

SITIO WEB DE DISEÑO GRÁFICO CON COREL DRAW PARA LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESIONAL

GRAPHIC DESIGN WEBSITE WITH COREL DRAW FOR THE INITIAL TRAINING OF THE PROFESSIONAL

Yaquelin Avila Escobar ¹(yaquelineae@ult.edu.cu) <https://orcid.org/0000-0001-9747-5966>

Yunior Rodríguez Rodríguez² (yuniorr@ult.edu.cu) <https://orcid.org/0000-0002-0729-4000>

Liuska Martínez Noris³

RESUMEN

El proceso de informatización de la sociedad cubana es un hecho; para alcanzar los propósitos planteados en la formación inicial del profesional de la educación en la carrera de educación laboral informática juegan un papel de primera línea. Para ello, se deben buscar vías que contribuyan a este objetivo, por lo que la investigación aborda un Sitio Web interactivo, capaz de motivar e incentivar el interés de los estudiantes por el contenido así como elevar a una etapa superior los conocimientos sobre esta materia, en la disciplina de Aplicaciones Digitales Educativas de Diseño Gráfico con CorelDraw. Este, responde a la carencia de medios de enseñanza que recoja y brinde el contenido de la asignatura, donde los estudiantes comprenden, adquieren mayores conocimientos y así aumenta la efectividad en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Tecnología educativa; TIC; Sitio Web.

ABSTRACT

The process of computerization of Cuban society is a fact; to achieve the purposes stated in the initial training of professional education in the career of computer education labor play a leading role. To do this, we must find ways to contribute to this goal, so the research addresses an interactive website, able to motivate and encourage students' interest in the content as well as raise to a higher stage the knowledge on this subject, in the discipline of Digital Educational Applications of Graphic Design with CorelDraw. This, responds to the lack of teaching resources that collect and provide the content of the subject, where students understand, acquire more knowledge and thus increases the effectiveness of the teaching- learning process.

KEY WORDS: Educative technology, technology, website.

INTRODUCCIÓN

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza - aprendizaje que se desarrollan en las universidades

¹ Licenciada en Informática. Profesora Asistente del departamento de Informática. Universidad de Las Tunas. Cuba.

² Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Profesor Auxiliar del departamento de Informática. Informático de la Editorial Académica Universitaria. Universidad de Las Tunas. Cuba.

³ Máster en Ciencias de la Educación. Profesora Auxiliar del departamento de Informática. Universidad de Las Tunas. Cuba.

no puede interpretarse como un medio tecnológico más, sino como un agente de profundos cambios en todo el sistema educacional. La introducción de las mismas requiere de una buena proyección, planificación y voluntad política, involucrando a todos los actores. Un papel protagónico lo representa el profesor que pasará de transmisor de la información a evaluador y diseñador de situaciones mediadas de aprendizajes. Por ello, tendrán que poseer habilidades de coordinar proyectos de equipo, siendo capaces de organizar el currículo según las necesidades e intereses de los estudiantes al crear un entorno colaborativo para el aprendizaje.

En este sentido, el saber tecnológico dentro del sistema educativo no se agota con la necesaria introducción de las (TIC). De manera que, no se trata de la vieja escuela con computadoras, ni del modelo clásico con un área que se llame educación tecnológica. Por ello, este estilo de pensamiento supone modos específicos de operar de la mente, y también modos de aprender. Lo anterior, es la base que redefine la manera de entender el aprendizaje y que hace posible el desarrollo de competencias. Requiere, también, el desarrollo de adecuadas propuestas de enseñanza y de la organización de la tarea de aprendizaje dentro y fuera de la escuela.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para la obtención de la información, se tuvieron en cuenta los siguientes métodos y técnicas: sistematizar teoría para hacer un análisis de la bibliografía existente sobre el tema y sintetizar aquellos elementos de mayor importancia que sirvan de base para llegar a una conclusión del hecho, encuestas y entrevista a instructores y estudiantes, pruebas pedagógicas, con el objetivo de comprobar el estado de los conocimientos de los estudiantes sobre los elementos fundamentales del curso Diseño Gráfico con CorelDraw y la observación de su desempeño en el uso de las TIC al desarrollar las diferentes actividades en el laboratorio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En particular, la profesión representa una cuestión muy importante para el desenvolvimiento y las aspiraciones futuras del joven. Con la llegada de la nueva era de la informatización en Cuba una de las prioridades sociales que demandó la máxima dirección de la Revolución lo constituyó sin dudas la aplicación de estas tecnologías de la información y las comunicaciones al sector de la educación.

