobierno; mientras que el diseño instruccional, así como el gráfico y editorial, fue elaborado por la UNIDEH.



Figura 1. Presentación de la Academia de la transformación por parte del gobernador del Estado.

Educación a distancia

Es un concepto que se ha popularizado en todos los ámbitos, más allá de las fronteras educativas, principalmente debido a la COVID 19, en donde, a partir de un confinamiento, las autoridades educativas “se vieron en la necesidad de trasplantar la escuela a la casa, estableciendo la comunicación de docentes y alumnos por medio de correo electrónico o WhatsApp y, en algunos casos, a través de plataformas educativas, para quienes contaban con los medios” (Aguilar Nery, 2020), por lo que se utilizaron medios digitales para la comunicación y en la mayoría de los casos se denominó, educación a distancia. Sin embargo, la educación a distancia es un modelo educativo que se basa en diálogo didáctico mediado entre el docente (institución) y el estudiante que, está ubicado en un espacio diferente y aprende de forma independiente (García Aretio, 2001), por ello esta modalidad educativa debe tener las siguientes características:

1. Interacción sincrónica y asincrónica entre docentes y estudiantes; siempre separados en espacio, pero no en tiempo.
2. Comunicación mediada de doble vía entre docente y estudiante.
3. Soporte de una institución que planifica, diseña, produce materiales (por sí misma o con el apoyo de otras instancias), evalúa y realiza seguimiento y motivación del proceso de aprendizaje.
4. El estudio independiente, donde el estudiante controla tiempo, espacio, ritmos, etc.

Para lograr cumplir con las anteriores características, en el diseño y desarrollo de la educación a distancia se requiere de la intervención de un amplio equipo de expertos (García Aretio, 1999).

Equipo de expertos para diseñar e impartir educación a distancia

1. Expertos en los contenidos de la disciplina o tema a abordar.	2. Especialistas en la producción de materiales didácticos: tecnólogos en educación, diseñadores gráficos , expertos en comunicación y medios técnicos, etc.	3. Responsables de guiar el aprendizaje concreto de los alumnos, que planifican y coordinan las diversas acciones docentes y diseñan las actividades de aprendizaje.	4. Tutores o asesores que motivan el aprendizaje y aclaran las dudas y problemas surgidos en el estudio de los alumnos.
--	---	--	---

Figura 2. Equipo de expertos para diseñar e impartir educación a distancia. Fuente: adaptado de García Aretio, (1999).

Considerando las características anteriores y su continua transformación, la educación a distancia hoy se realiza a través de ambientes virtuales de aprendizaje y ha mejorado significativamente la calidad educativa que ofrece, integrando elementos gráficos (multimedia) que permiten, no solo romper la barrera espacio-tiempo entre docentes y estudiantes, también generan impacto

en la manera de transmitir el conocimiento por medio de la comunicación visual, que es considerada como un elemento intrínseco del aprendizaje, por lo que emergen nuevas demandas respecto de los materiales didácticos, requiriendo que estos sean de alta calidad y específicamente diseñados para la educación a distancia, con un enfoque en la visibilidad e interactividad. En este contexto, las posibilidades y el potencial de las TIC exigen replantearse cómo la comunicación visual debe integrarse en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, dejando atrás los elementos estáticos para apoyarse de elementos visuales e interactivos (gráficos y multimedios), como estrategia pedagógica de enseñanza, para lograr que el estudiante reciba la información de manera didáctica (Pagano, 2024).

Richard Mayer (2005), a través de la Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia, menciona que el ser humano tiene una mayor probabilidad de alcanzar un aprendizaje significativo cuando la información se presenta no solo en formato de texto, sino también de manera gráfica y auditiva; durante el aprendizaje multimedia el ser humano realiza cinco procesos cognitivos, a través de los cuales:



Figura 3. Procesos cognitivos para el aprendizaje significativo. Fuente: adaptado de Mayer (2005).

Por su parte, García Aretio (2008), hace referencia a que la educación a distancia tiende a fracasar cuando se observan factores como: falta de planeación del ambiente virtual de aprendizaje, deficiencia en el diseño y elaboración de materiales didácticos, insuficiencia de recursos humanos, económicos, materiales y tecnológicos adecuados para la implementación del modelo educativo a distancia.

