Integración de Motion Graphics en la producción de materiales didácticos: aplicación práctica en el Programa de Videocomunicación (VICOM) de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica

Integrating Motion Graphics into the Production of Instructional Materials: A Practical Application in the Programa de Videocomunicación (VICOM) at Costa Rica's Universidad Estatal a Distancia (UNED)

Integração de Motion Graphics à produção de materiais didáticos: aplicação prática no Programa de Videocomunicación (VICOM) da Universidad Estatal a Distancia (UNED) da Costa Rica

Natalia Lizano Carvajal
Universidad Estatal a Distancia
ROR https://ror.org/0529rbt18
San José, Costa Rica
nlizano@uned.ac.cr
ORCID: https://orcid.org/0009-0002-3570-1977

Recibido – Received – Recebido: 25/06/2026 Corregido – Revised – Revisado: 17/09/2026 Aceptado – Accepted – Aprovado: 22/09/2026

DOI: https://doi.org/10.22458/ie.v28iespecial.6650
URL: https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/6650

Resumen: En el presente documento, en su categoría de sistematización de experiencias, se describe la formación adquirida mediante la participación en el taller de Motion Graphics, impartido en el año 2015 en México por el Instituto de Comunicación Especializada y su posterior aplicación en el Programa de Videocomunicación (VICOM) de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica. Esta experiencia se analiza mediante un enfoque descriptivo y retrospectivo, orientado a reconstruir e interpretar los aprendizajes adquiridos, los cambios en el diseño de materiales audiovisuales y los retos asociados con la incorporación de recursos animados en los procesos de producción audiovisual. A partir de la experiencia profesional y las vivencias de la autora, se identificaron cambios y desafíos en la manera de presentar visualmente los materiales didácticos, relacionados con el manejo de las herramientas y el tiempo disponible para la elaboración de los materiales. Incluso, se destaca la importancia de relacionar el desarrollo de las animaciones con los propósitos pedagógicos de cada asignatura. Por último, se plantea un conjunto de recomendaciones asociadas con la estructuración, el aprendizaje y formación continua, así como el uso pertinente de los Motion Graphics en la creación de insumos didácticos audiovisuales. La experiencia permitió reflexionar sobre la aplicación de los conocimientos adquiridos y las oportunidades de mejora profesional para el desarrollo de próximas producciones audiovisuales.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Palabras clave: tecnología educacional, material didáctico, video educativo, educación a distancia, material audiovisual, enseñanza multimedia, formación profesional.

Abstract: This systematization of experience describes the training the author received in a motion graphics workshop held in Mexico in 2015 by the Instituto de Comunicación Especializada and how she later applied what she learned in Costa Rica's Universidad Estatal a Distancia. A descriptive, retrospective approach was used to reconstruct and interpret what was learned, the changes in the design of audiovisual materials, and the challenges of incorporating animated elements into audiovisual production. Drawing on the author's professional and lived experience, the analysis identifies changes and challenges in the visual presentation of instructional materials, particularly in the use of tools and the time available to develop the materials. It also emphasizes the importance of aligning animation development with the pedagogical objectives of each course. The article offers recommendations on structuring, learning, and continuing education, as well as on the appropriate use of motion graphics to create audiovisual instructional materials. The experience prompted reflection on how the knowledge acquired was applied and on opportunities for professional improvement in future audiovisual productions.

Keywords: educational technology, teaching materials, educational video, distance education, audiovisual materials, multimedia instruction, professional training.

