



Diseño de materiales educativos con Técnicas de Aprendizaje Visual

Estos materiales deben cumplir ciertas características:

1. Legible
2. Cuanto menos más...
3. Didáctico
4. Consistente



2x15

00:00 / 00:06

< PREVIO

SIGUIENTE >



1. Diseñe un material **LEGIBLE**

Haga el texto
Grande

< PREVIO SIGUIENTE >

Haga el texto grande

Esto es Calibri 12
Esto es Calibri 18
Esto es Calibri 24
Esto es Calibri 32
Esto es Calibri 40
Esto es Calibri 44

} Sugeridas para el título

< PREVIO SIGUIENTE >



Haga el texto grande

Esto es Calibri 12
Esto es Calibri 18
Esto es Calibri 24
Esto es Calibri 32 } Sugeridas para el texto
Esto es Calibri 40
Esto es Calibri 44

5 / 46 0001 / 0001

< PREVIO SIGUIENTE >

2. Cuanto menos más... Comprensión

Diseñe una presentación sencilla, únicamente con los elementos necesarios para que el estudiante comprenda los conceptos.

5 / 46 0001 / 0001

< PREVIO SIGUIENTE >



Diseñe un material sencillo

No se recomiendan:

- Muchísimos colores
- *Muchísimas* fuentes y estilos
- Recuerde la regla del 6 x 7:
 - No más de 6 líneas por diapositiva
 - No más de 7 palabras por línea



7 / 26 00:05 / 00:05

< PREVIO SIGUIENTE >



Cuanto menos más... Comprensión

Utilice diagramas visuales tales como: Esquemas, mapas conceptuales, mapas mentales, mapas de ideas, cronologías, tablas, gráficos.

Por ejemplo:



8 / 26 00:07 / 00:07

< PREVIO SIGUIENTE >



Qué son los mapas conceptuales

Joseph D. Novak afirma que un mapa conceptual es un recurso esquemático para presentar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones. Es una forma de organizar el conocimiento en las teorías de David Ausubel enunciadas en los años 60. Los mapas conceptuales son una herramienta para el aprendizaje muy útil. Pueden ser usados como herramientas para el aprendizaje tanto para la enseñanza.

¡Mucho texto!

< PREVIO SIGUIENTE >





¿Cuál es tu estilo de aprendizaje?

Gardner define la inteligencia como una capacidad, cuando hasta hace poco era considerada algo innato e inamovible: se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar esta situación. Al definir la inteligencia como una capacidad, Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. No niega la existencia de talentos naturales, pero sostiene que se van desarrollando a lo largo de la vida, dependiendo del medio ambiente, de la educación, de la experiencia recibida, etc. Así, ningún deportista llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales, y lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, etc. Existen ocho tipos de inteligencia identificados por Gardner, así como sus características principales: lógico-matemática, lingüístico-verbal, corporal-kinestésica, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

¡Mucho texto!

< PREVIO SIGUIENTE >

Mapa mental de las inteligencias múltiples en el aula (Gardner)

The mind map illustrates Gardner's theory of Multiple Intelligences. At the center is a red box with the text "¡Mucho mejor!". Eight arrows radiate from this central box to eight different types of intelligences, each represented by an icon and a label: "Naturalista" (top left, with a person and a plant), "Intrapersonal" (top center, with a person at a desk), "Lingüístico-verbal" (top right, with a person holding a megaphone), "corporal-kinestésica" (middle right, with a person doing a handstand), "Lógica-matemática" (bottom right, with a person at a chalkboard showing math problems), "Interpersonal (Social)" (bottom center, with a group of people), "Musical" (bottom left, with a person playing a guitar), and "Viso-espacial" (middle left, with a chessboard). The background of the mind map is light blue.

¡Mucho mejor!

< PREVIO SIGUIENTE >



Yaser Arafat

Nació en agosto de 1929 en El Cairo. En 1933 muere su madre. Con 17 años se unió a los grupos palestinos armados que luchaban contra la creación de un Estado judío en Palestina. Participó en los combates de 1947-48 entre judíos y árabes, y luego en el Estado de Israel. Fue el líder de la Organización para la Liberación de Palestina (OLP) creada en 1964. Organiza el ataque terrorista en Munich en 1974. En 1988 declara la independencia de Palestina. Arafat obtuvo el Premio Nobel de la Paz en 1994. En el 2001 se interna en su cuartel general en Ramala donde solo sale en Noviembre de 2004 para internarse en un hospital en París donde murió el 11 de noviembre de 2004.

¡Mucho texto!