Diseño gráfico en la educación a distancia

El diseño gráfico es el arte de la comunicación visual a través de texto, imágenes, símbolos o ilustraciones, sirve para identificar una marca o recordar un mensaje, su objetivo es crear una representación visual con un sentido de or-

den y claridad, haciendo que las personas entiendan el mensaje (López Besa, 2023).

Los elementos gráficos contribuyen de manera significativa a mejorar la experiencia de aprendizaje, no solo hace los materiales visualmente atractivos, sino que facilita también la comprensión de los contenidos, captando el interés del usuario, es decir, al integrar recursos visuales como íconos y tipografía adecuada, la comunicación es más clara y directa, mejorando la retención y el aprendizaje autónomo. Por ello, el incluir un diseño intuitivo y visualmente organizado es fundamental para reducir la confusión del estudiante al promover una experiencia significativa de aprendizaje.

La disciplina del diseño gráfico se basa en implementar de manera efectiva recursos visuales, como pueden ser imágenes, gráficas, uso de color o composiciones, con la finalidad de captar la atención del usuario, que le sea fácil entender la información y/o transmitirle emociones; se puede implementar en diversas áreas tales como la educación virtual, las artes, publicidad, diseño editorial, si es bien aplicado contribuye de manera estética, se vuelve funcional y mejora la experiencia del público / *target*.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico centrada en la creación y producción de toda clase de publicaciones editoriales como: libros, revistas o artículos, entre otros. Es decir, se encarga de la arquitectura y de la gráfica editorial de cualquier tipo de publicación, entre sus funciones esenciales destacan la de dotar de personalidad a un contenido, que puede ser académico, para atraer la atención del lector y estructurar la información de forma clara (Elisava, 2022). Al considerar los factores determinantes de la calidad y atributos del material didáctico escrito, en cuanto a los aspectos técnico-gráficos, se encuentran los siguientes (D'Agostino, *et al*, 2005):

Ilustraciones y esquemas	Letra
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar recursos ilustrativos de acuerdo con el tema: ilustraciones, gráficos, dibujos, cuadros, caricaturas, fotos, mapas, esquemas, resúmenes, cuadros, etc.• Utilizar recursos ilustrativos que sean: claros, con explicaciones, bien elaborados, agradables, de buen tamaño, amplios y de colores.• Uso pertinente de la ilustración visual y gráfica.• Uso proporcional de las ayudas visuales.	<ul style="list-style-type: none">• Tamaño adecuado.• Variedad de tipos de letras para los títulos, subtítulos, definiciones, etc.

Figura 4. Aspectos técnico-gráficos. Adaptado de D'Agostino, et al, 2005.

Educación continua

De acuerdo con Ochoa Gutiérrez y Balderas Gutiérrez (2021) el surgimiento de la educación continua se remite al ámbito laboral, se encuentra intrínsecamente ligado a los conceptos de capacitación y profesionalización, el primero enfocado en la adquisición de conocimientos y desarrollo de destrezas para el campo de trabajo, el segundo en la búsqueda del reconocimiento de las ocupaciones y del perfeccionamiento profesional. Según la UNAM (s/f), es una modalidad educativa diseñada, organizada, sistematizada y programada que complementa la formación curricular, profundiza y amplía conocimientos en todos los campos del saber.

En la actualidad, en el ámbito laboral crece la demanda del desarrollo de habilidades más complejas, lo que obliga a las personas adultas a buscar un aprendizaje continuo para mantenerse en la vida laboral. Según hallazgos recientes (Grupo Banco Mundial, 2019), los cerebros adultos aprenden diferente, siendo más difícil la incorporación de nuevos conocimientos. Además, el estrés y las presiones de la vida cotidiana no hacen más que comprometer una buena porción de la capacidad mental.

La educación continua de los adultos busca incentivar el interés y el deseo de todas las personas por el estudio, como una actividad enriquecedora y placentera, que permite mejorar la calidad de vida, promover la cultura, estimular las capacidades propias y generar mejores oportunidades. Para lograr estos objetivos, los programas educativos para adultos deben ser lo suficientemente flexibles como para adaptarse a su público y atender los limitantes de la vida adulta, respetando sus horarios y ritmos de aprendizaje (Grupo Banco Mundial, 2019). Esto fue vital considerarlo en el Diplomado en cuestión, ya que está dirigido a personas adultas.

