

LOS PRIMEROS PASOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL INTERACTIVA SEGÚN INKOLOR

RESUMEN

El crecimiento exponencial de la lectura digital a lo largo de los años, ha sido un factor clave a la hora de la visibilización de contenidos que anteriormente solo podían ser encontrados en libros descontinuados o demasiado antiguos, algo que gracias a las plataformas digitales de lectura a facilitado esta búsqueda en la actualidad. Sin embargo, debido a que la sociedad ya casi está finalizando un estado de pandemia, los modelos de educación se vieron sometidos a cambios para adaptarse a este problema mundial, sin embargo, los contenidos y las metodologías (de libros, artículos, o cualquier material educativo) empleadas en la mayoría de entidades educativas en modalidad virtual llegan a ser de poco aporte para los estudiantes. Es por esto que este proyecto se propone (teniendo en cuenta el modelo educativo de la CUN) a crear y promover contenidos complementarios a temáticas propuestas por los mismos estudiantes que se vieron afectados por estos cambios en los últimos dos años por medio de una pieza editorial que será una revista (la tercera edición de INKOLOR).

PALABRAS CLAVE

- Contenidos
- Digitalización
- Educación
- Lectura
- Modelos de educación

INTRODUCCIÓN

Con la premisa de expandir un emprendimiento editorial digital a nuevas audiencias, este proyecto abordará el tema de la lectura digital con base en lo previamente establecido en la revista “*INKOLOR*” desarrollada en 2021. Enfocando principalmente una expansión del trabajo editorial hacia los modelos de educación digitales y su importancia dentro de la actualidad enfocada hacia el diseño gráfico. En base al tema del diseño editorial se desplegaran varias variables sobre la importancia de las revistas digitales como piezas de aprendizaje.

Entonces ¿Cómo desarrollar piezas editoriales donde poder reunir y complementar conceptos de básico aprendizaje sobre el diseño gráfico para un público poco familiarizado con el tema (pero dispuesto a aprender) de una manera eficaz?

Objetivo general

Informar dentro de la tercera edición de la revista INKOLOR sobre temas básicos y generales del diseño gráfico enfocado al ciclo técnico en proyección a la realidad virtual.

Objetivos específicos

- Generar dentro de la pieza editorial, artículos dinámicos y concisos sobre temas de interés para el público objetivo.
- Incentivar mediante una campaña de exposición publicitaria, al interés por los contenidos de educación digitales y análogos.
- Motivar a la creación de espacios de debate para promover la lectura crítica.

ÍNDICE

1. Diseño gráfico
 - 1.1 Definición
 - 1.2 Importancia
 - 1.3 Legado
2. Modelos de educación
 - 2.1 Clasificaciones
 - 2.2 Métodos
 - 2.3 Evolución / Involución
3. Diseño editorial
 - 3.1 Comunicación
 - 3.2 Proyección
 - 3.3 Importancia
4. Lectura
 - 4.1 Lectura digital
 - 4.2 Lectura crítica
 - 4.3 Aprendizaje

MARCO TEÓRICO

1. DISEÑO GRÁFICO

La responsabilidad del diseño gráfico en la sociedad radica en la importancia de “cómo” “cuando” y “porque” se transmite una idea y todo lo que esto puede generar alrededor de un sector social. "Todo depende de la decisión que tome el diseñador con respecto a qué factores destacarán más" (*Canellas, O. A. s.f.*). "Históricamente, el diseño ha sido tratado como un paso tardío en la cadena del proceso de desarrollo, donde los diseñadores, que hasta entonces no han desempeñado papel alguno en la tarea esencial de innovar, aparecen y le colocan un lindo envoltorio a la idea." (*Brown, T. 2008*).

“La mayoría de la gente piensa que el diseño representa a jóvenes brillantes que crean anuncios seductores para vender. Pero la publicidad es solo una pequeña parte de lo que crean los diseñadores gráficos.” (Blume, H. 1985).

1.2 Importancia

Para facilitar la coordinación entre las personas de cualquier ámbito de forma profesional hay que saber generar interacciones positivas para los involucrados. “La comunicación comprende un mensaje, un emisor, y un receptor. La presencia o ausencia de cada uno de esos elementos determina la comprensión final.” (Guiraud, P. 1972). “Cualquiera sea la concepción que se tenga de pensamiento, es innegable que se halla ligado a la semiosis, es decir al surgimiento de los símbolos y los signos.” (Rojas, V. M. 1985).

