

Lineamientos gráficos



Víctor Hugo Montero Gross
Carmen Sofía Guerrero Cifuentes

Lineamientos gráficos



Los EVA vistos como escenarios donde interactúan los participantes con recursos de información, comunicación y actividades de aprendizaje, requieren de un entorno visual que posibilite y realce lo realmente importante: la experiencia enseñanza-aprendizaje.

Los lineamientos gráficos pretenden por orientar al docente en unas pautas mínimas que contribuyan al tratamiento de los elementos pedagógicos y comunicativos, en aspectos como manejo del color, tipografía, criterios de usabilidad y funcionalidad de la información visual contenida en el aula virtual, con el objetivo de potenciar los mensajes.

Los lineamientos actúan de dos formas: comunicando unos criterios básicos para el uso de recursos gráficos que son abordados de manera autónoma por parte del docente y segundo, de la mano de unos recursos gráficos preestablecidos y suministrados por el Área TIC, para apoyar y reforzar a nivel visual, las aulas virtuales como espacios de apoyo a la formación presencial.

“**Todo es diseño, ¡todo!**”

Peter Gans

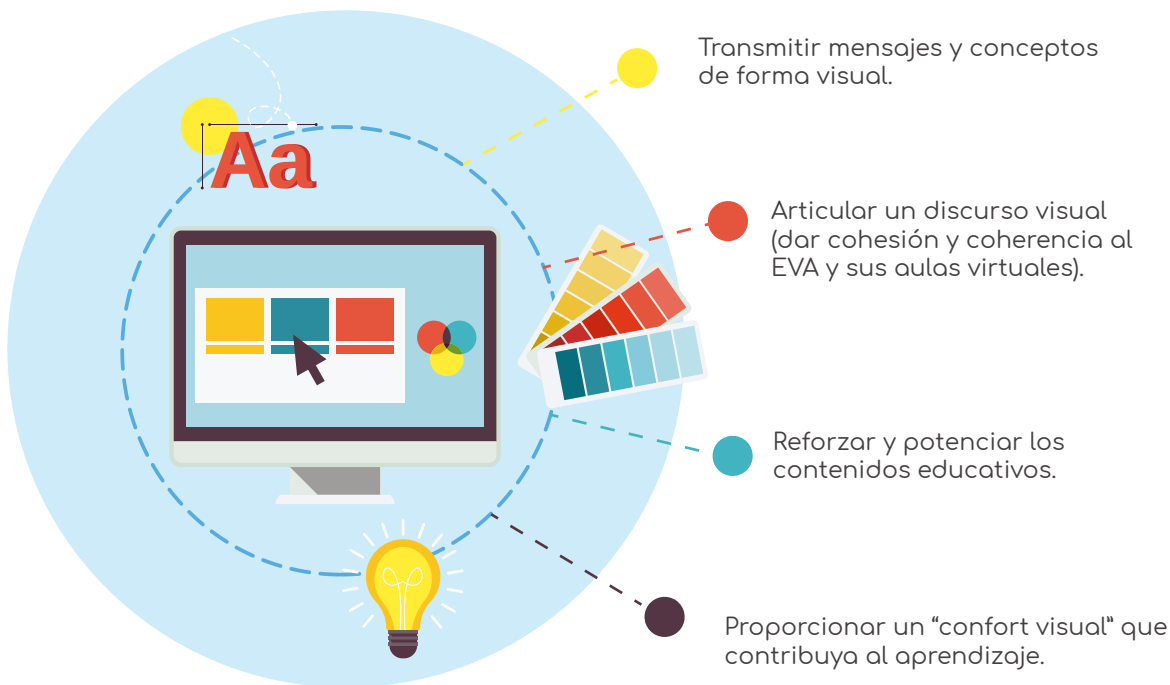
El diseño de la comunicación visual-gráfica en la educación

El diseño de la comunicación visual es la disciplina u oficio por la que se crean y proyectan mensajes visuales. La capacidad del diseño es amplia y en el campo de la educación, puede atraer y estimular los sentidos, lo que ha provocado que muchos educadores confeccionen material que sirva como elemento ilustrativo de las temáticas y así, llamar la atención de los estudiantes hacia el estudio del contenido (Castro, 2013).

