

O b j e t i v o s:

1. Proveer conocimientos generales tecnológicos.
2. Que los estudiantes produzcan material tecnológico para uso en la Educación Cristiana.
3. Que ejerzan el manejo de equipo tecnológico.

A c t i v i d a d e s:

1. El catedrático hará demostraciones en el manejo de equipo tecnológico.
2. Los estudiantes fabricarán una cartelera de duroport.
3. Recortarán 10 siluetas didácticas, en papel construcción.
4. Fabricarán 5 figuras libres didácticas de duroport.
5. Como examen final, los estudiantes de los niveles medio y superior fabricarán, en grupo, una historieta de Educación Cristiana, con transparencias fotográficas, o de Computadora, y su libreto respectivo. Los estudiantes del nivel primario, harán lo mismo, pero con transparencias de papel calco, e individualmente.

C o n t e n i d o s

1. Etimología
2. Técnica y Tecnología
3. Tecnificación de la enseñanza

Recursos de la Educación Cristiana:

- a) Humanos
- b) Materiales
 - i) Inmuebles
 - ii) Muebles
 - iii) Instrumentos y Equipo
5. Producción tecnológica
 - a) Franelógrafo
 - b) Pizarrón
 - c) Rotafolios
 - d) Carteles
 - e) Cartelera
 - f) Siluetas
 - g) Figuras con duroport
 - h) Títeres
 - i) Marionetas
 - j) Transparencias
 - k) Placas para pantalla didáctica
6. Uso de tecnología y recursos
 - a) Operación de proyectores de varios tipos
 - b) Uso del laboratorio electrónico
 - c) Nociones de computación
 - d) Proyección móvil
 - e) Proyección fija muda
 - f) Proyección fija con sonido
 - g) Uso del vídeo
 - h) Uso de medios gráficos
 - i) La Pantalla Didáctica
 - j) Artes plásticas: Plasticina, cerámica, barro, yeso, etc.
 - l) Cañonera

E v a l u a c i ó n

Todos los niveles:

Cartelera de duroport -----	10 pts.
10 siluetas en papel construcción-----	10 pts.
5 figuras de duroport-----	10 pts.
10 transparencias de papel calco-----	10 pts.
1 placa para Pantalla Didáctica grande-----	10 pts.
1 placa para Pantalla Didáctica pequeña-----	3 pts.
Asistencia y puntualidad comprobada-----	<u>7 pts.</u>
Zona previa-----	60 pts.

Examen Final: Nivel primario:

Historia con mínimo de 10 transparencias en papel calco.

Examen Final: Niveles medio y superior:

Historia con mínimo de 10 transparencias fotográficas-----	<u>40 pts.</u>
Nota de promoción-----	100 pts.

B i b l i o g r a f í a: Libre

EQ-35, TÉCNICAS Y RECURSOS DE LA EDUCACIÓN CRISTIANA

1. Etimología:

Técnica: Gr. teknh (técnei) = arte

Recurso: Lat. Recursus
de re-currere = volver a correr

Educación: Lat. educare = alimentar
de ekducere = sacar hacia afuera

Gr. cristos (kjristós) = Cristo
Suf. anu- (ánus) = característica

Tecnología y Recursos de la Educación Cristiana:

Es recurrir a técnicas apropiadas para educar eficazmente en el evangelio a una persona.

2. Técnica y Tecnología

Técnica: Es el conjunto de procedimientos propios de un arte, ciencia u oficio.
Es habilidad con que se utilizan esos procedimientos.

Tecnología: Es el conjunto de instrumentos, procedimientos y métodos, empleados en las artes o ciencias.

3. Tecnificación de la Enseñanza:

Utilizar la tecnología apropiada para la enseñanza.

Es necesario buscar los instrumentos, procedimientos y métodos más apropiados para la enseñanza cristiana.

Tecnología Educativa:

Es la utilización de elementos e instrumentos que nos ha dado el desarrollo de la humanidad.

Recurso
Re-curso
Re-curro

Tecnificación es el uso de la tecnología educativa.

