

## El discurso visual en la "Educación a Distancia"

Autor Giuseppe Bieletto

*Visual Discourse in "Distance Learning"*

### Resumen

El alumno de educación a distancia está sujeto a distintas condiciones de ingreso a las plataformas tecnológicas que pueden afectar su aprendizaje. Es por esto que el diseñador gráfico multimedia tiene que formular un discurso visual haciendo uso de todas las herramientas físicas (virtuales) e intelectuales que logre la correcta transmisión o dirección del conocimiento. Es necesario no pasar por alto ningún aspecto comunicativo o tecnológico y debe cuidar la correcta utilización de los fundamentos del diseño para poder lograr un mensaje racional y eficiente hacia los usuarios.

**Palabras clave:** diseño, multimedia, comunicación no lineal, educación a distancia, elementos gráficos, discurso visual.

### Abstract

Distance learning students are subject to different access conditions to technological platforms and this can affect their learning process. That is why the multimedia graphic

designer needs to formulate a visual discourse that makes use of all the physical (virtual) and intellectual tools which enable the correct transmission and direction of knowledge. It's essential that no communicative or technological aspects are overlooked, and that the design basics are heeded, in order for users receive a rational and efficient message.

**Key words:** design, distance learning, graphics, multimedia, non-linear communication, visual discourse.

Con el fin de ubicar las estrategias adecuadas para crear materiales de aprendizaje más eficientes, los diseñadores multimedia del B@UNAM, tuvimos varias reuniones donde analizamos distintos discursos visuales empleados en la ilustración tradicional, identificando elementos gráficos que se pueden aprovechar como herramienta en la transmisión del conocimiento.

Las estrategias que decidimos retomar fueron:

- Tener un estilo propio en todas las asignaturas; para esto se requiere

- contar previamente con toda la información, la cual debe estar muy bien delimitada y estructurada para enfatizar aún más cada imagen.
- Síntesis visual con mensaje claro sin que se requiera texto.
  - Implementación de elementos gráficos implícitos, poco comunes; éstos hacen observar para poder llegar a conclusiones.
  - Utilización de ficheros para pantallas diversas presentados en elementos visuales o capas (módulos que hacen formas dando un entorno visual).
  - Uso de fondos como elementos gráficos, no completos y elementos que se esconden detrás de éstos.
  - Tener una narrativa sólo con imágenes.
  - Uso de la caricatura y desarrollo de personajes para determinada asignatura con características especiales para cada fin.
  - Usar tipografía diferente y textura en el fondo para dar otro sentido a las imágenes.
  - Distribución de textos alrededor de las imágenes.
  - Imagen integradora de lo que va a pasar y luego usar elementos aislados de cada parte.
  - Usar variantes tipográficas.
  - Armonía con tonos, texturas no saturadas.
  - Estos puntos ya están implícitos en las diferentes asignaturas y cursos que se desarrollan en el B@UNAM, pero siempre hay que considerar todas las posibilidades que uno como diseñador podría pasar por alto, por lo que es recomendable estar en constante retroalimentación, ya sea individual o grupal, para lograr un discurso visual claro y conciso.

- Siempre que se diseña, se formula un listado de elementos visuales, no hay que confundirlos con los materiales del medio de comunicación, ya que los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y el medio constituye el soporte.

Al conjugar de manera adecuada nuestras posibilidades visuales, podremos tener una representación formal de lo que se pretende plasmar en la mente de nuestros espectadores.

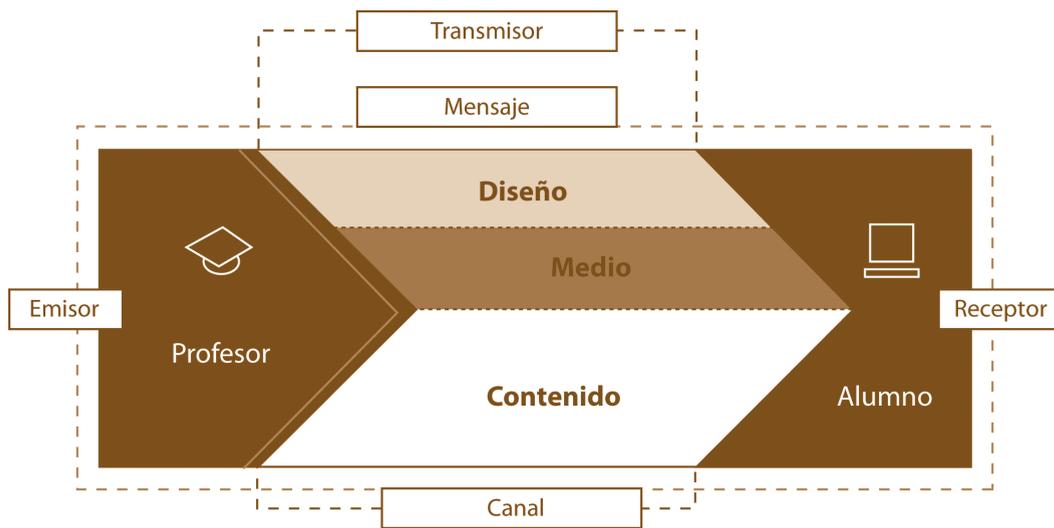
Recordemos que el punto más importante en el Bachillerato a Distancia es el contenido que los profesores desarrollaron para que el alumno construya el conocimiento y desarrolle habilidades mediante las asignaturas, por lo cual los elementos gráficos no deben distraer sino más bien enriquecer la información (Santiso y Gonzáles, 2005). Es poco favorable implementar materiales saturados de elementos gráficos si éstos no propician al aprendizaje o por el contrario, que carezca totalmente de diseño haciendo poco atractivo y disfuncional el curso.

