

## *Guía para la Creación de un Espacio y Materiales en Educación a Distancia en la UNLP: Formas y Estilos para Considerar*

Al momento de pensar un espacio en una plataforma digital para realizar una propuesta educativa, o parte de ella, debemos tener en cuenta varios aspectos. Luego de pensar los distintos ejes presentes en la “Creación de aulas en los entornos de la UNLP” para estructurar un espacio, deberemos comenzar a diagramar el mismo, las herramientas que planificamos utilizar y los materiales que incorporaremos.

Muchos de los materiales que utilizaremos estarán presentes en la red y les daremos acceso a través de vínculos, pero otros deberemos desarrollarlos (ej: textos-clases o guías de lectura). También debemos pensar en cómo aparecerán en el espacio áulico (y en la pantalla) siguiendo el modelo recomendado en la guía “Guía para la creación de una clase”. Es decir pensar cómo lo haremos y qué forma le daremos a cuestiones como la comunicabilidad de este espacio y de sus materiales: incorporando imágenes de qué tipo, en qué formato, texto en qué tipografías y usando qué colores.

Muchos aspectos a definir al momento de crear un espacio, se replican al realizar un material específico o elegir un material ajeno.

### **Para Estructurar el Aula:**

#### **Toma de Decisiones al Momento de Estructurar el Aula y Realizar Materiales**

Al momento de comenzar este proceso es importante tener en cuenta varios aspectos:

- Recordar en todo momento la finalidad educativa del curso, su objetivo, los destinatarios, el programa de contenidos y las actividades planificados.
- Organizar los módulos, bloques o unidades con la misma lógica, para que la navegación sea armónica y optimice la accesibilidad de los estudiantes (Ej: que se presente la clase, luego los recursos o materiales, bibliografía obligatoria y complementaria u optativa, respetando ese orden en todos los bloques/unidades/temas que aparecen en el aula).
- La presentación de cada bloque/unidad/tema que aparece en la pantalla deberán respetar las mismas recomendaciones brindadas para la creación de materiales presentes en el apartado siguiente (ver apartado: Recomendaciones a considerar desde la comunicación y la accesibilidad)

- Recolectar materiales pre-existentes (en el red o de patrimonio personal) y comenzar a diagramar el desarrollo de los contenidos textuales y visuales propios, que integrarán cada bloque/unidad/tema. (ver apartado: Derechos de autor, propiedad intelectual y uso de materiales ajenos)
- Elegir las herramientas presentes en el espacio o indagar sobre otras para vincularlas o enlazarlas (aplicaciones de uso libre, de código abierto) que permitan realizar actividades acordes a lo planificado. El aula sirve como epicentro, pero no necesariamente debe restringir las elecciones didácticas de los profesores para una propuesta, pudiendo integrar otras aplicaciones web que “amplíen” el espacio.
- Ante la inclusión de elementos audiovisuales (fotografías, sonido, vídeo...) se conseguirá llamar una atención particular de los estudiantes, pero es importante evitar sobrecargar los espacios de la plataforma que presenten materiales con elementos superfluos que distraigan. Es decir, deben ser claros y evitar las polisemias que puedan introducir confusión, cuidando además la unidad de formato, color y estilo. Es óptimo que las imágenes y los textos presentes en el aula respeten las recomendaciones brindadas para la creación de materiales presentes en el apartado siguiente (ver apartado Recomendaciones a considerar desde la comunicación y la accesibilidad)

