

INSTITUTO COLOMBIANO AGROPECUARIO
DIRECCION DE COMUNICACIONES
REGIONAL No. 4

IDEAS VISUALES

Joaquín E. Quirós D.

SEPTIEMBRE DE 1974

Quirós

IDEAS VISUALES

Joaquín E. Quirós D. *

INTRODUCCION

Este resumen mimeografiado, trata de ilustrar al lector, sobre diversos aspectos de interés a considerar cuando se piensa elaborar materiales audiovisuales, enfatiza en el aspecto visual y sobre todo en materiales gráficos. Bien utilizadas, pueden estas ideas servir de guía para la elaboración de Ayudas sencillas a nivel de campo.

Desde 1963 el concepto de materiales audiovisuales (más ampliamente referidos hoy en día como parte del campo de medios educativos), ha sido ampliado y sus papeles en los programas de instrucción, en todos los niveles, han recibido una mayor atención.

Los materiales audiovisuales han estado entre los recursos de enseñanza y aprendizaje, por muchos años en los programas educativos. Muy a menudo, han sido de carácter secundario en las presentaciones verbales por los maestros y profesores en relación con los textos de estudio, el tablero, los materiales de biblioteca y otros métodos convenientes y tradicionales. En ocasiones, ellos fueron introducidos al salón de clase, al deseo del profesor, quizás solamente por economizar o gastar tiempo. Por estas razones, los materiales audiovisuales generalmente han sido considerados como ayudas en la instrucción.

*Ingeniero Agrónomo, M.A. Director de Comunicaciones, Regional No. 4, ICA.

VISUAL

AUDIC

IMAGEN

LETREROS

FCTOGRAFIA
 DIBUJO . DISEÑO
 TRAZADO
 COPIA
 PINTURA
 COMICOS
 CARICATURA

LAPIZ. TIZA
 BOLIGRAFO. BORRADOR
 IMPRESO. TRANSFERIDA
 COPIA
 ESTENCIL
 MECANICOS
 COMERCIAL
 MCLDE

GRAFICOS

TABLERC

FRANELGRAFO
 PAPELOGRAFO
 CARTELES -
 AFICHES

PROYECCION EN CPACO

TRANSPARENCIAS 35 mm.
 TRANSPARENCIA 2 x 2 cm.
 TRANSPARENCIAS 8 x 10

PELICULAS MUDAS
 MODELOS - MAPAS
 PUBLICACIONES
 EXHIBICIONES

MEGAFONC
 AMPLIFICADRES
 DISCOS
 GRABADORA
 TOCADISCCS
 ALTA FIDELIDAD

STEREO

RADIO

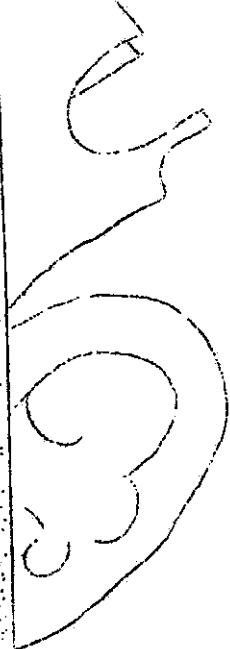
TRANSPARENCIAS - GRABACION DE DISCOS

SERIE DE TRANSPARENCIAS - GRABADORA

PELICULA DE 8 y 16 mm CCN SONIDO

VIDEO - TAPE - VIDEO CASSETTE

VIDEO E..P.