Buscar → elementos e instrumentos
Enseñanza Cristiana → efectiva

No debemos olvidar que un alumno aprende:
Pierde

El 10 % de lo que oye	90%
El 50% de lo que ve	50%
El 80% de lo que hace	20%
El 90% de lo que dice	10%

Lo importante para tecnificar la enseñanza es Buscar tecnología.

Mateo 28:19:

Por tanto id y haced discípulos a todas las naciones.

4. Recursos de la Educación Cristiana.

Al existir cambios en el hombre, también hay cambios en la forma de educar.

Diapositivas: Las transparencias fotográficas positivas.

En una diapositiva todo es como se mira en cierto.

Película: Es una franja de acetato que contiene una emulsión de reacción fotográfica. También se le llama película a una serie de fotografías para proyectar.

Acetato: Plástico duro. El plástico contiene una capita de emulsión; la emulsión es la película. Dicha emulsión contiene las imágenes fotográficas.

Pasos para preparar una película de 10 gráficas:

1. Pensar y escribir la historia de diez gráficas. Cada párrafo debe indicar qué figura le corresponde llevar.
2. Dibujar las planas: Son los dibujos originales de donde se sacarán las películas. Para las placas, usar un pliego de papel bond celeste u otro color vistoso.
3. Tomar las fotografías en película Ektachrome o Kodachrome X.
4. También se pueden hacer transparencias con papel calco.
5. Si se trabajará para un proyector electrónico [o cañonera], los dibujos debe escanearse y guardarse en la computadora.

Poner un título a la película, conseguir cámara, de preferencia de 35 milímetros, o sea cámara que usa película 135. También se puede utilizar película 127, pero tendrán que ser cuadradas las planas.

La Película, según la cámara que se consiga, comprar rollo película Ektachrome, con el número de la cámara que se consiguió, o Kodachrome X.

Si se trabaja con fotografía:

Jamás abrir la cámara cuando esté la película adentro.

Se utiliza una lámpara fluorescente, para que la fotografía salga bien.

1. Colocarle el número de Asa.
2. Medir la cantidad de luz.
3. Poner la abertura en el sol: colocar en el número 11 de abertura y a una velocidad de 125. En poca luz, utilice número 2 de abertura y 60 de velocidad.

Los recursos de enseñanza son auxiliares y nunca sustitutos del maestro. Siempre debe haber relación humana, que es el docente.

Los recursos pueden ser:

1. Humanos
2. Materiales

Podemos recurrir a lo humano y a lo material.

1. Recursos Humanos: Hay que acudir a una persona o más, para alcanzar una meta o propósito; mejor si son especialistas. Ej. Acudir a un pastor, teólogo, exégeta.
2. Recursos Materiales: Pueden ser inmuebles y muebles, instrumentos y equipo.

Inmuebles: Se refiere al edificio donde se imparte la enseñanza, con condiciones apropiadas.

- a) Aulas
- b) Biblioteca
- c) Archivo
- d) Servicio sanitario
- e) Auditorio o sala grande
- f) Bodega o almacén
- g) Despachos de oficina

Muebles: Recursos que se pueden trasladar de un lugar a otro:

- a) Mesas o pupitres (unipersonales, bipersonales, multipersonales).
- b) Mesas y sillas para maestros.
- c) Librerías.
- d) Armarios para guardar utensilios.
- e) Archivadores.
- f) Otros utensilios para comodidad y adorno.

Instrumentos y equipo: Todo material utilizado para realizar un trabajo. Comúnmente, se le llama Material didáctico. Ejemplo: regla, lápiz, crayones, borradores, escuadra, carteles, etc.

Hay diferentes clases de materiales:

- Material permanente: Pizarrón, yeso, borrador, franelógrafo, proyector. Tome nota que la palabra correcta es franelógrafo, porque viene de franela, y no flanelógrafo, copiado del Inglés.
- Material informativo: Mapas, carteles, libros de texto, discos, casetes, películas, etc.
- Material audiovisual: Carteles, láminas, grabadoras, proyectores, cañoneras, dibujos, franelógrafos, etc.
- Material experimental: Es usado para realizar experimentos.

