



**Proyecto INNPACTO**

# Guía para la Producción de Material Audiovisual de Carácter Educativo

**María Rojas Ribayo  
Junio 2011**

# **GUÍA PARA LA PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL DE CARÁCTER EDUCATIVO<sup>1</sup>**

## **1. INTRODUCCIÓN**

La inclusión de archivos de audio y vídeo en la educación supone la incorporación de un elemento de mayor adecuación a la realidad que, al utilizar diferentes canales perceptivos, facilita el aprendizaje y el recuerdo, permite contextualizar en mayor medida los contenidos reforzando la interacción con los mismos, reduce el material escrito y aumenta la motivación. Es una experiencia que aporta un valor añadido al proceso educativo y le ofrece dinamismo, cercanía, expresividad y comunicación.

Lo más importante a tener en cuenta a la hora de diseñar materiales audiovisuales de carácter educativo es la intencionalidad que supedita lo técnico a lo didáctico, la cantidad a la calidad, lo lucrativo a lo moral, lo político a lo social. La planificación se convierte así en algo esencial que debe considerar:

- **Para qué:** teniendo en cuenta la definición de educación<sup>2</sup> se trataría de crear instrumentos que potencien alguna capacidad en concreto más allá de la mera transmisión de información. En este sentido se han de especificar previamente las metas que se persiguen, los objetivos didáctico-pedagógicos que se quieren lograr y los contenidos, valores, actitudes, comportamientos y competencias que pretendemos inducir e inculcar en el alumnado. En la medida de lo posible, estos propósitos irán especificados en el propio material.
- **Para quién:** hay que considerar las necesidades específicas del usuario al que va destinado en base tanto a su situación actual como a la que se pretende alcanzar. Dentro de las diferencias individuales, se ha de proponer una material que cubra las exigencias de adaptación óptimas al nivel y expectativas de los destinatarios. En todo caso el material debe incorporar información acerca de los requisitos y recomendaciones en cuanto a su uso y usuarios potenciales a los que pueda interesar la materia.
- **Para qué contexto:** No es lo mismo diseñar un vídeo para su uso en el aula que proponerlo como instrumento de autoaprendizaje o como herramienta didáctica en programas de educación a distancia. En función de ello pueden incorporarse otros elementos –actividades, fichas interactivas, fuentes de información adicionales...- que ayuden al aprovechamiento del material. Para hacer del medio algo pragmático, se ha de relacionar con cierto tipo de habilidades y prácticas a través de ejercicios y actividades concretas

---

<sup>1</sup> Un material efectivamente educativo ha de ser un instrumento o recurso que medie el aprendizaje, desencadenando procesos cognitivos y ejercitando ciertas capacidades y habilidades en el educando que provoquen en él un cambio significativo y duradero.

<sup>2</sup> La educación es un proceso multidireccional por el cual se transmiten conocimientos, valores y actitudes, conductas y competencias que facilitan la socialización, la evolución y el desarrollo de las personas a través del ejercicio de todas sus potencialidades.

En cuanto a **quién elabora** estos materiales, lo ideal sería que fuera el propio profesor el que a través del conocimiento del programa de la asignatura y la planificación curricular diseñara los medios tecnológicos, de modo que incorpore una visión sistémica, una estrategia didáctica global en el uso de los mismos y la complementariedad con otros recursos para proporcionar una experiencia coherente, integrada y con sentido en un entorno más amplio, el del resto de elementos que conforman el currículum. Sin embargo hay profesores que no tienen el nivel requerido para realizar un buen diseño y otros muchos no tienen tiempo para hacerlo. Más asequible es la readaptación de materiales pedagógicos previos a las características de sus estudiantes, lo que no quita para que exista una colaboración estrecha entre los productores, los usuarios y los evaluadores del medio.

## 2. LOS OBJETIVOS:

Como primer objetivo del material que pretenda ser educativo debe constar el aprendizaje de los alumnos, tanto a un nivel didáctico-curricular<sup>3</sup> como de carácter pedagógico-educativo<sup>4</sup>, aumentando su rendimiento y proporcionando una nueva experiencia de aprendizaje. Por otra parte dependerá del tema que se escoja un género u otro (enseñanza de idiomas, educación para la salud, programas de educación en valores, programas científicos, educación cívica o programas curriculares).

