

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Psicología

LA ENSEÑANZA SISTEMATIZADA DE

ALGUNOS MEDIOS AUDIOVISUALES

T E S I S

que para optar al título de

LICENCIADO EN PSICOLOGIA

presenta

ELSA ALANIS CAVAZOS

Ciudad Universitaria, México, D.F., Agosto de 1974.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNAM. 69

1974

Ej. 2.

25053.08

UNAM. 69

1974

Ej. 2

I N D I C E

	Página
Introducción y explicación	
I Primera unidad: La comunicación	
1. Enunciación y clasificación de los objetivos de aprendizaje.	17
2. Propósito y tipos de comunicación	21
3. Elemento del proceso de la comunicación	23
4. El emisor - codificador	25
5. El receptor decodificador	27
6. El mensaje	29
7. El canal	31
8. Ruido y barreras de la comunicación	33
9. La retroalimentación	35
10. La comunicación interpersonal	37
11. Reactivos para evaluar el aprendizaje	39
II Segunda unidad: materiales didácticos no proyectables	
1. Enunciación y clasificación de los objetivos	48
2. Las caricaturas	52
3. Las historietas	55
4. Las ilustraciones y láminas	57

5.	Los diagramas	61
6.	Las cartas o cuadros sinópticos	62
7.	Las gráficas	64
8.	Los carteles	67
9.	Los modelos	70
10.	Los dibujos y bosquejos	71
11.	Las exposiciones y exhibiciones	73
12.	El periódico mural	75
13.	El pizarrón	77
14.	Obras teatrales y sociodrama	79
15.	Reactivos para evaluar el aprendizaje	83

III Tercera unidad: Materiales didácticos proyectables y/o audibles

1.	Enunciación y clasificación de los objetivos	95
2.	Descripción del proyector de transparencias	100
3.	Descripción del proyector de fotobandas o filminas	101
4.	El retroproyector	103
5.	El proyector de cuerpos opacos	105
6.	El microproyector	107
7.	El tocadiscos	108
8.	La grabadora	109
9.	La radio	111
10.	El proyector cinematográfico sonoro	113

11.	La televisión educativa	120
12.	Reactivos para evaluar el aprendizaje	126
IV	Resumen y recomendaciones	140
V	Apéndice	
	Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad I: La comunicación	144
	Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad II: Materiales didácticos no proyectables	145
	Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad III: Materiales proyectables y/o audibles	146
VI	Bibliografía	147

I n t r o d u c c i ó n

¿Se está realizando la reforma educativa en la Facultad de Psicología de la UNAM?

Nuestra respuesta es afirmativa. Creemos que tal innovación ha sido propiciada por:

- El aumento de la población escolar.
- La elevación del nivel de preparación individual.
- La subdivisión y especialización de tareas.
- Los avances en la ciencia y tecnología.
- La transformación de los métodos y medios educativos.
- Otros muchos factores que no podemos enumerar en esta introducción.

Entre los numerosos cambios realizados dentro de la reforma educativa en la Facultad de Psicología de nuestra Universidad, destacamos la revisión de materias, entre ellas las del área educativa que han sido sistematizadas.

El presente trabajo responde a una necesidad concreta: sistematizar la enseñanza de la Facultad de Psicología.

Entendemos por sistematizar la enseñanza: el reducirla a un sistema, o sea, a un conjunto de elementos que ordenadamente relacionados entre sí, contribuyen a lograr determinados objetivos. Y por enseñanza entendemos el conjunto de actividades planeadas para formar y organizar las experiencias de aprendizaje, y las condiciones medioambientales que la favorezcan.

Por lo tanto, sistematizar la enseñanza consiste en organizar las actividades del maestro y los alumnos de acuerdo a ciertos principios que permitan conocer las metas y resultados de sus actividades, para evaluar su validez y rendimiento.

El sistematizar algunos temas de la materia: Tecnología de la Enseñanza II (Métodos y Medios Audiovisuales) es el fin primordial de este trabajo.

Con el fin anterior, realizamos las siguientes etapas:

1. La primera etapa de la sistematización consistió en:

La selección de contenidos (temas y subtemas), y conductas deseables (objetivos) que se podrían lograr al final del curso.

Especificamos los objetivos de la materia partiendo de la pregunta: ¿qué conductas deben realizar los estudiantes al finalizar el curso? Las respuestas a esta pregunta dieron lugar a la formulación de objetivos de aprendizaje. Tratamos de formular los objetivos:

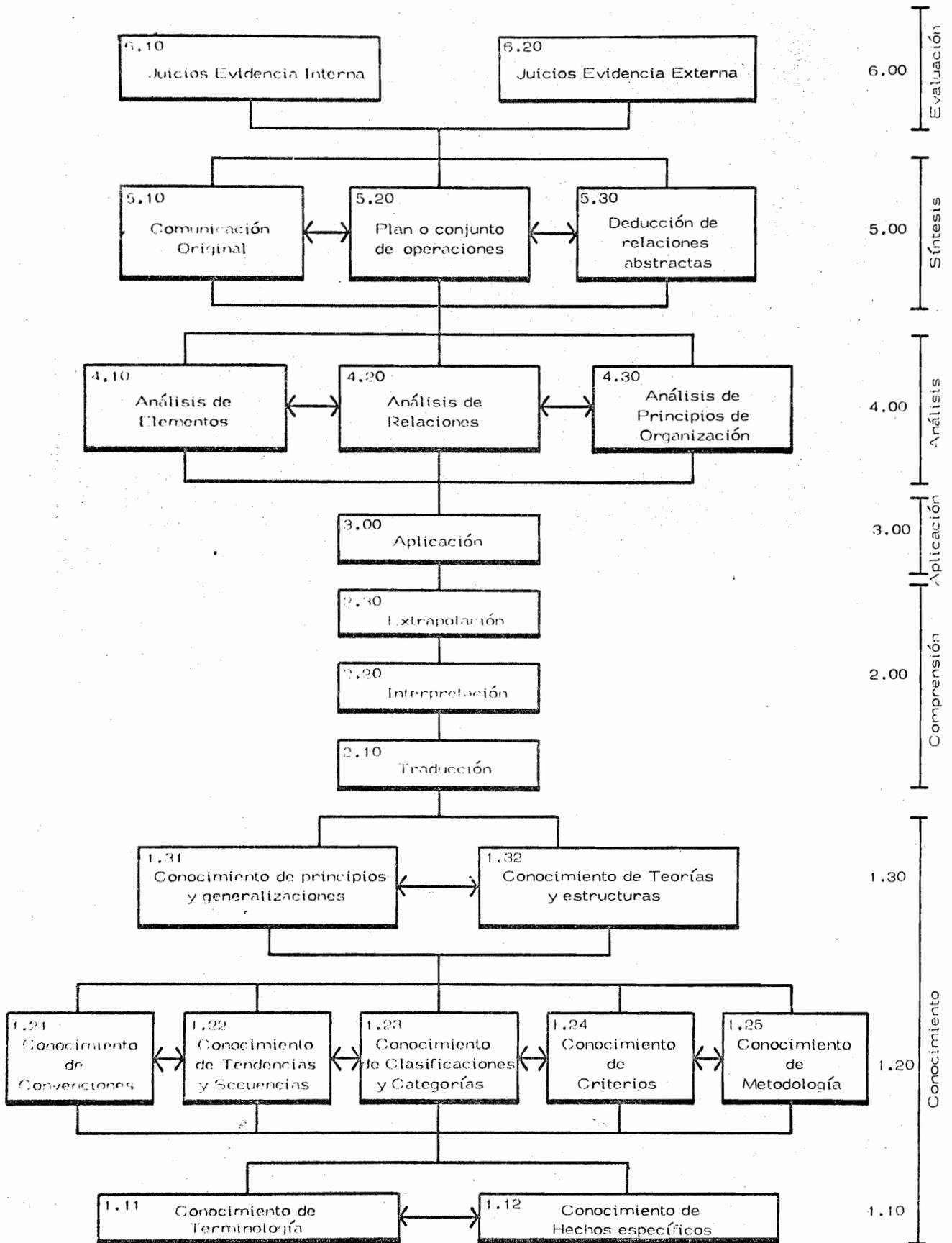
- precisos (con significado uniforme);
- unitarios (que expresen una sola idea);
- claros (con palabras inteligibles);
- generales (con un nivel adecuado de generalidad);
- activos (que expresen cambios observables en la conducta);
- valiosos (que realicen las metas de la enseñanza, y proporcionen a los estudiantes conductas útiles en su actividad profesional).

La elaboración de objetivos permite:

- a) al maestro, realizar su labor con una guía flexible, que reduce las digresiones y la improvisación, proporcionándole una visión clara del curso;
- b) a los alumnos, conocer objetivamente los alcances y limitaciones del curso, y las habilidades y conocimientos que obtendrá al finalizarlo.

Como segundo paso, clasificamos los objetivos basándonos en criterios pedagógicos, lógicos y psicológicos. Utilizamos para tal propósito la taxonomía del domi-

DOMINIO COGNOSCITIVO *



nio cognoscitivo de Benjamín S. Bloom y colaboradores. La taxonomía clasifica el conocimiento ordenándolo jerárquicamente, desde el proceso del pensamiento más simple (recuerdo, reconocimiento), al más complejo que implica a todos los demás (emisión de juicios).

La taxonomía de B.S. Bloom ⁽³⁾ comprende seis categorías:

1.00 Conocimiento: implica el recordar, reconocer o evocar hechos, fenómenos, materiales e ideas. Se subdivide en tres clases de categorías:

A) 1.10 Conocimiento de especificar: consiste en recordar unidades de información específicas y aislables. Abarca las siguientes categorías:

1.11 Conocimiento de la terminología: es el conocimiento de símbolos específicos, verbales y no verbales.

1.12 Conocimiento de hechos específicos: el conocimiento de información precisa, e información aproximada o relativa.

B) 1.20 Conocimiento de los modos y medios para trabajar con hechos específicos: es el conocimiento de los modos de organizar, es

tudiar, juzgar y criticar. Abarca las siguientes categorías:

- 1.21 Conocimiento de las convenciones: es el conocimiento de las formas características de tratar y presentar ideas o fenómenos.
- 1.22 Conocimiento de tendencias y secuencias: es el conocimiento de los procesos, direcciones y movimientos de los fenómenos en una dimensión temporal.
- 1.23 Conocimiento de clasificaciones y categorías: es el conocimiento de las clases, conjuntos, divisiones y ordenamientos considerados como fundamentales o útiles en un campo, razonamiento, propósito, discusión o problema.
- 1.24 Conocimiento de criterios: es el conocimiento de los criterios mediante los cuales se prueban o juzgan los hechos, principios, opiniones o la conducta.
- 1.25 Conocimiento de metodología: es el conocimiento de los métodos de investigación, técnicas y procedimientos utilizados en un campo determinado y los empleados en el análisis de problemas o fenómenos particulares.

C) 1.30 Conocimiento de las universales y abstracciones en un campo dado: es el conocimiento de los principios, ideas, esquemas, estructuras, mediante las cuales se organizan los fenómenos y las ideas. Incluye las estructuras, teorías y generalizaciones que dominan un campo de estudio. Abarca las dos siguientes categorías:

1.31 Conocimiento de los principios y generalizaciones: es el conocimiento de las abstracciones específicas que resumen la observación de los fenómenos.

1.32 Conocimiento de teorías y estructuras: es el conocimiento de principios y generalizaciones y de sus interrelaciones.

2.00 Comprensión: es un tipo de aprehensión por el cual el individuo sabe lo que se le comunica y usa los materiales o ideas que se le transmiten.

Abarca tres categorías:

2.10 Traducción: es la comprensión que se manifiesta en el cuidado y exactitud con que se parafrasea o interpreta una comunicación recibida de un lenguaje a otro.

2.20 Interpretación: es la explicación o resumen de una comunicación. Implica el reordenamiento de la comunicación o una nueva forma de enfocarla.

2.30 Extrapolación. Trata de las estimaciones o predicciones basadas en la comprensión de las tendencias o condiciones descritas por la comunicación.

3.00 Aplicación: es el uso de abstracciones en situaciones particulares y concretas. Pueden ser ideas, reglas, métodos, principios o teorías que deben recordarse, comprenderse y aplicarse.

4.00 Análisis: es el fraccionamiento de una comunicación en sus elementos constitutivos, de forma que aparezca claramente la jerarquía de las ideas, se exprese la relación existente entre éstas. Intenta clarificar la comunicación, indicar cómo se organiza y la forma de comunicación empleada. Se divide en:

4.10 Análisis de elementos: es la identificación de los elementos incluidos en una comunicación.

4.20 Análisis de las relaciones: trata de las conexiones e interrelaciones que existen entre los elementos y las partes de una comunicación.

4.30 Análisis de los principios organizadores: es el ordenamiento sistemático y estructural que forma la unidad de una comunicación. Incluye la estructura explícita, implícita, bases, ordenamiento y mecánica que hacen de una comunicación una totalidad.

5.00 Síntesis: es la reunión de los elementos y las partes para formar un todo. Implica los procesos de trabajar con elementos aislados, partes, piezas, etcétera, ordenándolos y combinándolos de tal forma que constituyan un esquema o estructura que antes no estaba presente de manera clara. Se divide en:

5.10 Producción de una comunicación única: es el desarrollo de una comunicación en la cual el escritor u orador se propone transmitir ideas y/o experiencias a otros.

5.20 Producción de un plan o conjunto propuesto de operaciones: es el desarrollo de un plan de trabajo o la propuesta de un plan de operaciones que debe satisfacer los requisitos de la tarea dados o creados por él mismo.

5.30 Deducción de un conjunto de relaciones abstractas: es el desarrollo de un conjunto de relaciones abstractas para clasificar o explicar fenómenos o datos particulares para deducir afirmaciones o relaciones de un conjunto de proposiciones básicas o representaciones simbólicas.

6.00 Evaluación: es la formación de juicios sobre el valor de las ideas, obras, soluciones, materiales y métodos según un propósito determinado. Incluye juicios cuantitativos y cualitativos. Se divide en:

6.10 Juicios formulados en términos de evidencias internas. La evaluación de la exactitud de una comunicación dada, a partir de evidencias tales como la exactitud lógica, la coherencia u otros criterios.

6.20 Juicios formulados en términos de evidencias externas. La evaluación de materiales dados con referencia a criterios elegidos o recordados por el alumno.

Como tercer paso organizamos los objetivos de acuerdo a la estructura de la materia, para obtener una visión de las relaciones de los objetivos entre sí, y del curso completo.

Empleando el método deductivo partimos del objetivo general, desglosándolo exhaustivamente hasta llegar a los objetivos particulares. Estructuramos los objetivos en forma piramidal; en la cúspide se encuentra el objetivo general que es el más complejo. Para poder lograr este objetivo es necesario ejecutar las conductas propuestas por los objetivos del nivel inmediato inferior, y así sucesivamente hasta llegar a los objetivos más específicos que forman la base de la pirámide.

2. La segunda etapa en la sistematización consistió en:

La elaboración de instrumentos para medir el grado de dominio que los alumnos adquirieron en los objetivos especificados.

Elaboramos una prueba objetiva que incluye reactivos: falso-verdadero, completivos, de opción múltiple, de apareamiento y de respuesta breve. Los reactivos miden las conductas enunciadas en los objetivos.

A través de la evaluación se puede estimar el desempeño real de los estudiantes, y conocer sus fallas; asimismo la efectividad de los programas, métodos y recursos utilizados; y apreciar la efectividad del maestro, para que mejore su ejecución.

3. La tercera etapa en la sistematización consistió en:

El diseño de estrategias y la selección de experiencias de aprendizaje (situaciones en las que el estudiante interactúa con cierto tipo de materiales, métodos y técnicas que le permiten alcanzar los objetivos); éstas se derivan de los objetivos y reactivos que enuncian la clase de conducta y la ejecución manifiesta.

En el presente trabajo no incluimos las estrategias y técnicas de enseñanza, porque consideramos que es el maestro quien debe planearlas de acuerdo con las características particulares de los estudiantes.

El segundo propósito de este trabajo es ofrecer al estudiante de Psicología educativa, una visión panorámica de:

La importancia, características y posibilidades de utilización de la comunicación como proceso, y de los medios y técnicas audiovisuales que consideramos de mayor importancia y utilidad.

La información la dividimos en tres unidades:

I La comunicación

Revisamos los propósitos y tipos de la comunicación; analizamos sus cuatro elementos y los factores que los integran y exponemos brevemente temas como el ruido y las barreras en la comunicación.

II Materiales didácticos no proyectables

Incluimos las definiciones, características y posibilidades de utilización de doce recursos visuales que el maestro puede utilizar como medio o apoyo en la enseñanza. Los doce recursos son:

1. Caricaturas
 2. Historietas
 3. Ilustraciones y láminas
 4. Diagramas
 5. Cuadros sinópticos o cartas
 6. Gráficas
 7. Carteles
 8. Modelo
 9. Dibujos y bosquejos
 10. Exposiciones y exhibiciones
 11. Periódico mural
 12. Pizarrón
- y la obra teatral y sociodrama.

III Materiales didácticos proyectables y/o audibles

En esta unidad, describimos las características y posibilidades de utilización en la enseñanza de seis aparatos eléctricos de proyección.

1. De transparencias
2. De fotobandas
3. Microproyector
4. Retroproyector
5. De cuerpos opacos

6. Y cinematográfica sonora.

Incluimos tres equipos para audición:

1. Tocabdiscos
2. Grabadora
3. Radio

y la televisión

No se pretenden agotar los temas anteriores; sólo revisarlos de una forma general.

Incluimos como primer tema la comunicación que es considerada un proceso muy complejo; para estudiarlo la dividimos en cuatro elementos:

1. Emisor: el que inicia la comunicación o dice algo.
2. Mensaje: las ideas expresadas por el emisor.
3. Canal: medio que transmite el mensaje.
4. Receptor: a quien se dirige la comunicación.

Las relaciones de estos cuatro elementos entre sí, son de especial interés porque determinan su esencia y existencia.

Para el psicólogo educativo es muy importante conocer y comprender el proceso comunicativo porque:

- Se realiza a cada momento y es fundamento de toda relación humana.
- Influye en las personas constantemente y cambia sus actitudes, opiniones, creencias, etcétera.
- Es el medio de transmitir la información.
- Determina la existencia del proceso enseñanza-aprendizaje. Podemos decir que enseñar es comunicar.

Los dos siguientes temas tratados son los medios audiovisuales que actúan en el hombre en todo lugar y momento, en la vida diaria, en los espectáculos y diversiones.

Esta influencia que se inicia desde la infancia reviste una gran importancia, porque afecta los sentimientos y desarrolla actitudes.

Es muy importante para el psicólogo aplicado a la educación el conocer los recursos audiovisuales que aportan versatilidad y fuerza al proceso enseñanza-aprendizaje, modificándolo profundamente al:

- Poner en contacto directo al estudiante con la experiencia de aprendizaje.
- Utilizar el canal perceptual más importante: el ojo.

- Reducir la carga verbal de la enseñanza.
- Paralizar la atención centrándola en un estímulo que es representación de la realidad externa.
- Hacer más real y rica la enseñanza, trayendo al salón de clases: lugares lejanos, hechos pasados, procesos internos, objetos demasiado pequeños o grandes o fuera del alcance de la persona.
- Motivar el interés del alumno por el cambio constante de actividad.

Estos factores favorecen la retención y el aprendizaje.