Formas apropiadas para construir un edificio: Tipo **U, E, T, O, I, L, C.**

El laboratorio Electrónico

Laboratorio Electrónico: Es un taller en donde se llevan a cabo trabajos de índole técnico, o investigaciones, y se basa en la electricidad.

Computación: La acción de realizar un trabajo con un aparato que se llama computadora.

Computadora: Aparato electromecánico de cálculo, medidas complejas, levantado de textos o trabajo técnico moderno.

La computadora trabaja con base en la energía, utilizando transistores y circuitos integrados: Amplifica especialmente los sonidos y almacena información. Los transistores son celdas de germanio u otro mineral.

A la computadora comúnmente se le llama cerebro electrónico.

¿Para qué sirve?

- 1) Para registrar datos en memoria.
- 2) Ordena y programa los datos.
- 3) Comunicación de datos.

Hay dos clases de computadora:

Binaria: Trabaja con dígitos.

Analógica: Analiza los datos.

Artes Plásticas:

La manualidad es base principal en las Artes Plásticas.

Plasticina: Es una pasta moldeable que sirve para formar diversas figuras. Su uso da habilidad a los niños.

Cerámica: Es el arte de fabricar objetos de barro. Hay dos tipos de cerámica:

a) La loza: Está hecha de barro rojo.

b) La china: Está hecha de barro blanco. Es muy dura y fina.

Yeso: Es el arte de trabajar con sulfato de calcio, conocido como yeso. Es muy útil para formar diversas figuras, debido a su plasticidad. Puede pintarse con barniz o esmalte. Simula ser de china.

Audiovisuales: Es un medio de enseñanza que utiliza simultáneamente la vista y el oído. Es uno de los medios más eficaces. Entre los medios audiovisuales, están: El cine, video, retroproyector, proyector opaco, el proyector de filminas, el proyector de vistas fijas, los proyectores sincronizados, los proyectores de cartucho, los proyectores de carrusel, la pantalla didáctica [inventada por Édgar Amílcar Madrid]. Últimamente se utiliza el proyector electrónico, conocido como cañonera, el cual ha reemplazado casi a todos los demás. Se le ha denominado "cañonera", porque fue inventado por la casa Canon, y canon significa caña o cañón. En Honduras, le denominan "Data Show".

Aspectos de los Proyectores: Color, tamaño, modelo.

Dan movimiento o animación a las imágenes, así como sonido.

Operación de proyectores de varios tipos:

Proyectores: Proyección: Es el hecho de hacer visible en grande una imagen. Se hace visible por medio de un foco luminoso proyectado sobre una superficie blanca. La proyección se realiza a través de un proyector eléctrico. Es un aparato usado para proyectar imágenes sobre una pantalla. A los proyectores de imagen fija, como el proyector de vistas fijas y el retroproyector, debe agregárseles algún tipo de acción. A las vistas fijas se les puede agregar sonido grabado. Al retroproyector, se le pueden agregar partes dibujadas en el momento.

Diascopía: Es una transparencia o diapositiva.

Proyecciones animadas: Son aquellas que tienen movimiento o acción. Entre éstas están: El cine móvil y el video. Éstos son de los más efectivos para la enseñanza.

5. Producción Tecnológica:

Los bajos recursos financieros de las instituciones educativas, hacen urgente que los maestros aprendan a fabricar muchos de sus mismos equipos tecnológicos. A continuación se dan algunas ideas para su fabricación:

- a) **Franelógrafo:** Tome nota que su nombre correcto es "franelógrafo", porque viene de franela, la tela que se usa para su fabricación. Decir "flanelógrafo", es un anglicismo inaceptable.
Cómo Fabricarlo: Consiga una o dos tablas de plywood de 2' X 2.5' pies. Por un lado, lo puede pintar de verde mate, para que sirva como pizarrón; y por el otro lado, fórrala con franela roja o verde. Si utiliza dos tablas, únalas con bisagras, para que se puedan doblar. Para fabricar las figuras, recórtelas y péguelas franela por detrás. La idea que tienen algunos de pegarles lija, en vez de franela, no es muy eficaz, porque las figuras se caen con facilidad. Franela con franela, pegan muy bien. También se puede utilizar cordel de franela o sedalina, para dibujar montañas, casas y otras estructuras.