15 / 46 00:01 / 00:01

< PREVIO SIGUIENTE >

Cronología de Yaser Arafat

The timeline illustrates the key events of Yasser Arafat's life. It begins in 1929 with his birth in El Cairo, Egypt, and continues through his early life, including the death of his mother in 1933 and his involvement in the 1947-48 Arab-Jewish conflict. It marks the formation of the OLP in 1964, the Munich massacre in 1972, the declaration of Palestinian independence in 1988, and his receipt of the Nobel Peace Prize in 1994. The timeline concludes with his death in Paris in 2004. A central box highlights the text '¡Mucho mejor!'.

¡Mucho mejor!

1929 Nació Arafat (Agosto) El Cairo, Egipto

1933 Muere su madre y es enviado a Jerusalem

1947-48 Participó combates junto con los árabes contra Judios

1948 Se crea la OLP

1964 Arafat es elegido Presidente de la OLP

1972 Ataque terrorista en Munich

1988 Arafat declara la independencia Palestina en la Franja de Gaza

1994 Arafat recibe el Premio Nobel de la Paz

2001 Se interna en su cuartel en Ramala

2004 Muere en un Hospital en París

La ONU reconoce la OLP como organización legítima

Formación del Estado de Israel

Se unió a los grupos

15 / 46 00:01 / 00:01

< PREVIO SIGUIENTE >



3. Diseñe un material didáctico (Ilustraciones)

Demasiadas ilustraciones pueden distraer a sus estudiantes.



18 / 48 00:00 / 00:00

< PREVIO SIGUIENTE >

3.a Diseñe un material didáctico (Ilustraciones)

Las ilustraciones son más recomendables para:

- Clarificar y organizar la información.
- Dirigir y mantener la atención de los alumnos.
- Permitir una explicación en términos visuales que se dificulta en forma verbal.
- Favorecer la retención de la información.
- Promover y mejorar el interés y la motivación.



19 / 48 00:00 / 00:00

< PREVIO SIGUIENTE >



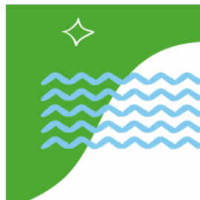
3.b Diseñe un material didáctico (Sonido)

- Los efectos de sonido también pueden distraer.
- Use los sonidos únicamente cuando sean necesarios.



10 / 18 00:00 / 00:05

< PREVIO SIGUIENTE >



3.c Diseñe un material didáctico (Animaciones)

- Este efecto de animación molesta, no ayuda.
- "Aparecer" y "Desvanecer" son más sobrias y profesionales.



10 / 18 00:00 / 00:05

< PREVIO SIGUIENTE >



4.a Diseñe un material consistente (Mayúsculas)

- TODAS LAS LETRAS EN MAYÚSCULAS SON DIFÍCILES DE LEER (Y DA LA IMPRESIÓN DE ESTAR GRITANDO).
- Utilizar una combinación de mayúsculas y minúsculas es más atractivo visualmente que todo el texto en mayúsculas, y se lee mucho mejor.



21 / 40

DESIGN CENTER

< PREVIO

SIGUIENTE >

4.b Diseñe un material consistente (Fuente)