QUE HACEN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

La Investigación ha demostrado que los materiales audiovisuales utilizados propiamente en la situación de la enseñanza, pueden cumplir lo siguiente :

1. Motivar al grupo
2. Complementar otras ayudas
3. Suministrar una base concreta para el pensamiento conceptual y reducir así las respuestas verbales insignificantes de los estudiantes.
4. Tienen un alto grado de interés para los estudiantes. Despiertan y mantienen el interés. Atraen su atención.
5. Aceleran el aprendizaje y hacen que este sea más permanente
6. Ofrecen una realidad de la experiencia que estimula la actividad propia por parte de los discípulos.
7. Desarrollan una continuidad del pensamiento y conocimiento; esto es especialmente verdadero en el cine.
8. Contribuyen al aumento del significado y por lo tanto al desarrollo del vocabulario.
9. Proveen experiencias no obtenidas fácilmente por medio de otros materiales y contribuyen a la eficiencia, amplitud y variedad del aprendizaje.
10. Clarifican el tema o mensaje
11. Economizan tiempo en la enseñanza
12. Desarrollan actitudes favorables

COMO DEBEN SER

1. Simples o sencillos
2. Prácticos, reales y objetivos
3. Educativos
4. Interesantes
5. Afectivos
6. Adaptables
7. Personificables

GRAFICOS

Cualquier idea o información presentada por medio de ilustración y/o letras. Pueden ser medios proyectables o impresos.

Las siguientes definiciones de tipos de gráficos, son útiles para la comparación y la intención de la selección, pero definitivamente no son exclusivas. Se notará que por definición, los diagramas, gráficos, carteles y mapas son tipos de tablas.

Para nuestros propósitos, sin embargo, cada uno será considerado como de un "tipo" distinto.

Tablas : La combinación de los medios gráficos y pictóricos diseñados para la visualización ordenada y lógica de las relaciones entre hechos principales o ideas.

Diagramas : Dibujos simplificados, diseñados para mostrar las interrelaciones principalmente por líneas y símbolos.

Gráficos : Las representaciones visuales de datos numéricos

Carteles : La combinación visual del diseño fuerte, color y mensaje que se pretende que capte y mantenga la atención por largo tiempo para implantar una idea significativa.

Caricatura : La representación pictórica de una persona, idea, o situación (cartón) orientada a influir en la opinión.

Series de caricaturas : Una forma de representación pictórica en la cual (cómicos) los mismos caracteres relatan una historia en una secuencia de dibujos relacionados, para divertir y enseñar.

Mapas : Representaciones a nivel de la superficie del mundo en forma fija.

Exhibiciones : Un área de exhibición que permite el libre uso de símbolos y mecanismos especialmente preparado, en el desarrollo de historias, conceptos, etc.

Fotografía, Pintura, Bosquejos, etc.

Ventajas de los Gráficos :

1. Resumen información
2. Enseñan hechos y procesos definidos
3. Relatan una idea. La expresan

4. Atraen la atención
5. Pueden ser elaborados fácilmente por el profesor o el alumno
6. Los materiales pueden obtenerse fácilmente
7. Se pueden usar diversidad de materiales
8. Pueden hacerse rápidamente.

Un buen Gráfico debe ser :

1. Claro - Fácil de comprender
2. Preciso
3. Exacto
4. Simple
5. Audaz - Atrevido - Intrépido
6. Legible
7. Interesante

EL CARTEL

El Cartel es un vehículo publicitario cuyo contenido ha de ser eminentemente gráfico, llamativo, comprensible y persuasivo, a fin de "fijar el recuerdo" (retener) y promover la acción en favor de la idea, el producto o el servicio que esté anunciando.

Como factores más importantes promotores de la atención espontánea, se citan los ocho siguientes :

1. La forma
2. El tono
3. El color
4. El contraste
5. El tamaño
6. La luz
7. El sonido
8. El movimiento

De estos, los cuatro primeros afectan de manera notable la creatividad del cartel desde el punto de vista gráfico.

Forma :

La forma puede presentarse bajo tres aspectos representativos de tres grandes grupos :

1. Formas abstractas, sin ninguna relación con algo conocido
2. Formas naturales, representativa de cuerpos y sujetos de la naturaleza, de las especies animales, vegetales, etc. y de los objetos creados por el hombre.
3. Formas geométricas, simples o compuestas, tales como un cuadrado, un círculo, un rectángulo, o un cuadrado y un rectángulo, etc.