Como diseñadores es nuestra responsabilidad adecuar el medio de comunicación que el profesor utiliza para el proceso del aprendizaje, ya que es el medio quien lo sostiene. Para esto necesitamos analizar y conocer las distintas posibilidades que brinda el desarrollo multimedia e identificar las posibles deficiencias para reflexionar en las soluciones más viables.

Se debe tomar en cuenta que el alumno es a quien va dirigido nuestro proyecto y está sujeto a distintas condiciones de ingreso a las plataformas tecnológicas. Así, encontramos variables como la capacidad de la computadora, ancho de banda o la pericia para mani-

pular los sistemas computacionales; todas estas variables pueden afectar la transmisión y recepción del mensaje, debilitando la usabilidad de los cursos. Los distintos factores de cada individuo pueden determinar el éxito al

construir su aprendizaje. Para esto hay que definir el formato de los materiales que se visualizarán, la forma de acceso a ellos y su nivel de interactividad.



*Imagen 1. Proceso lineal comunicativo.*

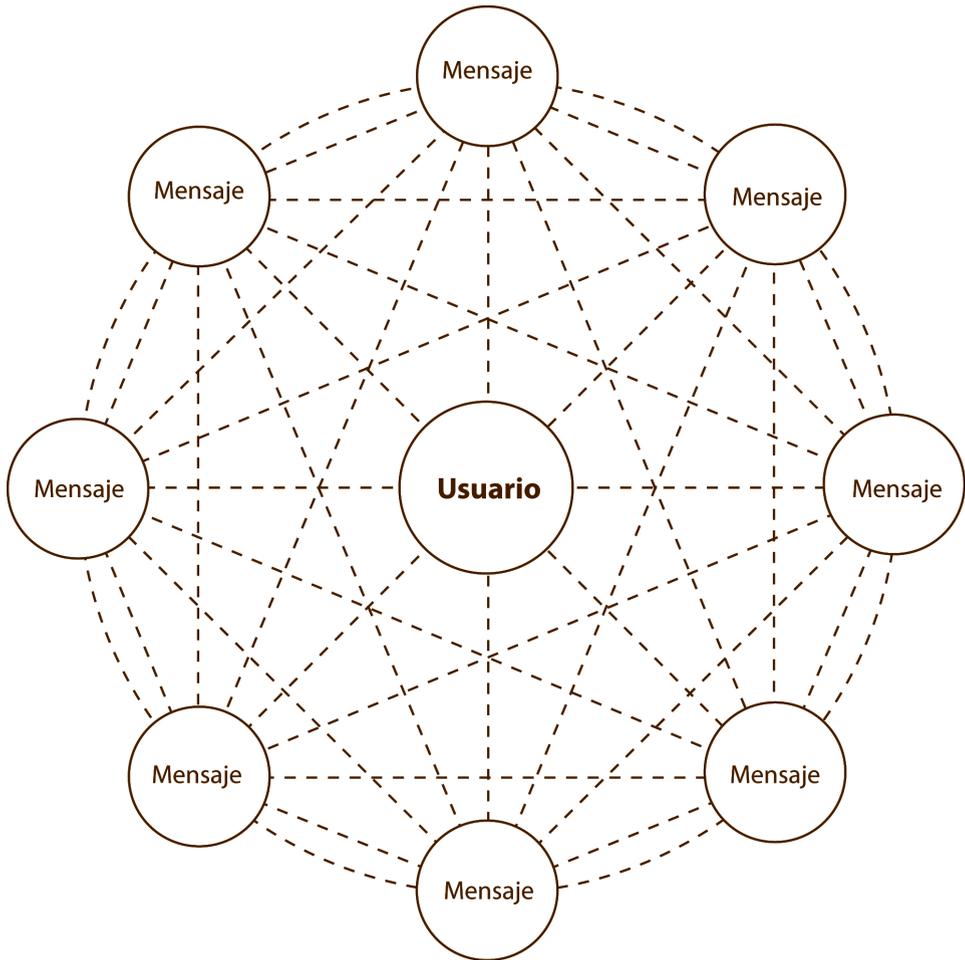
El usuario de educación a distancia es más susceptible a ser afectado por factores restrictivos que en la *educación presencial*, en lo que se refiere a las relaciones sociales. Sin embargo, en cierta manera, está preso a la máquina, por así decirlo, y muchas veces en un estado llamado “usuario obsesivo” (Setzer, 2000), que hace que se quede más tiempo atendiendo la información que se trasmite, olvidando la vida real y llegando a una “nega-