Resumo: Esta sistematização de experiências descreve a formação adquirida pela autora em uma oficina de motion graphics, ministrada em 2015, no México, pelo Instituto de Comunicación Especializada, e a sua posterior aplicação no Programa de Videocomunicación (VICOM) da Universidad Estatal a Distancia (UNED) da Costa Rica. A experiência é analisada com uma abordagem descritiva e retrospectiva, voltada à reconstrução e à interpretação das aprendizagens, das mudanças na concepção dos materiais audiovisuais e dos desafios associados à incorporação de recursos animados nos processos de produção audiovisual. Com base em sua experiência profissional e em suas vivências, a autora identificou mudanças e desafios na apresentação visual dos materiais didáticos relacionados ao uso das ferramentas e ao tempo disponível para elaborar os materiais. Destaca-se também a importância de vincular o desenvolvimento das animações aos objetivos pedagógicos de cada disciplina. Por fim, apresentam-se recomendações sobre a estruturação, a aprendizagem e a formação continuada, bem como sobre o uso adequado de Motion Graphics na criação de recursos didáticos audiovisuais. A experiência permitiu refletir sobre a aplicação dos conhecimentos adquiridos e sobre as oportunidades de aprimoramento profissional para futuras produções audiovisuais.

Palavras-chave: tecnologia educacional, material didático, vídeo educativo, educação a distância, material audiovisual, ensino multimídia, formação profissional.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el avance de las tecnologías digitales y audiovisuales ha sido uno de los factores que ha impulsado el desarrollo de la educación a distancia, como lo plantean Salas-Campos y Chaves-Ledezma (2026) en su artículo. Ejemplo de ello es el Programa de Videocomunicación (VICOM) de la Dirección de Producción de Materiales Didácticos (DPMD) de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica. Este programa incorpora recursos tecnológicos y audiovisuales con el objetivo de producir contenidos didácticos para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje en beneficio de las personas estudiantes, del personal docente y la institución.

Las producciones audiovisuales de los materiales didácticos desarrollados por VICOM deben estar respaldadas por los objetivos establecidos en el diseño curricular de cada asignatura. A partir de lo anterior, es posible elaborar los materiales que incorporen elementos gráficos y recursos tecnológicos, con el propósito de apoyar la explicación de los contenidos que abarca cada asignatura y así cumplir con los fines educativos.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Desde esta perspectiva, la mediación pedagógica resulta fundamental en el desarrollo de los materiales didácticos, ya que orienta la organización de la información y el uso adecuado de los recursos visuales. Además, permite trabajar de forma diferente los conceptos complejos y apoya la presentación de los materiales mediante el uso de insumos gráficos animados, íconos y textos, ofreciendo una variedad de alternativas audiovisuales para representar los contenidos educativos y apoyar su explicación.

Anteriormente, en el Programa de Videoconferencia y Audiográfica (VAU), hoy VICOM, se desarrollaban los materiales didácticos de las asignaturas y cursos en línea con formatos más tradicionales, principalmente, estáticos, basados en clases magistrales extensas, con textos largos y que carecían de recursos animados.

En este contexto, los *Motion Graphics,* o grafismos en movimiento, ofrecen posibilidades para desarrollar contenidos académicos virtuales con elementos animados. Alonso Valdivieso (2016) los describe como una combinación del diseño gráfico, la infografía y la animación, en la que se integran imágenes, textos y otros elementos visuales en movimiento, tanto bidimensionales como tridimensionales.

Según el autor, mediante la articulación de distintos elementos visuales y sonoros, la información se puede transmitir de forma clara, directa y dinámica. A partir de estas características, en el ámbito educativo, dichos componentes pueden utilizarse para organizar visualmente la información, explicar conceptos y complementar la presentación de contenidos en las producciones audiovisuales didácticas. En esta misma línea, Morocho Santos (2023) señala:

> El *Motion Graphics* está asociado principalmente con el diseño gráfico y su diferencia radica en dar movimiento a figuras, texto, objetos, imágenes, etc. Con la finalidad de darle protagonismo a las mismas y de llamar la atención del observador, sin tener la necesidad de contar con una narrativa en concreto. (p. 21)

En el contexto del Programa de Videocomunicación, la incorporación de estos recursos permite explorar otras alternativas para el diseño y la presentación de los materiales didácticos audiovisuales, que posteriormente se publican en YouTube, donde quedan a disposición de la población estudiantil para consultar los contenidos de las asignaturas y utilizarlos como apoyo durante su proceso de estudio.