- b) Pizarrón: El pizarrón es todavía muy útil en la enseñanza. Hay de dos tipos: 1) El pizarrón para yeso, 2) El pizarrón de fórmica. Tradicionalmente, los pizarrones para yeso, eran negros, y se acostumbraba pintarlos con hollín, extraído de las ollas y comales tiznados. Posteriormente, se han pintado con pintura negra o verde de hule o látex. Los pizarrones para yeso modernos, son de color verde; pero los pizarrones más modernos, son de fórmica blanca o celeste.
Cuando se utiliza pizarrón, debe hacerse en forma artística y dinámica.
- c) Rotafolios: Es un conjunto de pliegos de papel o cartulina entrelazados para irlos rotando uno tras otro. Su eficacia depende de las imágenes que se le estampen.
- d) Carteles: Son pliegos de papel o cartulina en los cuales se escribe y dibuja el material de enseñanza. Su eficacia también depende de las imágenes que se les estampen.
- e) Cartelera: Es un pliego de plywood o hule que se coloca en una pared para mostrar anuncios, artículos u otras cosas de interés. Los anuncios se adhieren con tachuelas de bomba, algunas de las cuales son muy artísticas.
Cómo Fabricar una Cartelera: Consiga un pliego de plywood o mejor, hule, de unos 2' X 2' y adhiéralo en una pared visible, utilizando tornillos.
- f) Siluetas: Son recortes del contorno de diversas imágenes de interés, para pegarlas en carteleras, colecciones y otros lugares. Son muy atractivas.
Cómo fabricarlas: Consiga los dibujos que le sean útiles para el efecto. Con unas tijeras finas, recorte la silueta de dichas figuras. Ya están listas para utilizar. Las siluetas se pueden recortar en papel construcción de diversos colores.
- g) Figuras con Duroport: El duroport es un material sintético blando, y puede hallarse en diversos grosores.
Cómo fabricarlas: Dibuje las imágenes sobre el duroport con un lápiz Móngol número 2, o pegue las figuras sobre el duroport. Luego, con una cuchilla delgada y filosa, o con un bisturí, recorte cuidadosamente todo el contorno de las imágenes.
- h) Títeres: Son muñequitos que se forman para manejar con las manos y hacer teatro con ellos. Algunos títeres, constan de una cabeza de muñeca o muñeco, con un agujero en el centro inferior, de tal calibre que quepa el dedo índice en él.
Dos formas de fabricar títeres:
1) Se compra una muñequita o muñequito de hule que mueva la cabeza. Dichos muñecos ya traen un agujero debajo de la cabeza. Para fabricar el títere, utilice solamente la cabeza. Trate de pintar el rostro de tal manera que parezca chistoso o divertido. Asegúrese de que tenga un agujero debajo de la cabeza, para meter el dedo índice, o usted se lo fabrica. Luego, fabrique un vestidito abierto de la espalda, para que usted pueda meter la mano. El vestidito debe contener brazos y manos, con un agujero para que quepa un dedo en cada brazo. Ya está listo; ahora, para usarlo en una función, introduzca su dedo índice en el agujero de la cabeza, y sus dedos pulgar y medio, introdúzcalos en el agujero de los dos brazos. Para ejecutar la función, prepare primero una caja

que sirva de escenario, y el muñequito asomará con su cabeza y cuerpo, pero, esconda su mano que lo maneja. El cajón debe tener cortinas laterales, para simular un teatro. Al momento de la función, trate de fingir la voz del muñequito, y hable con falsete. Mientras va hablando, mueva la cabeza, con el dedo índice, y los brazos con los dedos pulgar y medio. Trate de que la función sea divertida para los niños. Es un gran instrumento didáctico.

