

INTERFAZ DE LOS CURSOS A DISTANCIA UTILIZANDO APLICACIONES INSTRUCCIONALES WEB.

Realizado por: MSc. Erwin Robert Aguirre Villalobos
Especialista Gráfico de EAD
aguirreerwin@yahoo.com
Dirección de Estudios a Distancia
Vicerrectorado de Estudios a Distancia y Extensión.
Universidad Rafael Belloso Chacín
Maracaibo - Estado Zulia.
República Bolivariana de Venezuela.

Resumen

La interfaz que se diseñe para un curso Web jugará un papel importante en las posibilidades de aprender. Si ésta es confusa, repercute inmediatamente en la motivación y el aprendizaje del estudiante. La presente investigación tuvo como propósito estudiar y evaluar las estrategias de comunicación visual utilizadas en las aplicaciones instruccionales Web, con base en los postulados teóricos de Costa (2003), Bonsiepe (1999). La investigación fue de tipo descriptiva, se analizaron las características de las estrategias de comunicación visual utilizadas en las aplicaciones instruccionales Web, sus funciones, y aplicaciones, tal cual como se mostraron en la realidad, sin ningún cambio. La población estuvo conformada por 61 aplicaciones instruccionales Web, de acceso gratuito que se encontraron a través del buscador de contenido www.google.com.ve en español. La muestra fueron 40 aplicaciones instruccionales Web, estudiándolas a través de una guía de observación de 80 ítemes. Se empleó como técnica metodológica el análisis de contenido. Se concluye que las aplicaciones instruccionales Web analizadas, requieren hacer una mejor utilización de estrategias de comunicación visual para su uso pedagógico y lógico, por lo que se establecieron lineamientos de las estrategias de comunicación visual para enriquecer las aplicaciones instruccionales Web que se produzcan para el Internet.

Palabras Claves: Estrategias de comunicación visual. Diagramación. Aplicaciones instruccionales Web.

THE INTERFACE OF DISTANCE COURSES USING WEB INSTRUCTIONAL APPLICATIONS

Abstract

The purpose of this investigation was to evaluate the communicative visual strategies employed in the Web instructional applications, following the Costa's (2003) and Bonsiepe's (1999) theoretical postulates. This descriptive research analyzed the actual characteristics of visual communicative strategies employed in the Web instructional applications, as well as their functions, uses and applications. The population was conformed by 61 Web instructional applications of free admission, that were found by the browser www.google.com.ve in Spanish. The sample was constituted by 40 Web instructional applications, which were analyzed through an 80 item observation guideline. Content analysis was used as a methodological technique. It is concluded that the Web instructional applications need to make a better use of visual communicative strategies for their pedagogical and logical applications. Thus, visual communicative rules were established to improve Web instructional applications that would be on-line produced.

Key Words: Visual Communicative Strategies. Layout. Web Instructional Applications.

1. Introducción

En la antigüedad con el fin de comunicar y tener informado a comunidades enteras que no poseían la cultura del saber leer ni escribir, se utilizaban estrategias visuales. Los hombres de las cavernas pudieron comunicarnos sus formas de vida, cazas, y alimentación por medio de imágenes ilustradas en las cuevas, que explicaban cada una de sus costumbres. La his-

toria en si se ha encargado de decir que elementos como el color, formas, imágenes, usándose de una manera coherente e intencional, pueden comunicar y enseñar.

La educación moderna no puede escaparse de este escenario rico en estrategias visuales, para comunicar de manera efectiva, es por ello que se presenta este estudio sobre las estrategias visuales que muestran las aplicaciones instruccionales Web.

2. ¿Existe Un Problema?

El crecimiento de las telecomunicaciones y la necesidad social del ser humano para educarse, ha provocado el surgimiento de medios alternativos de educación formal y de capacitación, tanto en lo personal como en lo profesional; donde la incorporación de las nuevas tecnologías en los procesos instruccionales y educativos, han adquirido una importancia clave.

Estas nuevas tecnologías pueden ser utilizadas como medio instruccional de apoyo y refuerzo a la educación, agregándole elementos que dinamicen el proceso educativo e instruyan de manera interactiva para responder a las necesidades de los estudiantes.

A su vez los esquemas tradicionales combaten por imponerse sin suerte a cantidad de imágenes en movimiento que comunican y ofrecen una oportunidad interactiva (Azzato, 2003).

