

# Los Materiales didácticos

---

- Tipos
- Funciones didácticas
- Resultados del aprendizaje

*Alejandro Del Mar*

# Materiales de Imagen Fija

- Imagen u objeto estático. Sin movimientos. Concebidos como un todo susceptible de proyectarse.
- Ejemplos:
  - Fotografías, dibujos, retratos en papel, textos cortos, láminas de acetatos, otros.
    - Proyector de cuerpos Opacos + Pantalla.
    - Proyector de transparencias + Pantalla.
  - Diapositivas → Proyector de diapositivas + Pantalla.



# Materiales Gráficos

---

- Construcción gráfica (Texto y/o Imagen).
- Ejemplos:
  - Carteles.  
→ Realizados en cartulinas, papel bond...
  - Rotafolios.  
→ Papel + Atril.
  - Pizarrón.  
→ Superficie + Objeto que escribe + borrador.



# Materiales Impresos

---

- Producción gráfica realizada en serie o masivamente a través de dispositivos electrónicos.
- Ejemplos:
  - Libros.  
→ Textos escolares, de referencias, otros.
  - Folletos y Revistas.
  - Prensa escrita.
  - Trípticos, Dípticos, volantes y otros.



# Materiales Auditivos

- Posee un registro de sonidos en un formato predeterminado.
- Ejemplos:
  - Cassette / CD de Audio / Mp3, otros  
→ Audiocassette + Reproductor
  - La Radio  
→ Fuente de emisión (estación de radio) + Equipo de recepción-reproducción.
  - Instrumentos musicales  
→ No necesariamente poseen un registro de sonidos, pero sí los emiten.



# Materiales Mixtos (Audiovisuales)

- Combina como un todo, la imagen, el texto y/o el sonido.
- Ejemplos:
  - Cine  
→ Proyector de películas + Sala de proyección.
  - Televisor  
→ Fuente de emisión (Canal de TV) + Equipo de recepción-reproducción (Televisor)
  - Videos y Películas  
→ Videocassette (VHS, DVD, VCD, otros) + Reproductor + ampliación de imagen (TV, Proyector multimedia, PC) + Pantalla (de ser necesaria)



# Materiales Tridimensionales

- Modelos y/o simulaciones de la realidad que puede ser manipulados.
- Ejemplos:
  - Modelos del cuerpo humano, de máquinas, de células, etc.
    - Pueden ser completos, seccionados, de construcción o encaje, estáticos o dinámicos.
  - Sets de construcción.
    - Material concreto para construir modelos y/o simulaciones de máquinas, u objetos.



# Materiales Informáticos

---

- Maneja, produce y difunde la información de manera electrónica.
- Ejemplos:
  - Software Educativos  
→ CD-ROM, DVD + Computadora
  - Programas Informáticos  
→ Software específico + Computadora
  - Redes  
→ Internet (Red) + Computadora



Imagen

Gráficos

Impresos

Auditivos

Mixtos

Tridimensionales

Informática

Resultados

Funciones



# M.D. y Resultados del aprendizaje

	Resultados del Aprendizaje (Gagné)				
	I.V.	H.I.	E.C.	D.M.	A.
<b>Imagen Fija</b>					
<b>Gráficos</b>					
<b>Impresos</b>					
<b>Auditivos</b>					
<b>Mixtos</b>					
<b>Tridimensionales</b>					
<b>Informáticos</b>					

**(I.V.)** Información Verbal **(H.I.)** Habilidades Motoras **(E.C.)** Estrategias Cognitivas  
**(D.M.)** Destrezas Motoras **(A.)** Actitudes

Imagen	Gráficos	Impresos	Auditivos	Mixtos	Tridimensionales	Informática	Resultados	Funciones
--------	----------	----------	-----------	--------	------------------	-------------	------------	-----------



# M.D. y Funciones didácticas

	Materiales didácticos						
	IF	GR	IM	AU	MI	TR	IN
<b>Presentar estímulos</b>							
<b>Dirigir la atención y otras actividades</b>							
<b>Proporcionar un modelo de la conducta deseada</b>							
<b>Proporcionar ayudas externas</b>							
<b>Guiar el pensamiento</b>							
<b>Provocar inferencias</b>							
<b>Determinar logros</b>							
<b>Proporcionar retroalimentación</b>							

Fuente:  
OGALDE, I., *Los Materiales didácticos: medios y recursos de apoyo a la docencia*, TRILLAS, México, 2003<sup>2</sup>



Imagen

Gráficos

Impresos

Auditivos

Mixtos

Tridimensionales

Informática

Resultados

Funciones