I UNIDAD: LA COMUNICACION

Objetivos de aprendizaje

El estudiante:

1. Evaluará un caso de comunicación a través del análisis de los seis elementos que lo integran; de los marcos de referencia de emisor y receptor, de la retroalimentación y de los factores que impiden la fidelidad en la comunicación. C.T.* 6.20
2. Estructurará una comunicación original con los seis elementos. C.T. 5.10
3. Identificará en un caso concreto de comunicación cada uno de los seis elementos que la hacen posible. C.T. 4.10
4. Describirá como mínimo tres marcos de referencia del emisor y del receptor. C.T. 2.20
5. Explicará qué es la retroalimentación. C.T. 2.20
6. Elaborará cuatro ejemplos originales de las deficiencias que puede presentar la comunicación C.T. 2.20

* Las iniciales C.T. significan clasificación taxonómica.

7. Explicará el propósito de la comunicación. C.T. 2.20
8. Definirá comunicación. C.T. 1.12
9. Identificará las dos clases de propósitos comunicativos en una lista de seis ejemplos. C.T. 1.11
10. Distinguirá los seis tipos de comunicación que existen. C.T. 2.20
11. Distinguirá el emisor de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20
12. Distinguirá el codificador de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20
13. Distinguirá el mensaje de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20
14. Distinguirá el canal de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20
15. Distinguirá el decodificador de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20
16. Diferenciará el receptor de los demás elementos de la comunicación. C.T. 2.20

17. Describirá las barreras físicas, fisiológicas, psicológicas y semánticas en la comunicación. C.T. 1.12
18. Explicará las habilidades comunicativas del emisor.
C.T. 2.20
19. Explicará las tres actitudes comunicativas del emisor.
C.T. 2.20
20. Explicará la importancia del nivel de conocimientos del emisor.
C.T. 2.20
21. Explicará la influencia del sistema socio-cultural del emisor en comunicación.
C.T. 2.20
22. Definirá el código.
C.T. 1.11
23. Describirá el contenido del mensaje.
C.T. 1.23
24. Describirá la importancia del tratamiento del mensaje.
C.T. 1.12
25. Explicará tres acepciones de la palabra canal.
C.T. 2.20
26. Definirá tres habilidades del receptor para captar el mensaje.
C.T. 1.11

27. Describirá tres actitudes del receptor frente al proceso comunicativo. C.T. 1.12

28. Explicará la importancia del nivel de conocimiento del receptor para lograr la comunicación.

C.T. 2.20

29. Explicará cómo influye el sistema socio-cultural del receptor en la comunicación.

C.T. 2.20

I UNIDAD
LA COMUNICACION

Breve desarrollo de los temas

Propósitos de la comunicación. (Objetivos de aprendizaje: 2, 3
7, 8)

El propósito básico de la comunicación es influir en los demás; es producir un cambio de conducta de los individuos a los que nos dirigimos.

Para estructurar una buena comunicación es necesario:

- a) definir el cambio de conducta que se desea producir;
- b) definir la utilidad que tendrá dicho cambio.

Sin lo anterior, la comunicación corre el peligro de ser errónea.

Como toda la comunicación busca producir un cambio de conducta, implica una intención, y para tener conciencia de lo que se espera obtener de ella es necesario especificar sus finalidades y objetivos.

Tipos de propósitos comunicativos. (Objetivos de aprendizaje: 9)

Según David K. Berlo⁽²⁾ existen dos tipos de

propósitos comunicativos:

- a) Propósito consumatorio: su finalidad es que la comunicación cumpla su fin en el momento de realizarla.
- b) Propósito instrumental: es el que provoca una respuesta que sirve de medio o instrumento para provocar en el individuo una conducta posterior.

Tipos de comunicación. (Objetivos de aprendizaje: 10)

Según algunos autores existen seis tipos de comunicación:

- a) Directa: es la comunicación cara a cara, los individuos la realizan estando frente a frente.
- b) Indirecta: a través de instrumentos comunicativos como: radio, telégrafo, cine, t.v., etcétera.
- c) Unilateral: en este tipo de comunicación hay pocas probabilidades de conocer la respuesta que produjo; ejemplos: conferencia, programa de t.v., película, etcétera.
- d) Bilateral o recíproca: en este tipo de comunicación se conoce con facilidad la respuesta que pro

dujo. Es cara a cara; ejemplo: la mesa redonda.

- e) Privada: se dirige a un reducido y seleccionado grupo de personas; por ejemplo: en una clase o conferencia.
- f) Pública: se dirige hacia la gran masa de gentes; por ejemplo: en un programa de t.v., una película, artículo periodístico, etcétera.

Una comunicación puede presentar sólo tres de estos tipos. Ejemplos:

Una comunicación por teléfono sería: indirecta, bilateral, privada.

Una conferencia sería: directa, unilateral y privada.

La comunicación cara a cara: directa, bilateral y privada.

Un programa de t.v.: indirecto, unilateral y público.

Elementos del proceso de la comunicación. (Objetivos de aprendizaje: 1, 2, 3, 4)

La comunicación es un proceso muy complejo, pero

para estudiarlo es necesario aislar sus elementos.

Según David K. Berlo (2) para que exista el proceso de la comunicación es necesario:

- Un emisor. Alguien que tenga algo que decir con un propósito determinado.
- Un mensaje. Las ideas traducidas a un código formado por símbolos que expresan las ideas del emisor.
- Un codificador. Es el que traduce las ideas a símbolos.
- Un canal. Es el medio portador de mensajes del emisor.
- Un receptor. Alguien a quien vaya dirigido el mensaje, que se encuentra al otro lado del canal.
- Un decodificador. Que descifre el mensaje mediante los órganos de los sentidos.
- La Retroalimentación. O sea una respuesta en sentido inverso, del receptor al emisor.

El emisor y receptor deben tener características comunes sin las cuales no es posible la comunicación.

Estas características o marcos de referencia son:

- los campos de experiencia de cada persona;
- el código que maneja;
- su ambiente cultural, etcétera.

La comunicación es un proceso reversible en donde los papeles de emisor y receptor pueden intercambiarse.

<u>EMISOR</u>	<u>MENSAJE</u>	<u>CANAL</u>	<u>RECEPTOR</u>
HABILIDADES	CODIGO	VISTA	HABILIDADES
ACTITUDES	CONTENIDO	OIDO	ACTITUDES
CONOCIMIENTOS	TRATAMIENTO	OLFATO	CONOCIMIENTOS
SISTEMA SOCIO/ CULTURAL	ELEMENTOS ESTRUCTURA	GUSTO TACTO	SISTEMA-SOCIO/ CULTURAL

Los anteriores son los factores que integran a cada uno de los cuatro elementos de la comunicación.

El emisor encodificador. (Objetivos de aprendizaje: 11, 12, 18, 19, 20, 21)

Habilidades. Comunicativas del emisor, son básicamente tres: hablar, escribir y pensar.

Actitudes del emisor, se refieren a los estados de ánimo que se tienen antes y después de la comunicación. El emisor tiene tres actitudes que debe tomar en cuenta al comu

nicar:

1. Actitud hacia sí mismo: debe ser seguro al comunicarse.
2. Actitud hacia el mensaje: debe comprenderlo y estar seguro de su mensaje.
3. Actitud hacia el receptor: debe ser de aprecio, para que el receptor aprecie y acepte el mensaje.

Nivel de conocimientos. El emisor debe entender el material de manera adecuada, para comunicarse efectivamente.

También se deben de tomar en cuenta el nivel de los participantes o receptores para aprovechar las informaciones conexas.

Sistema socio-cultural. La forma en que se comunica el emisor está influida por el lugar que ocupa en su sistema socio-cultural, ya que desempeña papeles y funciones, y según esto, sus receptores esperan de él cierta conducta en el momento en que se comunique con ellos.

Al comunicarse el emisor debe respetar las creencias y valores del grupo al que pertenece; esto lo obliga a desarrollar ciertas formas de conducta que son aceptadas y exigidas por su grupo. De esta forma, su sistema socio-cultu

ral determina en parte las palabras que elige, el significado que les asigna, los propósitos que tiene para comunicarse, los receptores que escoge y los canales que utiliza al transmitir su mensaje.

El receptor decodificador. (Objetivos de aprendizaje: 1, 2, 3, 15, 16, 26, 27, 28, 29)

Es el elemento más importante de todo el proceso, pues a él va dirigido el mensaje y se espera una respuesta que manifieste un cambio en su conducta, como efecto de la comunicación.

El receptor decodifica el mensaje que le envía el emisor, mediante los órganos de los sentidos.

Factores que integran al receptor

Son los mismos del emisor, pero en sentido opuesto.

Habilidades. El receptor debe saber escuchar, leer, y tener las unidades de pensamiento necesarias para decodificar el mensaje que le envía el emisor, pero de una manera satisfactoria.

Actitudes. Cómo decodifique el receptor los mensajes está afectado por sus actitudes:

1. Hacia sí mismo.
2. Hacia el mensaje.
3. Hacia el emisor.

De la misma forma que el emisor, pero en sentido opuesto.

Nivel de conocimientos. Si el receptor no conoce el código o no tiene antecedentes del contenido del mensaje, no puede entenderlo e interpretará erróneamente los propósitos del emisor.

Para que la instrucción se desenvuelva en un nivel adecuado, es necesario sondear el nivel de conocimientos de los participantes.

Sistema socio-cultural. La manera en que el receptor recibe e interpreta el mensaje está afectada por su posición social, creencias, valores, costumbres y hábitos del grupo al que pertenece. Esta debe tomarse en cuenta para transmitir la información de diferente manera, según el grupo de que se trate.

La importancia del receptor es un principio fundamental en la teoría de la comunicación. Al tomar decisiones respecto a los elementos y factores del proceso de la comunicación, se debe considerar primero siempre al receptor,

y el responsable de las fallas que se presentan en la comunicación es siempre el emisor.

Hay que tener presente que:

El principal elemento del proceso de la comunicación es el receptor. Este y el decodificador pueden ser una misma persona, o pueden hallarse separados.

Toda comunicación es ineficaz si el emisor no la adecúa a las características del receptor.

El mensaje. Es el producto verdadero del emisor. En la palabra hablada o escrita, el discurso y lo escrito son los mensajes.

Factores que integran el mensaje. (Objetivos de aprendizaje: 13, 22, 23, 24).

Son tres:

Código: es un conjunto de símbolos estructurados de tal manera que tienen el mismo significado para el emisor y para el receptor; por ejemplo: los idiomas.

Gracias a la comunicación el hombre recibe y transmite ideas, y éstas tienen que traducirse en símbolos o instrumentos materiales.

Hay dos clases de símbolos:

- a) Símbolos naturales; ejemplo: el humo del fuego simboliza peligro.

- b) Símbolos convencionales son los creados por el hombre; ejemplo: las matemáticas, la escritura, etcétera.

Los códigos se hallan constituidos por símbolos convencionales.

Contenido: Es el material que el emisor seleccionó para expresar su propósito comunicativo.

El contenido del mensaje está constituido por la información que transmite el emisor.

Tratamiento: Es la forma en que la fuente selecciona y estructura el código y contenido de un mensaje.

Un mismo contenido puede ser traducido a diversos códigos, por lo que debe seleccionarse aquél que sea más familiar al receptor; aun haciendo esto el contenido puede ser usado de muy diversas maneras.

El tratamiento de un mensaje es muy importante para lograr una comunicación eficaz. Se puede tener un contenido interesante y un código apropiado, pero si la estructuración de los elementos no presenta un orden adecuado, la comunicación puede perder su efectividad.

El emisor debe estructurar el código y el contenido del mensaje de la manera que más convenga a sus propó-

sitos comunicativos.

El canal. (Objetivos de aprendizaje: 14, 25).

Es el medio por el que se transmite o recibe un mensaje. Está constituido por los órganos de los sentidos.

En comunicación la palabra canal tiene tres acepciones:

- a) Mecanismo de unión. Se refiere a las habilidades encodificadoras y decodificadoras necesarias para establecer una comunicación; ejemplo: mecanismos vocales, sistemas musculares de manos, rostro y todo el cuerpo; facultades sensoriales.

Las habilidades encodificadoras son los canales por los cuales el emisor escoge entre palabra hablada o escrita para transmitir sus mensajes.

Las habilidades decodificadoras son los canales por los que el mensaje puede ser recibido a través de uno o varios de los órganos de los sentidos.

- b) Vehículo de transporte. Se refiere a los medios públicos de comunicación; ejemplo: teléfono, prensa, radio, cine, t.v.

c) Medios de transporte. Se refiere a los elementos en los que se desenvuelve el vehículo de transporte; así, las ondas sonoras se transmiten a través del aire.

Los canales se deben seleccionar con mucho cuidado de acuerdo con:

- El propósito de la comunicación
- La naturaleza del mensaje
- Las características del emisor
- Las características del receptor
- Las características propias de cada canal.

El cambio de conducta que se espera obtener en el receptor determina en parte la elección del canal.

Berlo propone algunos puntos para escoger el canal más adecuado atendiendo a la naturaleza del mensaje.

Es preciso analizar qué tipos de mensajes de deben transmitir oralmente en el aula, visualmente por medio de libros, a través de imágenes, y físicamente por medio del tacto.

El emisor debe considerar por qué canales está más capacitado para transmitir sus mensajes, analizando si es mejor comunicador cuando habla, escribe o demuestra algo físicamente.

También se toma en cuenta qué canales decodifica mejor el receptor.

Se recomienda no usar más de dos canales para una sola sesión de enseñanza, porque el cambio de canal renueva el interés, pero puede desviar la atención hacia la forma en que se presenta el mensaje, desatendiendo al contenido del mismo.

Ruido/barreras de la comunicación. (Objetivo de aprendizaje: 6)

A las deficiencias que presenta la comunicación se les llama ruido.

Se dice que existe ruido:

- Si el emisor no posee el nivel de conocimientos adecuado para transmitir su propósito.
- Si los receptores presentan actitudes negativas hacia el emisor.
- Si el mensaje no ha sido codificado convenientemente, o si carece de un orden o secuencia adecuada.
- Si la imagen de T.V. es borrosa.
- Si el instructor titubea al hablar, o su lenguaje es muy elevado.

A mayor ruido menor fidelidad en la comunicación, y viceversa.

Barreras de la comunicación. (Objetivo de aprendizaje: 17)

Barreras físicas: distancia, exceso o pobreza de luz, tormentas eléctricas, etcétera.

Barreras fisiológicas: alteraciones orgánicas tales como: dolor de cabeza, malestar estomacal, mal funcionamiento de los órganos de los sentidos, etcétera.

Barreras psicológicas: emociones, actitudes, prejuicios, etcétera.

Barreras semánticas o de significado: cuando en la comunicación los símbolos que maneja el emisor no significan lo mismo para el receptor.

Factores que intervienen en la interpretación de un mensaje.

Son principalmente cinco:

1. Marco socio-cultural. Los valores de una sociedad, posiciones del individuo dentro de ella, costumbres, etcétera, influyen en la manera de interpretar los mensajes que recibe.

2. Vivencias. Las experiencias pasadas condicionan en gran parte la interpretación de un mensaje; toda persona está influenciada por lo que ha vivido anteriormente.
3. Conocimientos. Las diferencias de conceptos entre las personas determinan el significado real de los conceptos.
4. Constitución biológica. Es la constitución orgánica de cada individuo y la herencia biológica que presenta.
5. Constitución psicológica. Condicionada por todos los factores anteriores. Los estados emocionales que experimente el individuo, actitudes hacia sí mismo, hacia el emisor o el mensaje, prejuicios, etcétera, matizan la forma en que interprete el mensaje que recibe.

La retroalimentación. (Objetivo de aprendizaje: 5)

El receptor reacciona ante el mensaje que se le ha transmitido en dos formas:

- Positiva: si transforma su conducta de acuerdo con lo previsto por el emisor.
- Negativa: si el cambio en su conducta no es el esperado.

Retroalimentación: es la respuesta del receptor por la cual el emisor comprueba el mayor o menor grado de éxito que obtuvo con respecto de su propósito comunicativo; o sea es una nueva comunicación pero en sentido inverso, es decir, del receptor hacia el emisor. Mediante la retroalimentación se comprueba el grado de éxito de una comunicación y se descubren sus fallas.

En general, cualquier tipo de evaluaciones pueden considerarse como diversas formas de retroalimentación. El instructor tiene oportunidad de realizar múltiples evaluaciones que le permiten comprobar si sus cursos están siendo efectivos.

Es muy importante obtener la retroalimentación lo más pronto posible, pues así se corrigen los errores de comunicación antes de que se acentúen. Cuantas más retroalimentaciones se efectúen, menor es el peligro de caer en comunicaciones deficientes.

El proceso de la comunicación sólo se efectúa y completa si existe la retroalimentación, pues toda comunicación supone un intercambio de ideas. La comunicación supone una interacción constante, un intercambio de ideas entre dos o más personas que son, simultáneamente, emisores y receptores de multitud de mensajes y en los que se operan

diversos cambios de conducta tendientes a lograr una unidad de acción entre las gentes, basada en la comprensión y respeto de ideas.

La comunicación interpersonal y el procesamiento interno del mensaje en el emisor y receptor. (Objetivo de aprendizaje: 5)

Según Schramm⁽²⁶⁾ cuando la comunicación es interpersonal, las personas se alternan en sus papeles de emisor y receptor. A la respuesta que se da a cada mensaje se le llama comunicación en retorno y es importante porque indica cómo se están interpretando los mensajes.

	<u>Comunicador</u>		<u>Receptor</u>	
	<u>Comunicar</u>		<u>Percibir</u>	
	<u>Cifrar</u>	Mensaje	<u>Descifrar</u>	
A)	Interpretar		Interpretar	B)
	<u>Descifrar</u>		<u>Cifrar</u>	
	<u>Percibir</u>	Mensaje	<u>Comunicar</u>	
	<u>Receptor</u>		<u>Comunicador</u>	

La respuesta es la comunicación en retorno.

Las condiciones para que el mensaje provoque la respuesta deseada, según Schramm,⁽²⁵⁾ son:

1. El mensaje debe formularse y entregarse de modo que obtenga la atención la atención del destino.
2. El mensaje debe emplear signos y tener un contenido referente a la experiencia común de la fuente y destino, a fin de transmitir el significado.
3. El mensaje debe despertar necesidad de la personalidad en el destino y sugerir algunas maneras de satisfacer esas necesidades.
4. El mensaje debe sugerir, para satisfacer esas necesidades, una manera que sea adecuada a la situación de grupo en la que se encuentra el destino en el momento en que es impulsado a dar la respuesta deseada.

I UNIDAD: LA COMUNICACION

REACTIVOS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Reactivos de opción múltipleInstrucciones

Lea cada una de las preguntas que siguen y escriba una "X" dentro del paréntesis de la opción que responda o complete, en la forma más correcta posible, a la pregunta planteada.

Al material que selecciona el emisor para expresar sus propósitos comunicativos se le llama:

- () Fuente
- () Contenido
- () Código
- () Tratamiento

Respuesta correcta: Contenido

La mejor definición de código es:

- () El conjunto de actitudes que tienen en común emisor y receptor.
- () El material que selecciona el emisor al dirigirse al receptor.
- () La forma en que el emisor estructura un mensaje para mandarlo hacia otra persona que lo reciba.
- () El conjunto de símbolos estructurados que significan lo mismo para el emisor y el receptor.

Respuesta correcta: El conjunto de símbolos estructurados.....etcétera.