Sanserif **Z**

Serif **Z**

Claro

Confuso

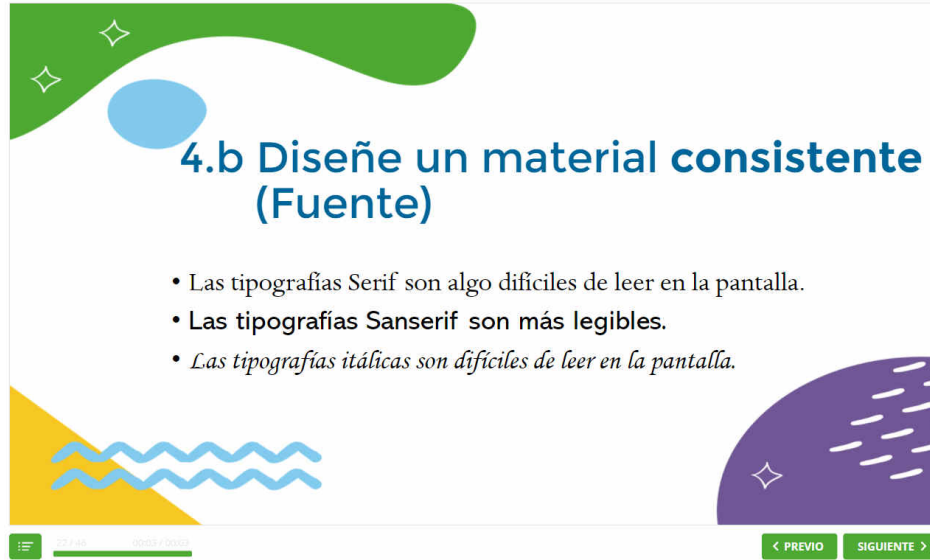


21 / 40

DESIGN CENTER

< PREVIO

SIGUIENTE >

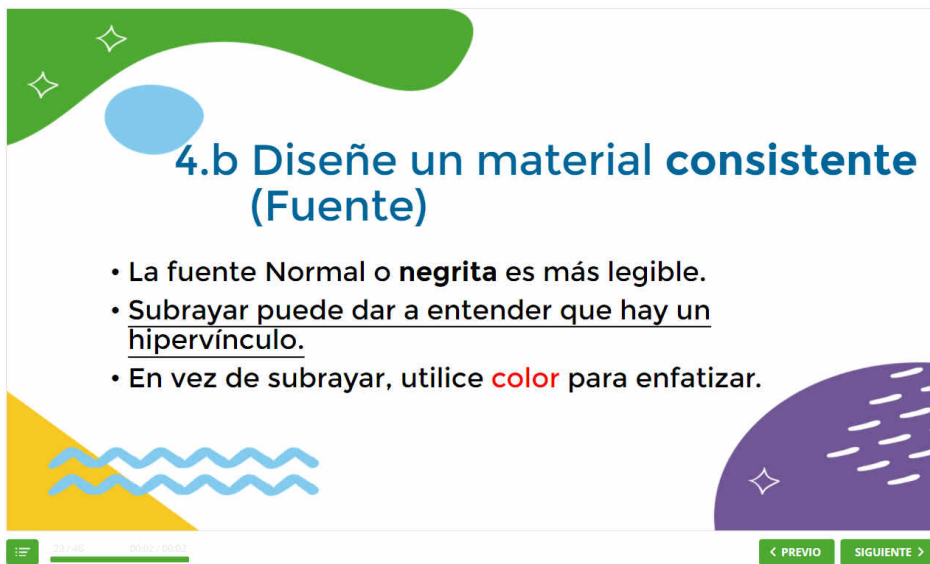


4.b Diseñe un material consistente (Fuente)

- Las tipografías Serif son algo difíciles de leer en la pantalla.
- Las tipografías Sanserif son más legibles.
- *Las tipografías itálicas son difíciles de leer en la pantalla.*

73 / 46 9082 / 9083

< PREVIO SIGUIENTE >



4.b Diseñe un material consistente (Fuente)

- La fuente Normal o **negrita** es más legible.
- Subrayar puede dar a entender que hay un hipervínculo.
- En vez de subrayar, utilice **color** para enfatizar.

73 / 46 9082 / 9083

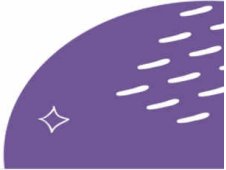
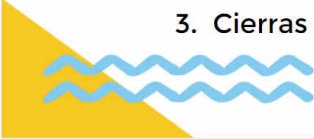
< PREVIO SIGUIENTE >



4.c Diseñe un material consistente (Números)

Utilice números para hacer listas **con secuencia**.
Por ejemplo:
¿Cómo colocas un elefante en una heladera?

1. Abres la puerta de la heladera.
2. Colocas el elefante.
3. Cierras la puerta.



 28 / 46 100% / 100%

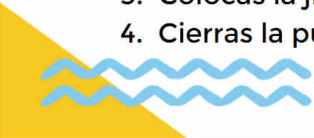
[< PREVIOUS](#) [NEXT >](#)



4.c Diseñe un material consistente (Números)

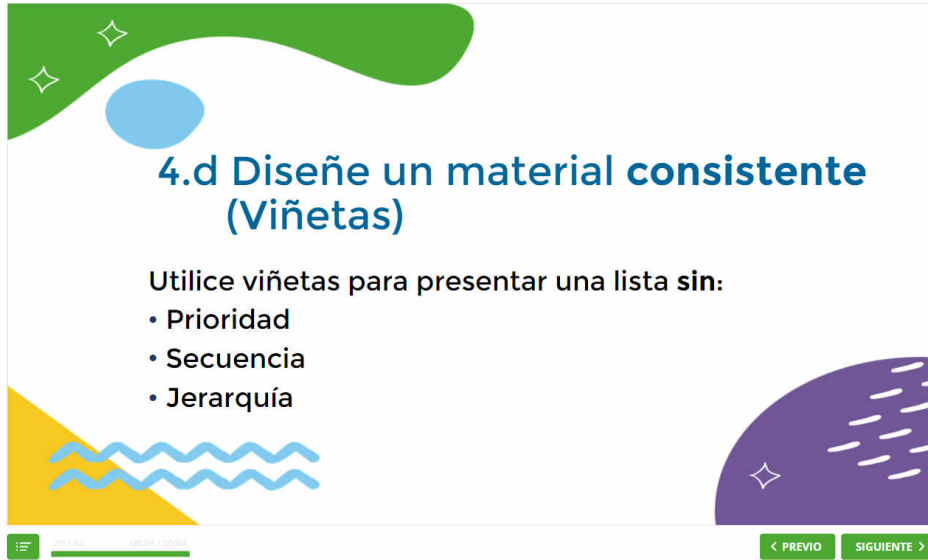
¿Cómo colocas una jirafa en una heladera?