A pesar de utilizarse en la creación de aplicaciones instruccionales Web un conjunto universal de técnicas y procedimientos, en cuanto al contenido, los formatos electrónicos o digitales de los archivos de datos, Existe una exagerada diversidad de organización en cuanto a las estrategias de comunicación visual, para conseguir objetivos terminales o instruccionales, en los diseños programáticos, tanto para cursos o seminario como parte de carreras o actividades universitarias (a distancia o semi-presenciales), así como en curso o talleres de capacitación de mejoramiento continuo (Aumont, 1998; Abreu, 2000; Sexe, 2001 y Zambrano, 2003: 15).

Un ejemplo de ello, es el abuso del color o la ausencia del mismo, lo cual ocasiona que el estudiante no termine de familiarizarse con la información, provocando desorganización

y distracción (Djuro, 2003; Silveira, 2001; Hernández, 2001; Albornoz y Zambrano, 2000).

Interrogantes.

Para analizar la problemática antes mencionada, se han planteados las siguientes interrogantes que permitirán orientar el proceso de investigación:

1. ¿Cómo se presenta la esquematización inductiva en las aplicaciones instruccionales Web?
2. ¿Cuáles son las ventanas perceptivas o espejos tipográficos utilizados en las aplicaciones instruccionales Web?
3. ¿Cuáles son las características de la interfaz gráfica en las aplicaciones instruccionales Web?
4. ¿Cuáles son las estrategias de comunicación visual más recomendables para utilizar en aplicaciones instruccionales Web?

Objetivo General

Determinar las estrategias de comunicación visual utilizadas en aplicaciones instruccionales Web.

Objetivos Específicos

-Analizar la esquematización inductiva en las aplicaciones instruccionales Web.

-Caracterizar las ventanas perceptivas o espejos tipográficos acordes a las aplicaciones instruccionales Web

-Caracterizar la interfaz gráfica en las aplicaciones instruccionales Web analizadas.

-Proponer lineamientos para el uso de las estrategias de comunicación visual en las aplicaciones instruccionales Web.

Delimitación De La Investigación

Desde el punto de vista geográfico y temporal, esta investigación se realizará en la Universidad "Dr. Rafael Beloso Chacín", en Maracaibo, Estado Zulia, comenzando desde septiembre del 2003 hasta julio del 2005.

Esta investigación se suscribirá a una línea de investigación de Estudios a Distancia, en el área de Diseño Gráfico, la cual se encuentra en sus inicios.

Las aplicaciones Web instruccionales que se analizará, son aquellas presentadas en el directorio virtual del motor de búsqueda www.google.com, cuando se escriba “cursos gratis español + Internet”, presentados en marzo del 2005.

3. Antecedentes De La Investigación

A continuación se presentan una tabla con una serie de investigaciones realizadas entre el período 2000-2004, presentadas en publicaciones electrónicas y textos, para fortalecer y sustentar teóricamente la variable en estudio (estrategia de comunicación visual), en las aplicaciones instruccionales web.

Tabla .1 Aportes de los antecedentes

Referencia	Título	Aporte
Zambrano, N (2004)	Evaluación de la Imagen en los Software Educativos producidos en el Post-Grado de Informática Educativa de la URBE	Utilización lógico del diseño grafico en las pantallas de los software educativos como animaciones, que entretengan e incentiven, refuerzan los contenidos educativos, menos monótonos y cuidar detalles de comunicación visual.
Djuuro, A (2003)	Software Educativo para el diseño de plantillas en las producciones educativas multimedia	Se recomendó que los profesores de la maestría de informática educativa de URBE requieren sistematizar los conocimientos sobre Diseño gráfico, tomando en cuenta que el mensaje visual organizado y desarrollado con estrategia de enseñanza - aprendizaje, ayuda en la percepción del individuo para asimilar la presentación de los contenidos.
Torres, M (2003)	Las Teorías de Aprendizaje y de Instrucción, su Aporte al Diseño de Cursos Universitarios Web	Derivó principios y estrategias que proponen que el aprendizaje sea tratado como un proceso individual único que ocurre dentro de la mente de cada estudiante y requiere cooperación de terceros e interacción social en contextos específicos reales. Entre las estrategias sugeridas propone utilizar resaltadotes, sonidos, objetivos y resúmenes, así como también combinar palabras e imágenes, utilizar encabezamientos

Fuente:
Aguirre 2005

4. Procedimiento de la investigación

Para alcanzar los diferentes objetivos específicos, se siguieron los siguientes pasos:

1. Se seleccionaron textos y documentos “on line” que trataran sobre las estrategias de comunicación visual, la composición, diagramación, sintaxis de la imagen, tipo de fuentes tipográficas a utilizar, usabilidad en la Web, navegación, desarrollo de contenidos, principios de diseño básicos para la creación de sitios Web y teorías del color y su tratamiento para la Web.