Los programas educativos pueden adoptar una forma u otra dependiendo de la esfera cognoscitiva en la que quieran incidir, influyendo en las descripciones y argumentaciones, los signos y el lenguaje empleado.

- La ampliación, explicación o síntesis de conocimientos relacionados con una materia, centrándose en la transmisión de un **saber** e informaciones que promuevan el análisis, la deducción y la relación de diferentes elementos.
- La canalización del desarrollo de las prácticas o aplicación de los conocimientos adquiridos, centrada en la transmisión de un **saber hacer** a través de simulaciones, demostraciones, resolución de problemas, suplantaciones...
- La transmisión de un **querer**: al jugar con la identificación, presentando modelos, ejemplificaciones, sucesos y hechos.

En todo caso, la televisión y radio educativas han de promocionar la actitud crítica por parte del espectador u oyente.

A la hora de diseñar un material educativo se tienen que considerar criterios de eficacia que garanticen que ese medio será mejor que otro para representar un contenido concreto en un contexto específico de enseñanza-aprendizaje –

---

<sup>3</sup> El carácter didáctico-curricular viene marcado por los contenidos y conceptos que trate el material de estudio, por los datos e informaciones relacionadas con un área o ciencia determinada.

<sup>4</sup> El material pedagógico-educativo transmite valores y actitudes, formas de ver el mundo y está marcado por una orientación al desarrollo global de la persona. Entre estos objetivos se encuentran: La motivación que mueva al alumno a hacer algo, a seguir aprendiendo; La atención: que mantenga al alumno concentrado durante toda la exposición captando su interés. El entretimiento: que facilite al alumno el disfrutar aprendiendo y que valore la experiencia como algo positivo y divertido. La satisfacción del estudiante en cuanto al proceso y los resultados. El aumento de la capacidad de autoaprendizaje de aprender a aprender autónomamente poniendo en juego sus capacidades de búsqueda activa y construcción de conocimientos.

escuela, educación formal, no formal, a distancia...- de manera que ayude a crear un clima favorable y ayude a la relación educativa profesor-alumno. También la eficacia entendida como la relación entre los costes de producción y distribución y los resultados educativo-formativos que genera será un criterio de producción y selección del medio.

### 3. LOS DESTINATARIOS<sup>5</sup>

Un factor importante a tener en cuenta en la producción de materiales educativos son las características de la audiencia a la que se pretende llegar (más o menos amplia y delimitada) como requisito para la asimilación y el aprovechamiento del material. Es a partir de su preparación que se han de elaborar los contenidos adecuándolos al **nivel inicial, sociocultural, a la actitud y al posible uso** por parte de los destinatarios. En todo caso, ha de ser accesible para los usuarios finales y permitir que estructuren de manera organizada la información en sus esquemas cognitivos.

Es en gran parte la actitud que el receptor tenga ante el medio lo que determine el éxito y utilidad del material didáctico. Por eso hay que lograr una implicación y motivación suficiente por parte de los alumnos, de manera que su **aceptación** suponga el primer paso del proceso de aprendizaje. Hay que tener en cuenta que además de mediar el aprendizaje, los diferentes medios tecnológicos utilizados suponen una forma de **relación**, tanto entre emisor-receptor como profesor-alumno y su efectividad y éxito estará condicionado por las expectativas y la significación que los protagonistas participantes otorguen al medio. En este sentido, los materiales educativos basados en sistemas audiovisuales de comunicación han de incorporar una serie de indicaciones: a quién va dirigido, los objetivos que se persiguen, un sumario de los contenidos, la duración, recomendaciones acerca de las técnicas de uso recomendables y los conocimientos previos óptimos para aprovechar al máximo el recurso. Es decir, ofrecer orientaciones sobre cómo y cuándo proceder al visionado o audición del material ofrecido de modo que no sólo se logre el mejor aprovechamiento posible sino que además se fomenten y desarrollen habilidades de aprendizaje autónomo y gestión del propio tiempo, así como expectativas ajustadas a lo que el material ofrece.

Como característica intrínseca de estos medios, está su capacidad de atraer la **atención** de quienes aprenden para lograr una disposición positiva. Su atracción se logra por el formato, presentación, diseño, variedad de estímulos que ofrece, dinamismo, articulación de los elementos y duración: Hay que tener en cuenta que a partir de los 90-120 minutos, dependiendo de la edad y disposición de los destinatarios, el nivel de atención comienza a descender, y que si se quiere dar uso en el aula, de 20-30 minutos sería lo conveniente para poder realizar introducción previa y actividades posteriores.