Juan invitó a Paloma al cine y dos horas después ella le dice: "Sí, voy contigo al cine". La conducta de Paloma es un ejemplo típico de:

- () Interferencia
- () Respuesta afirmativa
- () Retroalimentación
- () Ruido

Respuesta correcta: Retroalimentación

Las habilidades del receptor para captar el mensaje

son:

- () Escuchar, leer y pensar
- () Hablar, ver y crear
- () Oír, escribir y sentir
- () Recibir, leer y ajustar

Respuesta correcta: Escuchar, leer y pensar

Reactivos completivos

Instrucciones

A continuación se presenta una serie de enunciados incompletos, en los que faltan una o más palabras. Escriba la palabra o palabras que completen el sentido de cada enunciado, dentro de los espacios en blanco señalados para este propósito. Escriba sus respuestas en forma clara.

Las actitudes del receptor frente al proceso comunicativo son:

1. _____
2. _____
3. _____

Respuesta correcta: Hacia sí mismo; hacia el mensaje y hacia el emisor.

Dé cuatro ejemplos de deficiencias que puede presentar la comunicación:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Respuestas correctas: mensaje mal codificado; imagen de T.V. borrosa; titubeos del instructor al hablar; mensaje sin orden, etcétera.

Tres marcos de referencia de emisor y receptor son:

1. _____
2. _____
3. _____

Respuestas correctas: Campos de experiencia; código que maneja; ambiente cultural; contexto geográfico, etcétera.

Reactivos de apareamientoInstrucciones

A continuación se presenta una lista numerada a la izquierda, seguida de otra lista con ejemplos a la derecha. Su tarea consiste en relacionar las palabras con los ejemplos correspondientes. Escriba para ello los números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, dentro del paréntesis correspondiente. Utilice cada número cuantas veces sea necesario.

I

Elementos básicos de
la comunicación

1. Emisor
2. Encodificador
3. Mensaje
4. Canal
5. Decodificador
6. Receptor

II

Ejemplos de los elementos de
la comunicación

- () Vista
- () Conferencista
- () Lector
- () Público
- () Telégrafo
- () Periodista
- () Teléfono
- () Libro
- () Palabra

Respuestas correctas: 4, 1, 6, 6, 2, 1,

5, 3, 3.

I

Barreras de la
comunicación

1. Barreras físicas
2. Barreras fisiológicas
3. Barreras psicológicas
4. Barreras semánticas

II

Ejemplos de barreras de la
comunicación

- () Prejuicios
- () Rayos
- () Dolor
- () Glow
- () Distancia
- () Malestar

Respuestas correctas: 3, 1, 2, 4, 1, 2.

I

Acepciones de la palabra
canal

1. Mecanismo de unión
2. Vehículo de transporte
3. Medio de transporte

II

Ejemplos de las acepciones de
la palabra canal

- () Radio
- () Aire
- () Escuchar
- () T.V.
- () Cables
- () Hablar

Respuestas correctas: 2, 3, 1, 2, 3, 1.

Reactivos de respuesta breveInstrucciones

En cada uno de los enunciados siguientes se presentan algunas situaciones o preguntas a las que deberá responder brevemente. Antes de escribir su respuesta asegúrese de haber comprendido lo que se pregunta o pide. Escriba sus respuestas en forma clara.

Juan desea comunicar a sus padres, que viven en Morelia, que se va a casar; para esto les escribe una carta donde les dice: "Me caso el 20 de noviembre, espero que nos acompañen". Sus padres reciben la carta y después de leerla toman el teléfono y le dicen: "Nos da mucho gusto, estaremos presentes el día de tu boda".

En base al texto anterior conteste de manera clara las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el emisor de la comunicación y por qué lo seleccionó?
2. ¿Cuál es el codificador de la comunicación?
3. ¿Cuál es el mensaje?
4. ¿Qué canales se utilizaron?
5. ¿Cuál es el decodificador de la comunicación y por qué lo seleccionó?
6. ¿Cuál es el receptor y por qué lo seleccionó?

En cada uno de los enunciados siguientes y en los anteriores, se plantea una pregunta a la que usted deberá responder de manera concreta. Antes de escribir su respuesta, asegúrese de haber comprendido lo que se pregunta.

Escriba sus respuestas en forma clara.

Estructure una comunicación, elaborando para ello un ejemplo. Señale cuales son los seis elementos que la integran, los marcos de referencia, la retroalimentación y los errores y barreras de dicha comunicación.

Explique la importancia del nivel de conocimiento del emisor en el proceso de la comunicación.

Respuesta correcta:

Debe entender el material de manera perfecta para comunicarse efectivamente, etc., etc..

Explique en sus propias palabras cómo influye el sistema socio-cultural del emisor en la comunicación.

Respuesta correcta:

Influye en la forma como se comunique el emisor, en las palabras que elige, el significado que les asigne, los propósitos que tiene al comunicarse, los receptores que escoge y los canales que utiliza.

Reactivos de verdadero -falso

Instrucciones

A continuación se presenta una serie de afirmaciones. Algunas son verdaderas y otras son falsas. Lea cada una de las afirmaciones y determine si es verdadera o es falsa. Si juzga que la afirmación en cuestión es verdadera, localize la V que aparece a la izquierda y enciérrela dentro de un círculo. Si por el contrario, considera que la afirmación es falsa, identifique la F y enciérrela dentro de un círculo.

Para lograr una comunicación eficaz, se debe tomar en cuenta el tratamiento del mensaje. F V

II UNIDAD:MATERIALES DIDACTICOS NO PROYECTABLESObjetivos de aprendizajeEl estudiante:

1. Explicará en 18 casos concretos de 20 expuestos, qué materiales no proyectables se deben emplear en cada uno de los casos, y el porqué.
C.T. 6.20
2. Seleccionará de acuerdo con los tres criterios dados en clase, una caricatura para utilizarla en la enseñanza.
C.T. 4.10
3. Analizará de acuerdo con los nueve criterios de análisis estudiados en clase, el contenido de una historieta.
C.T. 4.10
4. Diferenciará de acuerdo con los cinco criterios dados en clase, las buenas y las malas láminas.
C.T. 3.00
5. Señalará dos formas de utilizar los diagramas.
C.T. 1.12
6. Describirá las cartas: árbol, río, proceso y tabular.
C.T. 2.20

7. Elaborará de acuerdo a los datos asentados, cinco gráficas. C.T. 3.00
8. Indicará tres funciones de los carteles en la enseñanza. C.T. 2.20
9. Explicará las seis características de un modelo eficaz. C.T. 2.20
10. Elaborará dos dibujos que ilustren dos temas. C.T. 4.10
11. Diseñará una exposición de los materiales audiovisuales. C.T. 5.20
12. Explicará, en sus propias palabras, las características del periódico mural como medio de información. C.T. 2.20
13. Explicará cuatro posibilidades de utilizar el pizarrón en la enseñanza. C.T. 2.20
14. Enunciará seis finalidades de las obras teatrales y sociodrama. C.T. 1.12
15. Explicará, en sus propias palabras, cómo influyen las caricaturas en la enseñanza. C.T. 2.20
16. Describirá cómo se elabora una buena caricatura. C.T. 2.30
17. Recordará la importancia que tiene el simbolismo en las caricaturas. C.T. 1.12
18. Recordará los dos propósitos generales de las historietas. C.T. 2.20

19. Resumirá en sus propias palabras la importancia de las historietas como lectura popular. C.T. 2.30
20. Enumerará las tres características principales de las historietas. C.T. 1.11
21. Definirá "historieta". C.T. 1.11
22. Definirá "ilustraciones". C.T. 1.11
23. Definirá "láminas". C.T. 1.11
24. Enumerará tres características de las ilustraciones. C.T. 1.12
25. Definirá "diagrama". C.T. 1.11
26. Nombrará tres características de cada uno de los siguientes tipos de gráficas: líneas, barras o columnas, círculo, área y figura sólida y pictórica. C.T. 1.12
27. Recordará el fin de los carteles. C.T. 1.12
28. Resumirá las cinco características de los buenos carteles. C.T. 2.20
29. Definirá "cartel". C.T. 1.11
30. Diseñará dos situaciones didácticas en las que se deba utilizar un modelo. C.T. 4.10
31. Definirá "modelo". C.T. 1.11
32. Recordará el propósito de los dibujos y bosquejos en la enseñanza. C.T. 1.12
33. Reconocerá las siete leyes de la perspectiva. C.T. 1.23
34. Explicará los tres propósitos que tienen las exposi-

ciones educativas. C.T. 2.30

35. Describirá con sus propias palabras qué es una exposi-
ción. C.T. 1.12

36. Recordará las dos funciones del periódico mural.
C.T. 1.12

37. Recordará la principal función del pizarrón en la en-
señanza. C.T. 1.12

38. Recordará tres características importantes de una
obra teatral. C.T. 1.12

39. Definirá "obra teatral". C.T. 1.11

II UNIDAD:

MATERIALES DIDACTICOS NO PROYECTABLES

Breve desarrollo de los temas

Las caricaturas

Características (Objetivos de aprendizaje: 1 y 2)

Una buena caricatura se elabora en torno a una sola idea; puede emplear la sátira, la exageración, la burla y el humorismo. El humorismo se puede extender hasta la ridiculización, sobre todo en caricaturas de temas de controversia política. En algunos casos el extenso empleo de las caricaturas sobre temas políticos y sociales ha dado a este medio una característica insultante, tipificada por ataques personales contra individuos que ocupan altos cargos.

Las caricaturas tienen un gran poder para influir sobre la opinión pública por su condición compacta, por su simplificación, que puede resultar peligroso en la enseñanza, y el interés que pueden despertar las ilustraciones dibujadas con agudeza y humorismo.

Las caricaturas son una fuente de información predigerida con un fuerte impacto visual. Muchas personas no leen los editoriales de un periódico, pero siguen las caricaturas; por eso se considera a la caricatura como un

potente factor en la formación de la opinión pública.

Las caricaturas y los símbolos. (Objetivos de aprendizaje:

1, 2, 15)

Las caricaturas pueden producir efectos duraderos debido a que emplean metáforas e imágenes; una metáfora puede tener más fuerza que una manifestación directa.

Una buena caricatura no necesita palabras, pues el simbolismo es el que comunica el mensaje. Las mejores caricaturas son las que nos manifiestan su sentido instantáneamente.

Una buena caricatura debe tener un fuerte impacto emotivo.

Las caricaturas pueden afirmar un punto de vista, exagerando unos elementos y disminuyendo otros.

Las caricaturas están tajantemente en favor o en contra de algo, son juicios; por lo tanto pueden tener fuerza o debilidad como material de enseñanza. Muchas veces sus símbolos se aceptan sin crítica. Por eso es muy importante en la enseñanza que los alumnos aprendan a ver las caricaturas desde un punto de vista crítico.

Selección de caricaturas para fines educativos

Se pueden seleccionar las caricaturas en base a tres criterios:

1. Nivel de experiencia

El significado de las caricaturas debe de ser comprensible para la clase en la que debe emplearse, de preferencia sobre un tema ya tratado.

2. Simplicidad

Las caricaturas deben de contener sólo elementos esenciales, lo cual ayuda al reconocimiento de las características clave. Es preferible que la caricatura no lleve texto, para que el dibujo transmita la idea sin ayuda de palabras. Cuando se empleen palabras debe ser de una manera clara, breve y directa.

3. Símbolos claros

El maestro debe seleccionar caricaturas que tengan claridad en el significado simbólico, ya sean estereotipados o conocidos, o claros y entendibles para el nivel y grado de alumnos con que se está trabajando.

Utilización de las caricaturas

Las caricaturas por su naturaleza atraen fácilmente la atención y despiertan interés; su humorismo puede estimular y motivar a los alumnos.

Las caricaturas pueden ilustrar algunos temas tratados en clase, y producir un cambio en el ritmo de pre-

sentación de los materiales.

Las caricaturas hechas por los alumnos pueden ser muy útiles y de un alto valor didáctico.

Las historietas o tiras de dibujos. (Objetivos de aprendizaje: 1, 3, 18, 20 y 21)

Las historietas están estrechamente relacionadas con las caricaturas, pues son una forma de caricatura en la que los mismos personajes representan una historia en una secuencia de dibujos relacionados, destinados a divertir al lector. Están formadas por situaciones narrativas continuas.

La mayoría de las veces las historietas son humorísticas, aunque pueden tener otros fines. La historieta es prosa dibujada que posee un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia las masas (22).

Las historietas se centran en los personajes de modo que el lector pueda fácilmente identificarse con los sentimientos y actos de los mismos. Y además, por su brevedad y el empleo de colores, retienen la atención.

Propósitos e importancia de las historietas

El propósito inicial de las historietas fue aumentar la circulación de los periódicos. (27) Actualmente sus propósitos son: 1) Diversión y entretenimiento; 2) comercial, o sea vender revistas y cuentos.

La importancia de las historietas radica en su gran difusión entre niños y adolescentes, y entre adultos de bajo nivel cultural, que semanalmente las leen. Su popularidad puede atribuirse en parte a la necesidad que tienen millones de personas de todas las edades por el humorismo, la alegría y la diversión.

Un análisis del lenguaje de las historietas realizado por Robert L. Thorndike indicó: que un niño que lee un cuaderno de historietas al mes leerá probablemente el doble de las palabras por año de las que contiene su libro de lectura. La conclusión de Thorndike es que tanto la cantidad como el carácter del vocabulario, proporcionan al niño una valiosa práctica en la lectura. (5)

Entre algunos de los poderosos atractivos "elementales y simultáneos" de las historietas están:

1. El elemento de acción y aventura, sencillo, rápido y directo.
2. El humor tosco y el lenguaje coloquial.
3. El interés por el delito, unido a la reiteración de que "el que la hace la paga".
4. La universal tendencia humana a la adoración del héroe.
5. La simplicidad de la psicología y la mora; el final nunca llega a estar en duda; los valores son en blanco y negro.

Utilización de las historietas

La técnica de las historietas puede proporcionar un método adecuado para comunicar ciertas materias. Se puede explotar el potencial de motivación de las historietas, para dar un buen impulso inicial a las lecciones; ya suscitado el interés, el texto ilustrado puede complementarse con otros materiales de lectura, películas, láminas, modelos, etcétera.

Ilustraciones y láminas. (Objetivos de aprendizaje: 4, 22, 23 y 24)

Definiciones

Llamamos "ilustraciones" a todos los tipos no fotográficos de reconstrucción de la realidad. (Pinturas, grabados, litografías, etcétera) Y al hablar de láminas, además de lo anterior, incluimos las fotografías.

Características de las ilustraciones y láminas

- Se pueden adquirir en gran número y a bajo costo.
- Son un lenguaje universal.
- Producen en el individuo una impresión mucho más real y concreta que las palabras.
- Pueden superar las barreras idiomáticas y culturales en el mundo.

Son muy versátiles, pues pueden superar el tiempo y la distancia llevando a la clase escenas históricas y lugares lejanos.

- Son convenientes para el estudio individual o de pequeños grupos.

Las buenas láminas deben poseer cinco características:

1. Buena composición o buena organización total

La lámina debe tener un centro de interés bien definido, al que contribuye a destacar el resto del cuadro, usando elementos como: equilibrio, posición y dirección de la línea, empleo de luz, sombra y color. El foco de atención de una lámina casi nunca debe estar en el centro, porque es más agradable a la vista una posición que no sea la central.

2. Color efectivo

El empleo del color debe ser armonioso y efectivo, pues las láminas son más efectivas en comunicar cuando son reales los colores. El color también puede servir para aumentar el interés.

3. Técnica eficaz

La técnica es una cuestión altamente individual que contribuye al valor comunicativo de una lámina.

4. Buen contraste

Una fotografía debe poseer brillo y vitalidad. Cuando en una fotografía hay demasiado contraste se produce en efecto duro, por lo que se debe buscar el contraste justo.

5. Claridad y nitidez

La suavidad de foco puede ser eficaz en el caso de personas y estados de ánimo en los retratos. Pero los temas instructivos se ilustran mejor con láminas claras y nítidas.

Una lámina nítida con fuertes contrastes facilita más la exactitud de los detalles, constituye una mejor representación de la realidad y es preferible cuando se emplea la lámina como medio de información y no como medio de reproducción artística.

Para sacar el mayor provecho se debe ayudar a los estudiantes a leer las fotografías; esto se hace con ayuda de la discusión.

Al aprender a leer fotografías el alumno aprenderá a mirar juiciosamente no sólo las fotografías sino situaciones de la vida real.

Selección de láminas

Las láminas que se emplean en la enseñanza deben

ser cuidadosamente seleccionadas en base a las siguientes características:

1. Adaptabilidad

Se obtendrá el mejor rendimiento si la lámina relaciona e ilustra el contenido de la lección.

2. Tamaño

El tamaño debe relacionarse con el volumen del grupo que la va a estudiar.

3. Relación de tamaño

Debe haber sugerencias visuales en la lámina para que el estudiante interprete las relaciones de tamaño y espacio.

4. Valor artístico

Debe ser llamativo, interesante, y con punto de atracción.

5. Exactitud técnica

Hay que examinar si la lámina es técnicamente correcta o si omite o distorsiona conceptos importantes, para que los alumnos no tengan una visión incompleta o equivocada.

6. Color o contraste

Los colores deben ser verdaderos y significativos y no deben distraer al espectador. En las láminas en blanco y negro los contrastes deben ser definidos y claros.

Utilización de ilustraciones y láminas en la enseñanza

Las ilustraciones y láminas se pueden utilizar para:

- Traducir símbolos verbales en imágenes visuales definidas.
- Enriquecer la lectura y complementarla.
- Motivar y despertar el interés en los alumnos.
- Asignar investigaciones.
- Preparar informes.
- Corregir impresiones.
- Recapitular una unidad de estudio y excitar las emociones.

Los diagramas. (Objetivos de aprendizaje: 5, 25)

Definición

Un diagrama es un dibujo condensado, formado principalmente por líneas y símbolos destinados a mostrar las interrelaciones, perfil general o características fundamentales de un proceso, un objeto o un área.

Un diagrama es un resumen visual condensado, que emplea símbolos para transmitir la información (26).

Características y utilización

Al emplear un diagrama en la clase hay que presentarlo junto con el original para evitar confusiones, pues si no se comprende claramente, puede impedir la instrucción.

También se debe enseñar la forma de interpretar un diagrama.

Los diagramas son completamente diferentes de la realidad, por eso hay que aclarar las diferencias de tamaño cuando éstas son significativas. Un diagrama debe ser lo más sencillo posible, y cuando es complicado lo mejor es hacerlo delante de la clase poco a poco, para que los alumnos participen en su elaboración, y esto les pueda motivar a confeccionar sus propios diagramas como parte de informes o trabajos de investigación.

Malter (27) estableció que los diagramas y materiales abstractos requieren un cuidadoso trabajo básico antes de que se pueda emplear con eficacia en una clase. Los diagramas se prestan mejor para resumen y revisión que como medio para introducir una lección.

Las cartas o cuadros sinópticos. (Objetivos de aprendizaje:

6 y 1)

Definición

Las cartas son combinaciones de procesos diagramáticos y de reproducción que tienen como fin hacer visibles las relaciones entre los hechos y las ideas claves de una manera ordenada y lógica. Ejemplo: división de células, organización de la O.N.U. etcétera.

Tipos de cartas según su desarrollo y características

1. Carta árbol

Se desarrolla desde una base compuesta por varias raíces donde se describe formación, crecimiento, cambios que conducen a un tronco único. Es muy útil para mostrar el desarrollo que resulta de la combinación de factores importantes. Ejemplo: árbol familiar, productos derivados de la leche, etcétera.