Es por ello que en el presente trabajo como objetivo a tratar se propone un medio de enseñanza como vía que favorece el conocimiento acerca del diseño gráfico con coreldraw con el uso de los medios informáticos en las especialidades pedagógicas y en especial hacia las técnicas, que se cursan en la Universidad de Las Tunas.

Sobre esta base, el medio de enseñanza que se propone es un Sitio Web, y utiliza programación en lenguaje html y Java Scrip con posibilidad de ejecución, como mínimo, en computadoras que tengan instalado Windows 95 con Internet Explorer o cualquier otro Browser. Este, se encuentra publicado en el Servidor del nodo, y se puede acceder desde los laboratorios con solo activar el Internet Explorer o cualquier otro navegador, configurado previamente el sitio como Sitio de Inicio.

Consecuentemente, el Sitio Web parte de la página principal (Index.htm) la cual cuenta con una plantilla acorde con el resto del sitio y estilo de esta aplicación, aplicando uniformidad en el diseño general del Sitio Web. Además, se evita el exceso de entretenimiento e interactividad innecesarias, ya que éstos influyen negativamente en el acceso del estudiante a la información ofrecida o buscada dentro del Sitio Web.

La navegación por el Sitio Web es muy sencilla, permite saber siempre donde se encuentra el estudiante y propicia además, formarse desde un principio un mapa mental de la Sitio Web ya que cada contenido está representado de manera clara y fácil de memorizar.

Cómo utilizar este Sitio Web

Se pretende que todos los estudiantes puedan **navegar** por la Sitio Web y de esta forma manejar el programa **CorelDraw**.

Navegación.

Para moverse por el Sitio Web al final de cada página se presentan unas flechas para **retroceder**, ir al índice, o avanzar. Por tanto, es como si se pasaran ordenadamente las páginas de un libro.

Estructura del sitio.

Al seguir manuales de informática cada lector va saltándose los párrafos que no le interesan porque es información muy compleja para su nivel o porque son cosas demasiado básicas para su nivel. Este curso trata de aliviar este problema al organizar los contenidos por niveles. Para ello, se establecieron tres niveles: nivel 1, nivel 2 y nivel 3.

¿Cómo se navega por estos niveles? El curso tiene una estructura troncal que es el nivel 1, pero en los puntos que se ha considerado oportuno hay unos íconos para acceder a los otros dos niveles. Para volver al nivel del que se partió se debe pulsar la flecha avanzar, retroceder, o la flecha del final de la página.

Es decir, una vez leída la explicación en el **nivel1** te puedes encontrar en algunos casos con **íconos para ir al nivel 2**, donde se explicarán conceptos más sencillos relacionados con el tema. En otras ocasiones puedes encontrar otro **ícono para ir al nivel 3**, donde se explicarán las opciones más avanzadas.

Ejercicios.

Dentro de los temas existen varios tipos de ejercicios:

Ejercicios paso a paso. Son ejercicios que permiten practicar los conceptos que se acaban de explicar, en estos ejercicios se explican los pasos seguir detallando lo que se debe de hacer.

Ejercicios propuestos. Son los ejercicios que se muestran al final de cada tema y permiten recordar lo estudiado a lo largo de la unidad. En estos ejercicios se plantea el ejercicio sin decir cómo se resuelve. Se debe intentar resolverlo recordando lo que se estudió en el tema.

Pruebas evaluativas teóricas consisten en un formulario sobre el contenido de la unidad. Se puede contestar las preguntas y pulsando un botón que se llamará: Corregir, el programa señala la respuesta correcta con este símbolo

✔ (si es correcto), o con este otro ✘ (si no es correcto). Si no es correcta una respuesta también puede aparecer el símbolo de pregunta.

Nomenclatura

El color rojo destaca los **comandos** que el estudiante puede ejecutar, los **nombres de las opciones y nombres de teclas**; en letra ***cursiva negrita*** el texto o lo que hay que escribir en los comandos. También se pusieron los conceptos más importantes en color verde, los nombres de las ventanas, cuadros de diálogo, fichas y herramientas estarán en color púrpura.