Un material educativo debe incluir entre sus prioridades la posibilidad de crear entornos diferenciados de aprendizaje para atender a las características individuales de los alumnos y que cada uno pueda trabajar conforme a su ritmo

---

<sup>5</sup> A la hora de tener en cuenta las necesidades y características de los destinatarios hay que considerarlos desde una perspectiva que englobe y tenga en cuenta los usuarios potenciales, tratando de dar respuesta a un conjunto amplio y variado de individuos en cuanto a géneros, culturas y edades

y estilo, logrando un aprendizaje significativo y la construcción activa de conocimientos. Por eso el material ha de plantear preguntas y la búsqueda de soluciones. La **adaptabilidad** de los materiales educativos se tiene que lograr tanto en el plano psicológico como cultural acercando su uso a sujetos con necesidades educativas especiales, inmigrantes y grupos con necesidades específicas.

Desde el punto de vista de los destinatarios hay que considerar también la posibilidad de que el material sea usado tanto individual como grupalmente, de forma que aporte una mayor riqueza de cara a organizar actividades de aprendizaje y evaluación, e incluso contar con la opción de que el material se pueda transformar por parte del profesor y el estudiante.

#### 4. EI CONTEXTO:

##### 4.1. Los contenidos

La información que se transmite ha de ser en todo caso de **calidad**, comprobada y contrastada con diferentes fuentes para que gocen del rigor científico necesario y sea un material de calidad. Por otra parte, la información que se transmita debe ser **relevante** en relación al concepto que representa y de **interés** para los alumnos.

A la hora de diseñar o valorar los diferentes tipos de materiales educativos, la forma de presentación de los contenidos, así como su **calidad, veracidad, precisión y actualidad** son criterios referentes básicos. Se trata de que el material goce de la máxima adecuación a la realidad y transmita una imagen fiel de lo que acontece en el campo científico de que se trate o que represente en el máximo nivel el concepto que quiere transmitir, para lo que se puede contar con el asesoramiento de expertos. Además han de estar bien **organizados**, de manera que sea fácil seguir el discurso sin interrupciones o distracciones, lo cual implica un orden lógico y de dificultad creciente<sup>6</sup>.

Los contenidos que se desarrollen han de estar en perfecta consonancia y **coherencia** con el proyecto educativo más amplio quedando integrados en una situación didáctica específica que organice el aprendizaje en torno a una temática concreta.

No está de más insistir en la necesidad de que se presenten con una gramática y pronunciación correctas, con un **lenguaje** claro y libre de discriminaciones o declaraciones ofensivas, ambigüedades, expresiones difíciles de interpretar u otros usos lingüísticos que lleven a la confusión por parte de quienes no conocen o usan nuestra lengua de manera habitual<sup>7</sup>.

En su exposición se han de incluir **ejemplos** que ilustren los contenidos y ofrezcan una contextualización y concreción de lo que se pretende mostrar. Es también conveniente que los conocimientos se vean relacionados en cierta

---

<sup>6</sup> El aprendizaje es un proceso de ascensión en pendiente, no en escalones o saltos bruscos, por lo que la progresividad ha de ser un criterio que guíe el diálogo y la exposición

<sup>7</sup> La solidaridad, la interculturalidad, el respeto mutuo, los comportamientos cívico-morales, etc. han de verse reflejados en todo recurso educativo, pues el ejemplo y la imitación son importantes fuentes de aprendizaje y la educación es transmisión de valores además de conocimientos y habilidades.

medida con la realidad social y cultural del entorno para favorecer la socialización.

El material audiovisual suele ser utilizado como apoyo a otros materiales, por lo que una de sus principales funciones es la de facilitar la retención. Para ello es conveniente incluir ciertas reiteraciones o **recapitulaciones** a lo largo del material facilitando la interiorización e integración de los contenidos.

Por otra parte, conviene añadir elementos dramatizadores en las filmaciones o audiciones por conectar de ese modo con la dimensión afectiva del alumno y lograr así un aprendizaje más inmediato, significativo y duradero.

