

Relevancia del diseño gráfico en un SHA (sistema hipermedia adaptativo) para el aprendizaje de idiomas en niños de entre 3 y 6 años (a099)

Eva M. Domínguez Gómez*, Mercedes Rico García* y Belén Cumbreño Espada*

La Junta de Extremadura (España), basándose en la Ley de Calidad de la enseñanza -LOCE-, promueve tanto la incorporación de la lengua extranjera como las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la Educación Infantil. La introducción de las TICs en el aula debe, sin embargo, planificarse cuidadosa y progresivamente. En este sentido, la idoneidad de incorporar el ordenador en el aula de infantil y los factores que inciden en dicha integración suponen el punto de partida de nuestro proyecto.

En este trabajo, y tras analizar algunas de las características principales que conforman la incorporación de las TICs en este nivel educativo, presentamos un modelo de integración basado en la creación de SHAIEX (sistema hipermedia adaptativo para el aprendizaje en inglés en edades tempranas). El desarrollo de este sistema hipermedia se basa en el trabajo de colaboración de un grupo interdisciplinar, integrándose en él especialistas de diferentes áreas, tales como: Informática, lingüística, diseño gráfico, estadística y psicología.

La comunicación que presentamos en este encuentro pretende mostrar el trabajo desarrollado por el área de diseño gráfico de Gexcall. En este sentido, donde el espacio de aprendizaje ya no es el papel, sino una pantalla en la que se presenta la información de una forma muy diferente, o por lo menos debería ser así: Imágenes, elementos multimedia, forma, color, movimiento, sonido, etc., el diseño gráfico del SHA cobra especial relevancia.

Con el empleo de SAHIEX, el niño no va a aprender de forma estrictamente secuencial, navegará por la información interactuando con los elementos que aparecen en la pantalla y que le sugieren recorrer itinerarios prefijados para la consecución de objetivos. Para este fin, el diseñador desarrollará un sistema dirigido a este tipo de usuarios, quién determinará si es cómodo y fácil de usar y si se ajusta a los objetivos planteados. Para ello los diseñadores deben involucrarse en un proceso de investigación que precederá a cualquier desarrollo gráfico relacionado con el aprendizaje.

Creemos que el diseño gráfico, desde el inicio, debe incluirse dentro del proceso metodológico del desarrollo hipermedia y participar como área activa, ya que, debido al carácter interdisciplinar de éste, y a su función eminentemente comunicativa, es parte fundamental en la construcción de la imagen del sistema. Máxime cuando hoy más que nunca la imagen, o mejor dicho “la buena imagen”, nos garantiza un mínimo de atención y comunicación entre un público saturado de información visual. En este sentido, entendemos el diseño gráfico como herramienta versátil y con un amplio espectro funcional que enriquece el proyecto hipermedia, no solo desde la estética, sino desde los tres axiomas que define

Donald Norman¹ para el diseño de aplicaciones informáticas: Simplicidad, versatilidad, y placer.

Para adecuar visualmente el sistema hipermedia al entorno de educación infantil, las soluciones que el diseño gráfico pone a nuestra disposición son infinitas, aunque en el trabajo que presentamos nos hemos centrado exclusivamente en el código gráfico y el cromático dejando a un lado el tipográfico; por no ser necesario en la franja de edades en las que nos movemos. Nos encontramos en una época en la que la imagen es la base de la estructura metal del niño², motivo que hará que sean éstas las que centren exclusivamente el desarrollo gráfico del sistema hipermedia. Esta opción se ha visto reforzada por estudios que demuestran que, incluso en niños de edades más avanzadas³, el aspecto gráfico es mejor percibido que el textual. Por ello, consideraremos código gráfico aquel que esté formado por dibujos, texturas e imágenes (sean estáticas o animadas). Por otro lado, debido al carácter dinámico, inherente a la hipermedia, se deben tener en cuenta los códigos correspondientes al lenguaje narrativo audiovisual. El sonido, el movimiento y la composición escenográfica, nos aportarán el resto de herramientas necesarias para una perfecta adaptación del entorno gráfico en función del usuario, niños de entre 3 y 6 años. En el desarrollo de SHAIEX el diseño gráfico es la herramienta mediante la que se visualizarán todos los avances, investigaciones, y aportaciones de cada una de las áreas, de ahí su relevancia. En definitiva, el área de diseño gráfico tiene la responsabilidad de hacer llegar visualmente el trabajo de todos y cada uno de los componentes del grupo, además, sustenta la responsabilidad de hacer que el uso del sistema sea fácil, adecuado y atractivo para los niños y niñas de entre 3 y 6 años.

Notas

1. Norman, D.A. (2000) *El ordenador invisible*. Barcelona: Paidós, 84
2. Díaz Jimenez, C.(1993) *Alfabeto Gráfico. Alfabetización visual*. Madrid: Ediciones de la Torre, p.258-259
3. “Durante la realización del test de usabilidad, nos percatamos que a los niños les resultaba más sencillo ejecutar una tarea con éxito siempre que tuviera relacionado un gráfico o una imagen de por medio, y que el texto jugaba un papel secundario si “competía” visualmente con la imagen”. Ibarra, K. y Ripio, A., “Como usan los niños las páginas web”, documento disponible en <http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=487> publicado el 25-11-2005. Trabajo de investigación basado en un test de usabilidad sobre cómo utilizan internet alumnos de primaria de entre 7 y 12 años, en la ciudad de Sant Cugat del Vallès, Barcelona.

* Grupo de investigación Gexcall (Grupo Extremeño de enseñanza de idiomas asistido por ordenador), Universidad de Extremadura, España.