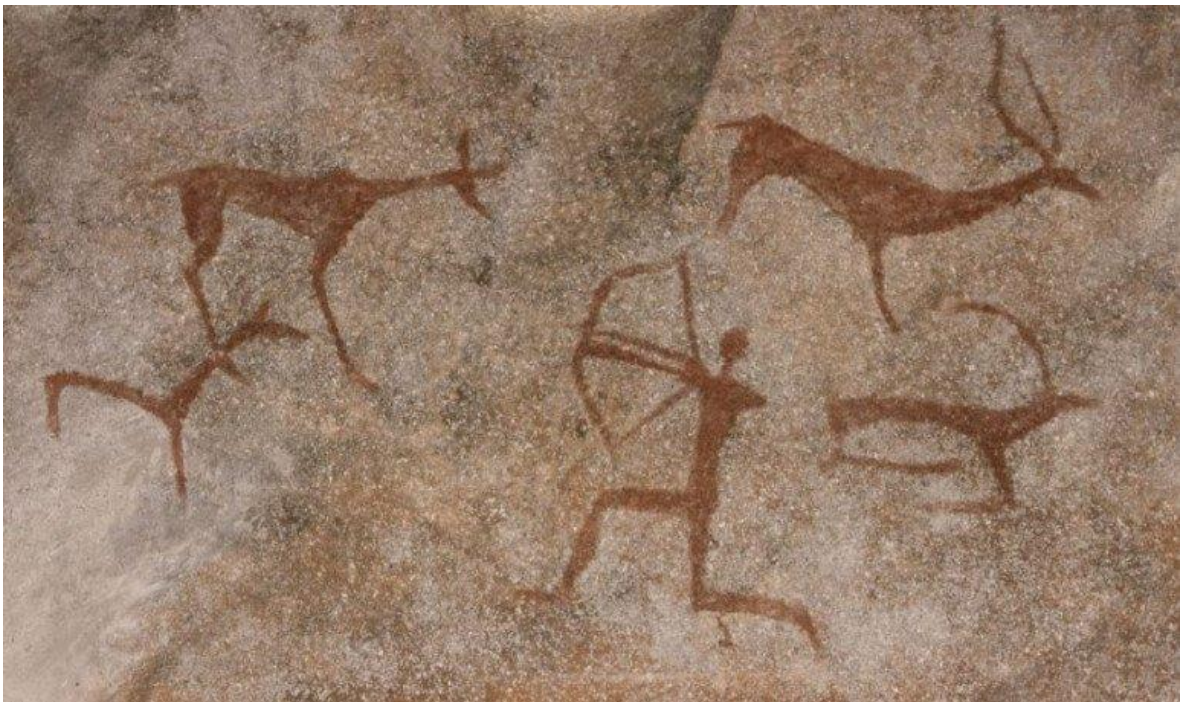


FIGURA 3. La sintaxis de la imagen / Donis A. Dondis.

La aplicación de diseño en material de aprendizaje es sumamente clave para la correcta comprensión de cualquier tipo de instrucción. "La realización de un libro para el curso de Ingeniería Sanitaria II, hará más simple la comprensión de los estudiantes con respecto a este, asimismo se sentirán motivados ya que sus necesidades como estudiantes habrán sido escuchadas" (Guay, G. M. 2016).

"Algo tan simple como la representación de un árbol es muy diferente si la realiza una persona vidente o una persona ciega congénita; así que tampoco debería diseñarse un contenido que pretendiera ser accesible, con los parámetros visuales del árbol." (Vega, S. 2014).



FIGURA 4. "The Wise Old Tree" (2014).

1.3 Legado

"Podemos afirmar que el campo gráfico representó un ejemplo de cooperación voluntaria entre teóricos, artistas y trabajadores gráficos en la pugna contra las constricciones impuestas por la simetría clásica y el estatismo de la puesta en página." (Costa, M. E. 2018).

Siempre prevalecerá la creatividad ante el diseño, ya que por más que la originalidad no sea un aspecto cuantificable, es el talento humano el que hace que el diseño sea diseño. "A pesar de que crear un símbolo corporativo puede ser una tarea maravillosa, no se le puede inyectar la sustancia que sí es posible proyectar en una secuencia fílmica de tres minutos" (Palacios, C. 2005).