El diseño gráfico y editorial como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación continua virtual de la UNIDEH

La educación continua en la UNIDEH promueve la formación en diversos sectores de la sociedad, por ello, ha desarrollado diplomados, talleres y cursos enfocados en necesidades específicas, como el Taller “Aula invertida”, para docentes; el Diplomado “Bases teóricas de las perspectivas de género” para el servicio público; el diplomado “Emprendimiento e industrias creativas y culturales”, para la Secretaría de Cultura y la “Academia de la transformación”, para la profesionalización de servidores públicos, siendo este último el caso que describimos en este artículo.

Diplomado Academia para la transformación

De manera conjunta, entre la Secretaría de la Contraloría, la Secretaría del Despacho del Gobernador y la Secretaría de Educación Pública; se construyó el contenido del Diplomado para la Transformación, dirigido a personas servidoras públicas del Estado de Hidalgo. El Diplomado consta de ocho módulos.



Figura 5. Módulos del Diplomado para la Transformación. Fuente: ficha ejecutiva de presentación.

El diseño gráfico y editorial del diplomado se basa en el manual de identidad gráfica del gobierno vigente, utilizando la paleta de color que integra: guinda, rojo, vino y dorado, la tipografía es *sans-serif* Montserrat y su familia completa, la cual se caracteriza por ser una fuente de palo seco sin remates, brindando un toque de elegancia a la carpeta de presentación del diplomado y el encuadre de cada módulo, para diferenciar el texto de los contenidos de cada presentación se usó la fuente Arial, en sus 3 estilos, ya que es una tipografía “universal” con la que cuentan la mayoría de los editores de texto.

Los recursos gráficos (imágenes vectoriales, íconos, *mockups*, fotografías, etc.) que se utilizaron en el desarrollo de los contenidos, en su mayoría pertenecen a la licencia de repositorio de recursos con los que cuenta la UNIDEH (*Freepick*), los cuales se adaptaron a la paleta de color, y de acuerdo con las necesidades de cada concepto, tema y módulo. Siendo la inclusión de género un tema relevante dentro de la agenda de gobierno, se optó por utilizar vectores de personas con diferentes características físicas.

Desarrollo metodológico

Para el desarrollo de esta investigación, de enfoque cualitativo, se diseñó un cuestionario con el objetivo de conocer el impacto que genera en el participante, el diseño gráfico y editorial aplicado en los contenidos del Diplomado Academia para la Transformación. Después de presentar las definiciones de diseño gráfico y editorial, se plantean siete ítems: dos abiertos y el resto de opción múltiple, en escalas tipo Likert. Dicho cuestionario se diseñó por personal de la UNIDEH, que se desempeña en las áreas de diseño instruccional y diseño gráfico.

Se aplicó con la herramienta de Formulario de Google y se distribuyó por correo electrónico, para que lo respondieran entre el 11 y 22 de octubre de 2024.

Hasta el momento, dos generaciones han cursado este Diplomado, en la primera, 283 personas servidoras públicas concluyeron de manera satisfactoria, mientras que en la segunda concluyeron 243 personas, estas últimas se consideraron en la población total de esta investigación, debido a que son las que estaban concluyendo, ya que el diplomado dura aproximadamente 8 meses.

Respecto a la muestra, de la población, 243 personas son servidoras públicas en activo en el Estado de Hidalgo, 59 respondieron de manera voluntaria, lo que representó el 22% de la población.

Resultados

Del cuestionario se obtuvo información que permite conocer a detalle el impacto del diseño gráfico y editorial en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el Diplomado Academia para la Transformación. A continuación se presentan las respuestas de las preguntas que se consideran cruciales para esta investigación.

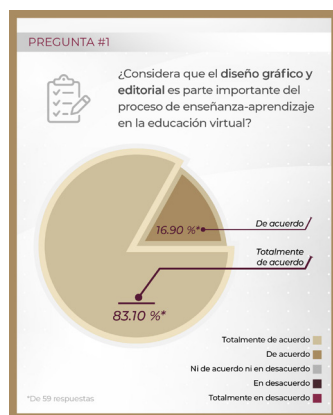


Figura 7. Resultado de pregunta 1.