#### **4.2. La situación educativa:**

Una vez tomadas en consideración las pautas referentes a los objetivos, destinatarios y contenidos, se pueden imaginar sus **posibles usos**, lo que contribuirá a crear materiales más adecuados y apropiados para situaciones específicas (apoyo a materiales en papel, material de autoaprendizaje a distancia, complemento a una exposición presencial de contenidos en el aula...). Un programa determinado puede tener múltiples funciones: construir un proyecto, comunicarse con un colectivo profesional determinado, abrir una polémica o debate, hacer clasificaciones, describir una realidad... Dependiendo del caso, se pueden elaborar introduciendo actividades que refuercen el aprendizaje, incluir fuentes alternativas para ampliar la información, o elaborarlos siguiendo una estructura conforme a los criterios de evaluación planteados por un programa docente.

En el caso de que las producciones estén insertas en programas radiofónicos o televisivos, hay que tener en cuenta la franja horaria, la periodicidad de la emisión, la duración y el alcance local o regional de la cadena según el público al que vaya dirigido.

### **5. LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS**

- **Imagen y audio:** calidad y estética de la presentación, adecuación a la vista y al oído, ajuste sonido-imagen-argumento, sincronización musical, inteligibilidad de diálogos e imágenes, uso del ritmo y las pausas, colores (los cálidos conectan más con lo afectivo-emocional) y planos (agrandamiento de lo más importante)... En todo caso ha de evitarse la saturación, buscando líneas simples que eviten la fatiga. En el caso del vídeo se debe pensar en las imágenes y su sucesión como elemento principal de transmisión de la información considerando las palabras como fuente secundaria.
- **Uso y accesibilidad:** facilidad de manejo, compatibilidad de formato para facilitar el uso desde diferentes dispositivos (versatilidad), la posibilidad de accesibilidad para sujetos con necesidades educativas especiales (vídeos con subtítulos), el alcance e impacto del material...

Y por último, añadir la necesidad de una buena catalogación y descripción del material que facilite su búsqueda y clasificación.

## 6. A MODO DE CONCLUSIÓN:

La construcción de material educativo debe partir de un proceso reflexivo que parta de:

1. El **plan** y diseño de contenidos a partir de la identificación de: a) unos objetivos de aprendizaje valiosos, alcanzables y que den respuesta a las demandas del sistema educativo; b) la situación de aprendizaje; c) los destinatarios sobre los que se va a intervenir y d) el tema, contenidos y su estructuración y e) los recursos disponibles;
2. La facilitación de orientaciones de **uso** y actividades complementarias;
3. La concreción de criterios de validación y **evaluación** del material en cuanto a su potencial educativo.

## 7. DOCUMENTACIÓN CONSULTADA

AGUADED GÓMEZ, J. I. y CABERO ALMENARA, J. (directores) (2002): Educar en red. Ediciones Aljibe, Málaga.

CABERO ALMENARA, JULIO y MÁRQUEZ FERNÁNDEZ, DOMINGA (1999): La Producción Multimedia en la Enseñanza Universitaria. Kronos, Sevilla.

CABERO, J. (editor) (1999): Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Síntesis, Madrid 39-40.

CABERO ALMENARA, J. (2007): Tecnología Educativa. McGraw-Hill, Madrid.

MALLAS CASAS, SANTIAGO (1977): Técnicas y Recursos Audiovisuales. Teoría y Práctica. Oikos – Tau Ediciones, Barcelona.

MALLAS, SANTIAGO (1979): Medios Audiovisuales y Pedagogía Activa. CEAC, Barcelona.

MARCOS PORRAS, M., MENA MERCHÁN, B. (1994) Nuevas tecnologías para la enseñanza. Didáctica y metodología. Ediciones Torres, Madrid.

PÉREZ TORNERO, J. M. (1993): Televisión educativa. UNED, Madrid.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1992): Las Funciones de la Imagen en la Enseñanza, Semántica y Didáctica. Gustavo Gili, Barcelona.

SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1995): Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje con Medios y Tecnología. Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid.

SEVILLANO GARCÍA, M. L. (Coord.) (1998): Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación. CCS, Madrid. (Cap. 4)

ZAVALETA de, E. T. (1977): Evaluación de materiales audiovisuales para la enseñanza. Editorial Universitaria de Buenos Aires.

<http://peremarques.pangea.org/>

<http://www.atei.es/atei/pages/inicio.asp>

[http://portal.uned.es/portal/page?\\_pageid=93,773691&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,773691&_dad=portal&_schema=PORTAL)