FIGURA 5. Trabajo en equipo: La clave del éxito.

La relación "Texto-Imagen" con naturalidad la asociamos a cosas cotidianas que conocemos y por lo tanto tenemos cercanía y familiaridad con ciertos elementos que aunque no sean

iguales a los que conocemos, guardan cierta similitud. "Con todo, el círculo no es totalmente abstracto, pues guarda una relación icónica con la Tierra." (Walser, A. 2012).

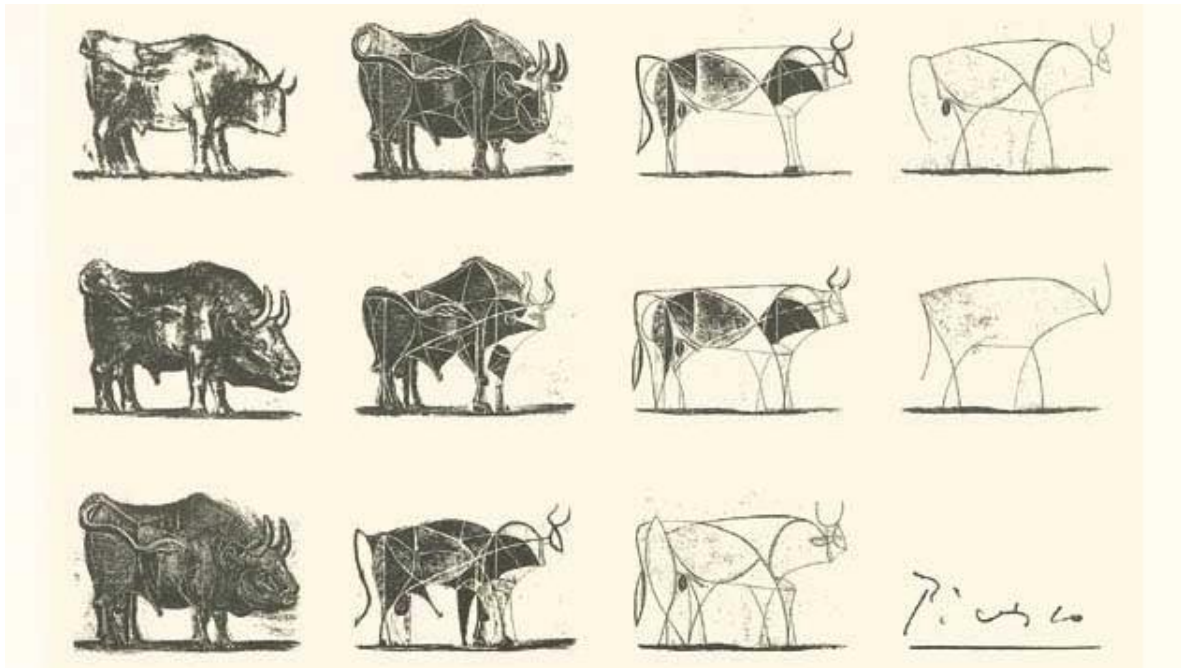


FIGURA 6. La abstracción de la imagen.

2. MODELOS DE EDUCACIÓN

Al igual que con todas las disciplinas, es importante establecer relaciones tanto teóricas como prácticas. "Cualquier propuesta relacionada con los procesos de enseñanza y aprendizaje debe estar fundamentada en unos principios psicopedagógicos globales y coherentes." (Lluis, C. 1996).



FIGURA 7. Calidad de enseñanza.

2.1 Clasificaciones

"Esta concepción del ser humano aboga por pasar de una visión constructivista del aprendizaje humano; Maestro o maestra como guía para que cada estudiante indague, busque información, reflexione, establezca objetivos y construya nuevos contenidos para así poder asimilar y generalizar otros" (García, R. L. 2020).

En términos de aprendizaje, los textos en secuencia son buenos modelos de recordación. "Cabría hablar del hipertexto como el rasgo más definitorio de la sociedad interactiva en la medida que concreta esa liquidez que atribuimos esencialmente a las comunicaciones digitales de nuestros días." (Salvador, J. 2010).



FIGURA 8. 20 libros educativos para cuarentena.