2. Carta río

La carta río es una forma invertida de árbol que sirve para mostrar cómo una gran variedad de elementos se combinan para formar un solo producto importante. Ejemplo: dependencia de una nación de las materias primas de otros países.

3. Carta proceso o de organización

Es útil y apropiada para mostrar las relaciones dentro de una organización. Para hacerlas, se utilizan: rectángulos, líneas, flechas, círculos, etcétera. En el gobierno y la industria se emplean con frecuencia. Ejemplo: organización de la cámara de diputados, pasos por los que un proyecto se convierte en ley, etcétera.

4. Cartas tabulares o cronológicas

Sirven para mostrar las relaciones de secuencia y utilizan diversas gráficas. Ejemplo: un horario, una línea cronológica histórica, etcétera. Una buena carta o cuadro debe ser fácil de ver y leer, o sea que tiene que ser sencilla.

Las gráficas. (Objetivos de aprendizaje: 1, 7 y 26)

Definición

Las gráficas son representaciones visuales del tratamiento diagramático de datos numéricos.

Tipos de gráficas y sus características

1. Gráfica de líneas

Es la más precisa y exacta de las gráficas; es útil para trazar tendencias o relaciones entre dos series de datos. Se debe emplear cuando hay que representar un número considerable de datos o cuando éstos son continuos. En este tipo de gráficas pueden usarse curvas, puntos, rayas y colores para diferenciar y subrayar algunos datos y darles claridad y atractivo.

2. Gráfica de barras o columnas

Se pueden leer con extrema precisión; son fáciles de realizar y sencillas de interpretar. Son apropiadas para representar 2 ó 3 cuerpos de datos. Hay que tener cuidado

de no incluir demasiados elementos en una sola gráfica para evitar cualquier confusión o complicación visual. Cuando se utilicen más de 3 ó 4 barras es necesario añadir elementos como el color o las ilustraciones, para hacer la gráfica más sencilla, comprensible e interesante.

3. Gráfica de círculo o circular

En este tipo de gráficas el círculo representa el monto numérico total y cada fracción o sector representa un porcentaje específico. Con una sola ojeada se puede ver el tamaño específico de cada elemento parcial dentro del total. Puede no utilizarse un círculo entero sino la mitad, si así resulta el material atrayente. Las gráficas de círculo tienen dos características comunes:

- 1) Siempre presentan cantidades totales o enteras.
- 2) Sus partes o segmentos son calculados en porcentajes o partes fraccionadas del total.

En las gráficas de círculo siempre deben incluirse los números expresados con cifras verdaderas.

4. Gráficas superficiales y corpóreas o de área y figura sólida

Estas gráficas se emplean cuando se quiere establecer la forma más sencilla entre las comparaciones cuantitativas. En este tipo de gráficas se utilizan figuras geom.

tricas (rectángulos, círculos, triángulos, etcétera) ya sean de dos dimensiones (figuras superficiales o de tres (cuerpos sólidos). Las más usadas son las formas geométricas, pero pueden sustituirse por cualquier forma o símbolo pictórico convencional.

La limitación de estas gráficas es la inexactitud, pues se obtienen impresiones visuales aproximadas y no exactas, y se requiere mucha habilidad para ver de una sola ojeada si una figura es seis o siete veces más grande en superficie o volumen que otra. La ventaja es que necesita poco espacio, es más atractiva y se pueden presentar diferencias impresionantes.

5. Gráficas pictóricas o en imágenes

En este tipo de gráficas en lugar de columnas se utilizan imágenes que son signos convencionales. Se utilizan mucho por el gran interés y atracción que despiertan. Su inventor fue el vienés Otro Neurath, que construyó símbolos y figuras que llamó isotipos, cuyo propósito fue crear un medio de comunicación seguro entre todos los pueblos de la tierra, a lo cual deben su popularidad.

Los isotipos son notables porque se pueden identificar a primera vista. Un barco, una mujer, un hombre, una espiga, etcétera, son comprendidos universalmente; estas figuras son simplificadas hasta sus elementos esenciales.

Inconvenientes: No sirven para dar datos muy precisos, como otras gráficas. No son tan sencillos de leer con una sola ojeada. No se les puede utilizar para indicar fracciones de un total.

Los carteles. (Objetivos de aprendizaje: 8, 27, 27 y 29)

Definición

El cartel es una combinación de dibujo, color y mensaje visual audaces, destinado a atraer y retener la atención del transeúnte el tiempo suficiente para fijar en su mente una idea importante. (26)

Los carteles tienen actualmente una función única y muy importante entre los medios de comunicación visual. Su fin es grabar rápidamente en la mente del observador ó hacerle recordar una sola idea importante. Por eso el cartel debe tener un atractivo visual intenso si se quiere que llame la atención, y suficiente fuerza para retenerla y comunicar su mensaje.

Características

Los buenos carteles deben tener una cualidad dinámica impulsiva.

1. Simplicidad espectacular

Los rasgos prominentes del cartel, deben sobresalir agudamente para atraer la atención. Pueden ser una

fotografía, un dibujo o un diseño notable.

2. Ser adecuado

Los carteles deben ser adecuados al tema, pues un procedimiento impropio da por resultado una decepción psicológica, que hunde el propósito del cartel. Los carteles pueden ser dramáticos o utilizar elementos atractivos universales, niños chicos, modelos seductoras, etcétera. La ilustración debe ser adecuada al tema y al propósito.

3. Texto breve

Por lo general se usan pocas palabras y las palabras clave se hacen sobresalir por el tamaño o color empleados. Pocas palabras transmiten mejor el mensaje al lector que una frase larga.

4. Atractivo

Los carteles más eficaces son generalmente agradables a la vista. Aunque el tema no sea agradable, los carteles deben contener buen dibujo, letras bien hechas y color atractivo.

5. Diseño y color

En la preparación de un cartel los elementos más importantes para que sea eficaz son: la buena composición, el color y la técnica. Un buen cartel necesita un centro de interés que tenga fuerza y se imponga. Por eso se usan el contraste y el énfasis; el color da fuerza y atractivo

Utilización de los carteles

Los carteles que se usan en la enseñanza se deben seleccionar con cuidado. Hay que recordar que los carteles comunican el mensaje sin dar detalles, se basan en una idea simplificada. El símbolo y el mensaje deben ser comprendidos instantáneamente; si no, el cartel no cumple su objetivo.

El cartel puede ser usado para crear una atmósfera de aprendizaje y provocar una motivación general.

Los carteles pueden transmitir información concisa y concentrar la atención sobre necesidades escolares, vocacionales, etcétera.

También pueden usarse para enfatizar la importancia de actuar de cierta manera. Ejemplo: "cruce con cuidado"; "lea buenos libros", etcétera. El uso de carteles que produzcan acción debe estar precedido en clase de razones de porqué son importantes las acciones sugeridas. El cartel no convence; es un recordatorio, pero puede hacer recordar de manera convincente.

Un cartel debe cambiarse con cierta frecuencia, pues cuando se ve todos los días tiende a convertirse en una parte del ambiente; cuando pierde su novedad, pierde también su principal valor: el poder de atraer la mirada y fijar una idea.

Los modelos. (Objetivos de aprendizaje: 9, 30 y 31)

Definición

Los modelos son representaciones tridimensionales reconocibles de objetos reales.

Características

Las características que presenta un modelo eficaz son las siguientes:

1. Son tridimensionales

Tienen las tres dimensiones: profundidad o grosor, altura y anchura. Esto hace al objeto más real.

2. Reducen o amplían los objetos

Hasta el tamaño más conveniente para que pueda ser observable.

3. Proporcionan la vista interior

De objetos que de otra manera son invisibles por estar cubiertos.

4. Se suprime lo no esencial

Para observar con mayor facilidad lo fundamental.

5. Se emplea el color y la lectura

Para acentuar características importantes.

6. Pueden ser montados y desmontados

Por los alumnos.

Utilización de los modelos

Los modelos son muy útiles para representar cosas u objetos con los que no podemos tener un contacto directo, por ser:

- Demasiado grandes (la Tierra), o demasiado pequeñas (el átomo).
- Pertenecientes al pasado.
- Oculto su funcionamiento interno (oído humano).
- Construcciones abstractas (triángulo, círculo).
- Procesos cuya visualización requiere el empleo de modelos.

Los dibujos y bosquejos. (Objetivos de aprendizaje: 10, 32 y 33)

En la enseñanza se necesitan dibujos o bosquejos sencillos, que ilustren o muestren con claridad un tema para que su significado cobre vida ante los ojos de los alumnos. (8)

Para hacer una explicación efectiva o para usar adecuadamente el pizarrón, los dibujos y bosquejos son muchas veces esenciales.

No es necesario aprender a reproducir una persona o un objeto, sino solamente a sugerirlo. Para esto se necesita:

1. Aprender los métodos fundamentales del dibujo.
2. Practicar y mejorar la habilidad.
3. Aprender a ver los objetos desde el punto de vista del dibujo. (8)

Para hacer bosquejos o dibujos lo mejor es aprender a hacer: a) figuras; b) caras; c) objetos; primero por separado y luego combinándolos en un solo dibujo.

Las siete leyes de la perspectiva

Fueron sistematizadas por Bruce Mac Intyre,⁽²⁶⁾

y son las siguientes:

1. Superficie.
2. Tamaño.
3. Líneas superficiales.
4. Superposición.
5. Sombreado.
6. Densidad.
7. Perspectiva.

Las exposiciones y exhibiciones. (Objetivos de aprendizaje:

11, 34 y 35)

Definición

Una exposición es el producto de planes deliberados bajo condiciones dirigidas. Todas las exposiciones se planean para comunicar una cosa a la gente fuera de clase o para la enseñanza de una materia particular.

Las exposiciones incluyen una gran variedad de recursos: objetos de dos o tres dimensiones, colecciones de gráficas, recortes de noticias, fotografías, láminas, etcétera, expuestos en tableros de madera, fieltro o magnético, en exhibiciones fijas o móviles.

Propósitos de las exposiciones

Las exposiciones que tienen como fin la enseñanza, pueden tener tres propósitos:

1. Dar un enfoque y motivación sobre algún tema, despertando el interés y curiosidad de los alumnos y propiciando así el aprendizaje.
2. Investigación y como trabajo en el curso de un tema. Para formar en los alumnos el hábito de investigar y la experiencia de crear.

3. Resumen. Para resumir y así fijar mejor en la mente del alumno las actividades que han sido completadas y el sentido de ellas. Es una forma de reforzar lo que ha sido aprendido.

Normas para las exposiciones y exhibiciones

1. Mostrar una sola idea central, porque muchas distraen la atención.
2. Colocar la exhibición donde seguramente pueda ser vista. Hay que buscar el lugar adecuado por donde pase la gente, y la pueda ver.
3. Una exposición es para verla, no para leerla. El mensaje de una exposición debe ser captado de una sola ojeada: debe ser visual, claro y llamativo.
4. Es preferible usar palabras breves y sencillas para retener la atención y comunicar el mensaje.
5. Las etiquetas deben ser uniformes y legibles; se debe usar un mismo estilo y tamaño de letra, o la escritura a máquina que es muy clara.
6. El movimiento atrae la atención, pero si se emplea mucho, pierde su atractivo.
7. Hay que asegurarse de que la exposición esté bien iluminada: buscar el contraste y tomar en cuenta la hora del día.

8. Los colores pueden agregar interés y atractivo; se emplean con tres fines:
- a) Dar espectacularidad en los objetos o relaciones de mayor importancia, pues los colores intensos atraen la atención y ayudan a clasificar y diferenciar.
 - b) Presentar de un modo verídico y real la información visual: escenas, vestidos, personas y objetos de geografía y ciencia que en la vida real tienen color.
 - c) Acrecentar el interés y llamar la atención: se pueden emplear combinaciones agradables de colores, o emplear el color como parte del diseño.
9. El sonido y los mecanismos pueden agregar atractivo: el tocar objetos, apretar botones, jalar manijas, etcétera, da espectacularidad y despierta la curiosidad.

El tablero de boletines o periódico mural

Es un elemento muy importante en el despliegue o exhibición de la clase, pues invita a los alumnos a trabajar creativamente, y los estimula a investigar fuera del aula.

Funciones del periódico mural

1. Capacita al maestro para introducir nuevos hechos e ideas en la clase.
2. Capacita a los alumnos para trabajar como un grupo y para compartir la experiencia del aprendizaje.
El grupo debe participar en la elaboración del periódico mural de varias formas: aportando materiales e ideas en la planeación y desarrollo de la exposición; participando en la elaboración del periódico mural y evaluando el rendimiento y aprendizaje.

El periódico mural como medio de información

Para que el periódico mural sea un medio efectivo de información debe:

- a) atraer y retener la atención;
- b) transferir el mensaje de una forma sencilla y clara, que pueda ser visto de una sola ojeada;
- c) desarrollar la creencia o idea de compromiso;
- d) llevar a la acción o recordar que se tiene que actuar en cierta forma.

Utilización del periódico mural

El periódico mural se puede usar para muchos fines; todo depende de la capacidad e ingenio de los alumnos y maestros, pues puede ser un arma muy efectiva en el proceso de la enseñanza.

El periódico mural se puede utilizar:

- Para poner anuncios.
- Exhibir los trabajos de los estudiantes.
- Exhibir carteles y otros materiales.
- Para eventos a largo plazo.
- Para proyectos a corto plazo.

El pizarrón. (Objetivos de aprendizaje: 13 y 37)

Se puede considerar el pizarrón como un medio de demostración, pues el maestro aun sin darse cuenta, lo utiliza muchas veces para demostrar cómo ocurre o funciona algo.

Las demostraciones van seguidas a menudo de un hacer algo por parte del que observa, así el estudiante (observador) participa en la enseñanza.

Características del pizarrón

1. No hay limitación a los objetos materiales o ideas: se pueden demostrar en la misma forma materias y temas completamente abstractos.

2. Al enseñar una habilidad se demuestra por medio de una actuación guiada o representada en el pizarrón.
3. Al demostrar algo en el pizarrón hay que tomar en cuenta todos los factores que forman la comunicación, para establecer una comunicación real.

Posibilidades del pizarrón

- El pizarrón está instantánea y constantemente a la disposición para cualquier demostración y no exige una larga preparación.
- En el pizarrón los errores se pueden borrar y el ritmo de la presentación se puede adaptar a cada clase.
- Se puede obtener un grado muy elevado de participación, pues los alumnos pueden pasar al pizarrón para completar o formar parte de la demostración.
- El pizarrón sirve para presentaciones esquemáticas, dibujos, diagramas, gráficas, etcétera, que sirven para aclarar conceptos e ideas en la clase.
- Por su gran versatilidad, el maestro lo puede utilizar según sus necesidades específicas y su habilidad.

Utilización del pizarrón

El pizarrón no es en sí un material visual, sino un vehículo para una gran variedad de materiales visuales. Cada maestro le da significado, puesto que no es-

cá ya confeccionado. El pizarrón proporciona una oportunidad de iniciativa y facultad creadora, cuando se va visualizando una explicación o una demostración.

El pizarrón se puede utilizar para:

- Ilustrar hechos, ideas y procesos.
- Presentar principios importantes, términos, palabras, reglas, definiciones, resúmenes, clasificaciones, etcétera.
- Exponer exámenes, tareas, anotar los adelantos de los alumnos, etcétera.
- La demostración.

Al poner algo en el pizarrón se hace legible a la clase, por eso al usarlo hay que tomar en cuenta:

- a) el tamaño de las letras (6 cms.);
- b) la dimensión de los espacios, que no sobresalgan;
- c) la presencia de reflejos;
- d) la posición en relación con el ángulo de visión de los alumnos;
- e) la elección de colores adecuados para obtener buenos contrastes.

Obras teatrales y sociodrama. (Objetivos de aprendizaje:

14, 38 y 39)

Definiciones

La obra teatral se puede definir como una dramatización (del griego: actuar o hacer) de la vida, carác-

ter o cultura de un personaje o un grupo numeroso de personas.

El sociodrama es una dramatización sin preparación y ensayos que trata de algún problema de relaciones sociales. La importancia del sociodrama radica en el problema.

Características de la obra teatral

- Es una experiencia directa y significativa para el que desempeña el papel.
- Es la reconstrucción de un hecho pasado, la representación de un hecho presente o la invención de un hecho futuro; es algo nuevo y diferente.
- No tiene restricciones de tiempo y lugar, pues se pueden revivir experiencias o hechos pasados en cualquier lugar o hechos que se supone pueden suceder en el futuro.
- Es muy versátil, pues se pueden tratar temas de todo tipo con diferentes fines.

Posibilidades

Las obras teatrales son de gran utilidad en la enseñanza, pues impresionan directamente al alumno, y le proporcionan una experiencia que tal vez de otra forma no hubiera podido adquirir.

La obra teatral cautiva la atención por la agudización de las ideas y la emotividad que despierta en el espectador.

Con las obras teatrales se pueden tratar casi todos los temas; y pueden conducir al diálogo y discusión de temas, o despertar inquietudes en los estudiantes.

Utilización

El sociodrama y la obra teatral pueden servir para muchos fines, entre ellos:

- Para informar a los alumnos o motivarlos para que se comuniquen entre sí.
- Para desarrollar habilidades.
- Para presentar líneas de acción y preparar al alumno para que se enfrente a situaciones futuras.
- Crear una situación y analizarla posteriormente.
- Lograr comprensión para los puntos de vista de los demás.
- Estimular la participación y la implicación.
- Para facilitar la expresión emocional y conflictiva.

- Aumentar la espontaneidad.
- Aliviar la tensión emocional.
- Sensibilizar a los alumnos hacia algún problema.

Antes de hacer una dramatización, el maestro debe hacer un análisis para saber si vale la pena realizarla, fijándose metas y algunos objetivos, y buscar el tema más apropiado.

REACTIVOS PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

II UNIDAD

MATERIALES DIDACTICOS NO PROYECTABLES

Reactivos de opción múltipleInstrucciones

Lea cada una de las preguntas que siguen y escriba una "X" dentro del paréntesis de la opción que responda o complete, en la forma más correcta posible, a la pregunta planteada.

En la enseñanza se considera el pizarrón principalmente como un medio de:

- () Participación
- () Actuación
- () Demostración
- () Creación

Respuesta correcta: Demostración

"Superficie, tamaño, líneas superficiales, superposición, sombreado, densidad y perspectiva" son las leyes de:

- () El dibujo
- () El sombreado

- El bosquejo
- La perspectiva

Respuesta correcta: La perspectiva.

"Representaciones tridimensionales reconocibles de objetos reales." La frase anterior corresponde a la definición de:

- Modelos
- Mapas
- Caricaturas
- Carteles

Respuesta correcta: Modelos.

"Combinación visual de dibujo, color y mensajes audaces, destinado a atraer y retener la atención para comunicar una idea." La anterior es la definición de:

- Ilustración
- Cartel
- Carta
- Fotografía

Respuesta correcta: Cartel

"Resumen visual condensado que emplea símbolos para transmitir la información." La oración anterior corresponde a la

definición de:

- Diagrama
- Carta
- Gráfica
- Historieta

Respuesta correcta: Diagrama

"Todos los tipos no fotográficos de reconstrucción de la realidad." La anterior es la definición de:

- Láminas
- Carteles
- Ilustraciones
- Caricaturas

Respuesta correcta: Ilustraciones

Los dos propósitos generales de las historietas son:

- Entretener y divertir
- Vender e ilustrar
- Divertir y vender
- Ilustrar y entretener

Respuesta correcta: Divertir y
vender

En una buena caricatura se debe utilizar:

- () La imagen
- () La ridiculización
- () El humorismo
- () Una sola idea

Respuesta correcta: Una sola idea

Reactivos completivos

Instrucciones

A continuación se presenta una serie de enunciados incompletos, en los que faltan una o más palabras. Escriba la palabra o palabras que completan cada enunciado, dentro de los espacios en blanco señalados para este propósito. Escriba sus respuestas en forma clara.

