

Área: Educación, ciencia y tecnología

GROPUS INVESTIGACIÓN: COLECCIÓN LIBROS ELECTRÓNICOS LIBRO 1: CRITERIOS BÁSICOS DE LA TIPOGRAFÍA

ARACELI ZARAGOZA CONTRERAS/ MARTHA GUTIÉRREZ MIRANDA

RESUMEN:

Las Tecnologías de información y comunicación (TIC) están produciendo cambios en la forma de enseñar y aprender, en la forma en que los profesores y aprendices se relacionan con el conocimiento y las formas en que los involucrados en el proceso educativo interactúan (Martínez, 1995; Cabero, 2004; UNESCO, 2000). En este momento de desarrollo extremo, los multimedia, hipermedia y, por supuesto, la Internet, han hecho más agudas las transformaciones de nuestro campo y del entorno profesional de trabajo. Recursos, que por sus características significativas (alcance geográfico del mensaje, costo, velocidad, recursos propios, códigos y análisis técnicos, multiplicidad de medios, tanto de desarrollo como de comunicación y espacios físicos y virtuales), están replanteando el modo de actuar y prepararnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello hoy día se hace necesario el replanteamiento de los recursos empleados para hacer mucho más completa las experiencias de enseñar y aprender. En este sentido aprovechar las TIC resulta el camino más corto, próspero y afable para enriquecer esos procesos. El material presentado es parte de esa nueva experiencia de aprovechamiento de la tecnología multimedia en la gestión de materiales de apoyo a la docencia.

Palabras clave: Tipografía, libro electrónico, interactivo, material didáctico.

INTRODUCCIÓN

GROPUS Investigación: Académica, Humanística y Tecnológica, es un grupo de profesores-investigadores en el seno de la Universidad Autónoma

Metropolitana que desde 1999 nos hemos dado a la tarea de realizar investigación fundamentalmente en 3 ejes primordiales: la gestión de Diseño, la formación personal y profesional del diseñador y la incorporación de la tecnología en la práctica del diseño.

Dentro de los esfuerzos más significativos al interior del grupo, a partir de 2006 se planteó la posibilidad de gestar una nueva línea de investigación educativa que derivará en el desarrollo de una serie de materiales que, aprovechando los adelantos de la tecnología, permitieran proponer apoyos didácticos para la formación de los profesionales en el área de diseño. De esta manera se estructuró el programa de creación de la Colección Libros Electrónicos GROPLUS, mismo que tiene como principal objetivo ser un proyecto pedagógico que busca mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, a través del desarrollo de materiales gráficos interactivos.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL A DESARROLLAR

Para la gestión del programa se realizó un análisis previo de la currícula de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, que se imparte en la UAM, esto con el fin de estructurar un plan de acción para el diseño de materiales apegado a los grandes ejes temáticos que se abordan a lo largo del programa. Así se decidió optar por uno de los temas básicos en la formación de un diseñador: La tipografía.

La tarea, en la primera etapa consistió en una exhaustiva investigación documental para identificar y seleccionar los conceptos y principios básicos de la temática elegida, para posteriormente, decidir de qué manera y bajo qué fundamentos abordaríamos la temática en el material interactivo.

Es importante resaltar, que a pesar de que la Universidad es consciente de la importancia de incorporar lo último y más novedoso a la práctica pedagógica, son muy pocos y aislados los esfuerzos que al día de hoy se han hecho en ese sentido. Por ello la inquietud de establecer una línea de investigación que

derive en materiales que aporten a la labor docente y contribuyan en la mejora y actualización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez establecidos los lineamientos y acorde con los objetivos del grupo, decidimos integrar materiales interactivos, pues reconocemos la importancia y las oportunidades que confiere la multimedia en el ámbito educativo.

A partir de ese momento nos dimos a la tarea de generar una publicación electrónica, donde tomamos a la tipografía como la temática, pero considerando que el principal indicador para medir el éxito del material desarrollado consistía en la implementación de dicho recursos en el proceso de enseñanza. El verdadero sentido que tomó la investigación fue enfrentar una temática aparentemente común a los involucrados en el ámbito del diseño, pero bajo una perspectiva de desarrollo y presentación distinta a lo que cotidianamente se utiliza o recomienda como recursos de consulta o como apoyos a la docencia. Nuestro principal reto ha consistido en demostrar que la tecnología puede otorgar nuevas oportunidades para que el aprendizaje, independientemente de la temática, sea más significativo. Por lo que la misión más fuerte consistió en el diseño del material como recurso didáctico considerando elementos como: el diseño de interfaz gráfica, los niveles y mecanismos de interacción, el nivel de simulación, la organización y estructura de contenidos y la funcionalidad.

