

PROCESO DE INVESTIGACION AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Ing. Wilson Manuel Mantilla Velasco Mayo de 2006

Especialización en Educación con Nuevas Tecnologías

Dimensión: Comunicativa

Guía No.2 Tema: DISEÑO COMUNICATIVO DEL MATERIAL.



Para dar inicio a este documento Inicialmente ubicaré el contexto donde se implementará el AVA:

Inicialmente como se describió en la guía 1, la población objetivo son estudiantes de sexto grado de secundaria de instituciones educativas públicas, dichas instituciones cuentan con equipos de computo con las siguientes especificaciones:

Estandar 1: Equipos con S.O. Windows 95

Estandar 2: Equipos con S.O. Windows 98. Estos cuentan con multimedia.

Estandar 3: Equipos con S.O. Windows 2000 - Xp. Estos también cuentan con multimedia.

Nota importante: Los equipos estandar 2 y 3 cuentan con conexión a internet por enlace satelital dado por el Ministerio de Comunicaciones.

Las características de Hardware interna de los equipos de estándar 2 y 3 (Los que se usarán para la implementación del ambiente) son las siguientes:

- Capacidad de Disco Duro: 10 Gb.
- Capacidad de Memoria RAM: 128 Mb.

Debido a estas condiciones planteadas inicialmente y con el fin de poder optimizar todos los recursos ofrecidos por las instituciones, el ambiente que se construirá debe estar pensado bajo las siguientes características:

- No debe exceder de 1.44 Mb de información (por esto la información que se maneja trabaja con archivos de texto), de manera tal que pueda ser copiado en disquete y pasado a los demás equipos estandar 2 que no poseen unidad de cd, esto con el fin de optimizar al máximo los recursos con los que cuenta el aula.
- El ambiente será diseñado en el software Macromedia Director 8 – utilizando un lenguaje de programación LINGO, este diseño se hace para ofrecer una mayor interacción e interactividad del material.

Después de explicar las condiciones iniciales a la hora de diseñar el material ampliaremos las tres zonas de comunicación que se establecerán dentro del mismo:

Zona de Comunicación 1:

La zona de comunicación 1 hará referencia siempre a información general del ambiente, este banner será animado y tendrá una barra color azul que separará los contenidos a trabajar dentro del material de la zona 1 y 2, siempre aparecerá en la parte superior.

Zona de comunicación 2:

Esta zona será una de las de interacción principal con el usuario del material, allí se ubicarán los diferentes textos, gráficos, videos y animaciones, además siempre tendrá un subtítulo que indicará el capítulo en el que se encuentra para facilitar la navegación del estudiante.

Dependiendo del tipo de actividad y del tipo de material que se presente dicha zona puede variar, en algunos momentos estará dividida en dos, en otros solo aparecerá como una ventana a tamaño real.

Zona de comunicación 3:

Esta zona es la que permitirá navegar a través del material, esta compuesta por diferentes botones, cada uno de ellos lleva a un espacio diferente, en esta zona aparecerán los siguientes botones:

- Presentación: Ofrecerá información sobre el ambiente, como por ejemplo, la necesidad educativa, la población objetivo, los objetivos del ambiente, las áreas y contenidos trabajados y la metodología a trabajar dentro del material.
- Capítulos: Permite el acceso a todos los capítulos dentro del ambiente, este espacio estará dividido en 4 capítulos
- Comunicación: Espacio para enlazar a foros de discusión y correos electrónicos.

- Biblioweb: Recursos que pueden ser usados como consulta, que sirven también para ampliar más los temas.

Identidad Gráfica del material:

Colores fundamentales del material

Debido al tipo de material y para evitar el cansancio se trabajarán colores claros como celeste, azules, grises que contrastan con los colores y los matices de los fondos a utilizar. En cada una de las secciones del material se mantendrán los mismos colores y contrastes garantizando así una uniformidad y limpieza a nivel visual.

Fondos a utilizar

Para manejar las imágenes y lograr un ambiente limpio y agradable visualmente se manejará un fondo claro con pequeños gráficos apropiados para la edad y el contexto del material a los lados y en la parte superior e inferior (como se observa en la figura de la primera página). Dicho fondo se mantendrá durante todo el material.

Características de la fuente(Tipo-Color-Tamaño)

Para facilitar la lectura de los textos (leyendas) incluidos en el material, se trabajará con una letra arial (normal) y de un tamaño de 10 a 12 puntos de color negro, en algunos casos para los títulos y subtítulos se empleará un color diferente ya sea azul oscuro u otro color adecuado (que contraste con el fondo claro). Aunque dentro del listado de fuentes existen diferentes tipos se escogió esta pues

todos los computadores la tienen y no hay problema con la configuración de los textos.

Nota: El ambiente se debe trabajar con una resolución de pantalla de 800 X 600 para facilitar su manejo y comprensión y para visualizar todo el contenido sobretodo los botones de navegación que se encuentran en la zona de comunicación 3.

Iconos requeridos

Los iconos estarán ubicados a manera de botones de navegación en la zona de comunicación 3, dichos botones en algunas pantallas cambiarán dependiendo del sitio en donde nos encontremos, para facilitar aun más su navegación, existirá un botón de ayuda que mostrará la forma correcta de navegar por el material.

El lenguaje de textos

Dentro del material se utilizarán diferentes tipos de textos dependiendo en la zona donde se encuentre el usuario, estos son:

Textos Explicativos: Aparecen a la hora de dar instrucciones de trabajo dentro del material, formas de usar el ambiente, indicaciones de las actividades a seguir y diagnósticos además de las pruebas evaluativas.

Textos Metafóricos: En el momento de iniciar a trabajar con los documentos de cada capítulo.

Textos informativos: Cuando se desee profundizar sobre algún tema y haya necesidad de dar alguna información puntual se usarán los textos informativos.

Todos los textos que se trabajaran estarán dados en pantalla sin permitir la barra de desplazamiento vertical, esto se diseñó así pues el cambiar de página refresca la vista y logra generar mayor expectativa que cuando se ve todo en el mismo escenario.

Como se quiere lograr un acercamiento del estudiante hacia el material, la forma de conversar será amigable, se usará el tuteo y las frases de ánimo y apoyo. En algunas actividades que se plantean después de la comprensión de las leyendas el estudiante interactúa con el material resolviendo preguntas que debe llenar dentro del material y enviar vía correo electrónico o dentro del foro.