Cómo fabricar una cabeza para títere o marioneta: Consiga una buena cantidad de papel Manila, toilet o de periódicos. Ponga a remojar en agua todo el papel durante algún rato, hasta que quede blando y suave. Mézclele un poco de harina y cola de pez o Pónal. Luego, trate de deshacer el papel cuanto más pueda, hasta que se vuelva una masa. Amase bien toda esta mezcla. Después, comience a darle forma a la cabeza y el rostro. Forme bien la nariz, boca, orejas, pómulos, cabello, etc. Recuérdese que tiene que dejarle un agujero por debajo, para que pueda meter el dedo medio. Ya formada la cabeza, póngala a secar bien. Una vez seca la cabeza, con una brocha, pinte toda la cabeza con Pentaclorofenol pintable, o Comejenol. Esto es para evitar que la polilla destruya la cabeza después. Cuando ya esté bien seca la Pentaclorofenol, pinte la cabeza con esmalte rosado, o pintura de aceite. Cuando ya esté seca la pintura, píntele los ojos, cejas, boca y mejillas. Procure que su pintura del rostro dé una apariencia de chistoso, para que el títere o marioneta sea más divertido.

De la misma manera, se pueden fabricar por aparte el cuerpo, los brazos y las piernas.

Cuando todo el muñeco esté terminado, hay que fabricarle su vestido, sea de hombre o de mujer.

- 2) Fabrique su títere con dos bolsas de papel craft: Consiga 2 bolsas medianas de papel craft, bolsas como de dos libras, de las que utilizan en los supermercados. El doblar de las bolsas, le servirán como boca de los dos títeres. Pínteles un rostro divertido y muy colorido, de manera que el doblar de las bolsas sea la boca. Para la función, prepare primero una caja que sirva de escenario, con sus cortinas correspondientes. Luego, usted tendrá un muñequito en cada mano, los cuales habrán de sostener la conversación divertida. Procure cambiar el tipo de voz cuando habla cada uno de los dos. En cada bolsa, meta sus cuatro dedos [excepto el pulgar] en la parte del doblar de la bolsa. De esta manera, cuando el muñequito hable, usted abre y cierra sus dedos, para que simule que está abriendo y cerrando la boca. Será una función muy divertida, que encantará a los niños.
- i) Marionetas: Muchos confunden las marionetas con los títeres. La diferencia es que las marionetas son muñecos completos que mueven brazos, piernas y cabeza, manejados por hilos, mientras que los títeres, son de medio cuerpo, y sólo mueven la cabeza y los brazos, y no son manejados por hilos, sino por las manos de la persona. Las marionetas son para teatro formal, mientras que los títeres, son para teatro informal.
Cómo fabricarlas: Arriba se le dieron las instrucciones para fabricar la cabeza, cuerpo, brazos y piernas de los muñecos. Para fabricar los muñecos de las

marionetas, sólo tiene que asegurarse de que la cabeza, piernas y brazos queden movibles. También debe fabricar por separado la cabeza y su mandíbula, para que su quijada se pueda abrir y cerrar al hablar. Todas las partes pueden suspenderse con ganchos adheridos, a manera de bisagras.

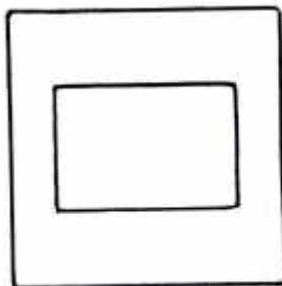
Cómo manejarlas: Para presentar una función de marionetas, se necesita todo un escenario, a manera de teatro. En la parte de arriba, tiene que tener una galería invisible para el público, en donde estarán subidas las personas que manejan las marionetas. La cabeza, mandíbula, brazos, piernas y otras partes movibles, estarán suspendidas por hilos, que subirán desde la marioneta hasta la galería. Allá arriba, los operadores irán subiendo y bajando los hilos para producir los movimientos de la marioneta. Así, la marioneta podrá caminar, sentarse, mover los brazos y piernas; podrá acostarse y también mover sus mandíbulas para hablar. Los operadores tienen que ser muy hábiles y diestros para provocar todos los movimientos en forma adecuada. Las marionetas son muy divertidas.

j) Transparencias: Hay varios tipos de transparencias, que sirven para hacer proyecciones.