## Para Realizar Materiales:

- Seleccionar el tema y tener en cuenta siempre los destinatarios.
- Recordar en todo momento la finalidad educativa del material, su objetivo.
- Recolectar materiales ajenos y desarrollar los contenidos propios, sean textuales y/o visuales, que integrarán el material. (ver apartado: Derechos de autor, propiedad intelectual y uso de materiales ajenos).
- Elegir el medio de expresión teniendo en cuenta no solo dónde lo alojaremos, sino el objetivo, los destinatarios y las actividades asociados a este material.
- Si desarrollaremos un material multimedial es muy importante pensar en las animaciones, los vínculos externos e internos y las transiciones entre pantallas (navegación), para lo cual es necesario realizar un guionado del mismo anterior a su realización (ver apartado: Derechos de autor, propiedad intelectual y uso de materiales ajenos).
- Ante la inclusión de elementos visuales, audiovisuales y audios (fotografías, vídeo, sonido...) es importante evitar sobrecargar el material

con elementos superfluos que distraigan. Es decir, deben ser claros y evitar las polisemias que puedan introducir confusión, cuidando además la unidad de formato, color y estilo. (ver apartado siguiente)

## 1-Formato y Estilo:

### Recomendaciones a Considerar desde la Comunicación y la Accesibilidad

- Es importante utilizar formatos de archivos compatibles al sistema operativo Windows (2003 en adelante) para realizar los materiales. De esta manera los estudiantes podrán acceder a todos los materiales sin oficiar como impedimento el sistema operativo de la máquina con la que trabajen.
- Es importante recordar que las extensiones de los archivos deben estar en minúsculas ya que las plataformas informáticas son sensibles a este rasgo, y no reconocen extensiones en mayúsculas aunque los sistemas operativos sí lo hagan. Ej: .jpg (no .JPG), .mp3 (no .MP3).
- Para las letras utilizadas en la escritura de textos lineales, conviene utilizar pocos colores que combinen estéticamente pero que sean fácilmente legibles y que destaquen las principales ideas. Se recomienda un color claro de fondo con letras oscuras para que sea de fácil lectura (ver punto “uso del color”). No utilice el subrayado ya que de un tiempo a esta parte, tiene como vinculación semántica a los hipervínculos. Para destacar, recomendamos usar la opción “negrita”
- Las letras deben ser claras y bien legibles (recomendamos el uso de letras redondeadas de fácil lectura, como verdana o arial en un tamaño estándar entre el 11 y el 12)
- Los elementos audiovisuales (fotografías, sonido, vídeo...) suelen tener un “peso” importante. Esto se relaciona con la calidad de imagen y de sonido con la que cuentan. Todas las plataformas informáticas que harán de soporte a estos materiales poseen un límite de carga (que se establece en relación al tiempo que los usuarios necesitan para poder acceder a los mismos, no se relaciona con la capacidad de la plataforma). Por eso es importante que tome en cuenta que no podrá subir archivos (de audio, de imagen fija o video) que superen un tamaño de 10 MB. Si los archivos tienen un peso mayor, deberán ser segmentados (utilizando softwares accesibles por internet) o vinculados con reservorios externos. Lo recomendable es utilizar esta última opción: reservorios existen varios y uno de los más reconocidos, Youtube, permite crear canales privados, reservorio de imágenes también pueden encontrarse varios. Para los archivos de audio existen aplicaciones web que sirven de reservorios de audios además de brindar herramientas para realizarlos (ej: Podcast en <http://www.archive.org>)

- En búsqueda de un menor peso, podemos recurrir a la conversión del archivo a otros formatos, que quizás no sean los más utilizados. Si esa es la decisión tomada, debemos tener en cuenta de brindar al alumno un sitio de Internet (a través de un enlace presente en el aula) en donde pueda acceder a algún software que le permita, instalándolo en su máquina, leer/mirar/ escuchar/visionar el material en cuestión.
- Si se utilizan softwares en la propuesta, para actividades que los alumnos deben desarrollar, es importante recordar que se necesita de tutoriales, que ayuden en su acceso. Lo primero recomendable es la búsqueda en Internet la pre-existencia de tutoriales que podamos re-utilizar en nuestra propuesta.

## 2-Uso del Color

Siendo que presentamos contenidos en pantallas y que leemos mucho en ellas también, es importante analizar el impacto del color sobre la interacción humano-pantalla, que puede aumentar o reducir la lectura, de acuerdo a cómo sea utilizado. Según los especialistas, el uso de colores apropiados puede ayudar a la memoria del estudiante y facilitar la formación de modelos mentales efectivos.