El diseño gráfico además de mejorar la apariencia estética del EVA y de las aulas virtuales, es un elemento comunicador que transmite un mensaje entre el estudiante y la temática a tratar. Es así como Herrera (2004) ratifica que los procesos cognitivos de aprendizaje son activados, dentro de los entornos virtuales, a través de los estímulos sensoriales que la interfaz gráfica provee al usuario, lo cual manifiesta la complejidad y necesidad de tener en cuenta los aspectos gráficos en dichos entornos.

Diseñar para la educación implica reconocer que se está diseñando para lo que algunos autores como Herrera y Latapie (2010) denominan confort visual; que en un ambiente virtual se refiere a buscar un espacio que no contenga elementos perturbadores que distraigan o fatiguen al usuario. Este concepto implica entender que las condiciones visuales deben estar orientadas a facilitar las actividades educativas.

La siguiente imagen resume la importancia del diseño gráfico en un EVA y en un aula virtual:



Pautas para caracterizar las aulas virtuales a nivel visual-gráfico

Moodle facilita la incorporación de elementos gráficos, dentro de las aulas virtuales creadas. Opciones como incorporar un encabezado, agregar etiquetas de títulos con diseño personalizado, ubicar imágenes de acompañamiento, entre otros aspectos, son posibles incorporar a Moodle, por ello, dentro de los lineamientos se ha contemplado que algunos de los recursos gráficos serán proporcionados desde el Área TIC para el docente.

Existen otras dimensiones relacionadas con la información visual que se consideran y que serán determinados por el docente, basados en algunas recomendaciones que se citarán a continuación, como el uso de fuentes tipográficas, imágenes, uso del color y estructuración y presentación de recursos de la información.



Tipografía



La tipografía no solo transmite contenidos lingüísticos, sino también, un significado gráfico. Gamonal (2005) expresa que los caracteres tipográficos pueden transmitir múltiples emociones y sensaciones a través de su forma.

Ello nos lleva a pensar que la elección de una fuente tipográfica nunca es aleatoria o arbitraria y requiere de un ejercicio de reflexión que gira en torno al lector-receptor y los mensajes y conceptos a transmitir.

Las pautas para el uso adecuado de fuentes tipográficas son:



La fuente tipográfica que rige los contenidos de las aulas virtuales de Moodle actualmente es Arial en puntaje de 12 puntos. Se sugiere continuar su uso para el desarrollo de los contenidos con el fin de contribuir a una unificación visual.



Para la incorporación de otras fuentes tipográficas a cuerpos de textos, títulos o mensajes específicos, tener presente que el tipo de letra que elija debe aportar a la legibilidad. También es importante no utilizar en un aula más de 3 fuentes tipográficas distintas.



Para recursos de información producidos o incorporados se debe emplear un tamaño de letra no menor a 10 puntos y no mayor a 12 puntos para texto correspondiente a párrafos (cuerpos de texto). Para las titulaciones, se recomiendan no exceder los 18 puntos.



Se recomienda no utilizar contenidos textuales totalmente escritos en mayúscula. Las letras mayúsculas producen un efecto óptico que dificulta la velocidad normal de lectura, lo que afecta su legibilidad.



La imagen son un referente importante a tener en cuenta como un medio para la enseñanza y el aprendizaje.

Debemos partir por reconocer los formatos de imágenes afines para la web:

JPG-JPEG (*Joint Photographic Experts Group*): Es el formato más común para publicación de imágenes en la web.

PNG (*Portable Network Graphic*): Es un formato que presenta un nivel de compresión casi sin pérdidas. Entre sus principales características se encuentra el uso de transparencias con profundidad.

GIF (*Graphics Interchange Format = Formato de Intercambio Gráfico*): Es un formato útil para el despliegue de imágenes animadas para web, puesto que es el único formato soportado por la mayoría de los navegadores para dicho fin. De esta manera, un GIF presenta unas ventajas técnicas y de comunicación pues dinamiza los contenidos, tiene una reproducción inmediata y aporta movimiento o interactividad de impacto visual.

