

Introducción



La importancia del diseño de información en materiales didácticos y el impacto de materiales digitales hoy en día

“El diseño de información es definido como el arte y ciencia de la preparación de la información para que pueda ser usada por seres humanos con eficiencia. Sus objetivos primarios son:

1. Desarrollar documentos que sean comprensibles, rápida y retrospectivamente, y fácil de transformar en acción efectiva.
2. Diseñar interacciones con equipo fácil, natural y tan placentero como sea posible. Esto envuelve el resolver muchos problemas en el diseño de la interfaz humano-computadora” (Horn, cit. en Jacobson, 2000, p.15).

Actualmente en nuestro país, el diseño de información es un campo que realmente comienza a ser explorado y explotado. Existe una gran necesidad de implementar sistemas de información eficientes, o mejorar los existentes, que faciliten las acciones del usuario.

El campo de la educación es uno en los que más información se maneja, y uno de los cuales, en el que la fiel comprensión de ésta, es estrictamente necesaria para que el aprendizaje sea óptimo y productivo. Es aquí donde entra el diseñador de información, para apoyar a pedagogos, maestros y a otros profesionistas, a desarrollar materiales informativos que sean funcionales, para que este proceso se pueda llevar a cabo.

Por otro lado, estamos introduciéndonos cada día más rápido, a una cultura digital, que crece potencialmente. Cada día existen más elementos digitales que entran en nuestros diferentes contextos, y el campo de la educación no es la excepción. Los materiales didácticos

digitales en el mercado son cada vez más frecuentes, tanto en CD-ROMS como en Internet. Es además importante el impacto que los materiales digitales, y no sólo los educativos, tienen sobre los niños, y es esto que debe ser aprovechado a favor de la educación.

El objetivo de esta tesis, es diseñar un material didáctico digital, de matemáticas, que apoye la enseñanza de la materia facilitándole la información al usuario, con el propósito de que llegue a comprender el significado conceptual de las operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división. De esta forma, el diseño de información apoyará al usuario a interpretar y usar de una manera más efectiva la información, llegando a formar una base más sólida en la materia de matemáticas.

El campo de usuarios potenciales irá de niños de 6 a 10 años de edad, edad aproximada en la que tienen el primer contacto con las operaciones tratadas.