Descripción del contenido del Sitio Web

El contenido del Sitio Web está estructurado en 11 temas o unidades, y estas a su vez contendrán varios sub temas. A continuación se describen dichos temas:

- Unidad 1. Operaciones básicas
- Unidad 2. Crear objetos
- Unidad 3. Trabajar con objetos
- Unidad 4. Aplicar Rellenos
- Unidad 5. Bordes
- Unidad 6. Soldar, Intersectar, Recortar
- Unidad 7. Transformar objetos
- Unidad 8. Dibujar libremente
- Unidad 9. Efectos varios con imág.
- Unidad 10. Trabajar con textos
- Unidad 11. Impresión

Con este medio de enseñanza no se pretende sustituir al instructor, pues la máquina nunca podrá cumplir con todas las funciones educativas que este le imprime al proceso de enseñanza - aprendizaje, sino que la autora de este Sitio Web se apoya en la firme convicción de que el sentido de la vista es mucho más poderoso para captar la atención de los estudiantes que el sentido auditivo, y que relacionando ambos sentidos, conjuntamente con la actividad creadora del profesor, se contribuirá a elevar la efectividad del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje, los conocimientos acerca del curso que se y se motivará la actividad docente y educativa, haciendo efectivo el empleo de este medio de enseñanza.

Qué debe dominar el profesor para el uso de la Sitio Web

Los aspectos hasta aquí expuesto son esenciales. No obstante, se asevera que ninguna de las nuevas tecnologías reemplaza al profesor. De manera que, se necesita este conocedor de la asignatura que imparte a la vez que tiene una formación tecnológica simultánea que le permita usar las potencialidades de las mismas, para el logro de un aprendizaje innovador.

Sobre esta base, es evidente que la primera persona que debe tener dominio de la Sitio Web respecto a su explotación y uso debe ser el profesor. Lo

anterior, se refleja en que el profesor el máximo responsable en la dirección del proceso de enseñanza - aprendizaje. Para ello, debe:

- a) Tener dominio de algunos elementos informáticos básicos, lo que incluye:
 - Saber encender y apagar el ordenador.
 - Navegar por el sistema.
 - Habilidades manipulativas con el teclado y el ratón
 - Abrir y cerrar aplicaciones.
- b) Tener la Sitio Web y dominarla, que implica:
 - Ruta de acceso a la Sitio Web.
 - Conocer el contenido que trata, las orientaciones que brinda al usuario, potencialidad como medio de enseñanza y niveles de complejidad de los contenidos teóricos así como de los ejercicios.
 - Dominar el vocabulario técnico.
 - Navegar por el Sitio Web.
- c) Orientar al estudiante, que presupone:
 - Cómo llegar al Sitio Web (ruta de acceso).
 - Cómo realizar la navegación a través del mismo.
 - Acciones o tareas a cumplir con el Sitio Web.
 - Cómo evaluar sus resultados.

De manera que, este medio de enseñanza puede aplicarse además en clases de introducción o ejercitación del contenido en los tiempos de máquina.

Para el trabajo en clases de introducción o ejercitación del contenido puede proceder de esta forma:

- Comenzar con un aseguramiento de los contenidos que se impartirán mostrando el contenido a través de la Sitio Web.
- Plantear resolver el sistema de ejercicios que se encuentran en la Sitio Web.
- Orientar a los estudiantes que verifiquen el uso de una u otra vía en los ejercicios planteados, en la Sitio Web.
- Introducir el estudio independiente por medio de los ejercicios propuestos en la Sitio Web.
- Orientarles como tarea el estudio de la temática recibida en la clase y la revisión del próximo contenido para la siguiente clase.
- Para utilizarlo en los tiempos de máquina puede hacerlo de la siguiente forma:
 - Orientarles realizar los ejercicios propuestos según el tema.
 - Orientarles realizar las pruebas evaluativas según el tema.

A partir de los elementos expuesto, cabría entonces preguntarse por qué el empleo de la tecnología favorece el trabajo de la formación inicial del profesional. Para ello, es importante destacar lo referente a la interactividad como manifestación de carácter bidireccional de una comunicación hombre-máquina. En este sentido, desde un enfoque más profundo es, en realidad una comunicación hombre-hombre mediada por la máquina. Por tanto, si se entiende que el algoritmo que subyace en el comportamiento de la computadora es siempre resultado del intelecto humano.

Consecuentemente, esta singularidad de los medios asociados con las tecnologías, la informática y las comunicaciones, es expresión de un nuevo estadio taxonómico en la evolución de los medios de enseñanza, posterior a los medios audiovisuales. De ahí que, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones elevan la calidad del proceso educativo, según Ramírez (2014).

Estas, en consonancia con los estudios de Velázquez y col. (2018), permiten superar las barreras de espacio y tiempo, una mayor comunicación e interacción entre sus actores, la construcción distribuida de crecientes fuentes de información, la participación activa en el proceso de construcción colectiva del conocimiento y la potenciación de los individuos gracias al desarrollo de las habilidades que esto implica.

En consonancia con ello, favorece una mayor comunicación al emplear nuevos canales y vías de comunicación que permiten superar las limitaciones de tiempo, personalidad, privacidad e intimidad presentes en la interacción cara a cara de los actores en el proceso educativo. Asimismo, mayor posibilidad de interacción entre estudiantes y profesores, espacios de interacción con otros programas, instituciones y lugares tanto a nivel local y regional como nacional e internacional.