1. Abres la heladera.
2. **Sacas el elefante.**
3. Colocas la jirafa.
4. Cierras la puerta.



 29 / 46 100% / 100%

[< PREVIOUS](#) [NEXT >](#)



4.d Diseñe un material consistente (Viñetas)

Utilice viñetas para presentar una lista **sin**:

- Prioridad
- Secuencia
- Jerarquía

< PREVIO SIGUIENTE >



4.e Diseñe un material consistente (Color)

- Utilice colores que contrasten.
- Claro sobre oscuro u oscuro sobre claro.
- Utilice colores complementarios.

< PREVIO SIGUIENTE >



4.e Diseñe un material consistente (Color)

- Utilice colores que contrasten.
- Claro sobre oscuro u oscuro sobre claro.
- Utilice colores complementarios.

Bajo contraste

Alto contraste

< PREVIO SIGUIENTE >

4.e Diseñe un material consistente (Color)

- Utilice colores que contrasten.
- Claro sobre oscuro u oscuro sobre claro.
- Utilice colores complementarios.

Esto es claro sobre oscuro

< PREVIO SIGUIENTE >



4.e Diseñe un material consistente (Color)

- Utilice colores que contrasten.
- Claro sobre oscuro u oscuro sobre claro.
- Utilice colores complementarios.

Esto es oscuro sobre claro



30 / 45 00:01 / 00:01

< PREVIOUS SIGUIENTE >



Colores complementarios

- Utilice colores que contrasten
- Claro sobre oscuro vs oscuro sobre claro
- Utilice colores complementarios

Estos colores no se complementan



31 / 45 00:01 / 00:01

< PREVIOUS SIGUIENTE >



Colores complementarios

- Utilice colores que contrasten.
- **Claro sobre oscuro vs oscuro sobre**
- **Utilice colores complementarios.**

Estos colores se complementan



39 / 45 00:00 / 00:00

[< PREVIOUS](#) [NEXT >](#)



Diseñe un material consistente

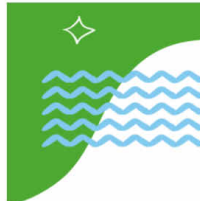
- ✓ Las diferencias llaman la atención.
- Las diferencias pueden implicar importancia.
- Utilice sorpresas para atraer, no para distraer.

Esta viñeta llama la atención



39 / 45 00:00 / 00:00

[< PREVIOUS](#) [NEXT >](#)



Diseñe un material consistente

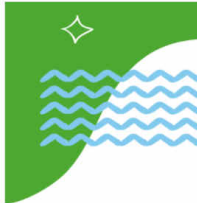
- Las diferencias llaman la atención.
- Las diferencias pueden implicar **importancia**.
- Utilice sorpresas para atraer, no para distraer.

Esto implica importancia



30 / 30 00:01 / 00:01

< PREVIO SIGUIENTE >



Diseñe un material consistente

- Las diferencias llaman la **atención**.
- Las diferencias pueden implicar **importancia**.
- Utilice **sorpresas** para **atraer**, no para distraer.

Estas diferencias confunden



32 / 30 00:01 / 00:01

< PREVIO SIGUIENTE >



Diseñe un material consistente

- Las diferencias llaman la atención.
- Las diferencias pueden implicar importancia.
- Utilice sorpresas para atraer no para distraer.

Esta sorpresa atrae



< PREVIO SIGUIENTE >



Diseñe un material consistente

- Las diferencias llaman la atención.
- Las diferencias pueden implicar importancia.
- Utilice sorpresas para atraer no para distraer.

Esto distrae



< PREVIO SIGUIENTE >



5. Diseñe un material progresivo

¿Por qué implementar el Aprendizaje Visual?