El proyecto surge de la inquietud por explorar los recursos tecnológicos y del cómo aplicarlos. Por esta razón, propusimos la utilización de las tecnologías, herramientas muy bien aceptadas por los alumnos pero que aún muchos docentes se resistir a aprovechar, para propiciar la motivación y generar el aprendizaje.

Reconocemos que la tecnología ha modificado en gran medida la manera en que hoy nos enfrentamos a la práctica profesional del diseño, por lo que se vuelve cada vez más necesario sumar las exigencias del ámbito profesional a las experiencias que otorga los recursos tecnológicos como recursos de aprendizaje.

Teniendo la firme convicción de que junto con los estudiantes, los profesores, son los actores principales del proceso de enseñanza-aprendizaje, y dentro del marco de desarrollo de la UAM, se hace necesario un planteamiento consistente en torno a la práctica docente que desarrollan los docentes universitarios en nuestra institución. Así podemos decir que en la Educación Superior, los profesores constituyen el factor humano que además de atender directamente el servicio sustantivo que demandan los estudiantes; orientan la vida académica de la institución y son los encargados de desarrollar e implantar los programas curriculares, cuidar los métodos de enseñanza, incorporar en el proceso educativo los conocimientos teóricos y prácticos de mayor relevancia, y generar las habilidades y actitudes que permitan un desarrollo global de los individuos en formación inicial, respondiendo a los entornos y realidades sociales.

La experiencia de utilizar “nuevas formas” de presentación para la información es uno de los retos más fuertes de este proyecto, porque implica desprenderse de las prácticas tradicionales y echar mano de otros tipos de recursos poco explotados.

El resultado de esta experiencia se ha concluido con la presentación de un primer material multimedia, que más que cualquier otra cosa, nos permitió dimensionar los fundamentos básicos para la gestión de proyectos y materiales didácticos apoyados de las TIC. Contribuyó a la incorporación de mecanismos de trabajos para nuevos proyectos y nos ha acercado a una práctica diferente mucho más acorde con los nuevos tiempos. Tiempos en que nosotros y nuestros alumnos interactuamos.

CONCLUSIONES

No queremos conferir a la tecnología el carácter de panacea, pero sí reconocemos que permite facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, nos coloca en la línea del constructivismo al propiciar la interacción y la búsqueda personal del conocimiento, además de favorecer la construcción individual del

mismo. Nos permite otorgar muchas más oportunidades que se enriquecen por las características propias del medio y la manera en que se presenta la información y nos orienta a una búsqueda mucho más exhaustiva de los contenidos y la manera en que se van a presentar. Además de que favorece y hasta exige que el docente esté mucho más preparado y sea consciente de su propio proceso evolutivo personal y el de sus alumnos.

AGRADECIMIENTOS

A los profesores y asesores del proyecto, así como a los alumnos que tuvieron a bien realimentarnos con sus comentarios una vez que conocieron nuestro material electrónico.

REFERENCIAS

- Bruner, J.J., (2000). *Educación: Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías y Sociedad de la Información*. PREAL. Disponible en <http://www.preal.cl/brunner16.pdf>
- Cabero, J. (2004). "Bases pedagógicas del e-learning", *Universidad y Sociedad del Conocimiento*. <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.html>
- Cabero, J. y Martínez, F. (1995). *Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*, Madrid, Centro de Estudios Ramón Areces.
- Choua, C., Chanb T. y Linc C. (2002). "Redefining the learning companion: the past, present, future of educational agents", *Computer & Education*, 40(3), 255-269.
- Díaz-Bariga y Hernandez, (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Editorial Mc Graw Hill. Segunda edición.
- Gros, B. (1997) *Diseños y programas educativos Pautas pedagógicas para la elaboración de software* (enero 1997). Barcelona: Ariel Educación.
- Naciones Unidas (2001). *Informe Anual para el Desarrollo Humano, Poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano*. Nueva York: Ediciones Mundi-Prensa. Disponible en <http://www.undp.org/hdr2001/spanish/>