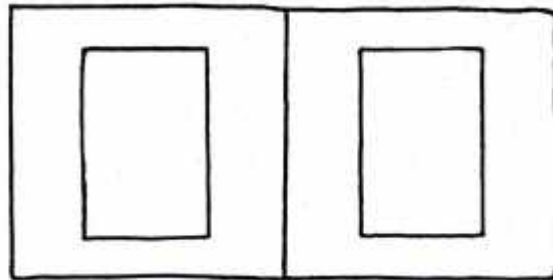
1) Las diapositivas: Éstas son transparencias fotográficas. Se fabrican a través de tomar fotografías utilizando película Kodachrome o Ektachrome. Pueden fabricarse para vistas fijas o para fotobandas o filminas, y se proyectan con proyectores de filminas.

2) Transparencias con papel Calco: Una forma muy económica para fabricar slides o transparencias, es dibujarlas en papel calco; se montan en monturas especiales para slides, o fabrica uno las monturas, y se proyectan de la manera regular. Para dibujar en papel calco, debe utilizarse un marcador indeleble extra fino.

Montura Slides



Montura Slides Abierta



Slide de Papel Calco



k) Placas para Pantalla Didáctica: Las pantallas Didácticas fueron inventadas por Edgar Amílcar Madrid, y funcionan mejor que los retroproyectores y otros medios. Hay dos tipos de pantallas: 1) La pantalla grande y 2) La pantalla pequeña. La pantalla pequeña, es para utilizar con placas en hojas de papel bond. Dichas placas pequeñas pueden dibujarse y pintarse con colores vivos, o se pueden utilizar cuadros en colores de la computadora, e imprimirlos. También se pueden usar con recortes de portadas de calendarios. La pantalla pequeña es muy útil, y se van metiendo una tras otra las placas, conforme avance la conferencia. La pantalla grande, es una gran caja de madera que contiene 9 celdas lumínicas. Hay diversos tipos de pantallas grandes: Están las pantallas de iluminación fija, y las cambiacolores. Sus 9 celdas, sirven para presentar 9 diferentes cuadros, para narrar una historia. También se puede utilizar para cuadros estadísticos de barras y otros.

Cómo fabricar placas para pantalla didáctica grande: Para fabricar una placa, se compran 2 pliegos de papel bond. a un pliego, se le pega otro pedazo en un lado, para formar una sola placa de 2" X 2". Se le debe dejar un pedacito de una pulgada más grande en el lado de arriba, para facilitar la metida y sacada de la placa en la pantalla. La placa de papel bond, se coloca encima de la pantalla; y se encienden todas sus 9 celdas, para que se vean bien las divisiones de sus celdas. Luego, con un lápiz, trace las líneas de las divisiones de celdas. Estas líneas de división de celdas, le proveerán una guía para la elaboración correcta de los dibujos. Después de elaborados los dibujos para las 9 celdas, píntelos en forma muy colorida y con colores encendidos. De la belleza de sus dibujos, dependerá la belleza de la pantalla. Estas placas, deberán guardarse en un estante amplio para que quepan las placas sin doblarse. La eficacia de las pantallas didácticas dependerá de la habilidad del presentador.

Pantallas Didácticas, Grande y Pequeña



I. La Cañonera:

Se le llama "Cañonera", a un tipo de proyector electrónico. El nombre "cañonera", surgió del hecho de que dicho proyector fue inventado por la Empresa Canon, y canon significa cañón. El uso de la cañonera se ha generalizado en los últimos años, y es muy útil, porque con ella se puede proyectar todo lo que uno desee, y sus originales se pueden hacer en la computadora.

6. Uso de Tecnología y Recursos:

La tecnología y recursos tecnológicos son de suma importancia para la Didáctica. A continuación se presentan algunas ideas:

a) Operación de proyectores: Los distintos tipos de proyectores, han venido a revolucionar las técnicas de la enseñanza. Es necesario que el maestro sepa manejar todo tipo de proyectores, tales como: Proyector de slides y filminas, proyector de cine móvil, retroproyector, proyector opaco, proyectores sincronizados, proyectores de carrusel, o de cartucho. En el tiempo moderno, los que han revolucionado la enseñanza son los proyectores electrónicos, conocidos como cañoneras.

Para utilizar los proyectores de slides y filminas, es conveniente que se les agregue sonido, para lograr mayor dinámica e interés.