Explique los tres propósitos que tienen las exposiciones educativas:

1. _____
2. _____
3. _____

Respuesta correcta: 1. Motivar, despertar el interés y la curiosidad. 2. Investigar y crear. 3. Resumir y reforzar lo aprendido.

Mencione cuatro formas de utilizar el pizarrón en la enseñanza:

1. _____ 3. _____
2. _____ 4. _____

Respuesta correcta: 1. Ilustrar temas. 2. Presentar hechos y principios. 3. Exponer materiales. 4. Hacer demostraciones.

¿Cuáles son las cuatro características que debe tener el periódico mural como medio de información?

1. _____ 3. _____
2. _____ 4. _____

Respuesta correcta: 1. Atraer y mantener la atención.
2. Comunicar el mensaje rápido. 3. Desarrollar la creencia o idea de compromiso. 4. Llevar a la acción.

¿Cuáles son las características que posee un modelo eficaz?

1. _____ 4. _____
2. _____ 5. _____
3. _____ 6. _____

Respuesta correcta: 1. Tridimensionalidad. 2. Reducción o ampliación de objetos. 3. Vista interior del objeto. 4. Simplificación a lo fundamental. 5. Empleo de color. 6. Montabilidad.

¿Cuáles son las funciones de los carteles en la enseñanza?

1. _____ 3. _____
2. _____

Respuesta correcta: 1. Transmitir información. 2. Subrayar la importancia de actuar de cierta manera. 3. Motivar el aprendizaje.

Elabore una gráfica de barras con los siguientes datos: estudiantes de cosmetología en 1950-200, en 1960-500, en 1970-2 000.

Dadas dos caricaturas, seleccionará la más adecuada para la enseñanza, explicando el porqué de su elección.

Respuesta correcta: Seleccionar correctamente la caricatura.

¿Cuáles son las tres características principales de las historietas?

1. _____ 3. _____
2. _____

Respuesta correcta: 1. Casi siempre son humorísticas.
 2. Se centran en los personajes. 3. Retienen la atención por su brevedad.

Describa con sus propias palabras una exposición:

Respuesta correcta: libre

Diseñe dos situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que se deban utilizar modelos.

Respuesta correcta: libre

¿Cuáles son las cinco características de un buen cartel?

1. _____ 4. _____
 2. _____ 5. _____
 3. _____

Respuesta correcta: 1. Adecuación. 2. Brevedad del texto. 3. Simplicidad. 4. Atractivo. 5. Diseño y color.

Nombre tres características de las ilustraciones:

1. _____ 3. _____
 2. _____

Respuesta correcta: 1. Son de interpretación universal.
2. Superan tiempo y distancia. 3. Son útiles en grupos reducidos.

Explique con sus propias palabras qué es una obra teatral:

Respuesta correcta: Es la dramatización de la vida, carácter o cultura de un personaje o grupo de personas.

¿Cuáles son las seis finalidades de las obras teatrales y sociodrama?

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 4. _____ |
| 2. _____ | 5. _____ |
| 3. _____ | 6. _____ |

Respuesta correcta: 1. Desarrollar habilidades. 2. Presentar líneas de acción. 3. Crear y analizar situaciones. 4. Expresar emociones y conflictos. 5. Propiciar la espontaneidad. 6. Aliviar la tensión.

Reactivos de apareamiento

Instrucciones

A continuación se presenta una lista numera-

da a la izquierda, seguida de otra lista a la derecha. Su tarea consiste en relacionar las palabras con los ejemplos o características correspondientes. Escriba para ello los números: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, etc., dentro del paréntesis correspondiente. Utilice cada número cuantas veces sea necesario.

I

Tipos de gráficas

1. De líneas
2. De barras o columnas
3. De círculo o circulares
4. Superficiales y corpóreas
5. Pictóricas

II

Características de las gráficas

- () Siempre presentan cantidades totales o enteras
- () Se usan para trazar tendencias o relaciones de dos series de datos
- () Son inexactas
- () No son precisas
- () Son fáciles de realizar y sencillas de interpretar
- () Pueden representar diferencias impresionantes.
- () Son atractivas e interesantes
- () Sirven para presentar dos o tres cuerpos de datos
- () Son las más precisas y exactas
- () Sus segmentos son calculados en

Respuestas correctas: 3, 1, 4, 5, 2, 4, 5, 2, 1, 3.

I

II

Tipos de cartasEjemplo de cartas

- | | |
|------------|--------------------------------------|
| 1. Arbol | () Pasos para convertir un proyecto |
| 2. Río | en ley |
| 3. Proceso | () Descendencia familiar |
| 4. Tabular | () Materias primas de un país |
| | () Llegadas y salidas de trenes |
| | () Derivados del carbón |
| | () Cómo se fabrica un automóvil |
| | () Organización del gobierno |
| | () Principales batallas de la |
| | Segunda Guerra Mundial |

Respuestas correctas: 3, 1, 2, 4, 1, 2, 3, 4.

Reactivos de respuesta breveInstrucciones

En cada uno de los enunciados siguientes se plantean algunas preguntas concretas a las que deberá responder brevemente. Antes de escribir su respuesta asegúrese de haber comprendido lo que se pregunta. Es

criba sus respuestas en forma clara.

Explique con sus propias palabras qué es una historieta.

Respuesta correcta: Es una forma de caricatura en la cual los personajes representan una historia en una secuencia de dibujos relacionados, para divertir al lector.

Se le mostrarán dos láminas de las cuales usted diferenciará, basándose en los cinco criterios asentados, cuál es la mejor para utilizarla en la enseñanza.

Resuma en sus propias palabras la importancia de las historietas como lectura popular.

Respuesta correcta: Libre

Explique cómo influyen las caricaturas en la enseñanza.

Respuesta correcta: Son un juicio en favor o en contra de algo y muchas veces se acepta sin crítica; por esto se debe enseñar a los alumnos a criticarlas.

Elabore un dibujo que ilustre la enseñanza por medio de T.V.

Reactivos de falso-verdadero

Instrucciones

A continuación se presenta una serie de afirmacion

nes. Algunas son verdaderas y otras son falsas. Lea cada una de las afirmaciones y determine si es verdadera o falsa. Si juzga que la afirmación en cuestión es verdadera, localice la V que aparece a la izquierda y enciérrela en un círculo. Si por el contrario, considera que la afirmación es falsa, identifique la F y enciérrela dentro de un círculo.

El periódico mural capacita al maestro en la enseñanza de nuevos hechos e ideas y a los alumnos en el trabajo de grupo.

F

V

Respuesta correcta: V

El ilustrar y sugerir ideas o cosas son los propósitos de los dibujos y bosquejos que se utilizan en la enseñanza.

F

V

Respuesta correcta: V

El fin de los carteles es despertar en el observador la curiosidad.

F

V

Respuesta correcta: F

Una caricatura perfecta necesita palabras unidas a símbolos para comunicar el mensaje.

F

V

Respuesta correcta: F

III UNIDAD:MATERIALES DIDACTICOS PROYECTABLES Y/O AUDIBLESObjetivos de aprendizajeEl estudiante:

1. Seleccionará en ocho casos concretos de diez expuestos, los aparatos auditivos, visuales o audiovisuales que se deben emplear en cada caso. C.T. 4.10
2. Explicará seis características de los materiales de proyección fija. C.T. 2.20
3. Señalará la finalidad de cualquier equipo de audición. C.T. 1.12
4. Explicará ocho características pedagógicas de la proyección cinematográfica sonora. C.T. 2.20
5. Seleccionará en base a los diez criterios asentados, ocho de diez formas de utilizar la T.V. educativa. C.T. 4.10
6. Esquematizará en un dibujo los cuatro elementos fundamentales del proyector de transparencias. C.T. 4.10
7. Esquematizará en un dibujo los cuatro elementos fundamentales del retroproyector. C.T. 4.10

8. Esquematizará en un dibujo los cinco elementos que permiten el funcionamiento del proyector de cuerpos opacos. C.T. 4.10
9. Describirá el material que se utiliza en el proyector de fotobandas o filminas. C.T. 1.12
10. Nombrará los materiales que se utilizan en el proyector de transparencias. C.T. 1.12
11. Recordará siete características del retroproyector. C.T. 1.12
12. Nombrará tres características del proyector de cuerpos opacos. C.T. 1.12
13. Nombrará tres posibles usos de la proyección fija de transparencias y filminas en la enseñanza. C.T. 1.12
14. Enumerará cinco materiales que se puedan emplear en el retroproyector. C.T. 1.12
15. Enumerará diez materiales que se puedan emplear en el proyector de cuerpos opacos. C.T. 1.12
16. Nombrará cuatro formas de utilizar el retroproyector en la enseñanza. C.T. 1.12
17. Identificará las tres partes que integran cualquier equipo de audición. C.T. 2.20

18. Explicará las funciones de cada una de las tres partes que integran un equipo de audición.
C.T. 2.20
19. Explicará con sus propias palabras cómo funciona el tocadiscos.
C.T. 4.10
20. Explicará con sus propias palabras cómo funciona la grabadora.
C.T. 4.10
21. Identificará tres de cinco conductas expuestas que debe efectuar el maestro al utilizar la radio.
C.T. 1.25
22. Explicará cinco requisitos de los discos didácticos.
C.T. 2.20
23. Recordará las dos funciones de la grabadora.
C.T. 1.12
24. Explicará como mínimo cinco posibilidades educativas de la radio
C.T. 2.20
25. Nombrará cuatro características de las grabaciones.
C.T. 1.12
26. Explicará qué es la radio.
C.T. 2.20
27. Esquematizará en un dibujo los diez elementos que permiten el funcionamiento del proyector cinematográfico sonoro.
C.T. 4.10

28. Indicará en tres de cinco casos expuestos, cuándo em
plear la película en la enseñanza. C.T. 2.20
29. Enumerará diez características pedagógicas de la pe-
lícula cinematográfica. C.T. 1.12
30. Explicará la ilusión de movimiento en las películas.
C.T. 2.20
31. Enumerará nueve ejemplos de películas escolares de
enseñanza básica. C.T. 1.12
32. Enunciará tres tipos de películas de enseñanza com-
plementaria. C.T. 1.12
33. Resumirá las ocho características establecidas por
Wittich para el uso efectivo de la película instruc-
tiva. C.T. 2.20
34. Esquematizará en un dibujo los ocho elementos funda-
mentales que permiten el funcionamiento de la T.V.
C.T. 4.10
35. Explicará ocho características de la T.V. educativa.
C.T. 2.20
36. Explicará los tres tipos de difusión de imágenes de
la T.V. C.T. 2.20

III UNIDAD

MATERIALES DIDACTICOS PROYECTABLES Y/O AUDIBLES

Breve desarrollo de los temas

Materiales de proyección fija. (objetivos de aprendizaje: 1, 2, 6, 9, 10 y 13)

Características

La proyección fija se considera como un medio de ilustración y estudio muy eficaz por medio del cual se pueden observar indirectamente los objetos incluyendo su forma interna, lo que aumenta enormemente las posibilidades de estudio.

Por las imágenes fijas se pueden observar los diferentes tiempos de un movimiento.

Es una técnica colectiva, pues todos los alumnos pueden observar desde sus lugares, al mismo tiempo, el documento proyectado.

Se obtiene automáticamente la concentración de la atención gracias a los fenómenos de focalización, ya que la pantalla es el lugar más iluminado del salón.

Las vistas fijas no están limitadas por el tiempo, pues el maestro las puede proyectar el tiempo que desee.

Es muy útil en el estudio preciso de los deta-

lles, porque muestra sólo el aspecto estático de los objetos.

Ofrece al maestro un absoluto control sobre el material y es una técnica disponible a toda hora.

La proyección comúnmente se divide en:

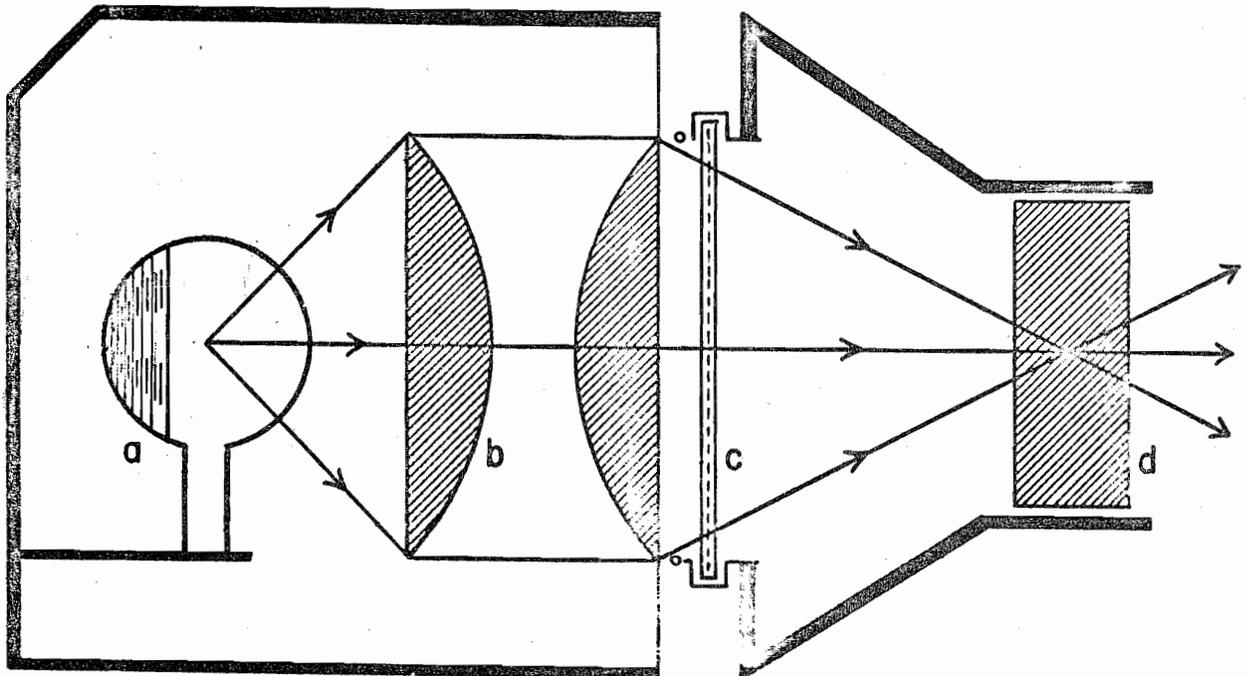
1. Proyección de cuerpos transparentes o diascópicas y
2. Proyección de cuerpos opacos o epidiascópica.

Descripción del proyector de transparencias

Consta de un espejo cóncavo que actúa como reflector ante una lámpara^(a) cuya luz pasa a través de una serie de lentes condensadores^(b) que captan los rayos y los distribuyen igualmente sobre la diapositiva; del lente del objetivo^(d) toman la imagen y la proyectan sobre la pantalla donde se convierte en una forma visible. Tiene además filtros de calor que absorben los rayos infrarrojos que irradia la lámpara.

A este tipo de proyección se le llama diascópica, porque la luz atraviesa el material directamente y lleva consigo la imagen a la pantalla.

El material que se usa en este tipo de proyector se llama diapositiva o transparencia, miden comúnmente



Proyector de transparencias

5 x 5 cm.; su principal característica es que está impresa en material transparente. Se le llama diapositiva porque reproduce los valores cromáticos del original según el orden natural.

Descripción del proyector de fotobandas o filminas

Los principios de operación de este aparato son los mismos del proyector de transparencias. Está constituido por un espejo o reflector del objeto que se va a proyectar^(b), una lámpara (a) y lentes objetivos^(d); esto da como resultado la proyección de la imagen sobre la pantalla.

El material empleado es una trama continua de película de 35 mm. que contiene de 10 a 100 fotografías o imágenes fijas transparentes.

Características de la proyección de transparencias fotográficas y de filminas

- Concentra la atención del grupo.
- Se pueden hacer fotobandas con todo lo que está dibujado, escrito, mecanografiado, impreso o fotografiado.
- El equipo y material de proyección es económico y de fácil transportación y manejo.
- Son para observación colectiva.
- El material puede ser elaborado por maestros y alumnos.
- El maestro controla casi absolutamente el medio.

- Este tipo de proyección permite aislar los diversos tiempos de un movimiento, facilitando una observación más detallada.
- Cuando el movimiento es de importancia secundaria para la comprensión, es de gran valor la enseñanza visual por medio de estos aparatos.
- Es muy eficaz para comunicar información de hechos y de algunas habilidades.

Utilización

Las diapositivas se pueden seleccionar sin tomar en cuenta el conjunto para someterlas al análisis.

En la filmina se debe tomar en cuenta el conjunto: el mensaje debe contar más que cada imagen en particular.

La filmina puede servir para: demostración, narración, presentación de un razonamiento, entrenamiento, etcétera.

La transparencia sirve mejor para la observación detallada, discusión, reflexión crítica e interrogación. Por eso se recomienda que se presenten sólo cinco o seis diapositivas por lección.

La proyección fija reduce la carga verbal de la enseñanza y aprovecha el canal más importante de percepción

que es el visual.

Al utilizar este medio, el maestro debe ayudar a los estudiantes a interpretar lo que ven durante la proyección. El aprendizaje debe dirigirse mediante cuestionarios, comentarios, etcétera, que coloquen al estudiante como interpretador y no como simple espectador.

El maestro debe variar el tiempo de proyección de cada imagen, según su importancia y el objetivo que se persiga; y dejar un intervalo entre las imágenes para favorecer la reflexión y la imaginación.