- Se recomienda el uso del negro y el blanco para la escritura de textos, utilizando el resto de la paleta para destacar objetos discursivos. Es importante recordar que el color azul en texto es asociado a hipervínculos, así como el subrayado.
- El uso adecuado del color comunica hechos e ideas (no es solo un “adorno”) y puede ayudar en un proceso formativo si se tienen en cuenta pautas como simplicidad, consistencia, claridad y lenguaje del color:

**Simplicidad:** La simplicidad es importante en el diseño de interfaces a color. Existe una simplicidad inherente en el color la cual debería ser usada cuando se desarrolla el diseño. Los cuatro colores primarios son el rojo, el verde, el amarillo y el azul. Estos colores son fáciles de aprender y recordar. Vinculando significados prácticos que puedan transformarse en intuitivos a estos colores cuando se diseña una pantalla por ejemplo, el diseñador de la interfaz enriquece el desarrollo o el material.

**Consistencia:** La consistencia es importante al asignar significados a los colores. El color puede ser usado para codificar o agrupar piezas de información. Esto ayuda a incrementar el número de piezas de información que un usuario puede retener en la memoria de corto plazo.

**Claridad:** La claridad es también una pauta importante para usar color. Experimentos han mostrado que el tiempo de búsqueda para encontrar una pieza de información es disminuido si el color de esta pieza es conoci-

do por “anticipado”, y si el color sólo se aplica a esa pieza. El uso del color teniendo en cuenta estos aspectos puede ayudar a los estudiantes a encontrar piezas de información más rápidamente y más eficientemente. Un claro ejemplo puede ilustrar esta propiedad: se utiliza mucho en materiales y espacios educativos el rojo como un color que puede alertar a un usuario de un error, el amarillo para un mensaje de advertencia, y el verde para mostrar un progreso positivo. Estos colores en nuestra cultura se relacionan rápidamente con las reglas de circulación vehicular y el dispositivo del semáforo (alto, alerta y avance), pero también con nuestra historia escolar (en donde la maestra marcaba los errores con rojo). Si usamos verde para mensajes de error y el rojo para mensajes de estado positivo sólo conducirá al estudiante a malas interpretaciones de un mensaje que quiere darse.

**Lenguaje de Color:** los individuos desarrollan un lenguaje de color conforme maduran, basándose en el uso común construido en una cultura. Debido a este hecho, el simbolismo existente y el uso cultural del color deberán ser considerados al diseñar un material o una interfaz.

El código de colores para la documentación en línea puede tener un efecto signficante (positivo o negativo) al comunicar ideas al estudiante en un texto, por ejemplo. Utilizando la coordinación adecuada de color se pueden enriquecer los datos que están siendo presentados al tener en cuenta la dimensión significativa. El combinar colores para producir efectos “positivos”, requiere de técnicas y reglas conceptuales presentadas en textos especializados para el reconocimiento del color que presentan las combinaciones de color “buenas” y “malas”.

Podemos aquí recomendar que si se utiliza múltiples colores puros o colores altamente saturados (por más que sean los primarios), el ojo humano deberá reenfocar constantemente, causando fatiga al ojo. Si para el texto o líneas delgadas utiliza colores que son difíciles de enfocar, el sistema visual entero deberá trabajar más, causando también fatiga y estrés. Es importante reconocer el Color primario, o el tono básico que va a usar la mayoría del espacio, la posible existencia de un Color secundario (que aparece un poco menos que el primario) y el Color destacado, aquel que usamos para resaltar algún área del diseño o que utilizamos para destacar un texto escrito. Este debe contrastar con el color primario y el secundario, por eso hay que pensar en las mejores combinatorias.

Una idea importante es considerar que si bien pueden usarse muchos colores, esto no significa que sea regla utilizarlos. En la mayoría de las oportunidades es mejor que seleccionemos pocos colores y los usemos para favorecer la consistencia y comunicabilidad del producto (sea un material o un espacio en la pantalla).