Lo anterior, abre la posibilidad de mejorar la gestión de las instituciones la colaboración y la práctica docente, a través del contacto con otras experiencias y propuestas metodológicas. En adición, estudiantes, profesores e investigadores pueden tener contacto directo más fácilmente con los autores y las fuentes de conocimiento y material didáctico o investigativo.

Sobre esta base, transmitir y construir colaborativamente ideas, conceptos, proyectos, visiones y reforzar la conciencia de las mismas a todos los actores del proceso educativo. Esto permite la divulgación amplia, rápida y económica de publicaciones y de resultados investigativos. En estos momentos resulta innegable la influencia que ejercen las TIC y de manera particular las Sitios Web en los diversos campos de la cultura y la educación.

Asimismo, constituyen, un valioso medio para la transmisión interactiva de información. Lo anterior, posibilita elevar a planos superiores el cumplimiento de los objetivos y funciones que tiene la enseñanza de las diferentes disciplinas y del proceso pedagógico. Por tanto, permite hacer énfasis en la comprensión teórica y en el desarrollo de capacidades y habilidades, a la vez que posibilita nuevas formas de relación con el contenido.

Entre las diferentes ventajas de las TIC podemos encontrar:

- Mayores fuentes de conocimiento y oportunidades de investigación y estudio.

- Acceso a más información y a sus fuentes directas.
- Estudiante y profesor tienen mayor acceso al conocimiento, realidades y experiencias, informaciones, noticias, eventos, investigaciones y desarrollos científicos y culturales.
- Al contar los estudiantes con más información y fuentes, se puede fortalecer el proceso de construcción de conocimiento y dedicar más tiempo al mismo, en vez de a la parte mecánica de búsqueda de información, haciéndose un uso más provechoso del tiempo dedicado a las actividades educativas.
- Lo anterior se traduce en el campo de la investigación y de los docentes en una mayor facilidad para la construcción de nuevos conocimientos y materiales.
- Aprendizaje colectivo
- Las herramientas TIC permiten convertir el aprendizaje en una experiencia colectiva y participativa donde todos pueden realizar importantes aportes al proceso y aprender de los demás.
- El estudiante tiene más oportunidades de participar activamente, consultando, opinando, proponiendo y contradiciendo en su propio tiempo y sin la presión proveniente por la competitividad que muchas veces implica el ambiente del aula.
- Desarrollo de habilidades adicionales
- Su uso induce el desarrollo de habilidades de manejo, asociación y conceptualización que van más allá de la simple adquisición de conocimiento.
- La posibilidad de contenidos adicionales y ampliados, permite incentivar la habilidad de exploración e investigación del individuo.
- Crecimiento personal
- Tanto el profesor como el estudiante tienen la oportunidad de conocer más sobre los temas que le son de su interés particular y crecer al socializar con personas a fines y contar con acceso a informaciones sobre grupos, actividades, instituciones y novedades.
- Mejor gestión institucional y servicio
- Mayor control e información disponibles sobre los recursos usados en el proceso educativo que permiten una mejor planificación, distribución y asignación más eficiente de los recursos.
- Mayor transparencia de la gestión a través de más información suministrada abiertamente.
- Un mejor servicio a los padres, estudiantes y público en general a través de los distintos canales de comunicación, de información y de interacción.
- Automatización, agilización y eficientización de procesos

Trascender las barreras del tiempo y el espacio para...

- Hacer innecesaria la concurrencia de educador y estudiantes para parte o la totalidad del proceso educativo, según el modelo.
- Permitir la interacción sincrónica y asincrónica de los estudiantes entre sí y con los educadores sin su presencia física.
- Tener acceso sin horario al material, ambiente y herramientas académicas.
- Ver más allá de sus limitaciones físicas, adquiriendo una visión más global de la realidad y su entorno al entrar en contacto con una realidad ampliada.
- Realizar actividades e iniciativas conjuntas con personas distantes o cercanas.
- Realizar investigaciones y trabajos conjuntos.
- Intercambiar experiencias como “mejores prácticas”, contenidos, etc.
- Discutir situaciones y enfrentar problemas desde una óptica más global, con la experiencia y opinión de actores ajenos a la problemática particular.