Para usar los retroproyectores, debe agregárseles acción. Las imágenes de las transparencias o acetatos originales, no deben contener toda la información, sino dejar que el maestro pueda ir agregando información adicional y dibujos, en el momento mismo de dar la clase o conferencia. Esto le agregará más dinámica e interés en los oyentes. No debe olvidarse que, en el retroproyector, la imagen de proyecta hacia atrás del maestro.

En el uso del cine móvil, el maestro deberá haber visto previamente toda la película, para garantizar que no contenga imágenes deshonestas e informaciones inconvenientes.

Los proyectores opacos, sirven para proyectar imágenes y recortes de periódicos y revistas.

b) Uso del laboratorio electrónico: Especialmente para la enseñanza de los idiomas, los laboratorios electrónicos son utilísimos y efectivos. La forma más eficaz de un laboratorio electrónico, es con cabinas personalizadas. Pero, también se puede construir un aula-laboratorio. Si no se tiene todo un laboratorio electrónico, por lo menos, el maestro puede utilizar una grabadora o reproductora de sonido, y hacerlo sonar en clase. Su efectividad es muy grande.

c) Nociones de Computación: La computación ha llegado a ser indispensable en la educación moderna. Convendría que todo maestro llevara algún curso, aunque sea elemental, de computación. Los programas más útiles, podrían ser: Microsoft Word, Excel, Paint, Photo Shop, Sound Forge, Nero Burning y otros.

La computadora se enciende en forma normal pero, para apagarla, hay que seguir el procedimiento correcto, para no ocasionar daños. Cuando un programa, se traba, es mejor esperar a que resuelva solo, porque, si uno continúa presionando teclas, se trabará más, hasta colapsar. Si se traba, y ya no resuelve, conviene apagarla presionando Contr+Alt+Supr.

Siempre que uno está elaborando un documento de cualquier tipo, conviene estar guardado el trabajo a cada momento, para evitar perder su contenido. Para guardar, puede presionar Contr+G. Si se borra un documento por error, puede rescatarse buscándolo y restaurándolo de la Papelera de Reciclaje.

- d) **Proyección móvil:** La proyección de películas móviles puede ser muy útil en la enseñanza religiosa, pero las películas deben seleccionarse bien. Nunca se debe proyectar una película sin haberla visto antes, y estar seguro de que no contiene ninguna cosa mala. Cuando se proyecte una película, conviene que sea seguida por un cine-foro, para discutir y explicar bien su contenido.
- e) **Proyección fija muda:** La proyección de vistas fijas, puede ser muy útil si se van dando todas las explicaciones correspondientes, al mismo tiempo de la proyección.
- f) **Proyección fija con sonido:** Cuando a las proyecciones de vistas fijas o filmas se les agrega algún tipo de sonido, éstas llegan a ser muy atractivas. Para lograrlos, hay que escribir primero un libreto del contenido de las vistas. Después, se puede grabar el libreto con voz humana y algún fondo musical.
- g) **Uso del video:** En estos tiempos modernos, con las facilidades de las cámaras de video y computadoras, es fácil grabar videos didácticos. Para elaborarlos, primero hay que planificar y escribir todo su formato. Luego, se graba el video. Después de grabado, se puede editar el video para garantizar que todo salga bien. El video es tan eficaz como el cine, y tiene la ventaja de que uno puede seleccionar su contenido.
- h) **Uso de medios gráficos:** El uso de carteles, figuras, siluetas y otros medios gráficos, pueden ser de gran ayuda en la enseñanza religiosa y secular. Los carteles y gráficos deben ser bien elaborados y atractivos.
- i) **La Pantalla Didáctica:** La Pantalla Didáctica fue inventada por el Rector de este Seminario, Dr. Édgar Amílcar Madrid, y es un medio muy eficaz para la enseñanza y aprendizaje. Se puede utilizar efectivamente para todas las edades. Las gráficas de las placas que se elaboren para dicha pantalla, deben ser de un tamaño adecuado para que se vean bien en un salón mediano, especialmente los conceptos escritos. De la belleza de los dibujos, dependerá la atracción y efectividad de las pantallas. Una de sus mejores ventajas, es que siempre están bien enfocadas. Son muy recomendables para uso en las Iglesias, escuelas y universidades. Su uso para niños, es de lo más eficaz.
- j) **Artes plásticas:** En las Artes Plásticas, podrán fabricarse objetos con plasticina, cerámica, barro, yeso, etc. Para hacer trabajos con yeso, se compran moldes especiales y el yeso en polvo, se le mezcla un poco de cola blanca y se amasa primero. Luego, se llenan los moldes y se ponen a secar las estructuras formadas. Conviene conseguir moldes bonitos y fáciles de llenar. Después de secadas las estructuras, probablemente al siguiente día, se sacan cuidadosamente de los moldes de hule y se pueden barnizar o pintar con pintura de esmalte. Así, se verán muy bonitos y atractivos. Pueden ser muy útiles para usar con los niños y, un medio para atraerles a la Iglesia y a las cosas de Dios. Para reuniones de niños, primero se les pone a fabricar objetos diversos con