2.2 Métodos

"Los centros duales, bimodales, mixtos o de enseñanzas combinadas, también denominados por algunos como parcialmente a distancia, disponen de los dos modelos clásicos, el presencial que atiende a los alumnos que acuden a sus aulas, bibliotecas y laboratorios, con la metodología habitual y el a distancia que implica que, dentro del mismo centro o institución, existen alumnos que siguen los estudios a través de esta modalidad, total o parcialmente." (Aretio, L. G. 2004).

2.3 Evolución / Involución

"La innovación educativa virtual interactiva aporta a los beneficiarios una experiencia de aprendizaje que va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades concretas, asumiendo el término innovación de una manera global" (Cardoso, C. N. 2018).

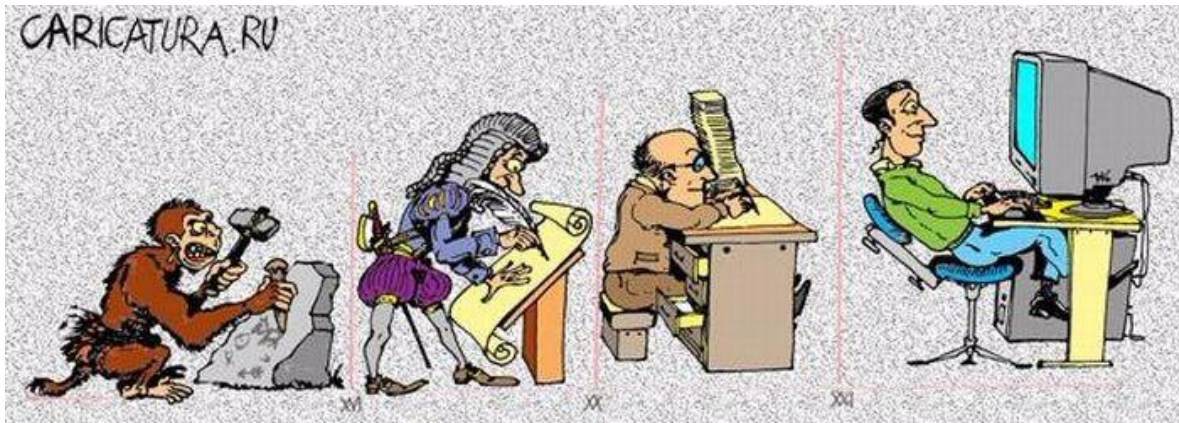


FIGURA 9. Caricatura de la evolución de la educación.

"Desde la perspectiva de la gestión de la educación virtual, y teniendo en cuenta el crecimiento de la oferta de programas de educación superior en metodología virtual, debido a las políticas gubernamentales orientadas al fomento de esta modalidad, el desafío de las universidades que ofrecen programas orientados a la formación de profesionales en e-learning es orientar la formación fundamentada en el desarrollo de habilidades y competencias administrativas." (Castillo, É. Y. 2016).



FIGURA 10. Educación virtual en la actualidad.

3. DISEÑO EDITORIAL

Para hablar de los distintos métodos de enseñanza, obviamente hay que remontarse al origen de estos medios impresos. "La historia sobre la elaboración de libros se remonta al comienzo de la comunicación gráfica, es decir, a los rudimentos de la escritura hasta llegar a la imprenta, para luego desarrollarse la industria editorial que tanto tiempo lleva tratando de mejorar la calidad y el diseño de todo tipo de publicaciones de múltiples páginas, llámese revistas periódicos o libros" (Villamizar, J. C. 2007).



FIGURA 11. Diseño editorial y los medios impresos.

3.1 Comunicación

"La lectura en la Argentina es una práctica muy asociada a lo escolar. Por ello, en este segmento, se debe considerar la comunicación con el maestro, central en la difusión y venta de los libros infantiles." *Jarast, N. (2020).*

3.2 Proyección

"Entre los múltiples factores que determinaron este pensamiento, la tecnología ocupó un lugar privilegiado. Las decisivas transformaciones políticas, sociales y culturales derivadas de la concentración urbana, producto de la nueva economía fabril, y de la intensificación de los medios de transporte y comunicación, tuvieron un rol determinante en la exigencia de pensar un nuevo orden social." *(Alonso, R. 2001).*



FIGURA 12. Principios de la maquetación.