En relación con el diseño de estos materiales, Shaw (2016), en su libro *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*, explora, en primer lugar, la importancia del diseño, comparando a las personas profesionales del diseño gráfico con personas arquitectas del mundo simbólico. El autor menciona cómo una combinación adecuada de imágenes y palabras puede resultar poderosa. Además, destaca que un mensaje bien diseñado sobresale más y que, en un escenario donde el ruido visual moderno demanda constantemente atención de las personas, es importante comunicar efectivamente la información.

Tomando en cuenta la relevancia del diseño gráfico y de los *Motion Graphics* en diversos contextos, es posible identificar aplicaciones en el ámbito pedagógico. En la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia, Mayer (2014) plantea que las personas pueden adquirir un aprendizaje más profundo y significativo cuando existen imágenes, textos, audio, video y animación en los contenidos, en comparación con el uso únicamente de texto. Sin embargo, también menciona que solo añadir elementos visuales a los contenidos no los vuelve automáticamente eficientes; sin una preparación meticulosa, el material, independientemente de contar o no con elementos visuales, puede fallar en su misión.

A partir de la teoría de Mayer (2014), se identifican 12 principios que pueden orientar la elaboración de materiales didácticos relacionados con la multimedia. Entre ellos, destacan la coherencia, que plantea utilizar solo elementos relevantes para el aprendizaje; la señalización, que propone hacer uso de elementos para conformar una jerarquía de los contenidos; la segmentación, que consiste en dividir los contenidos en secciones cortas; y el principio de multimedia, que propone combinar imágenes, textos y gráficos en lugar de utilizar únicamente palabras.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Otro autor que menciona el desarrollo de la animación digital es Betancourt (2013), quien propone cuatro ejes sobre los cuales reposan los *Motion Graphics*. Entre ellos, se encuentran la tipografía, los elementos visuales, el sonido y el movimiento. Esta combinación de aspectos ofrece posibilidades para trabajar la estética de los recursos audiovisuales y, a su vez, la presentación de contenidos; aspecto que puede considerarse en la producción de los materiales del Programa de Videocomunicación.

Para contextualizar lo anterior, es importante mencionar que, en ese momento, se había identificado la necesidad de capacitar al personal del área de diseño gráfico de VICOM para adquirir conocimientos técnicos especializados en el campo de la animación digital, con el fin de integrarlos en el diseño y edición de los materiales didácticos. Durante la búsqueda de opciones de capacitación, se presentó la oportunidad de participar en un taller especializado de *Motion Graphics*, con el respaldo de una beca brindada por el Consejo de Becas Institucional de la UNED.

El taller fue impartido en el año 2015 por el Instituto de Comunicación Especializada en México y tuvo una duración de 22 horas curriculares. Este se enfocó en el aprendizaje del *software* Adobe After Effects, así como en la exploración de sus técnicas, herramientas y posibilidades de animación; conocimientos que posteriormente se aplicaron en el desarrollo conceptual y creativo de los materiales didácticos producidos en VICOM.

En relación con esta experiencia formativa, se procedió a la implementación de lo aprendido en dicho taller mediante la animación de recursos gráficos diseñados en el Programa de Videocomunicación. Cabe destacar que, previo a la incorporación de esta herramienta, en los materiales audiovisuales producidos en VICOM, tanto en las transmisiones en vivo como en las grabaciones, predominaban los recursos gráficos estáticos. Tomando en cuenta estas circunstancias, se identificó la posibilidad de diversificar los recursos gráficos para incorporar nuevas formas de presentar los contenidos educativos y respaldar las explicaciones de los materiales audiovisuales.

Dicha implementación funcionó como punto de partida para incorporar nuevas prácticas de diseño en las producciones de VICOM. Se observaron cambios en la manera en que se desarrollaban y diseñaban los materiales didácticos. En particular, se destaca la incorporación de componentes animados, así como nuevas formas de presentar y organizar la información mediante el uso de movimiento como recurso para apoyar visualmente las explicaciones de los temas.