Las formas más llamativas, las que mejor se observan y se recuerdan con mayor facilidad son :

1. Las formas geométricas
2. Las formas naturales
3. Las formas abstractas.

Recuerde la posibilidad de llamar la atención mediante el factor forma; piense en formas geométricas o en imágenes cuyo esquema formal sea muy simple, casi geométrico.

Tono :

No significa color sino valor de un color. Puede ayudar a captar la atención, aplicando siempre que sea posible las normas siguientes :

- a. Pintando en lo posible con tonos claros, siempre más luminosos, más "chillón".
- b. Pintando en lo posible con tonos continuos, lisos
- c. Pintando en lo posible con pocos tonos.

El Color :

La forma, está demostrado, se percibe antes que el color, pero el valor de atención generado por una imagen en color es tan importante como para aumentar hasta un 80 por ciento al ser comparado con el valor de atención de una imagen en blanco y negro.

Para llamar y captar la atención mediante el color :

1. Pinte con colores claros, luminosos

2. Pinte con colores planos, sin degradados
3. Pinte con pocos colores
4. Pinte con colores saturados, puros, sin mezcla, intensamente vivos, tal y como salen del tubo o tarro.

El contraste :

Existen dos tipos o clases de contraste: el contraste llamado de tono y el contraste de color.

El primero es el que se obtiene con la yuxtaposición de dos tonos opuestos, como pueden ser gris oscuro y gris claro, azul oscuro y azul claro, carmín oscuro y carmín claro, etc.

El segundo es el que se obtiene con la yuxtaposición de dos colores diferentes, de tonalidades igualmente opuestas. Azul intenso y amarillo por ejemplo y ofrecen contraste violento.

Relacionado con el contraste de unos colores respecto a otros, existe el fenómeno de colores próximos y colores distantes.

Colores próximos son: amarillo, naranja, rojo, carmín.

Colores distantes son: azul, verde, violeta, gris.

Factores a tener en cuenta para fijar el recuerdo o retener :

1. Visualización de la parte gráfica
2. Intensificación del valor gráfico. Dibujo o foto ?
3. Asociación de ideas
4. Síntesis, claridad y rapidez de comprensión

Los buenos carteles no necesitan títulos ni rótulos : se explican, se comprenden y se recuerdan, por la imagen.

Un buen cartel es aquel en que el texto no tiene sentido sin la imagen y la imagen no tiene sentido sin el texto.

Para llegar a este ideal :

1. Piense en una sola idea
2. Desarrolle esa idea en una sola imagen
3. Piense en una idea sencilla
4. Sea sencillo al desarrollar la idea

Los factores anteriores pueden aplicarse a varios tipos de ayudas visuales y gráficos.

Medidas más corrientes del cartel :

70 x 100 cms

50 x 70 cms

35 x 50 cms

25 x 35 cms

Medida más corriente del cartel - valla

3 x 4 metros

Legibilidad :

Tamaño de letra

Distancia

15 mm

3 m

Tamaño de la letra	Distancia
30 mm	5 m
55 mm	10 m
60 mm	20 m

COMO CAPTAR LA ATENCION

1. Título y explicación verbal. Uno de los primeros lugares en donde los ojos van a descansar será cualquier área de explicación verbal de la visual. Esperamos conseguir el "sentido y la esencia" del mensaje del rótulo. Si este falla en dar la clave del asunto, los resultados serán desalentadores. El rótulo debe ser breve, y si es posible, en forma telegráfica.
2. Color. El uso del color es quizá la manera más simple y segura de atraer la atención. El nivel de atracción del color está en relación con la fisiología de la visión. El rojo, por ejemplo, atrae más la atención que el azul si la saturación y la intensidad de los dos matices es igual.
3. Brillantez. Aunque algunos colores atraen más la atención que otros, esto no se debe al color; es su brillantez lo que es realmente efectivo. La atención generalmente es aumentada por la intensidad y la luz del color.
4. Movimiento. Si el ojo ve desplazamiento de un objeto de una posición a otra, o si el aumento de la distancia entre dos objetos es percibida, casi siempre se produce la atención.