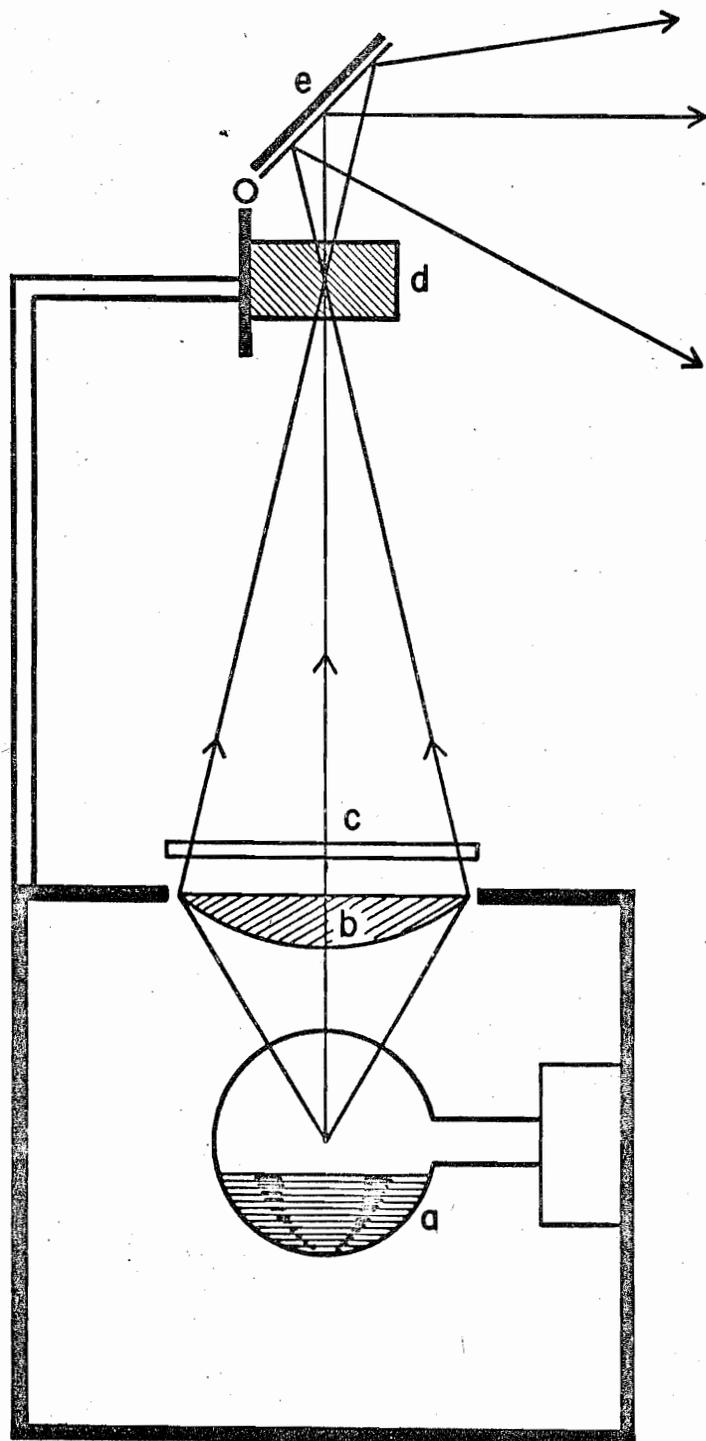
Después de la proyección se debe continuar con actividades relacionadas con el tema visto, para mejorar la memorización.

El retroproyector

Descripción

Está constituido por una fuente de luz o lámpara^(a), una plataforma^(c), la cabeza del proyector y un espejo.^(e)

La fuente de luz^(a) está debajo de la plataforma.^(c) La luz atraviesa la plataforma (y la diapositiva que está colocada en ella) y llega hasta la cabeza del proyector que contiene un espejo,^(e) el cual cambia la dirección del



Retroprojector

rayo de luz y proyecta la imagen amplificada sobre la pantalla.

Las transparencias que se emplean para el retro proyector son hojas de plástico, papel carbón, celofán o acetato, transparente u opaco. Los materiales gráficos que pueden aplicarse a este proyector son ilimitados, el maestro puede hacer sus diapositivas sin cuarto oscuro y puede dibujar o escribir directamente sobre las hojas.

Características

- a) Es fácil de manejar.
- b) El maestro ejerce un control completo del grupo, del tiempo de exposición y la manipulación del material, porque se coloca el aparato en la parte delantera del aula.
- c) La imagen proyectada es clara y brillante y puede ser tan grande como se necesite, para que la pueda ver todo el grupo.
- d) El maestro puede observar las reacciones de sus alumnos y guiar y controlar su atención.
- e) No se necesita oscuridad total para proyectar.
- f) Es muy fácil hacer el material para proyectarlo.

Utilización

Usando el retroproyector, el maestro puede crear las transparencias que se ajusten a sus necesidades didácticas.

El maestro puede preparar el material con anticipación en un rollo de acetato para darle continuidad a su lección, y lo pasa girando un rodillo que tiene el retroproyector.

Se pueden trazar flechas sobre la transparencia para dirigir la atención sobre un detalle; la flecha se ve en movimiento en la pantalla. Para presentar paso a paso procesos e ideas complejas se pueden sobreponer transparencias complementarias sobre una transparencia base.

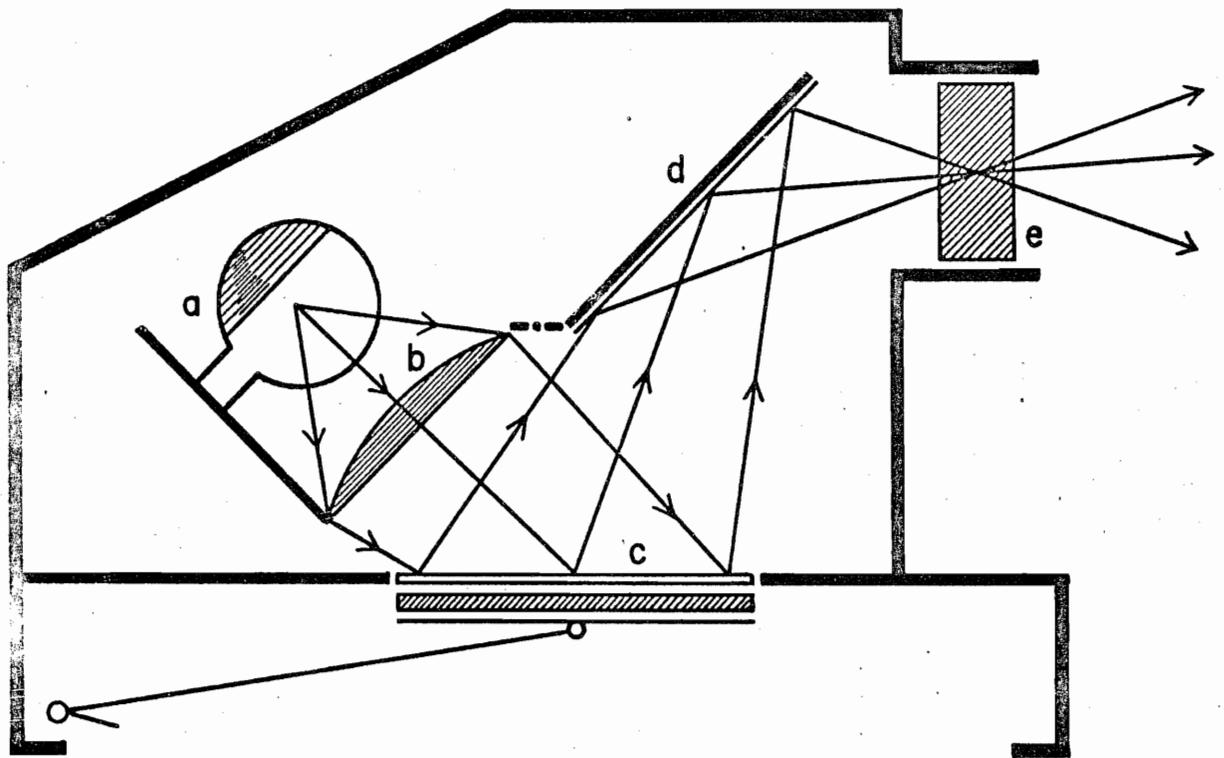
Cubriendo la transparencia con una hoja de papel se puede controlar la velocidad de la presentación (técnica de revelación progresiva) y evaluar lo aprendido por los alumnos.

Se pueden mostrar objetos tridimensionales desde la superficie de proyección del aparato, o las siluetas si los objetos son opacos.

El proyector de cuerpos opacos

Descripción

El aparato está formado por un juego de espejos^(d)



Proyector de cuerpos opacos

y de lentes, ^(b y e) una lámpara incandescente de 1 000 wats ^(a), un ventilador para que disipe el calor de la lámpara y una charola ^(c) donde se coloca el material que se va a proyectar. La lámpara incandescente ^(a) ilumina directamente la figura o el objeto plano que ha sido colocado en la charola, ^(c) la luz se refleja en la figura y los rayos a un espejo inclinado ^(d) donde se vuelven a reflejar, y después de atravesar los lentes ^(e) llegan a la pantalla. Durante la proyección las figuras se mantienen en su lugar por medio de una placa de vidrio templado que las presiona o por cualquier otro sistema de presión o succión de aire. ^(f)

El proyector puede mostrar en la pantalla cualquier material no transparente como: láminas, dibujos, fotografías, ilustraciones de libros y hasta ciertos ejemplares y objetos de poco espesor (2 o 3 cms.)

El material que se utiliza en el proyector de cuerpos opacos es casi ilimitado y de muy poco costo. Casi todos los objetos planos comprendidos entre 21 y 27 cms. pueden ser utilizados.

Características

El proyector es grande y voluminoso, pero su manejo es muy simple: se coloca el material, se enciende la lámpara, se enfoca y se proyecta.

La proyección opaca centra la atención como toda imagen proyectada y amplía la visibilidad, pues las figuras pequeñas se amplifican al proyectarse.

El salón donde se realice la proyección debe ser obscuro, porque la imagen proyectada carece de la nitidez y brillo de la imagen de una diapositiva o transparencia.

El aparato resulta muy costoso, pero es muy útil porque puede proyectar una gran variedad de materiales.

El microproyector

Objetivo de aprendizaje: I

Es una forma especializada del proyector de transparencias, que reemplaza los microscopios individuales. Sirve para proyectar platinas microscópicas y de esta forma el grupo puede ver lo que sería visible para un solo alumno a la vez, si se observara en el microscopio.

El microproyector presenta una imagen muy ampliada del objeto de la platina; y el maestro puede saber lo que realmente están viendo sus alumnos. El microproyector presenta la realidad misma (no una reproducción) muy amplificada, lo que acapara la atención de los alumnos.

Materiales y equipos audibles. (Objetivos de aprendizaje: 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 y 26)

El fin de un equipo de audición es: captar ondas sonoras, aumentarlas o amplificarlas y reproducirlas de forma que el oído humano pueda percibir las.

Partes y funciones de un equipo de audición

Las partes básicas de cualquier equipo de audición son:

1. Fonocaptor: transforma las vibraciones mecánicas en eléctricas.
2. Amplificador: amplía ó gradúa las vibraciones eléctricas que le envía el fonocaptor.
3. Parlante: transforma las vibraciones eléctricas en vibraciones mecánicas.

Entre los equipos de audición se encuentran: el tocadiscos y la grabadora.

El tocadiscos / su funcionamiento

En el tocadiscos la púa y la pastilla forma el fonocaptor, el disco gira, la púa sigue el surco y la pastilla transforma las vibraciones mecánicas en eléctricas. Las vibraciones eléctricas van al amplificador para su amplia-

ción y luego al parlante (reproductor) para su transformación en vibraciones de aire que producen el sonido.

Posibilidades y utilización del disco

La investigación sobre el empleo de discos en la enseñanza ha revelado que son tan eficaces como los métodos de enseñanza convencionales, y que agradan a los estudiantes.

Un disco, como cualquier material audiovisual, debe cumplir los objetivos de la enseñanza. Un buen disco deberá:

1. Presentar un número limitado de temas de enseñanza.
2. Ser concreto en el tema y en la forma de tratarlo.
3. Ser explícito y claro.
4. Presentar un estilo animado.
5. Ilustrar principios ó puntos abstractos.
6. Contener síntesis de fácil interpretación.

Con el disco, el maestro posee un medio de selección: flexible, variado, infatigable, constante, estimulador de la emoción y excelente medio de memorización.

La grabadora

Descripción y funcionamiento

La grabadora desempeña dos funciones:

1. Registra el sonido y

2. Lo reproduce en cualquier momento.

Al hacerse una grabación, las ondas sonoras son recogidas por un micrófono y convertidas en una serie de impulsos eléctricos que viajan hasta un pequeño imán, que ordena y toca una cinta que tiene una capa metálica; ésta recibe y conserva las impresiones magnéticas de variable intensidad que corresponde a los impulsos originales producidos por las ondas sonoras de la voz ó la música. La cinta puede retroceder y emitir inmediatamente. Las invisibles impresiones magnéticas excitan la punta imantada y crean impulsos eléctricos que después de ser amplificados activan el diafragma del altavoz, para producir ondas sonoras idénticas a las emitidas originalmente durante la grabación.(27)

Posibilidades

Las grabaciones de cintas pueden ser utilizadas centenares de veces sin que sufra la calidad de la grabación.

Pueden ser controladas por el maestro, pues son una comunicación en ambos sentidos. Permite grabar otras fuentes sonoras: radio, T.V., discos para someterlos a un análisis y audición repetida.

Las grabaciones son muy versátiles, pues se puede utilizar cualquier tipo de material; y se pueden hacer

en cualquier parte si se tiene el material adecuado.

La grabadora en la enseñanza

Cuando el maestro utiliza la grabadora en la clase debe tratar de que la emisión parezca real y natural. Cuando se emplea para la evaluación, los sonidos grabados deben reproducir los originales lo más completamente posible, o sea la grabadora debe lograr la impresión de presencia o realidad. La grabadora, por su flexibilidad y versatilidad, es un medio que puede emplear el maestro constantemente como un valioso auxiliar en la enseñanza, cuando se le utiliza adecuadamente.

Antes de usar la grabadora, el maestro debe tener en cuenta si es el medio audiovisual más apropiado para aplicarse en ese momento, y si se puede y debe combinar con otro material audiovisual.

El saber escuchar requiere adiestramiento, capacidad de concentración y mayor atención. Por ello, el material sonoro debe tener una duración de 10 a 20 minutos para que el alumno conserve la atención.

La radio

Definición

La radio es la transmisión y recepción de seña

les por medio de ondas electromagnéticas sin el empleo de cables de conexión. Tiene el poder de presentar al momento gente y acontecimientos de casi todas las partes del mundo.

Características

Inmediación. Se puede escuchar el acontecimiento en sí, casi en el mismo momento en que sucedió, o un poco tiempo después.

Realismo. Se oye la voz del locutor que está en el lugar de los hechos e influidos por ellos, además de los ruidos de fondo.

Impacto emocional. Proporciona la sensación personal de la presencia de los actores y puede comunicar una profunda experiencia emocional.

Puede salvar las barreras de espacio y de tiempo por las transmisiones desde el lugar de los hechos o relatos simulados.

Es una comunicación en un solo sentido, por lo que el maestro no controla el mensaje, y su acción pedagógica se debe basar en las actividades previas y posteriores a la transmisión. Se debe preparar a los alumnos a escuchar y hacer posteriormente críticas y comentarios para aplicar lo aprendido.

El maestro debe tener en cuenta que el mensaje del radio es fugaz y por lo tanto difícil de retener; hacer una crítica y resumen al terminar el programa.

Por la radio se pueden escuchar clases, conferencias de especialistas en la materia y de los mejores maestros y abarcar un gran número de escuelas. Por los programas radiados se puede activar la imaginación de los alumnos si se les motiva adecuadamente. Al utilizar la radio el maestro debe: enseñar a sus alumnos a escuchar con atención para que reciban el mensaje. Por sus características la radio se presta para motivar y estimular a los estudiantes y para despertar sus inquietudes y sensibilizarlos ante una situación o problema.

El proyector cinematográfico sonoro. (Objetivos de aprendizaje: 1, 4, 28, 29, 30, 31, 32 y 33)

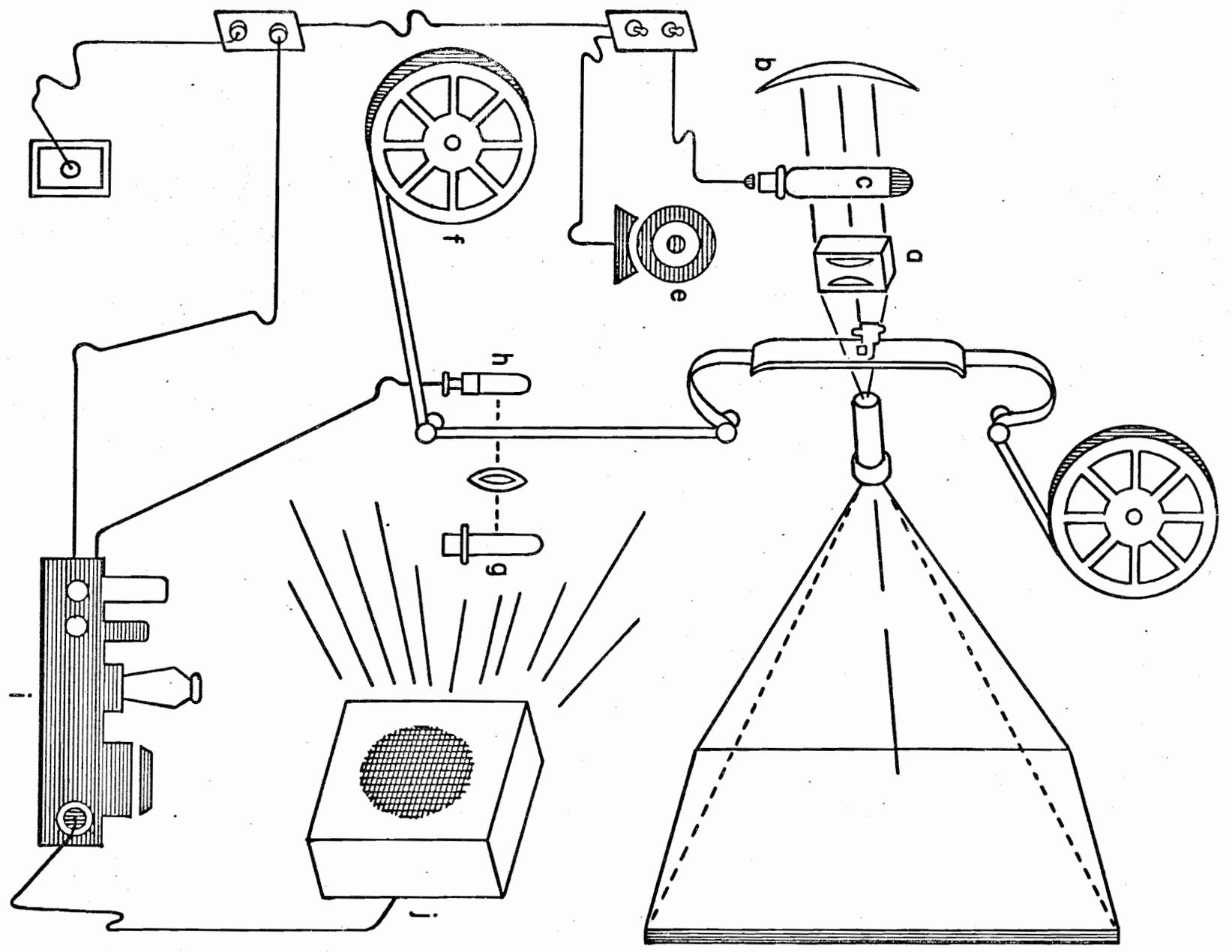
Descripción

El proyector cinematográfico está compuesto por dos partes:

1. La mecánica
2. La óptica.

El sistema óptico del proyector se basa en el mismo principio que el del proyector de vistas fijas. Está com

Proyector cinematográfico sonoro



puesto de: condensador (a), reflector (b), lámpara de 750 a 1 000 vatios (c) y lente objetivo (d).

La parte mecánica está compuesta por un motor (e) el cual acciona un engrane que hace avanzar la película en la platina. Ese motor impulsa igualmente un ventilador, la bobina receptora (f) y los discos con ruedas dentadas por las cuales pasa la película.

El proyector comprende también, foco de luz constante (g) y una célula fotoeléctrica (h) que permiten reproducir el sonido, un amplificador (i) y un altavoz (j).