Figura 6. Cuestionario desarrollado en google forms.

Ante la pregunta, qué tan adecuado le pareció el diseño gráfico y editorial del Diplomado para su proceso de aprendizaje, el 62.7% indicó que está totalmente de acuerdo, el 33.9% está de acuerdo, mientras que el 3.4% optó por no estar de acuerdo; lo que nos permite afirmar que el 96.6% de la población participante lo considera adecuado (Figura 8).

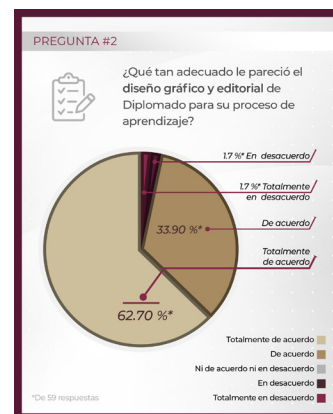
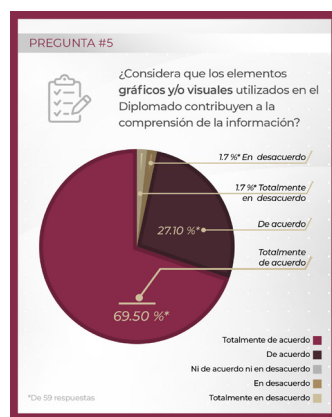


Figura 8. Resultado de pregunta 2.



El 96.6% de la muestra consideró que los elementos gráficos y/o visuales utilizados en el Diplomado en cuestión, contribuyen a la comprensión de la información, el 69.5% indicó que está totalmente de acuerdo, mientras el 27.1% indicó que está de acuerdo (Figura 9).

Figura 9. Resultado de pregunta 5.

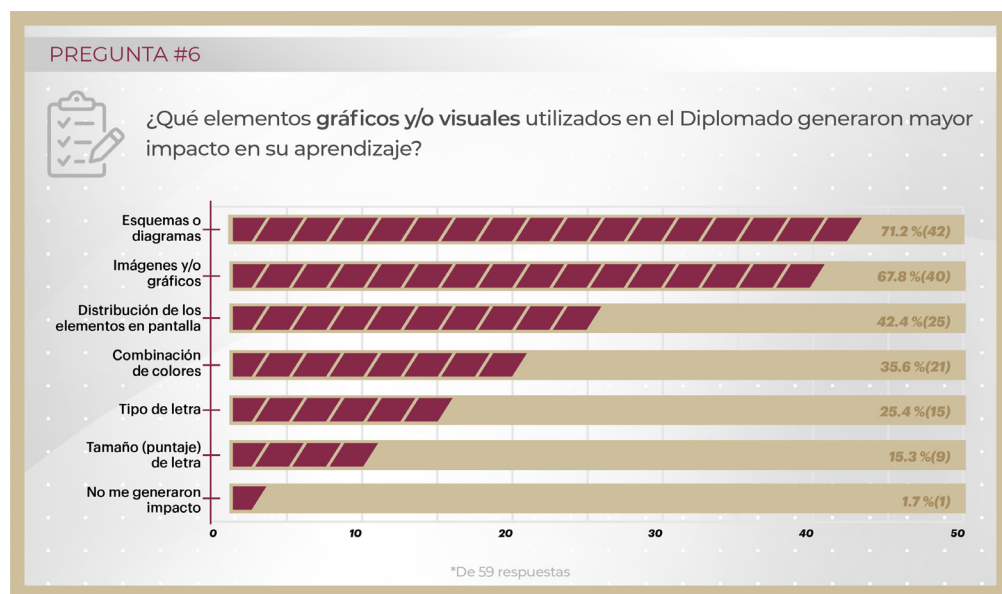


Figura 10. Resultados de encuesta a participantes del diplomado.