Las pautas para el uso adecuado de imágenes son:



El uso de imágenes es atractivo y recomendable como un complemento al contenido escrito, para producir un descanso visual y en especial, cuando ilustran o aportan a la comprensión del mensaje. No obstante, se recomienda no abusar de este recurso.



Para los medios digitales, se precisan los archivos de bajo tamaño para un almacenamiento y visualización eficaz. En cuanto al peso de una imagen, se recomienda que no se sobrepase los 300 kb por cada uno.

-  Las imágenes animadas como GIF son útiles en condiciones específicas como por ejemplo, llamar la atención del usuario, resaltar algún contenido o título. Se recomienda no utilizar en exceso este recurso debido a que el “sobre adornar” las páginas de las aulas con dichas imágenes puede generar distracción.
-  La utilización de fondos sobre otros recursos visuales o información debe utilizarse sin que este interfiera con la nitidez de la información presentada en primer plano. Se recomienda utilizar fondos de colores claros, que sean simples, que permitan enfocar plenamente la información al usuario, de esta manera no interferimos en su lectura; o también, utilizar fondos que presenten un alto contraste entre las letras y el fondo.
-  Utilizar gráficos sencillos al momento de presentar la información. Estos gráficos pueden ayudar al usuario a recordar y asociar fácilmente los elementos de la lectura.
-  Agrupar la información que tiene relación entre sí, permitiendo que el estudiante pueda captar fácilmente la conexión que existe. Ubicar y utilizar imágenes, íconos, formas y colores guardando relación con el contenido.
-  Utilizar de forma discreta y mesurada aquellos elementos que guían al lector en la forma como se muestra la información, entre ellos, el color, la fuente tipográfica y las imágenes animadas.
-  Abstenerse de utilizar imágenes pixeladas (aquellas que poseen baja calidad y lucen granuladas y poco claras), pues esto dificultará la comprensión del mensaje visual.



Un aspecto visual de suma importancia es el color, cuestión que se extiende más allá de destacar simplemente ciertas zonas o ciertos fragmentos de texto, está direccionado directamente con las emociones, el estado anímico y las respuestas fisiológicas de las personas que lo perciben y, por tanto, con las condiciones de confort psicológico (Simancas, 2003).

Diversos estudios alrededor del tema afirman que el color está ligado al aprendizaje, debido a que puede contribuir a aumentar la comprensión, facilitando el procesamiento de la información, codificación, almacenamiento, recuperación (Castro, 2013). Ello confirma la importancia de su empleo de una forma consciente en pro del aprendizaje.

Las pautas para el uso adecuado del color son:

-  Utilizar el color para las fuentes tipográficas como recurso solo para resaltar información importante o para llamar la atención. No se recomienda el uso de distintos colores para párrafos largos o cuerpos de texto. Ser medurado con dicho recurso.
-  Se recomienda utilizar una paleta de colores de no más de 3 opciones dentro de un aula virtual, con el objetivo de no generar distracciones innecesarias producto de un uso variado de colores.
-  La fuente tipográfica de cuerpos de textos o contenidos escritos para las aulas virtuales tienen un color gris oscuro (K: 90%) que se encuentra predeterminado en Moodle.
-  El color de fondo establecido para el EVA es el blanco.

- 💡 Las pestañas superiores que hacen referencia a los distintos módulos del curso, contarán con un color azul, predeterminado en Moodle.

Estructuración y presentación de recursos de la información

La estructura responde a un criterio organizador que ayuda a la construcción de redes cognitivas referidas a los contenidos de aprendizaje, es decir, ayuda a organizar los contenidos que se van aprendiendo en relaciones relativas de unos con otros.

- 💡 La estructura del curso estará organizada por **pestañas**, las cuales se hacen visibles en la parte superior.
- 💡 Las títulos de la unidad se deben formular a manera de pestañas. Aunque es común enumerarlas o darles títulos como “semana 1”, “módulo 1”, es conveniente elegir un nombre identificador pues esto ayuda a dar contexto de la temática a la hora de ubicar los contenidos.
- 💡 El nombre deberá referirse al contenido o contenidos más significativos de la unidad. Se sugiere que sean conceptos cortos y concisos para optimizar el entorno visual.
- 💡 Los contenidos estarán organizados respondiendo a unas categorías que visualmente se encuentran como recursos a manera de etiquetas, que el docente podrá tomar de un recurso diseñado especialmente para ello denominado el **Banco de etiquetas**, alojado en el Campus Virtual.