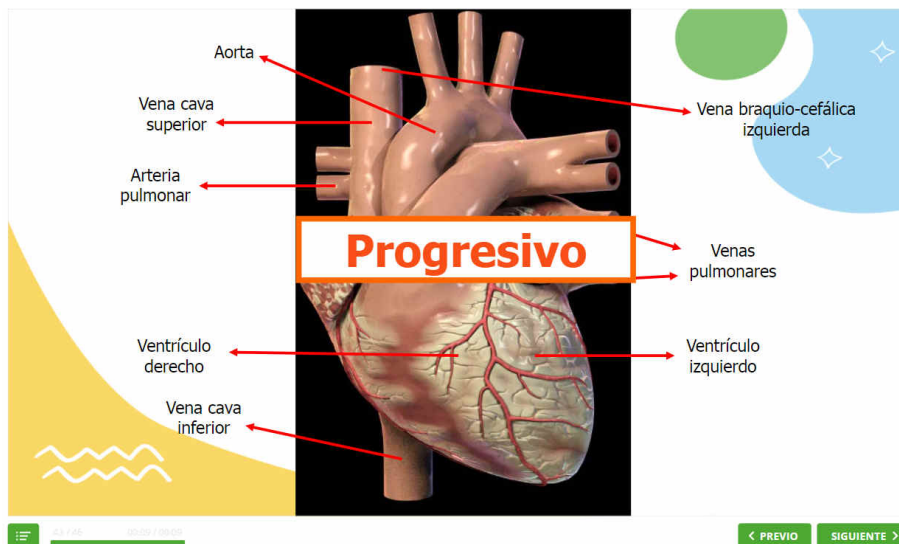
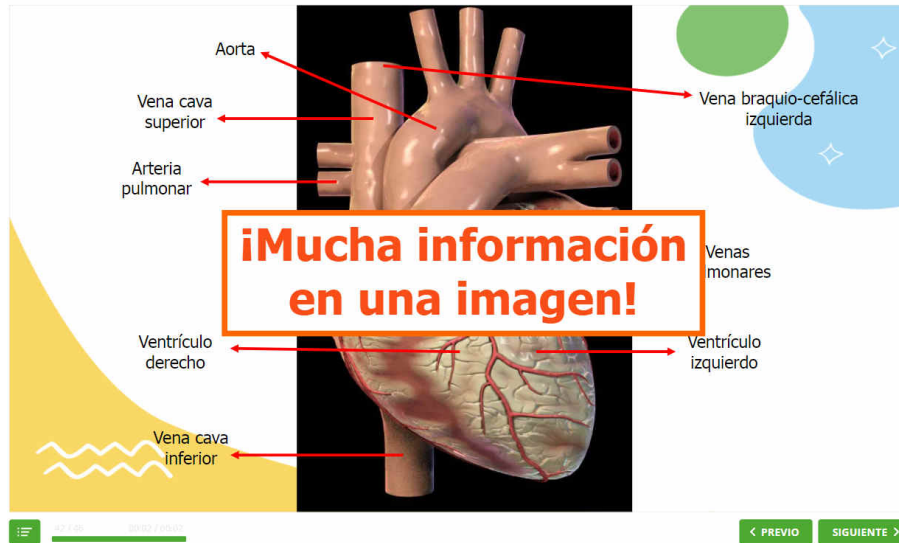
Varias investigaciones sugieren que el aprendizaje visual es uno de los mejores métodos para enseñar a pensar, estudiar y organizar información. Los datos interrelacionados estimulan el pensamiento creativo.

¡Mucha información en una diapositiva!

¿Por qué implementar el Aprendizaje Visual?

- Enseña a pensar.
- Enseña a procesar, organizar y priorizar nueva información.
- Clarifica el pensamiento.
- Revela patrones, interrelaciones e interdependencias.
- Estimula el pensamiento creativo.

Progresivo



Se debe apuntar a una descripción progresiva dentro de la presentación, es decir que los nombres, partes, etc vayan apareciendo



En resumen

- Legible
- Cuanto menos más...
- Didáctico
- Consistente
- Progresivo

44 / 45 00:06 / 00:06

< PREVIO SIGUIENTE >

Palabras finales

- La comunicación es la clave.
- El texto apoya a la comunicación.
- Las imágenes simplifican conceptos complejos.
- Las animaciones ayudan a explicar relaciones.
- Los elementos visuales son para ayudar, no para distraer.
- Los sonidos se deben utilizar únicamente cuando sean necesarios.
- Los diagramas o esquemas ayudan a:
 - Organizar la información que presentaremos.
 - Facilitar la comprensión de conceptos.

45 / 45 00:06 / 00:06

< PREVIO SIGUIENTE >

Fuente: <https://ele.chaco.gob.ar/course/view.php?id=37111>