Esta variación amplió las posibilidades de incorporar elementos animados en los materiales utilizados en las producciones audiovisuales del Programa de Videocomunicación y dio paso a un proceso creativo en busca de otras formas de presentar los contenidos. En este contexto, Carpio-Padilla (2022) afirma:

> El video educativo se ha convertido en un instrumento indispensable para apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje […], permite un fácil acceso al conocimiento desde una perspectiva didáctica y comunicativa en la que destaca su disponibilidad inmediata, su fácil acceso y la posibilidad de manipular la reproducción del video para reforzar el aprendizaje, además de convertir conceptos complejos en contenido manejable que facilite la comprensión del estudiante. (p. 120)

La importancia de resaltar esta experiencia formativa radica en la capacidad de incorporar conocimientos a las labores que se llevan a cabo en VICOM, a través de la implementación de un conjunto de métodos y herramientas aplicables a las producciones audiovisuales. A su vez, la experiencia formativa permitió explorar nuevas posibilidades creativas, áreas y procedimientos de trabajo orientados a incorporar otras propuestas gráficas, de acuerdo con las necesidades de cada asignatura.

El objetivo general de esta sistematización es analizar la experiencia profesional relacionada con la aplicación de los conocimientos adquiridos en el taller de *Motion Graphics* en la planificación y elaboración de los materiales didácticos a cargo del Programa de Videocomunicación de la UNED.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

De esta manera, se plantea una serie de objetivos específicos orientados a analizar los aprendizajes adquiridos en el taller de *Motion Graphics*. En primer lugar, se busca exponer los principales aprendizajes técnicos y creativos en la animación digital y su posterior implementación en los recursos didácticos que desarrolla VICOM. Seguidamente, se plantea identificar los cambios en los recursos gráficos, la forma de presentar la información y en los procesos de producción. Finalmente, se desea identificar los retos, las limitaciones que se presentaron y las oportunidades de mejora con la integración de los *Motion Graphics*, con el objetivo de proponer recomendaciones sobre el uso pedagógico de herramientas audiovisuales en el desarrollo de materiales educativos.

En ese sentido, se plantea la siguiente pregunta orientadora para sistematizar la experiencia: ¿Cómo se incorporaron las competencias desarrolladas en el taller de *Motion Graphics* en la elaboración y mediación pedagógica de los materiales didácticos del Programa de Videocomunicación?

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

La experiencia se analiza desde un enfoque descriptivo y retrospectivo, basada en el modelo de la metodología de sistematización de experiencias que propone Jara Holliday (2018), el cual plantea que los aprendizajes no surgen únicamente de describir lo sucedido en la experiencia, sino también de la introspección, el análisis y la interpretación crítica de la práctica.

En este caso, la sistematización de la experiencia se lleva a cabo en torno a la capacitación profesional de la autora mediante el taller de *Motion Graphics* realizado en noviembre de 2015, y la aplicación de los aprendizajes obtenidos en el diseño de los materiales educativos del Programa de Videocomunicación.

De esta forma, el análisis de la experiencia se presenta en tres bloques. El primero corresponde a la reconstrucción de la experiencia vivida, el segundo se centra en la reflexión de los cambios observados en la metodología de trabajo y el tercer bloque aborda las lecciones aprendidas, las cuales se detallan en la síntesis.

Para el análisis del primer bloque de la experiencia, se tomó como base el desarrollo del taller, los contenidos abordados, así como el proyecto final y la experiencia profesional de la autora en la elaboración de materiales audiovisuales utilizados en las producciones de VICOM. A partir de la reconstrucción de lo vivido y las destrezas adquiridas a lo largo de la trayectoria profesional de la autora, se llevó a cabo un análisis autocrítico acerca de las prácticas de producción y las diferencias observadas antes y después del taller.

En la comparación de las prácticas, se observaron aspectos como la integración pedagógica en los materiales, los plazos de entrega y la estructuración visual de los contenidos. Adicionalmente, los desafíos enfrentados y las limitaciones que existieron a lo largo de la capacitación e incluso posterior a ella son analizados con el objetivo de detectar los principales aprendizajes y las posibilidades de avance que se derivan de la experiencia.