Saludo / Bienvenida



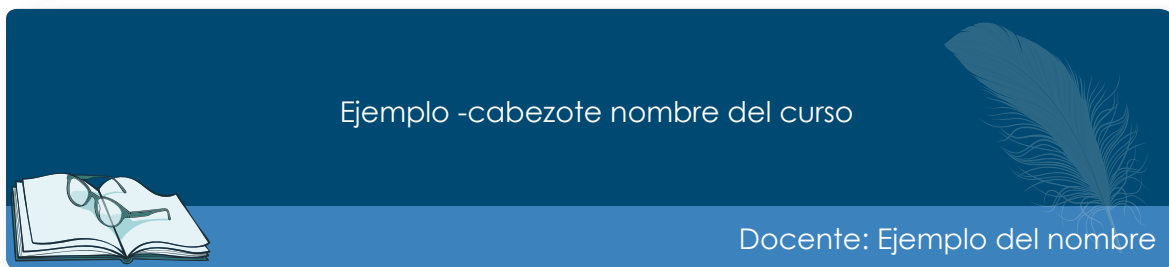
Cronograma de actividades

 Los títulos de cada módulo o unidad son una forma de proporcionarle al estudiante un referente visual que identifica en qué parte del curso se encuentra.

Con el objetivo de unificar la forma de presentar los títulos en cuanto a formato y medidas, y brindarle al docente un apoyo a nivel gráfico, el Área TIC ha desarrollado una aplicación denominada **Genti**.



Con Genti, generador de títulos, el docente puede obtener unos *banners* personalizados para nombrar sus cursos y para titular cada uno de sus módulos, teniendo la opción de elegir entre un despliegue de fondos temáticos.



Temática: "Tecnología"



Temática: "Literario"

Cabe resaltar que todos los recursos gráficos de apoyo para las aulas virtuales en Moodle de UNICATÓLICA se encuentran a disposición del docente en el Campus Virtual.

Respecto a los recursos de información que son incorporados en las aulas virtuales, se recomienda tener en cuenta las siguientes pautas:

- 💡 Los archivos de información que sean ingresados a la plataforma deben ser de un tamaño óptimo para web, es decir que no se excedan en su peso.
- 💡 Tener en cuenta que los recursos audiovisuales pueden hacer lenta la carga de las páginas, por lo tanto no se debe abusar de ellos ni utilizar gráficos de gran tamaño o definición.
- 💡 Los videos no deben ser ingresados directamente a la plataforma, especialmente cuando estos tienen un peso elevado. Los recursos audiovisuales pueden ser alojados en plataformas y embebidos en el aula virtual.

Los presentes lineamientos reconocen que el diseño gráfico en un EVA contempla la conjugación de una serie de elementos para hacer que dicho entorno sea un escenario visual propicio y amigable para el aprendizaje. Todo ello basado en un ordenamiento apropiado y en la selección de componentes adecuados para transmitir mensajes específicos.

Referencias bibliográficas

Álvarez, A y García, P. La escritura paso a paso: Elaboración de textos y corrección. Recuperado el 9 de agosto de 2017, de:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/21/21_0957.pdf

Bustos, A. y Román, M. (2011). La importancia de evaluar la incorporación y el uso de las TIC en educación. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, vol. 4, n.º 2. 1-5.

Cassany, D. (1999). Construir la escritura. Barcelona: Paidós.

Castro, A. (2013). Importancia de utilizar el diseño gráfico en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Recuperado el 9 de agosto 2017, de:
https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/cintya_alejandra_131.pdf

Caletti y Martínez (2001). La utilidad de los Entornos Virtuales de Enseñanza-aprendizaje (EVA) en relación al proceso educativo. Capítulo del libro: Integración de las TIC en la docencia universitaria. Editorial Netbiblio. España.

Casanovas, M. (2003). El correo electrónico como medio de aprendizaje lingüístico. Cultura y educación. 253-267.