2. Se procedió a la revisión bibliográfica de los antecedentes para la fundamentación del estudio y la correspondiente sustentación de las bases teóricas, considerando criterios para la selección de investigaciones en el área de evaluación de estrategias de comunicación visual y aplicaciones instruccionales Web.

3. Tomando como punto de partida estas bases teóricas, se construyó una tabla de operacionalización de cada variable (Cuadro No 3) que dio origen a una guía de observación (Anexo C), cuya estructura se responde a cuatro (3) dimensiones, y (12) indicadores representados en ochenta (80) ítems que se midieron siguiendo la alternativa fija de respuesta conformada por la ausencia y la presencia de las estrategias de comunicación visual, y la pertinencia de las mismas en la aplicación instruccional Web.

4. Se determinó la validez del instrumento a través de los siguientes pasos:

- Determinar la validez del instrumento mediante el juicio de 12 expertos en el área de comunicación visual. Comparando las teorías estudiadas con las recomendaciones de los mismos. Para esta validación se les entregó a los expertos el instrumento (Anexo B), y la guía de observación, la misma fue estudiada y analizada por estos expertos en el área, la cual fue utilizada por el autor de la investigación para evaluar las estrategias de comunicación visual en las aplicaciones instruccionales Web.

- Se recolectó la información arrojada en la guía de observación Web (Anexo C), se tabularon los resultados con la finalidad de someterlo a procesos estadísticos, de igual manera se realizó la discusión de los resultados sobre las bases de las teorías propuestas en el marco teórico a fin de sustentar el tema de estudio.

- Considerando que la confiabilidad del instrumento se calcula para medir aptitudes, u opiniones publicas Chávez (2001

p. 203), para la presente investigación no se efectuó debido a razones que determinan una evaluación dirigida a objetos (estrategias de comunicación visual en las aplicaciones instruccionales Web).

5. Simultáneamente se seleccionaron las aplicaciones instruccionales Web en el buscador <http://www.google.co.ve/>, que satisficieran los criterios establecidos

6. El autor de la investigación aplico el instrumento a las aplicaciones instruccionales que conformaron la muestra del estudio.

7. Después de recolectar la información en los instrumentos de datos, se procesaron los datos y se presentaron los resultados en tablas de datos de doble entrada (por frecuencia y porcentual), junto a gráficos estadísticos de barra y sectoriales.

8. Se analizando los datos con base a las teorías estudiadas.

9. Se generaron las conclusiones y las recomendaciones pertinentes, para presentarlas en el informe final.

5. Propuesta De Lineamientos Sobre Estrategias De Comunicación Visual Utilizables En Las Aplicaciones Instruccionales Web

En las aplicaciones instruccionales Web, al igual que en muchas presentaciones on-line y of-line se debe cuidar el uso eficiente de las estrategias de comunicación visual, y aunque estas pueden variar según la creatividad de los diseñadores o productores, todas deberían responder a los postulados de las teorías de comunicación visual.

El buen uso de de las estrategias de comunicación visual favorecería no solo la comunicación sino la motivación del participante y es por estas razones que se proponen los siguientes lineamientos generales y específicos para el diseño gráfico de las aplicaciones instruccionales Web.

5.1. Objetivos Generales

- Estudiar al publico al cual va dirigida la aplicación instruccio-

nal Web

- Diseñar bocetos de la estructura gráfica partiendo de lo general a lo específico
- Discutir con el equipo de trabajo.

5.2. Lineamientos Específicos

En cuanto a los lineamientos específicos son los siguientes:

5.2.1 Arquitectura de la Información / Criterios de organización

- Desarrollar la arquitectura de contenidos de forma jerárquica o mixta, pero de forma organizada
- Un sitio Web debe ser consistente en todos sus aspectos y aunque pueda parecer apropiado que diferentes áreas tengan diseños diferentes, la consistencia entre los diseños facilita al usuario el uso de un sitio. Parte de la consistencia se evidencia con el uso adecuado de la arquitectura de contenidos, y con un buen uso de un criterio de organización
- Mantener botones, iconos o algunos elementos de interacción en un mismo lugar para que los usuarios no se pierdan en páginas secundarias, trabajando con un criterio de organización de simplicidad, claridad y regularidad, esto provocará en el usuario una sensación de organización del curso

5.2.2 Iconos

- Crear iconos o botones creativos, con colores planos, conceptos claros y sencillos, con un gran nivel de síntesis, para que estos sean entendidos con facilidad
- Crear iconos universales o estándares si la aplicación Web instruccional se dirige a un público amplio y heterogéneo.
- Mantener un mismo concepto gráfico para los iconos e interfaz, de manera que los usuarios entiendan la identidad del mismo y sea una aplicación funcional.