3.3 Importancia

Algo tan simple común para la sociedad en el día a día como lo es el periódico, no sería posible de tener si no fuera por los grandes diseñadores editoriales que dentro del anonimato ayudaron a Marcel Bourdoncle y Hugues Fores a fundar el primer periódico. "El Diseño Editorial permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones." (Reyes, L. G. 2016).

4. LECTURA

"La lengua manipula, la lengua distorsiona la realidad, y todavía más: la realidad la crea la lengua. Es fascinante y a la vez asusta el hecho de saber que estamos ante el arma humana más fuerte y de apariencia más inofensiva." (Cassany, D. 2018).



FIGURA 13. La importancia de los hábitos de lectura en los estudiantes.

4.1 Lectura digital

Mientras las tecnologías van evolucionando, igualmente avanzan las plataformas. Hoy en día la gran mayoría de personas cuentan con dispositivos electrónicos que pueden ser entradas de conocimiento en el diario vivir, por lo tanto esto puede corroborar la idea de que la lectura digital es más popular que la lectura tradicional. "El e-learning ha pretendido aplicar un modelo que se ha mostrado eficaz para ciertas situaciones pero que conlleva ciertos límites a una gran masa de población que no poseía las características adecuadas para llevar adelante un aprendizaje basado en dicho modelo." (Bouzón, N. A. 2000).

"Según estudios indican que un porcentaje elevado de los estudiantes prefiere leer documentos impresos (77%) en tanto que solamente un 18% se sienten motivados a leer en pantalla" (Vivas, G. M. 2010).



FIGURA 14. E-Learning o Aprendizaje electrónico.

4.2 Lectura crítica

"La lectura crítica es una capacidad de atención prioritaria en el contexto educativo actual, a fin de favorecer la formación de ciudadanos reflexivos, cuestionadores y con autonomía de pensamiento" (Moreno, S. S. 2007).

"Con el progreso de la lingüística, la sintaxis se incorporó como disciplina básica, ampliando su comprensión tanto a nivel superficial, como a nivel profundo." (Rojas, V. M. 1985).
"Internet, como cualquier tecnología, no intenta "enseñar" a los estudiantes sino servirse de un conjunto de herramientas para ayudar a construir conocimiento: es decir para aprender con ellas y no de ellas." (Fainholc, B. 2004).

4.3 Aprendizaje

En cualquier campo laboral el trabajo cooperativo es un aspecto prácticamente imprescindible, ya que formalizar lazos de trabajo y profesionalismo con compañeros de equipo ayuda complementa mucho al aprendizaje colectivo. Trazar objetivos comunes, ser colaborativo y asumir con compromiso las responsabilidades de cualquier empleo es una característica muy valiosa en las personas. "El aprendizaje cooperativo, más útil como método de enseñanza para escolares de primaria y secundaria y el colaborativo para educación superior. Pero no es sólo la variable diseño controlado de la enseñanza lo que condiciona uno u otro método." (Salmerón, H. 2010).



FIGURA 15. ESPRINTAR: Desarrollo de ideas más eficaz.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta lo establecido, se determinó que el grupo objetivo se presenta como un factor secundario y no como un embajador principal como se planteó en un principio, esto se debe a que el desarrollo de la pieza principal del proyecto se sostiene por sí misma independientemente de quien lea su contenido. Mientras que por otro lado, la creación de espacios de debate para promover la lectura crítica fue un factor determinante para establecer vínculos frente a lo que se quería contar en la revista.

No obstante, más que cualquier pieza, el interés principal se dio hacia la campaña de publicidad (redes sociales) derivada de los espacios de debate.

La relación a los contenidos digitales se vio ampliamente superior en popularidad debido a que (en palabras de los propios estudiantes) las posibilidades de tener estos contenidos en cualquier lugar con solo tener su dispositivo móvil a la mano es mucho más práctico.