Congreso de Colombia. Ley Número 23 de 1982 Sobre derechos de autor. Recuperado el día 10 de agosto 2017, de
<http://www.derechodeautor.gov.co/documents/10181/182597/23.pdf/a97b8750-8451-4529-ab87-bb82160dd226>

Creative Commons. Licencias de Creative Commons. Recuperado el día 10 de agosto 2017, de <https://creativecommons.org/choose/?lang=es>

Delors, J. (1994). Los Cuatro Pilares de la Educación, en: La educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO. 91-103.

Gamonal, R., (2005). Tipo/retórica. Una aproximación a la retórica tipográfica. Icono 14, vol. III, n.º 1.

Gordon, B. (2007). Manual de diseño gráfico digital. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Hernández, C.; Gamboa, A y Ayala, E. (2014). Competencias TIC para los docentes de educación superior. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.

Herrera, M. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo. Revista Iberoamericana de Educación.

Herrera, M. y Latapie, I. (2010). Diseñando para la educación. En: No Solo Usabilidad, nº 9, 2010.

Kaplún, M. (1998). Procesos educativos y canales de comunicación. Comunicar 11. 158-165.

Llompart, R. (2011). La importancia del Diseño de Comunicación Visual desde las enseñanzas artísticas medias y superiores. Actas de Diseño 11. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. 31-234.

Mallart, J. (S.F.). Cap. 1: Didáctica: Concepto, Objeto y Finalidad.

Mauri, T y Onrubia, J. (2008). El profesor en entornos virtuales: condiciones, perfil y competencias. En: Cognición de la educación virtual. 132-151.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2010). Lineamientos para la Educación Superior en Modalidad Virtual. Recuperado el 31 de octubre de 2017, de: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Lineamientos_para_la_educacion_Virtual_dic_29.pdf . Bogotá. Primera edición.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2010). Lineamientos para la Educación en la Educación Superior. Bogotá.

Puerta, C. y Sánchez A. (2010). El correo electrónico: Herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, Colombia, n.º 30, mayo-septiembre. 1-27.

Quesada-Vargas, M. (2005). Cualidades estilísticas del texto escrito. Enf Costa Rica. 31-6.

Salinas, M. I. (2010). Diseño de políticas docentes para la adopción de la enseñanza virtual. El caso de un departamento universitario. EDUTEC-E. Revista electrónica de Tecnología Educativa, n.º 33.

Silva, G. y Ramos, W. (2011). O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) como Potencializador da Autonomia do Estudante: Estudo de Caso na uab-unb. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, vol. 4, n.º 2, pp. 92-106. Recuperado el 9 de agosto 2017, de: www.rinace.net/riee/numeros/vol4-num2/art5.pdf,

Sanz, G. (2006). La comunicación con los estudiantes en el entorno virtual. Universitat Oberta de Catalunya.

Simancas, K. (2003). Reacondicionamiento bioclimático de viviendas de segunda residencia en clima mediterráneo: Tesis Doctoral. Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona.

Valcárcel, A. (2013). Recursos tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa. Editorial Síntesis. España.

Valenzuela, B. y Pérez M. V., (2013). Aprendizaje autorregulado a través de la plataforma virtual Moodle. Educ. Vol. 16, n.º 1. 66-79

Villalobos, J. (2005). Estrategias de revisión utilizadas por escritores en el nivel universitario. Lectura y vida. 42-53.

Weisberg, J. Eight questions for Jacob Weisberg [en línea]. The Economist. Recuperado el 9 de agosto 2017, de:
http://www.economist.com/blogs/democracyinamerica/2009/07/eight_questions_for_jacob_weis.cfm

Virtual Educa. Nuevos escenarios, nuevos roles docentes, nuevas competencias. La tutoría en ambientes virtuales de aprendizaje.

virtuales

pedagógico

educación

aprendizaje

innovación

aulas

estrategia

tecnológico

comunicativo

universidad

saberes

gráfico

campus virtual

Lineamientos

campusvirtual.unicatolica.edu.co





UNICATÓLICA
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA
LUMEN GENTIIUM

SNIES 2731

Vicerrectoría Académica
Área TIC
tic@unicatolica.edu.co

Santiago de Cali
2018

ISBN: 978-958-59836-3-2