Es importante señalar que, dentro del marco de la experiencia, no se aplicaron instrumentos de evaluación a la comunidad estudiantil que permitieran obtener datos sobre resultados cualitativos o cuantitativos para concluir si la integración de *Motion Graphics* en los materiales didácticos tuvo efectos positivos en la comprensión de los contenidos, el período de concentración o el nivel de aprendizaje de cada estudiante. Por esta razón, el análisis de la experiencia profesional se enfoca, principalmente, en las transformaciones de las prácticas de producción audiovisual y en las destrezas derivadas de la experiencia.

Como parte de la reconstrucción de la experiencia, se describe el taller de *Motion Graphics* realizado del 9 al 14 de noviembre del 2015 en el Instituto de Comunicación Especializada, ubicado en Puebla, México. La especialización del centro educativo se concentra en la formación profesional enfocada en las áreas de comunicación, publicidad, animación y diseño gráfico. La capacitación estuvo dirigida en particular a aquellas personas que ejercían en las áreas de diseño gráfico y producción audiovisual, interesadas en aprender a animar digitalmente desde un nivel básico.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

A partir de la necesidad de capacitación identificada en el Programa de Videoconferencia y Audiográfica (VAU), llamado así en aquel momento, es importante describir cómo se elaboraban los materiales didácticos antes de incorporar los *Motion Graphics* en las producciones audiovisuales.

Las transmisiones en vivo se caracterizaban por tener un formato principalmente magistral, en el que las personas docentes elaboraban sus propias presentaciones en PowerPoint, las cuales eran remitidas a VAU mediante una solicitud de servicio. Durante esa etapa, era frecuente recibir presentaciones que contenían textos extensos tomados directamente de las unidades didácticas, es decir, no se sintetizaban las ideas principales o se esquematizaba la información. Asimismo, no se incluían infografías u otros componentes visuales para enriquecer el desarrollo de los temas.

Una vez recibida la solicitud, el equipo de diseño gráfico procedía a adaptar los materiales didácticos en una plantilla institucional elaborada en PowerPoint, lo que incluía la diagramación de textos, la revisión de legibilidad, la aplicación de la paleta cromática y la verificación de la resolución de imágenes. Cuando era necesario, se utilizaba Adobe Photoshop para el retoque de imágenes, mientras que Adobe Illustrator se empleaba para la creación de recursos vectoriales que complementaban la presentación de los contenidos.

Asimismo, para el inicio de las transmisiones en vivo, se diseñaban caretas estáticas con información institucional, con logotipos de la UNED y de las escuelas, nombre y código de la asignatura y nombre de la persona docente. En ese periodo, no se incorporaban recursos gráficos animados en los materiales.

En este contexto, el programa del taller de *Motion Graphics* contó con una modalidad teórico-práctica. Los contenidos iniciales abordaron las generalidades de la postproducción audiovisual, así como una introducción al flujo de trabajo de Adobe After Effects. Asimismo, se estudiaron los diferentes formatos de exportación y se realizaron ejercicios básicos de animación mediante el uso de efectos y ajustes preestablecidos, la animación de textos y el manejo de capas, máscaras y puntos de anclaje.

Estas prácticas permitieron familiarizarse con las herramientas del *software* para modificar, organizar y dar movimiento a los elementos gráficos dentro de una composición audiovisual. Por otra parte, se explicó de manera general el uso de pantalla verde y azul, la integración de objetos tridimensionales en escenarios virtuales y las técnicas de seguimiento de movimiento (*tracking*). Estos últimos contenidos se abordaron únicamente desde la teoría, sin realizar ejercicios prácticos.

De manera complementaria, se utilizaron otros programas informáticos como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop para el diseño de elementos gráficos que posteriormente serían incorporados a Adobe After Effects para aplicar efectos y animaciones. Estos conocimientos permitieron explorar distintas posibilidades técnicas y creativas para la elaboración de recursos animados. Posteriormente, al regresar a Costa Rica, la autora comenzó a aplicar parte de lo aprendido en las producciones audiovisuales de VICOM, principalmente con la incorporación de movimiento de elementos gráficos que anteriormente eran estáticos, como las caretas de entrada, textos y formas utilizados para presentar y organizar los contenidos educativos.