Bibliografía

- Alonso, R. (2001). ARTE Y DISEÑO EDITORIAL. *Encuentro Nacional de Investigación en Arte y Diseño ENIAD*.
- Aretio, L. G. (2004). *VIEJOS Y NUEVOS MODELOS DE EDUCACIÓN*. Madrid, España.
- Arroyo, R. G. (2005). *Píldoras creativas del Diseño Gráfico*. Madrid, España: Grupo design.
- Blume, H. (1985). *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Londres: Swallow Publishing Limited.
- Bouzón, N. A. (2000). *Conceptos básicos de diseño gráfico*. Cataluña: Universidad Oberta de Cataluña.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. Cambridge: Harvard Business Review.
- Canellas, O. A. (s.f.). Diseño tipográfico. *Universitat Politècnica de València*, 95.
- Cardoso, C. N. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. Cuba: Atenas.
- Cassany, D. (2018). *Aproximaciones a la lectura*. Barcelona, España: Universitat Pompeu Fabra.
- Castillo, É. Y. (2016). Evolución de la educación superior a distancia. *Revista virtual universidad católica del norte*.
- Costa, M. E. (2018). La trayectoria de Attilio Rossi en diseño editorial. Argentina: Caiana.
- Fainholc, B. (2004). *Lectura crítica en Internet*. Buenos Aires, Argentina: HomoSapiens.
- García, R. L. (2020). El lenguaje de las tecnologías en la formación de maestros. En <http://hdl.handle.net/10637/12784>. Valencia: Tendencias Pedagógicas.
- Guay, G. M. (2016). *Diseño editorial de publicación educativa*. Guatemala. Obtenido de USAC Tricentenario.
- Guiraud, P. (1972). La semiología. En P. Guiraud. Paris, Francia: Siglo Veintiuno editores.
- Jarast, N. (2020). La comunicación editorial de LIJ en tiempos de redes sociales. Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación .
- Lluis, C. (1996). *El Análisis y secuenciación de los contenidos*. Madrid, España.
- Moreno, S. S. (2007). *Competencias de lectura crítica*. Merida: Universidad de los Andes.
- Palacios, C. (2005). *El diseño gráfico y el cine*. La Molina, Perú.
- Reyes, L. G. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas. *Master Universitario en Diseño*.
- Rojas, V. M. (1985). *Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Esfera editores Ltda.
- Rojas, V. M. (1985). *Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Esfera editores Ltda.

- Salmerón, H. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Revista científica de educomunicación*, 163-171.
- Salvador, J. (2010). La interactividad a través del caleidoscopio de la Comunicación. Málaga.
- Vega, S. (2014). *Diseño, Experiencia, Usuario*. Ciudad de Mexico: Edculab.
- Villamizar, J. C. (2007). Taller de diseño editorial. Bogotá, Colombia: Taller cinco.
- Vivas, G. M. (2010). *Lectura digital en jóvenes universitarios*. Ciudad de Mexico.
- Walser, A. (2012). Intuición, acción, creación Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gill SL.
- Yong, E., Nagles, N., Mejía, C. & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 80-105.

Lista de figuras

Figura 1. <https://www.utadeo.edu.co/es/articulo/crossmedialab/277626/la-crema-y-nata-del-diseno-grafico-en-colombia>

Figura 2.
Diseño Maison Plus | <https://maison-plus.es/disenomaison-plus/>

Figura 3.
Dondís, D. A.(2017). Sintaxis de la imagen: *Segunda edición*. Editorial GG. Barcelona.

Figura 4. <https://pistrucciartworks.wordpress.com/2013/07/13/custom-fireplace-art-tile-wise-tree/>

Figura 5.
<https://blog.vantagecircle.com/es/trabajo-en-equipo/>

Figura 6.
<https://sites.google.com/site/propedeuticocultural16/fotos/la-abstraccion-de-picasso>

Figura 7.
<https://www.bbva.com/es/es/por-que-la-educacion-financiera-no-es-una-asignatura-en-el-colegio/>

Figura 8.
<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2020/04/10/20-libros-educativos-que-haran-tu-cuarentena-mucho-mas-agradable/>

Figura 9.
<https://www.sutori.com/es/historia/la-evolucion-de-la-educacion--8GbRyt9NPfcTX2xj6yys5pyW>

Figura 10.

<https://www.eltiempo.com/vida/educacion/como-esta-la-educacion-virtual-en-colombia-frente-a-la-region-497476>

Figura 11.

<https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

Figura 12.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-editorial/que-es-la-maquetacion-editorial-y-cuales-son-sus-salidas-profesionales>

Figura 13.

<https://medialab.unmsm.edu.pe/chiquaqnews/la-importancia-de-los-habitos-de-lectura-en-los-estudiantes/>

Figura 14.

<https://amhigo.com/actualidades/ultimas-noticias/56-arte-y-educacion/1305-lo-de-hoy-es-e-learning>

Figura 15.

Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación graphic design thinking. Editorial Gustavo Gili.