ción del espacio”<sup>1</sup> es decir, los elementos del ambiente real dejan de ser distractores y se tiene la certeza que la orden pensada va a ser ejecutada por la computadora y viceversa. Este “trance” se debe cuidar y aprovechar: es crucial mantener esa comunión ya que en ocasiones por algún error de navegación, programación, tratamiento visual o simplemente por la orden inadecuada que da el usuario, se produce una frustración llevando al usuario al desdén.

1. Es importante aclarar que este concepto se retomó de la cátedra del Mtro. Noé Sánchez de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Importante es considerar la comunicación lineal (se presenta en un solo sentido, véase *imagen 1*), ya que en los medios electrónicos modernos el mensaje no siempre aparece de forma ordenada o bien, posee variables que

crean una no-linealidad, sobre todo en la que se trasmite por Internet; un mal tratamiento a la navegación o la falta de delimitación del formato puede provocar inestabilidad o inconsistencias en el aprendizaje.



*Imagen 2. Esquema de la comunicación no lineal.*

Por otra parte, los medios de comunicación masivas desarrollan inadecuadamente el pensamiento; los mensajes son impuestos de manera desorganizada sin que haya una secuencia definida, por lo que se debe implementar un pensamiento y lenguaje formal (Setzer, 2000) para aprender a describir la orientación de la información abstracta, llenándola de estética y vida para que la narración se adapte al interés del alumno. Se requiere un planteamiento intuitivo para representar las ideas, que al principio vienen de manera desorganizada; ante esta situación debemos adaptar una aptitud lógica para así poder formular la construcción de los símbolos para utilizar. Esto nos sitúa en el plano de la expresión y la significación (Vilches, 1991) que se ponen en movimiento para poder ser comprendidos en un contexto.

Dicho contexto está conformado por el guión que es la herramienta que usan *los diseñadores instruccionales y gráficos* para poder entender qué pretenden transmitir *los profesores desarrolladores a los alumnos*. Estos personajes deben estar interactuando constantemente, de lo contrario obtendremos un resultado deficiente.

Es aquí cuando los diseñadores multimedia de educación a distancia entran en un proceso decodificador para poder generar una idea, la cual se transformará en una resolución visual o interactiva, al implementar las herramientas adquiridas a lo largo de la experiencia y el aprendizaje. Así, tenemos que evaluar las opciones y los alcances, si éstos no cubren con las expectativas habrá que indagarse al respecto para llegar a un resultado satisfactorio.



*Imagen 2.*  
*Presentación del propedéutico de matemáticas en B@UNAM.*

El discurso visual carece de leyes y puede ser representado e interpretado de distintas maneras por cada individuo (Mothelet, 2007), no obstante, la lectura de las imágenes, la interpretación de su significado y la penetración del contenido, pueden ser manipuladas de forma que el diseñador debe confiar en la orientación que formulan sus decisiones para poder llegar a la resolución de los problemas de representación gráfica.

Los componentes que nos permiten hacer una traducción textual a elementos ilustrativos son variados, ya que necesitamos asociar la imagen con los conceptos. Esto significa que se debe producir imágenes que lleven un mensaje, que exista una carga narrativa evidente y directa. Toda una secuencia de contenidos se puede narrar en una imagen y, a su vez, pueden conformar una estructura de acontecimientos visuales para que sean impactantes y llamativos.

El diseño facilita la visibilidad y usabilidad de los contenidos, utiliza diferentes canales de refuerzo y potencia la intención del mensaje escrito. Mejora la fisonomía de los contenidos

para la creación de los materiales en la educación a distancia (Santiso y Gonzáles, 2005) y nuestra labor es permitir al usuario entender y acceder a toda la información posible.

## Referencias

María Santiso, Begoña González (2005), *Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario*, España, editorial

Valdemar W Setzer, *“Los medios electrónicos y la educación”* 2000

Lorenzo Vilches, *“La imagen es un Texto”* 1991

Mónica González Mothelet, *“Análisis del discurso visual”*

## Autor

Giuseppe Bieletto  
Diseñador multimedia del Área de Ciencias,  
B@UNAM, picktremens@yahoo.com.mx