5.2.3 Ilustraciones

- Utilizar ilustraciones, esquemas, gráficos u otros elementos de apoyo visual a los contenidos que ayuden a llamar la atención, y que soporten el fin de comunicar una idea, ilustrar procedimientos o instrucciones procedimentales
- Utilizar todas las imágenes del curso con un mismo concepto, un mismo fotógrafo o ilustrador o de un mismo banco de imágenes; esto otorgará una visión uniforme de toda la aplicación, y apoyará una vez más la identidad de la aplicación instruccional

nal Web

5.2.4 Fuentes / pistas tipográficas /legibilidad

- Utilizar fuentes estándares, preferiblemente palo seco ya que en la mayoría de las plataformas de los computadores estas se ofrecen. Estas deben poseer un muy buen nivel de lectura y visualización
- Contrastar con el del fondo el color de los textos. El tamaño de fuente debe ser suficientemente grande para que sea legible
- Crear pistas tipográficas para que sirvan de puntos focales y el usuario sepa cuando descansar o no. Estas pistas deben ofrecerse con estilo tipográficos o ilustraciones pequeñas dentro de las columnas de texto que sirvan de detalles
- Utilizar textos con fondos de colores uniformes, que contrasten con el fondo para facilitar la lectura y provoquen menos cansancio y sobre esfuerzo. Utilizar preferiblemente colores de fondos claros, o blancos

5.2.5 Multimedia

- Crear elementos multimedia atractivos manteniendo un concepto similar al de la aplicación instruccional Web, y un mismo lenguaje visual.
- Crear elementos multimedia como demostraciones (demos, animaciones, videos), que sirvan de apoyo a los contenidos como resúmenes del curso.

5.2.6 Usabilidad

- Crear una interfaz sencilla y visualmente fácil de entender
- Utilizar colores han de utilizarse con precaución para no dificultar el acceso a los usuarios que presentan problemas de distinción de colores
- Utilizar enlaces azules y botones del sistema. Ayudan al usuario a reconocer lo que son vínculos y lo que no lo es, al igual que los vínculos ya utilizados.

5.2.7 Color

- Seleccionar los colores de la paleta Web, estudiando el tema tratado ya que esto es parte de la personalidad del curso
- Utilizar el color de fondo de manera lógica para separar unas áreas de otras y crear rupturas que ayuden a jerarquizar y separar los contenidos
- Se Utilizar pequeños elementos de color sobre un fondo mayoritariamente blanco para separar contenidos y que no se

confundan.

- Proporcionar a nivel visual (cromático) contrastes, donde el usuario pueda leer visualmente y por jerarquía, usando intencionalmente los colores calidos o fríos como patrones principales
- Utilizar un máximo de 3 a 4 colores en la aplicación instruccional Web; un color en grandes áreas y otros esparcidos de manera de pinceladas o retoques en la interfaz para que visualmente exista una diversidad de colores, más no un abuso del mismo. Esto ayudará al usuario a no cansarse de la interfaz

5.2.8 Identidad

- Las cabeceras de las aplicaciones instruccionales Web deben proporcionar, el nombre y el logo de la misma. En ningún caso se debe colocar un vínculo a contenidos importantes del sitio en la cabecera o cercano a ella, se debe respetar esta zona si lo que se desea respetar es la identidad.
- Mantener el uso de los mismos colores, buscando un lenguaje propio, matices, degradados, colores planos, manteniendo un concepto

6. Conclusiones

En el logro de los objetivos planteados en la presente investigación, se ofrecen las siguientes conclusiones:

En relación al primer objetivo específico, referente analizar la esquematización inductiva en las aplicaciones instruccionales Web, se llegó a la conclusión a pesar de que las aplicaciones instruccionales Web analizadas, son de uso instruccional, pedagógico o de enseñanza, carecen de organización, de criterios compositivos, lo que las muestra visualmente desorganizados, poca efectividad comunicacional, ninguna aplicación presentó elementos multimedia, hecho curioso, porque Internet es una plataforma que se presta para utilizar diferentes tecnologías multimedia, como demos o animaciones, por lo que se puede evidenciar que estas no aprovechan al máximo las ventajas de las tecnologías.

En cuanto al segundo objetivo, caracterizar las ventanas perceptivas o espejos tipográficos acordes a las aplicaciones ins-

truccionales Web, fue interesante ver que la utilización fue muy escasa, lo que refleja vacíos a nivel comunicacional, notándose la ausencia de un orden de ideas, arbitrariedad y poca planificación.