Cuando se solicitó a las personas servidoras públicas indicar qué elementos gráficos y/o visuales utilizados en el Diplomado generaron mayor impacto en su aprendizaje, el 71.2% indicó que fueron los esquemas o diagramas, el 67.8% que las imágenes y/o gráficos, mientras que el 42.4% indicó que fue la distribución de los elementos en pantalla, el 35.6% indicó que fue la combinación de colores, el 25.4% indicó que el tipo de letra, el 15.3% indicó que es el tamaño (puntaje) de letra, y, finalmente, y en contraste, un 1.7% indicó que los elementos no le generaron impacto (Figura 10).

Conclusiones

Al generar proyectos o programas educativos, tanto en teoría como en la práctica, no se debe omitir el diseño gráfico y editorial de los materiales que serán revisados por los participantes, pues este es un factor muy relevante que puede determinar el nivel de comprensión de los temas, es decir que todo el trabajo de planeación y producción realizado por una institución puede verse afectado, si no aplica el diseño gráfico y editorial por expertos en el tema; esto es relevante actualmente porque:

La visión que se cierne sobre la actividad que el diseño desempeña en la educación a distancia, está relacionada en gran medida con un parámetro estético más que disciplinar o académico; entonces, el objetivo es comenzar a trabajar transdisciplinariamente para contribuir de manera más activa y sustancial en los grupos de colaboración que se dedican a la construcción de productos específicos, como los objetos de aprendizaje o alguna herramienta didáctica (Rangel, 2012).

Desde 2017 la UNIDEH ha invertido recursos económicos, tecnológicos y humanos para ofrecer un diseño gráfico y editorial de calidad en cada programa que ofrece; siempre partiendo de la premisa: “para que el aprendizaje se consolide es necesario el trabajo en equipo de distintas disciplinas” esto contribuye al desarrollo de un proceso educativo de calidad, como es el caso del Diplomado Academia para la Transformación, donde se realizaron contenidos a la medida, un diseño gráfico y editorial ajustado a la solicitud realizada por gobierno del Estado y enfocada en las características particulares de sus participantes, teniendo como resultado, que todos los participantes (100%) opinan que el diseño gráfico y editorial permite la construcción del aprendizaje al contar con diseño gráfico y editorial bien aplicado.

Referencias

- Aguilar Nery, J. (2020). Continuidad pedagógica en el nivel medio superior: acciones y reacciones ante la emergencia sanitaria, en Educación y pandemia. Una visión académica. Recuperado de: <https://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>
- D'Agostino, G., Meza, J., & Cruz, A. (2005). Elementos y características del material impreso que favorecen la formación y el aprendizaje a distancia en la uned (Sistematización de características y resultados globales). RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 8 (1-2), 335-366. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427204017>
- Elisava (2022). Diseño editorial: Todo lo que debes saber. Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Recuperado de: <https://www.elisava.net/disenio-editorial-todo-lo-que-debes-saber/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el,de%20forma%20clara.>
- García Aretio, L. (1999). Fundamento y componentes de la educación a distancia. RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia, 2(2). Recuperado de: https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24889w/Fund_Compon_Educ_Distancia.pdf
- García Aretio, L. (2001). La educación a distancia. De la teoría a la práctica. Editorial Ariel Educación. Recuperado de: https://www.academia.edu/3260161/La_educaci%C3%B3n_a_distancia
- García Aretio, L. (2008). Diálogo didáctico mediado. Editorial del BENE. Recuperado de: <https://apidspace.linh.uned.es/server/api/core/bitstreams/edf3c3fd-afa5-4997-a4b6-7f22258024ae/content>
- Grupo Banco Mundial (2019). Educación continua: no hay edad para aprender. Recuperado de: <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2019/03/12/educacion-continua>
- López Besa, A. (2023) Qué es el diseño gráfico: introducción, elementos y ramas del diseño gráfico. Recuperado de: <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-disenio-grafico/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20es%20el,atraer%20a%20tu%20cliente%20ideal.>
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning, Cambridge University Press, 31-48. Recuperado de: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>
- Pagano Ajolf, M. E. (2024). El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 4 (221), 75-93. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9673510>
- Rangel, M. (2012). El diseño gráfico y su relevancia en la Educación a Distancia. Recuperado de: <https://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/download/44484/40186/116591>
- UNAM. (s.f.). Preguntas frecuentes. Educación Continua. Recuperado de: <https://educacioncontinua.unam.mx/index.php/publico/faqs>