En este sentido, los Sitios Web, como documento electrónico con hipervínculos posibilitan moverse de un lugar a otro, de acuerdo con los intereses, deseos y necesidades, de acuerdo a los estudios de Reyes (2002). Sobre esta base, un hipervínculo (enlace, hiperenlaces), es una zona de la pantalla (puede ser un texto, una imagen u otro objeto) predeterminada y programada de manera que al hacer clic sobre ella, se muestra otro Sitio que contiene explicaciones o ampliaciones. De ahí que, en la mayoría de los casos relacionadas con el tema que se propone en el objeto seleccionado.

Por ello, el diseño supone crear, imaginar el Sitio, definir cómo va a ser, identificar los elementos con que se construirá: documentos, fotografías, referencias, audio, etcétera. De manera que, los usuarios de documentos Web no sólo miran la información, sino que interactúan con ella de una manera totalmente nueva, sin precedentes en el tradicional sistema de consulta y aproximación a las publicaciones impresas.

En consonancia con ello, la forma en que se presenta la información y las facilidades que brindan los hipervínculos, permiten, además de acceder a la información de un modo entretenido, satisfacer las necesidades informativas que requieren los estudiantes. Se basa en las posibilidades que nos ofrece la utilización de las computadoras para la transmisión interactiva de información. En este sentido, se establece una intercomunicación donde el receptor le da órdenes a la máquina, al hacer clic con el ratón en determinadas zonas de la pantalla y la computadora brinda una respuesta a partir del cumplimiento de la orden dada.

Sobre esta base, la capacidad de interactividad a partir de los sistemas de conocimientos que aparecen en la Sitio Web, contribuyen a que el estudiante eleve su papel activo en la construcción de su propio conocimiento. Lo anterior, es posible por la toma de conciencia en el proceso, desde que planifica, orienta, ejecuta y controla el camino y el tipo de información que se presenta.

De ahí que, la interactividad permite al receptor recorrer el Sitio Web en el orden que decida, al demorar solo el tiempo que necesite para apropiarse de la información que se presenta en cada parte. No obstante, esta interactividad ha sido diseñada de forma cuidadosa para no perder la lógica, ni los objetivos que se proponen con el Sitio Web.

Consecuentemente, para el diseño de este se tuvo en cuenta los principios didácticos, a partir de los estudios de Addine (2002): entre los que se destacan, el carácter científico, la accesibilidad y asequibilidad.

Estos principios son base para el estudiante acceda a la especialidad que le motiva, al acceder a determinada información y se mueve libremente dentro de del Sitio Web. Lo que les permite asimilar la información, el intercambio y orientación profesional. Por tanto, avanzar en el desarrollo de convicciones que los lleven a un proceso individual, autodeterminado y consciente de selección de su futura profesión. Asimismo, el compromiso del estudiante con su selección y estar mejor preparado para enfrentar los obstáculos que surgirán en el proceso de formación inicial del profesional.

Al respecto, cabe aclarar que este sitio Web no solo está diseñado para el estudiante, sino para los profesores que imparten esta asignatura. Por ello, potencia las relaciones entre los componentes del proceso docente educativo. Estas relaciones van encaminadas a resolver la falta de motivación. De manera que, brinda y orienta la práctica pedagógica hacia el desarrollo de la formación inicial del profesional para que sea autodeterminado y consciente.

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías informáticas, tienen una gran potencialidad y eficacia al ser aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el Sitio Web fue utilizado de forma sistémica en el curso de Diseño Gráfico con CorelDraw. Lo anterior, se manifestó en mejores resultados en el aprovechamiento académico.

Sobre esta base, el Sitio Web elevó la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso de Diseño Gráfico con CorelDraw. Esto, se demostró que es un medio viable en su utilización por parte de profesores y estudiantes que lo aceptan con motivación. Asimismo, despierta el interés por el curso de Diseño Gráfico con CorelDraw y propicia avanzar según su ritmo propio de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Addine, F. (2002). *Principios para la dirección del proceso pedagógico*. En: Compendio de Pedagogía. Editorial *Pueblo y Educación*. La Habana.
- Ramírez, Y. (2014). La tecnología educativa: una alternativa para el tratamiento a la Orientación Profesional Pedagógica en la Educación Preuniversitaria. *Revista Innovación Tecnológica* 20 (4). (ISSN 1025-6504)
- Reyes, R. (2002). *Diseño Gráfico vs Diseño Web. ¿Es el diseño Web una disciplina compleja?* Boletín Quincenal sobre *Diseño, Usabilidad y Arquitectura Web* 1(19). Disponible en: <http://www.proyectoweb.cubaweb.cu/boletines/015-jun02.html#1>

Velázquez, Y. , Rodríguez, Y. y Nieves, O. (2018). *El aprendizaje autónomo de lenguas extranjeras y el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones*. Revista electrónica *Opuntia Brava* 10(1). (ISSN 2222-081X)