En relación al tercer y último objetivo, caracterizar la interfaz gráfica de las aplicaciones instruccionales Web analizadas, se llegó a la conclusión de que la interfaz gráfica, tienen poca calidad por cuanto se emplean muy pocas imágenes e ilustraciones que ayuden a explicar contenidos y reforzarlos, resultando la presentación de los contenidos educativos monótonos y pocos atractivos. Los iconos generalmente están ausentes y cuando se presentan de manera abstracta. Los encabezados y señalizaciones se utilizan de manera poco atractivas, y no hay presencia de pistas tipográficas o especies de marca libros visuales que ayuden a ubicar al usuario en el contenido.

Se concluye también que de las estrategias de comunicación visual utilizadas en las más comunes en mayoría de las aplicaciones instruccionales Web fueron: los contrastes tipográficos y las fuentes y ninguna aplicación mostró identidad o personalidad.

7. Recomendaciones

En virtud de que se ofrecerá un capítulo exclusivo para ofrecer lineamientos para la utilización de las estrategias de comunicación visual en aplicaciones instruccionales Web, en este apartado se ofrecerán sólo recomendaciones generales sobre el proceso.

Se recomienda que esta investigación sea continuada por otros diseñadores o especialistas gráficos en comunicación visual que laboren en el diseño de aplicaciones instruccionales Web, o educación a distancia a través de Internet, para enriquecer las conclusiones y lineamientos y aportar a estas plataformas ideas que las enriquezcan visualmente, y ayuden de manera pedagógica a los usuarios.

Tener presente que la imagen el signo, los esquemas, los elementos multimedia, y las composiciones que se utilicen de manera intencional como estrategias de comunicación visual, constituyen un amplio repertorio de base, con lo que se podrían crear otras formas de lenguaje y aplicaciones instruccionales Web más ricas y vistosas visualmente, proporcionado mayor claridad y calidad de cursos, y tendrían un valor intrínseco de respeto al educando o usuario, proporcionado aplicaciones desde una mayor y mejor calidad desde los contenidos hasta de forma.

Y finalmente promover líneas de investigación inherentes a las estrategias de comunicación visual, con relación a las nuevas tecnologías y a la educación, con el fin de crear una cultura visual eficiente al momento de la utilización de estas estrategias comunicacionales, alcanzando de una manera eficiente la posibilidad de que estas estrategias de comunicación visual apoyen contenidos y procesos de enseñanzas, mas no estropeen el mismo.

8. Referencias Bibliográficas

Acosta, M. (2003). Thread Intelligence Article, Better Graphic Design. [Documento en línea]. Disponible: http://www.experiencethread.com/articles/intel_artcl.cfm?article=21. [consulta 15 /09/ 2004]

Aicher, Otl- KRAMPEN, M. Sistemas de signos en la Comunicación Visual. México Editorial Gustavo Gilli. 1996.

Albornoz y Zambrano (2.000), "De la realidad a la imagen" Área de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Arte de la Universidad de Los Andes de la República Bolivariana de Venezuela. Trabajo de investigación de pre-grado

Arteaga, M. (2003) Software Educativo para el Estudio del Período Renacentista en la Cátedra Historia del Diseño Gráfico II. Maracaibo, Venezuela.

Argus Associates(1998). DisponibleNovak, J. D. y Gowin, D. B.

Aumont, J. (1998) La imagen. España. Editorial Paidós.

Azzato, M. (2003). El Escenario de Alfabetización Tecnológico para el Proceso Educativo: Una Filosofía Comunicacional en el Diseño de Interfaces. Universidad Simón Bolívar. Departamento de Informática Educativa. Venezuela

Bonsiepe, G. (1999). Del Objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Infinito.

Botella, L. y Feixas, G. (1999). Teoría de los constructos personales: aplicaciones a la práctica psicológica. Barcelona: Laertes.

Briones, G. (1998). Métodos y Técnicas de Investigación para las Ciencias Sociales. Editorial Trillas. (Cáp. 28).

Chávez, N. (2001). Introducción a la Investigación Educativa. La Columna. Venezuela.

Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos. 1era Edición. Grupo Editorial Desing. Bolivia.

Djuro, A, (2003). Software educativo para el diseño de pantallas en las producciones educativas multimedia. Trabajo presentado para optar al grado de magíster en informática educativa URBE.

Dyi-Yih. M. (2004). Evaluating older adults retention in hyper-text perusal: impacts of presentation of text topology. El Sevier.

Dondis, A. (1998). La sintaxis de la imagen. Introducción al Alfabeto Visual. Editorial Gustavo Gili SA. Barcelona