Marcos Rubén Sánchez Gálvez

Egresado de la Licenciatura de Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Profesionalmente se desarrolló en las artes gráficas dentro de la rama de los medios impresos durante 7 años, donde reforzó sus conocimientos adquiridos y se formó profesionalmente. Adquirió experiencia en pre-prensa digital, maquetado de archivos, diseño de imagen comercial y corporativa, diseño de logotipo, entre otros. Desde hace 6 años, forma parte del equipo de la UNIDEH, como diseñador gráfico, donde su función principal es diseñar los contenidos académicos que van dirigidos a estudiantes de dicha institución, lo cual le llena de orgullo, por ser parte de la formación de más profesionales.



Griselda Ramos Baños

Profesional comprometida con la mejora de la calidad de la educación en México, con experiencia en educación a distancia en distintos ambientes virtuales de aprendizaje. Ha colaborado en distintas universidades, entre ellas la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Universidad La Salle Pachuca, la Universidad del Valle de México, la Universidad Abierta y a Distancia de México y la Universidad Digital del Estado de Hidalgo. Ha colaborado también en diseño e impartición de cursos de habilidades docentes, del uso de las TIC en el aula, además del diseño de diplomados, los cuales formaron parte del Catálogo Nacional, colaboró en proyectos de acreditación de programas de educación superior en la UAEH, los cuales debieron ser aprobados por el Comité de Ciencias Agropecuarias de los CIEES y por CONAIC en un programa de UNIDEH.



Claudia Ávila Arteaga

Egresada de la Licenciatura en Sistemas Computacionales de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; de forma posterior obtuvo el grado en la Maestría de Tecnología Educativa Informática Educativa en la Universidad Autónoma de Zacatecas. En el ámbito educativo, inició impartiendo clases en nivel medio superior, administró, gestionó e impartió cursos de certificación Microsoft, posteriormente ingresó a la Universidad Politécnica de Tulancingo, donde desarrolló materiales y asignaturas e impartió clases de forma presencial y virtual. En la Universidad Abierta y a Distancia de México se desempeña como docente en línea en la ingeniería de Telemática, desarrollando material para las asignaturas y exámenes extraordinarios, también se ha desempeñado como sinodal en proyectos terminales. En la Universidad Digital del Estado de Hidalgo Diseño, desarrolla guiones tecno-pedagógicos, actividades y recursos para los programas educativos que se imparten, además de coordinar el área de Diseño instruccional.

16



Evelin Susan Islas Amador

Egresada de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, de la Licenciatura en Innovación y Tecnología Educativa, especializada en diseño instruccional y docencia virtual, realizando prácticas profesionales en la Dirección de Superación Académica, Innovación y Sistemas de la UAEH, con la propuesta de diseño instruccional para los cursos en plataforma del programa de competencias comunicativas en el idioma inglés. Los estudios de posgrado fueron realizados en IEXE Universidad en la Maestría en Innovación y Gestión Educativa, concluida en junio del año 2024. Respecto de la experiencia profesional, ésta se vincula con los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, desempeñando funciones relacionadas con el diseño instruccional para estudiantes oyentes y sordos, diseño curricular de programas educativos de nivel posgrado, así como asesor/tutor virtual en diversas asignaturas de nivel licenciatura.

Habilidades desarrolladas:

- Pensamiento creativo y crítico
- Trabajo colaborativo
- Enfoque en resultados de aprendizaje
- Conocimiento de teorías y metodologías de enseñanza-aprendizaje



Yuliana del Carmen Gómez Ramos

Ingeniero en Desarrollo de Software, egresada de la Universidad Abierta y a Distancia de México. Como profesional se ha desarrollado impartiendo clases a nivel secundaria y preparatoria frente a grupos de manera presencial en escuelas particulares, impartió cursos de computación, diseño gráfico y desarrollo de aplicaciones. Tuvo a su cargo un laboratorio de computación, realizando mantenimiento preventivo y correctivo. Actualmente forma parte del área de diseño instruccional en la Universidad Digital del Estado de Hidalgo, realizando adaptación, actualización, modificación, diseño de recursos, actividades y materiales interactivos que se ajustan a los diferentes tipos de aprendizaje para los contenidos mostrados en plataforma virtual de los diferentes programas educativos.