El material que se usa para el proyector es la película cinematográfica que está formada por una serie de fotogramas, tomados en rápida sucesión, revelados y proyectados al ritmo de 24 imágenes por segundo que dan al espectador de ilusión de movimiento. La adición de unas bandas donde se pueden grabar señales de sonido óptico o magnético, coordinados con los fotogramas da por resultado una película sonora.

Los formatos de película que se usan actualmente son de 70, 35, 16 y 8 milímetros. Los que se emplean frecuentemente en la enseñanza son los de 16 y 8, porque el 35 mm. es muy inflamable y costoso.

Características de las películas cinematográficas

- Son muy versátiles porque se les puede intercalar un fragmento de película.
- Son insustituibles en los procesos de análisis del movimiento.
- Permiten captar la atención de los alumnos con centrándola en un punto.
- Son útiles en toda enseñanza porque dan una perfecta ilusión de vida y realidad.
- Auxilian al maestro, no lo reemplazan.
- Impulsan la autoexpresión, y estimulan la imaginación.
- Permiten a todo el grupo captar la enseñanza, y facilitan un rápido aprendizaje.
- Por sus recursos y efectos es una gran ayuda en la investigación y enseñanza de tipo científico.
- Le da al maestro la posibilidad de presentar muchos materiales en un corto tiempo; y facilita la enseñanza de ideas abstractas.
- Los alumnos pueden adquirir una información real de hechos, destrezas motoras y conceptos.
- Pueden cambiar o desarrollar actitudes como resultado de las experiencias proporcionadas por las películas educativas que ven.

- 110.
- Los alumnos asimilan más rápidamente, y retienen más lo que aprenden durante un período más prolongado de tiempo.
 - Los alumnos pueden sentirse estimulados para emprender otras actividades instructivas.
 - No hay que olvidar sin embargo, que las películas establecen la comunicación en un solo sentido, y que pueden presentar conceptos incorrectos de tiempo y de tamaño.

Para que una película influya efectivamente sobre los alumnos debe:

1. Reforzar y ampliar los conocimientos, actitudes, creencias o motivaciones que posean los alumnos.
2. Ser específica entre los medios de comunicación.
3. Relacionarse íntimamente con lo que están estudiando los alumnos.
4. Coordinarse con la edad, nivel lectivo y madurez del alumno.
5. Transmitir el mensaje visualmente más que por medio del sonido.
6. Ser significativa y de interés para los alumnos.
7. Presentar situaciones desde el ángulo en que las contemplan normalmente los alumnos. (Tomas subjetivas).

8. Desdoblar su contenido de modo suficientemente lento como para permitir a los alumnos captar el significado íntegro de la exposición.
9. Contener técnicas de instrucción, incluyendo introducción, exhibición, síntesis y repetición.
10. Ser utilizada por el maestro como parte integramente de la experiencia de aprendizaje.

Utilización de las películas

Existen dos tipos de películas que se utilizan en la enseñanza:

- a) Las de enseñanza básica y
 - b) Las de enseñanza complementaria.
- A. Las de enseñanza básica son las que ilustran un tema determinado del programa escolar. Este tipo de películas se agrupan en:
1. Narrativas: el relato lo hace la misma cinta.
Ejemplo: historia, cuentos.
 2. Dramáticas: tienen mayor contenido emocional, son más bien recreativas. Ejemplo: literatura.
 3. Expositivas: informa y expone un tema siguiendo un estilo. Ejemplo: ciencia.
 4. Científica o demostrativa: aportan datos científicos para su estudio y análisis. Ejemplo: to-

5. Enciclopédicas: presentan datos para completar un tema científico.
6. Demostrativas: dan reglas para la ejecución de alguna tarea práctica. Ejemplo: manejar un avión, primeros auxilios, etcétera.
7. Problemáticas: plantean problemas para que los alumnos los resuelvan.
8. Motivadoras: son incentivos para el desarrollo de las actitudes; emplean todos los recursos fílmicos.
9. Artísticas: desarrollan el gusto y la apreciación artística.
10. Terapéuticas: tratan temas relacionados con la medicina y la higiene.
11. Dibujos animados: pueden ser sobre cualquier tema.

B. Las películas de enseñanza complementaria pueden ayudar a ilustrar algunos aspectos de la enseñanza. En este grupo se encuentran:

1. El documental: se le llama también cortometraje; trata de temas sociales, científicos, geográficos etcétera con buenos comentarios y buena música; son importantes en la educación porque ayudan a formar el criterio de los estudiantes.

2. Noticieros: forman parte de los documentales. Su fin es llenar una necesidad de información directa y libre de comentarios que pueden desvirtuar los hechos.
3. Películas estimulantes: son las elaboradas por casas comerciales para dar a conocer sus productos; o las elaboradas por dependencias oficiales.

Empleo eficaz de la película instructiva

Según Wittich (7) el plan de cada maestro para el empleo de las películas determina el nivel de realización y aprendizaje de los alumnos.

Para obtener el mayor rendimiento de sus alumnos, el maestro debe:

- Hacer previamente una descripción breve que comunique una impresión general, o produzca una disposición de ánimo.
- Pedir a sus alumnos que estudien las palabras y frases difíciles de la grabación sonora.
- Conducir a sus alumnos a la información que se presenta en la película, estudiando temas y cuestionarios.
- Después de haber hecho todo lo anterior, pasar

la película, y enseguida hacer una prueba a los alumnos. Posteriormente, al día siguiente pedir a los alumnos que:

- a) contesten una serie de preguntas sobre la película, preparadas de antemano;
- b) inmediatamente después, hacer la prueba por segunda vez.

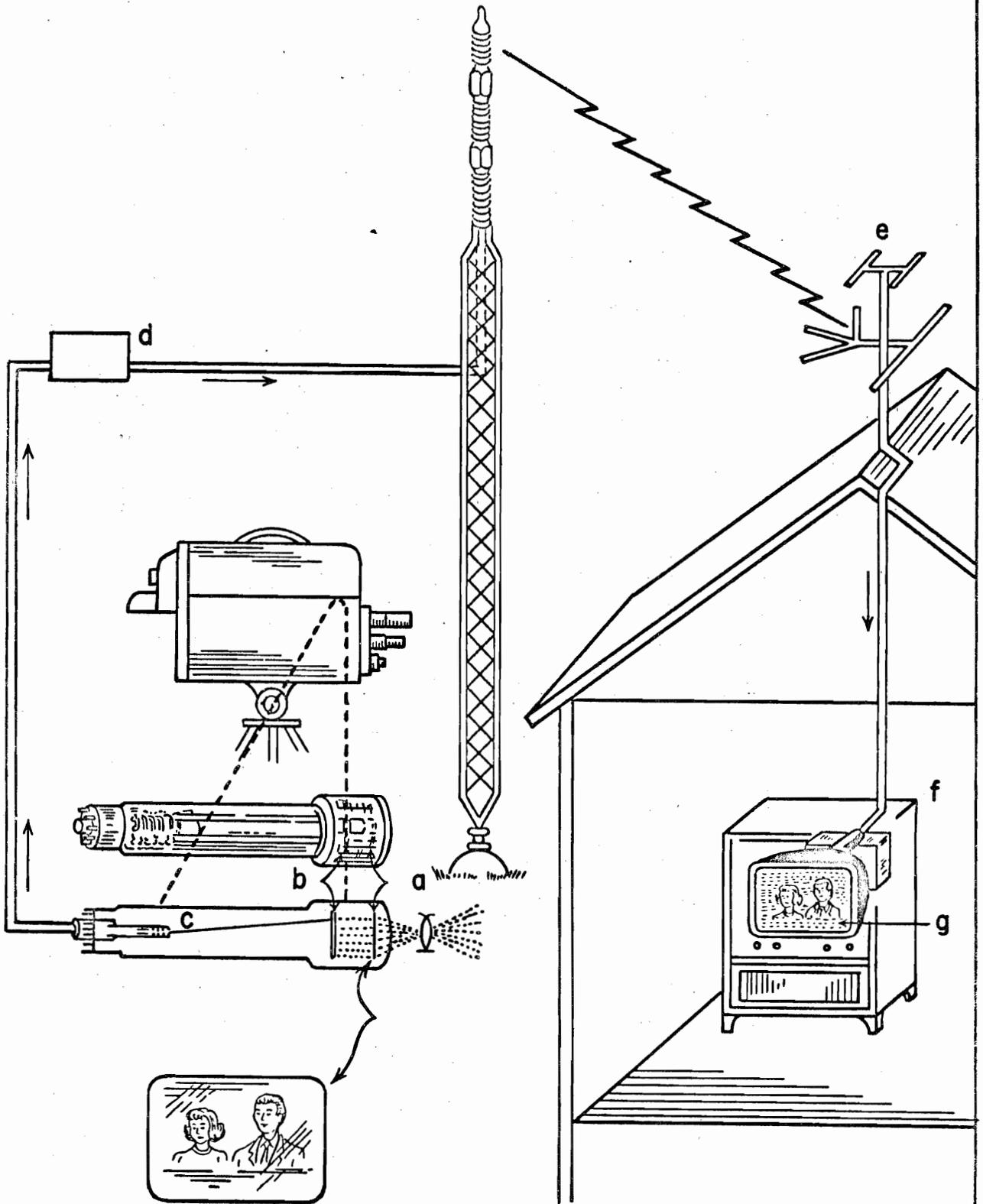
Si desarrollan este plan, el maestro puede aumentar la eficacia de una película instructiva, en función de la información adquirida por los alumnos que la ven.

La televisión educativa. (Objetivos de aprendizaje: 1, 5, 34, 35 y 36)

Descripción y funcionamiento

La T.V. es el medio de convertir una escena en una imagen electrónica. Esta imagen es enviada a través del espacio, recogida por una antena, y trasladada en un duplicado de la escena original a la superficie del cinescopio o tubo fotográfico.

O sea que la T.V. es un medio electromecánico de convertir las formas luminosas en impulsos eléctricos y luego en formas luminosas. Treinta imágenes completas en sucesión, aparecen sobre la placa de la cámara y en el tubo ci-



Funcionamiento esquemático de la televisión

nescópico cada segundo. Esta rapidez da al espectador la impresión de movimiento.

El sonido y las imágenes son enviadas al aire simultáneamente por medio de la radio. Un tubo de la cámara registra las formas luminosas y las cambia en impulsos eléctricos por medio de una placa (A) que es muy sensible a la luz. Los impulsos o descargas eléctricas son enviados a una tablilla (B) por medio de un rayo escudriñador (C) o barredor que barre la tablilla de arriba a abajo ininterrumpidamente, creando una señal continua o mensaje que luego es reforzado o amplificado (D) y transmitido al espacio.

Cuando las señales son interceptadas por la antena receptora (E) y conducidas a un receptor (F), son seleccionadas, amplificadas y conducidas al cinescopio (G).

Al ser esparcidas sobre el cinescopio, las variaciones de energía eléctrica se transforman en luz que varía en proporción a la fuerza de las correspondientes descargas. Como estas descargas eléctricas chocan contra la pantalla del cinescopio en el mismo orden en que fueron sacadas de la tablilla de la cámara, se reproduce una imagen fotográfica idéntica.

Este proceso ocurre a la misma velocidad: 4 millones de impulsos y 30 imágenes completas por segundo. (26)

Tipos de difusión

En T.V. hay tres tipos de difusión de imágenes:

1. Circuito abierto: la red de emisoras públicas; la señal de video se transmite por ondas.
2. Circuito cerrado de transmisión por cables: consiste en un conjunto de receptores y cámaras unidos por cables coaxiales en que la señal de video se transmite por cable en lugar de hacerlo por onda. Es común en las escuelas.
3. Circuito cerrado de transmisión punto a punto: consiste en haces hertzianos de señales recibidas por receptores especialmente equipados.

Características de la televisión educativa

- En comparación con el cine, la T.V. puede mostrar lo que está ocurriendo, mientras que la película muestra lo que ocurrirá, o sea que la T.V. puede emitir en vivo y en directo.
- Permite que se hagan con facilidad rectificaciones del original.
- Puede mostrar toda clase de documentos, pues su reserva audiovisual es inmensa.
- Crea en el estudiante la impresión de una enseñanza más personal, pues no se trata de un espectáculo.

- Crea las condiciones favorables a la retroalimentación inmediata y la comprensión de un fenómeno.
- Es el medio por el cual se puede participar de una experiencia al mismo tiempo.
- Permite distribuir la enseñanza impartida por el mejor maestro a una población más amplia.
- Ayuda al profesor dándole más tiempo para preparar sus clases y proporcionándole más auxiliares audiovisuales que los que existen en una escuela.

Utilización de la televisión

Según algunos autores la T.V. educativa puede ser utilizada con más eficiencia en los niveles de primaria y secundaria, que en los superiores; esto sucede porque los niños no necesitan tanto de la enseñanza frente al profesor, pues los temas que se les enseña no son tan complejos, y la retroalimentación no es tan necesaria como en niveles superiores.

La T.V. puede ser eficiente sólo para enseñar temas cuyo aprendizaje exige comunicación unilateral.

El color en la T.V. no mejora el aprendizaje; pero puede provocar actitudes favorables hacia la T.V. como

medio de enseñanza.

Los efectos especiales reducen el aprendizaje, pues distraen la atención; en cambio, las pausas en un programa mejoran el aprendizaje.

En la enseñanza de resolución de problemas, la T.V. es más efectiva que los materiales escritos.

Los programas de T.V. vivos, por el reto de lo inesperado motivan y despiertan el interés por lo que ocurrirá.

Durante un programa de T.V. los estudiantes no deben hacer anotaciones, porque interfieren en el proceso de aprendizaje.

La enseñanza por T.V. en casa, puede ser eficaz si no se excluyen la competencia e interacción.

Por ser la T.V. un medio costoso, no debe usarse sin un estudio previo de las posibilidades y del auditorio.

Las demostraciones por T.V. se deben hacer a través de lo concreto y familiar.

La T.V. ofrece una visión sinóptica.

Los documentos analizados en primer plano adquieren un vigor y una nitidez que no siempre tienen en la realidad.

La T.V. es el medio de comunicación más realista (18). Implica un juicio por parte del espectador; el actor debe convencer.

Hay que tomar en cuenta que el carácter irreversible de la T.V. obliga a la tensión e inmovilidad frente al mensaje.

III UNIDAD:MATERIALES DIDACTICOS PROYECTABLES Y/O AUDIBLES

Reactivos para evaluar el aprendizaje de los alumnos

Reactivos de opción múltipleInstrucciones

Lea cada una de las preguntas que siguen y escriba una "X" dentro del paréntesis de la opción que responda o complete, en la forma más correcta a la pregunta planteada.

Captar ondas sonoras, amplificarlas y reproducirlas para que el oído humano pueda percibirlas es el fin de:

- () La Radio
- () La T.V.
- () El tocadiscos
- () La grabadora

Respuesta correcta: La grabadora

El material que se utiliza en el proyector de transparencias es la:

- () Filmina
- () Diapositiva
- () Película
- () Fotografía

Respuesta correcta: la diapositiva

Las partes que integran cualquier equipo de audición son:

- () Fonocaptor, amplificador, parlante
- () Registrador, pastilla y amplificador
- () Parlante, registrador y fonocaptor
- () Amplificador, pastilla y bocina

Respuesta correcta: Fonocaptor, amplificador y parlante

Transforma las vibraciones mecánicas en eléctricas:

- () Parlante
- () Registrador
- () Amplificador
- () Fonocaptor

Respuesta correcta: Fonocaptor

El componente que transforma las vibraciones eléctricas en mecánicas se llama:

- () Pastilla
- () Parlante
- () Amplificador
- () Fonocaptor

Respuesta correcta: Parlante

¿Cuál es la principal función de la grabadora?

- () Transformar las ondas eléctricas en acústica
- () Registrar y amplificar el sonido
- () Transformar las vibraciones mecánicas en eléctricas
- () Registrar y reproducir el sonido

Respuesta correcta: Registrar y reproducir el sonido.

Reactivos de apareamientoInstrucciones

A continuación se presenta una lista numerada a la izquierda, seguida de otra lista con ejemplos a la derecha. Su tarea consiste en relacionar las palabras con los ejemplos correspondientes. Escriba para ello los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc., dentro del paréntesis correspondiente.

Utilice cada número cuantas veces sea necesario.

I	II
"Nombres de aparatos"	"Ejemplos de materiales"
1. Retroproyector	() dibujos
2. Proyector de cuerpos opacos	() objetos tridimensionales
3. Microproyector	() cortes de hojas
	() tejidos
	() transparencias
	() objetos planos

Respuestas correctas: 2, 1, 3 y 1, 3, 2.

I

II

"Aparatos"

"Características"

1. Retroproyector

() El material se presenta

2. Proyector de cuerpos opacos

gradualmente

() No se necesita oscuridad total

() Puede utilizar muchos materiales

() El maestro controla a los alumnos

Respuestas correctas: 1, 1, 2, 2, 1.

I

II

"Tipos de películas"

"Ejemplos de películas"

1. De enseñanza básica

() artísticas

2. De enseñanza complementaria

() terapéuticas

() documentales

() problemáticas

() estimulantes

() demostrativas

Respuestas correctas: 1, 1, 2, 1, 2, 1.

Reactivos de respuesta breveInstrucciones

En cada uno de los siguientes enunciados se presentan algunas situaciones o preguntas a las que deberá responder brevemente. Antes de escribir su respuesta asegúrese de haber comprendido lo que se pregunta o pide. Escriba sus respuestas en forma clara.

Realice un dibujo o esquema de los 4 elementos que permiten el funcionamiento del proyector de transparencias.

Respuesta correcta: realizar el dibujo
que se pide.

Realice un dibujo esquemático de los cinco elementos que permiten el funcionamiento del proyector de cuerpos opacos.

Respuesta correcta: realizar el dibujo
o esquema

Explique con sus propias palabras cómo funciona el
tocadiscos.

Respuesta correcta: libre

Explique con sus propias palabras cómo funciona la grabadora.

Respuesta correcta: libre

Realice un dibujo esquemático del proyector cinematográfico sonoro, incluyendo sus diez elementos más importantes.

Respuesta correcta: realizar el dibujo.

Explique con sus propias palabras en qué consiste la ilusión de movimiento de las películas.

Respuesta correcta: libre

Realice un dibujo esquemático de los ocho elementos fundamentales de la T.V.

Respuesta correcta: realizar el dibujo correspondiente

Reactivos completivosInstrucciones

A continuación se presentan una serie de reactivos incompletos, en los que faltan una o más palabras. Escriba la palabra o palabras que completen el sentido de cada enunciado, dentro de los espacios en blanco señalados para este propósito. Escriba sus respuestas en forma clara.

¿Cuáles son cinco características de los materiales de proyección fija?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Respuesta correcta: 1. Son colectivos; 2. Concentran la atención automáticamente; 3. Se pueden observar los diferentes tiempos de un movimiento; 4. Se puede observar el interior de un objeto; 5. Muestra sólo el aspecto es tático, etcétera.

Las ocho características pedagógicas de la proyección cinematográfica sonora son:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Respuesta correcta: 1. Facilita la enseñanza de ideas abstractas; 2. Puede cambiar las actitudes; 3. Proporciona información real; 4. Se puede presentar mucho material en poco tiempo; 5. Es ideal para estudiar movimiento; 6. Se mejora la asimilación y la retención; 7. Es comunicación en un solo sentido; 8. Puede dar conceptos erróneos de tiempo y tamaño.

¿Cuáles son los tres tipos de difusión de imágenes de la T.V.?