plasticina o con yeso, y después, se les da el mensaje de la Biblia, o se puede hacer al revés.

- k) La Cañonera: En los tiempos modernos, los proyectores electrónicos, o cañoneras, son los que están de moda. Pero, hay que saberlos utilizar. Las planas que se preparan para los programas, deben ser muy atractivos y fáciles de leer. Deben tener gráficas vistosas y letras grandes. Las letras tienen que ser de un tamaño tal, que se alcancen a leer bien desde la parte trasera del salón. No conviene llenar toda la plana de letras, porque no será atractivo. Tampoco conviene transcribir los textos completos de lo que se va a exponer. En la proyección, sólo deben aparecer textos cortos, o títulos. Lo demás lo debe decir el expositor. Toda placa para proyectar debe ser atractiva y de fácil lectura.

[Ver la Evaluación en la página siguiente.](#)



Imprima y envíe estas hojas junto con sus evaluaciones.

Evaluación

EQ-35, Técnicas y Recursos de la Educación Cristiana

Su nombre: _____ Carnet: _____ Fecha: _____

1. Elabore 10 siluetas recortadas en papel construcción de colores. 10 puntos
2. Elabore 5 figuras de duroport. 10 puntos
3. Elabore 10 transparencias en papel calco, debidamente montadas en monturas de cartón de 5 X 5 mm. fabricadas por usted. 10 puntos
4. Elabore una placa grande para Pantalla Didáctica, con una historia interesante y su libreto. 10 puntos
5. Elabore una placa pequeña para Pantalla Didáctica, sea a mano, o en computadora. 10 puntos
6. Elabore una cartelera de duroport o de hule. 10 puntos
7. Como examen final, elabore una historia con un mínimo de 10 transparencias, sea fotográficas o de computadora, con su debido libreto. 40 puntos

(Los del Seminario en Línea pueden enviarlo todo en documentos adjuntos por correo electrónico.)

Envíe su Prueba Final, trabajos y su cuota correspondiente a este curso de \$10.00 dólares (para los estudiantes del Plan a Distancia y Seminario en Línea de Guatemala, envíen sólo Q.50.00 por este curso, y los de Honduras, envíen L.150.00). Envíelo todo por Correo Certificado a:

Plan a Distancia
Seminario Teológico Quákero
Apartado 5,
Chiquimula, Guatemala, C. A.

Para los del Seminario en Línea, envíe todo por adjunto de correo electrónico al correo: radioverdad5@yahoo.com. Para la cuota de los del Seminario en Línea, la pueden enviar por medio de PayPal, a la cuenta de Elena Palma: radio.verdad.em@gmail.com, o mejor depositarlos en Banrural en la cuenta: Promociones Radio Verdad: 3-207-00917-5. Si lo deposita, debe enviarnos fotocopia del comprobante.

Su Tutor debe llenar la siguiente constancia:

Constancia

Hago constar que el estudiante: _____ carnet: _____
cumplió a cabalidad con las tareas de esta evaluación, y le asigno una zona de
calificación de _____ puntos sobre 60.

Firma del Alumno: _____

Firma del Tutor: _____