5. Tamaño. Ningún objeto grande en relación con lo que lo rodea, o grande en general, llama la atención. El tamaño entonces depende en gran parte del contenido y el marco general de referencia. Una araña de 6 pulgadas llama más la atención que un tiburón de 6 pies.
6. Espacio en blanco. Un contorno de espacio en blanco atrae la atención sobre cualquier objeto que rodee.
7. Forma. Algunos aspectos y formas ganan más atención que otros. En general formas simétricas e irregulares y que además son simples, captan más la atención que otras opacas, simétricas y complicadas.
8. Misterio. Presentar la comunicación visual como una solución revelada, puede ser una técnica efectiva de llamar la atención.

ETAPAS EN EL APRENDIZAJE Y EL USO DE MEDIOS

Selección : Prepararse uno mismo. Saber que se va a hacer; por ejemplo cuando se quema una lámpara de un proyector como usar el equipo. Qué, cuándo y dónde. Antes de usar el material usted debe conocerlo. La selección empieza con el uso de los medios.

Preparación : Prepare el material que va a presentar relacionado con el aprendizaje. Hay diferentes situaciones. Como organizar el ambiente para el aprendizaje; ej: luz, controles, presupuesto, personal, materiales. Prepare al receptor para la labor del aprendizaje.

Presentación : El énfasis debe estar en el aprendizaje no en los medios. La tecnología no debe convertirse en show. Los medios solamente son "ayudas" para el aprendiz.

Continuidad : Depende de como una película o los medios son utilizados. Después de la presentación es importante una discusión y si es posible mostrar de nuevo.

Evaluación : Aprendieron los receptores ?
Entendieron bien el mensaje ?
Creyeron el mensaje ?

La evaluación nos da feedback o respuesta para reacondicionar métodos y nos dice de la efectividad o no del uso de los medios.

REGLAS PRACTICAS PARA EVALUAR SUS VISUALES

1. Visibilidad

Pueden sus materiales ser vistos ?

2. Estructura

Ha usado usted forma, agrupación y continuidad para sacar una buena ventaja ?

3. Economía

Son demasiado caras sus visuales ?

4. Técnica

Fácil método de presentación ?

5. Atractivo

Sus visuales atraen y mantienen la atención ?

6. Claridad

La gente puede entender sus objetivos ?

7. Fidelidad

Son sus modelos fieles reproducciones de las cosas reales ?

8. Valor

Son sus exposiciones firmes y verdaderas ?

9. Credibilidad

Creerá la gente los mensajes que llevan sus visuales ?

10. Tácticas

Ha usado los acercamientos al tema más factibles en relación con la audiencia ?

REFERENCIAS

1. KEMP, J.E. et al. 1968. Planning and Producing Audiovisual Materials. Chandler Publishing Company Scranton. Pennsylvania. p. 3-61.
2. PARRAMON J.M. et al. 1969. Así se pinta un cartel. Instituto Parramon Ediciones. Barcelona - España. p. 37-76.
3. QUIROS, J.E. 1971. El uso de los Medios Audiovisuales. Centro de Comunicaciones, ICA, Palmira. 13 pp. Mimeografiado.
4. DEPARTAMENTO DE AGRICULTURA DE LOS ESTADOS UNIDOS. s.f. Servicio Federal de Extensión. Documento IP-29. Mimeo.
5. _____ . s.f. Servicio Federal de Extensión. Documento IP-35. Mimeo.
6. WITTICH W.A. and C.F. SCHULLER. 1967. Audiovisual Materials: Their nature and use. Harper & Row Publishers. New York. p. 131-169.

Publicación del ICA
Código: 04-3.4-002-74
Dirección de Comunicaciones, Regional No. 4 ICA
Apartado Aéreo 51764 - Medellín
Mecanografía: Ruth Soledad Arango M.
Ejemplares: 100
Se terminó de imprimir el 5 de septiembre de 1974