1. _____
2. _____
3. _____

Respuesta correcta: 1. Circuito cerrado de transmisión por cable; 2. Circuito abierto; 3. Circuito cerrado de transmisión de punto por punto.

¿Cuál es el material que se utiliza en el proyecto de fotobandas o filminas?

Respuesta correcta: Una trama de película continua de 35 mm.

La proyección fija de transparencias y filminas se puede utilizar en la enseñanza para:

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 3. _____ |
| 2. _____ | 4. _____ |

Respuesta correcta: 1. Presentar un razonamiento; 2. Demostrar; 3. Narrar; 4. Analizar, etcétera.

Mencione tres formas de utilizar el retroproyector en la enseñanza:

1. _____
2. _____
3. _____

Respuesta correcta: 1. Presentar por pasos ideas complejas; 2. Como pizarrón, con transparencias complementarias y base; 3. Mostrando objetos tridimensionales, etcétera.

Enumere cinco requisitos de los discos didácticos:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Respuesta correcta: 1. Presentar puntos de enseñanza breves; 2. Ser concreto en el tema; 3. Ser explícito y claro; 4. Ilustrar puntos abstractos; 5. Presentar un estilo animado. Contener síntesis de fácil interpretación, etcétera.

Nombre cuatro características de las grabaciones.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Respuesta correcta: 1. Son una comunicación en ambos sentidos; 2. Pueden oírse y evaluarse de antemano; 3. Permiten grabar otras fuentes sonoras; 4. Estimulan la expresión verbal, etcétera.

Explique cinco posibilidades educativas de la radio.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Respuesta correcta: 1. Activa la imaginación por la falta de imágenes visuales; 2. Es una comunicación unilateral; 3. Es de un fuerte impacto emocional; 4. Gran realismo; 5. Inmediación.

¿Cuáles son las características pedagógicas de la película cinematográfica? Mencione por lo menos seis.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Respuesta correcta: 1. Es el medio más adecuado para estudiar el movimiento; 2. Facilita la enseñanza de ideas abstractas; 3. Asimilación y retención más prolongada; 4. Puede cambiar o desarrollar actitudes; 5. Se pueden presentar muchos materiales en un corto tiempo; 6. Puede dar conceptos incorrectos de tiempo y espacio.

¿Qué es la radio?

Respuesta correcta: Es la transmisión y recepción de señales por medio de ondas electromagnéticas sin el empleo de cables de conexión.

Explique ocho características de la T.V. educativa.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Respuesta correcta: 1. Emisión en directo; 2. Posibilidad de rectificar el original; 3. Es más personal; 4. Se puede mostrar toda clase de documentos; 5. Interviene en todas las etapas del aprendizaje; 6. Distribuye la enseñanza impartida por el mejor maestro; 7. Le da más tiempo al profesor; 8. Motiva el interés por lo que ocurrirá.

RESUMEN Y RECOMENDACIONES

El presente trabajo muestra las etapas en la sistematización de la enseñanza. Elegimos la parte del contenido de la materia: "Tecnología de la enseñanza II: Métodos y medios audiovisuales", que nos pareció más interesante, y añadimos algunos temas.

La sistematización es el enfoque de la situación enseñanza-aprendizaje que organiza los objetivos del maestro y los alumnos de acuerdo con ciertos principios que permiten regular, evaluar y mejorar el proceso del aprendizaje.

Realizamos y aplicamos las tres etapas de la sistematización, que son:

1. Definición, estructuración, clasificación y organización de objetivos de aprendizaje.
2. Elaboración de instrumentos de medición
3. Selección de métodos y medios didácticos.

La material del área educativa: "Tecnología de la enseñanza II: Métodos y medios audiovisuales", forma parte de las materias que, seriadas bajo el rubro de tecnologías educativas, muestran el conjunto de conocimientos propios de la psicología educativa. Este segundo curso de tecnolo

gía educativa pretende mostrar el modo y la forma de usar con método los recursos audiovisuales en la enseñanza.

Los temas que desarrollamos de la materia son:

1. La comunicación. Definición. Propósitos. Elementos. Factores. Ruido. Barreras.
2. Materiales didácticos no proyectables. Definición, características y utilización de doce recursos visuales. El teatro y el sociodrama.
3. Materiales didácticos proyectables y/o audibles. Descripción de características y utilización en la enseñanza de seis aparatos de proyección, tres equipos de audición y la T.V.

No pretendimos desarrollar exhaustivamente los temas, sólo dar una idea general.

Consideramos que el trabajo presenta las siguientes ventajas:

1. Para el maestro:
 - a) Sirve como guía o ejemplo de sistematización de un curso.

- b) Sirve como base para la impartición de la materia donde el maestro añade o suprime lo que crea conveniente.
- c) Despierta inquietudes por la aplicación de los medios audiovisuales en la enseñanza.

2. Para el alumno:

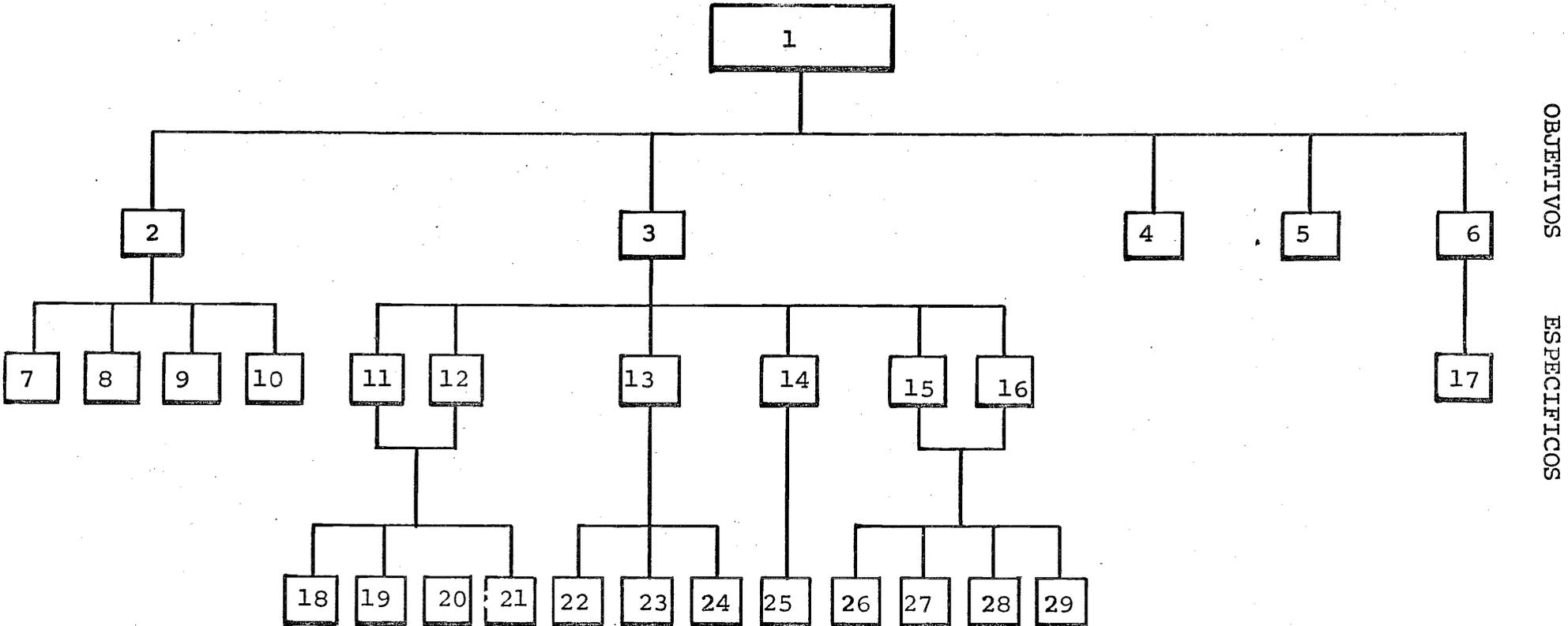
- a) Representa una introducción y/o visión general al proceso de la comunicación y la utilización en la enseñanza de los medios audiovisuales.
- b) Motiva un estudio más profundo de los temas tratados.
- c) Presenta una bibliografía para consultas posteriores.
- d) Es breve y práctico.

Las limitaciones del trabajo son:

- No sistematizamos todo el contenido de la materia, ni lo hicimos con la perfección que hubiésemos querido.
- Por la extensión de los temas nos limitamos a seleccionar una parte, y otra la tratamos sólo superficialmente.

- No analizamos detalladamente la trascendencia que implica el utilizar la imagen en la enseñanza.
- No incluimos la forma de producir el material, que se encuentra detallado en muy buenos trata
dos.
- No pudimos modificar algunas partes como resul
tado de la experiencia adquirida al impartir el curso.

OBJETIVO GENERAL



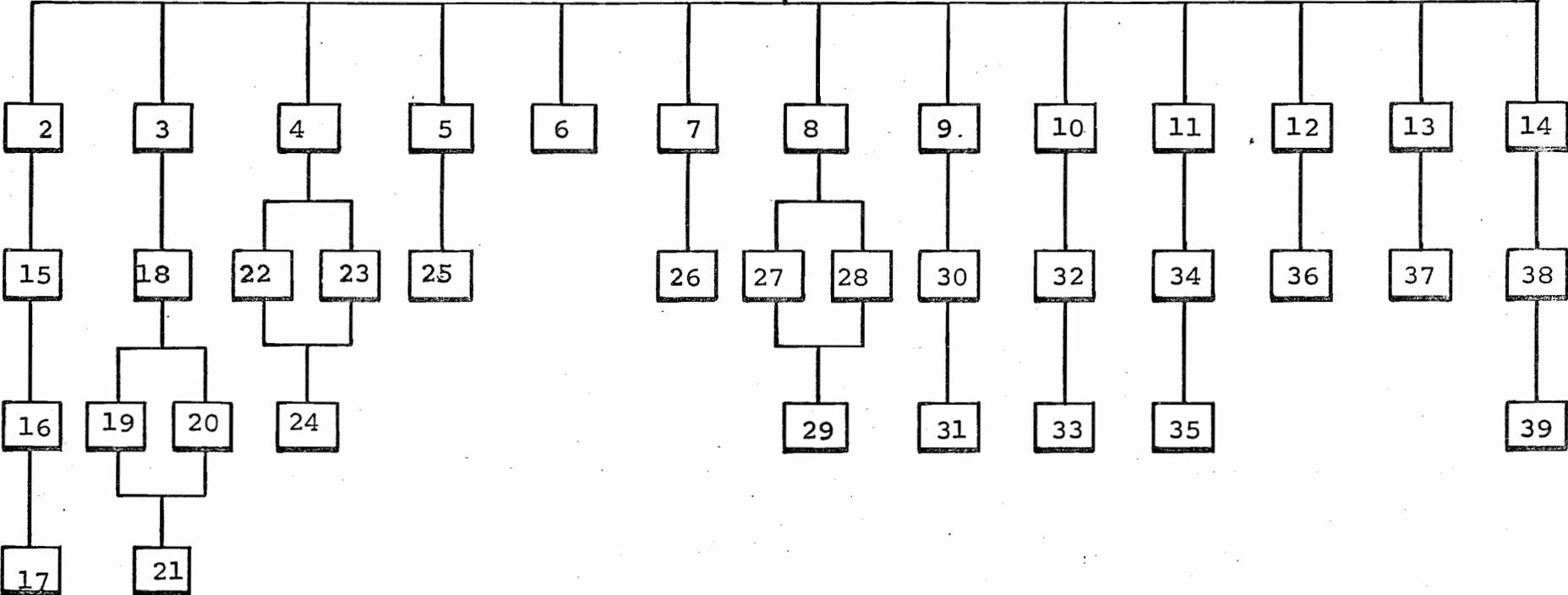
OBJETIVOS
ESPECIFICOS

Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad I:

La comunicación

OBJETIVO GENERAL

1



OBJETIVOS

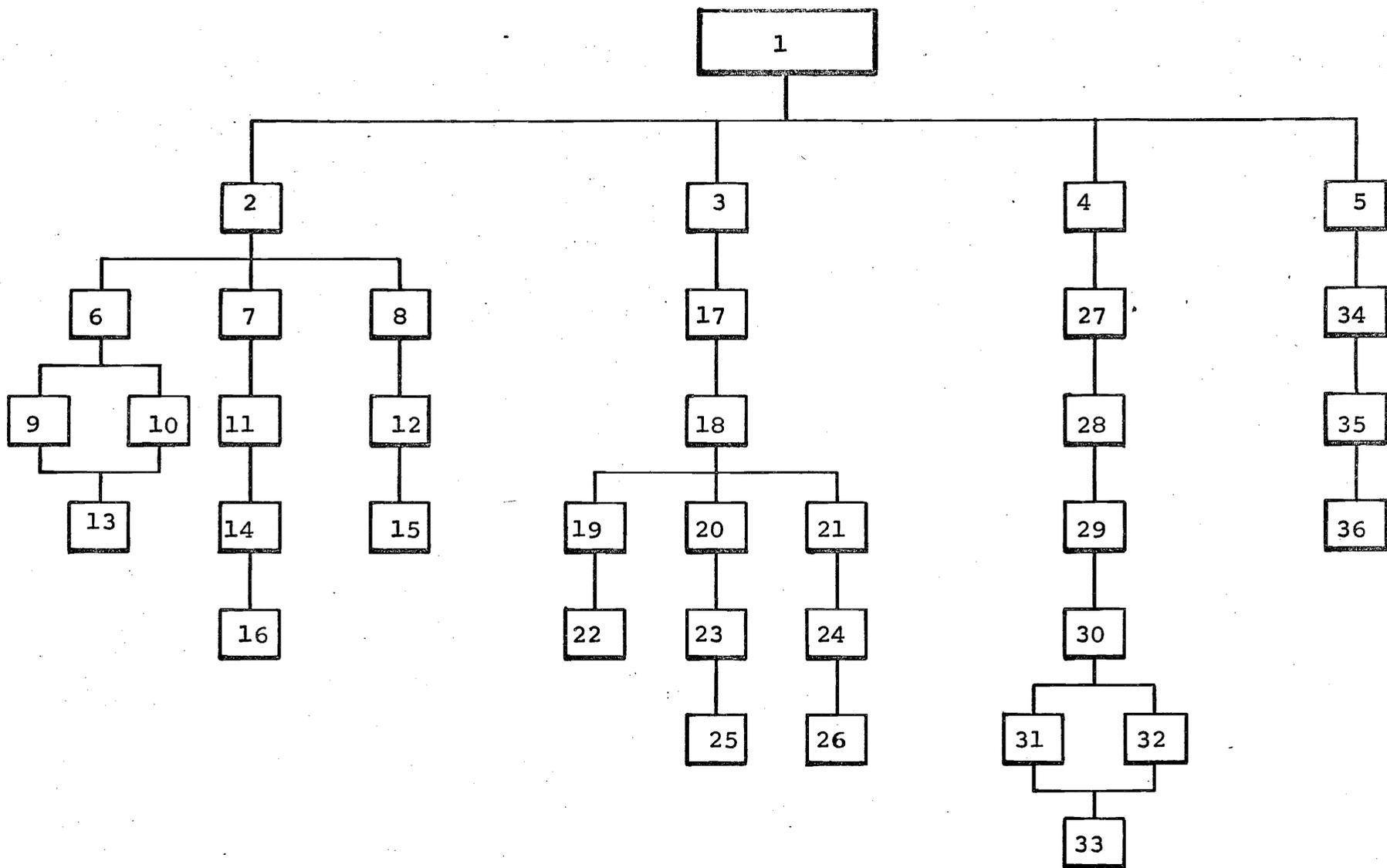
ESPECIFICOS

Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad II:

Materiales didácticos no proyectables

OBJETIVO GENERAL

OBJETIVOS ESPECIFICOS



Estructuración de los objetivos de aprendizaje de la Unidad III:

Materiales proyectables y/o audibles

B I B L I O G R A F I A

1. Bachman, John W.
Cómo usar materiales audiovisuales
México D. F., Edit. Diana, 1971.
2. Berlo, David Kenneth
El proceso de la comunicación
Buenos Aires, Edit. Ateneo, 1969.
3. Bloom, S. Benjamín y Col.
Taxonomía de los objetivos de la educación
Buenos Aires, Edit. Ateneo, 1971.
4. Comisión de Nuevos Métodos de Enseñanza
Especificación de objetivos
Paquetes didácticos I, II, III y IV
México D. F., U.N.A.M., 1973.
5. Comisión de Nuevos Métodos de Enseñanza
Evaluación del aprendizaje
Paquete didáctico II
México D. F., U.N.A.M., 1973.
6. Comisión de Nuevos Métodos de Enseñanza
Métodos de enseñanza
Paquete didáctico I, II y III
México D. F., U.N.A.M., 1973.
7. Cortés Padrón, Francisco
Medios educativos audiovisuales
México D. F., Edit. Tizoc, 1972.

8. Dale, Edgar
Métodos de enseñanza audiovisual
México, D. F., Edit. Reverté, 1964
9. Dieuzeide, Henri
Las técnicas audiovisuales en la enseñanza
Buenos Aires, Edit. Ruy Díaz, 1970.
10. Dumazedier Joffre
T.V. y educación popular
Buenos Aires, Edit. Solar, 1965
11. García Jiménez, Jesús
Televisión educativa para América Latina
México, D. F., Edit. Porrúa, 1970.
12. Haseloff, Otto Walter
La comunicación
Caracas, Edit. Tiempo Nuevo, 1970.
13. J. Preston, Lockridge
Cómo mejorar el periódico mural y los tableros
para avisar
México, D. F., Edit. Pax, 1970.
14. Kemp Jerrold, E.
Planing and Producing Audivisual Materials
San Francisco, Chandler, 1963.
15. Kieffer, Robert de y Cochran Lee W.
Técnicas audiovisuales
México, D. F., Edit. Pax, 1968.
16. Kieffer, Robert Eulette de
Enseñanza audiovisual
Buenos Aires, Edit. Troquel, 1968.

17. Koeing, E. Alten y Hill, B. Ruana
T.V. educativa: presente y futuro
Buenos Aires, Edit. Troquel, 1970.
18. Korte, D. A. de
La T.V. en la educación y la enseñanza
Madrid, Edit. Paraninfo, 1969.
19. Le Franc, Robert y Col.
Las técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza
Buenos Aires, Edit. Ateneo, 1969.
20. Luna Cárdenas, Juan
La educación audiovisual
México, D. F., Edit. Porrúa, 1966.
21. Mager, Robert F.
Objetivos para la enseñanza efectiva
Caracas, Edit. Satesiana, 1971.
22. Massota, Oscar
La historieta en el mundo moderno
Buenos Aires, Edit. Paidós, 1970.
23. Méndez Amezcua, Ignacio
Auxiliares audiovisuales para la enseñanza
México, D. F., Edit. Oasis, 1972.
24. Moreno García, R. y López Ortiz, Ml.
Historia de la comunicación audiovisual
México, D. F., Edit. Patria, 1972.

25. Schramm, Wilbur
Proceso y efectos de la comunicación colectiva
Quito, Edit. Crespal, 1968.

26. Schramm, Wilbur
La ciencia de la comunicación humana
México, D. F., Edit. Roble, 1967.

27. Wittich, Arno y Schuller, Charles
Materiales audiovisuales
México, D. F., Edit. Pax, 1965.

28. Zavaleta, Esther Teresa de
Evaluación de materiales audiovisuales para la enseñanza
Buenos Aires, Edit. Ruy Díaz, 1970.