En el taller también se llevaron a cabo una serie de actividades para poner en práctica los conocimientos adquiridos por las personas participantes. Dichas actividades se enfocaron, principalmente, en la resolución de ejercicios cortos, durante los cuales se compartieron ideas, opiniones y experiencias. Finalmente, a modo de cierre de la formación profesional, se asignó un proyecto final a las personas participantes con el objetivo de integrar los conocimientos adquiridos durante el taller.

Conforme avanzó la experiencia, se presentaron algunos retos relacionados con el aprendizaje y manejo de Adobe After Effects. Uno de los principales desafíos fue familiarizarse con el entorno de trabajo del programa, debido a la amplia gama de funciones y herramientas disponibles. Además, la duración del taller representó una limitación para profundizar en los contenidos y en el desarrollo de las destrezas necesarias para su aplicación en el proyecto final.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Durante el desarrollo del proyecto, la autora tuvo dificultades al elaborar una propuesta animada que cumpliera con sus expectativas. Pese a que logró finalizarlo, el resultado no cumplió en su totalidad con lo esperado, debido a la poca experiencia en el uso de las herramientas, así como al tiempo limitado para realizarlo. Esta experiencia permitió reconocer que el manejo de un programa de animación digital tan complejo requiere un proceso gradual de aprendizaje y práctica constante, especialmente cuando una capacitación se desarrolla en un periodo corto.

Como parte del proyecto final del taller, la autora desarrolló una versión animada de las caretas de entrada que se utilizaban como apertura de las transmisiones en vivo de los materiales didácticos producidos en el programa VICOM. Para ello, se mantuvo el diseño original de las caretas estáticas, incluyendo la información institucional, composición, formas, colores y elementos tipográficos. La diferencia fue la incorporación de movimiento y música de fondo.

La evaluación del proyecto se realizó inicialmente por la persona encargada de impartir el taller en México y, después, por el equipo de trabajo del programa VICOM en Costa Rica. Las críticas constructivas y comentarios recibidos resultaron valiosos, ya que permitieron identificar áreas de mejora antes de incorporar la careta animada en los materiales de otras asignaturas. Además, brindaron la oportunidad de abrir un espacio para la introspección propia del proyecto realizado y, en general, de los procesos creativos.

Al regresar a Costa Rica, se realizó una actividad enfocada en la socialización con el equipo de trabajo de VICOM con el objetivo de compartir los principales conocimientos adquiridos durante el taller, presentar las herramientas y técnicas de animación, así como las posibles contribuciones para la presentación visual de los materiales educativos que produce VICOM. En ese encuentro, se mostraron ejemplos visuales que permitieron observar la transformación de caretas estáticas en una versión animada.

Además, contar con la oportunidad de compartir la experiencia con el equipo de trabajo permitió identificar algunos retos, entre ellos, cómo ofrecer a las personas docentes materiales animados sin que se vea afectado el flujo de trabajo ni el cumplimiento de los plazos de entrega establecidos. Esta interrogante surgió porque diseñar recursos con un formato estático es distinto a diseñar aplicando animación, dada la complejidad que implica este proceso.

Por otra parte, la aplicación de los conocimientos adquiridos también se extendió al diseño de materiales infográficos, cuyo público meta era el personal docente y administrativo de la universidad. En estos materiales se recopilan los servicios que ofrece VICOM, así como el proceso de solicitud de producciones audiovisuales y recomendaciones para desenvolverse adecuadamente frente a la cámara. La incorporación de nuevas herramientas de animación ayudó a ampliar las opciones disponibles para ilustrar este tipo de insumos informativos.

La siguiente tabla resume los principales elementos y características identificados en la producción de los materiales de VICOM, así como los cambios observados, tomando como punto de referencia la experiencia de actualización profesional de la autora mediante el taller de *Motion Graphics*.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Tabla 1
Contraste entre la producción de materiales antes y después del taller de Motion Graphics.

Elementos	Antes del taller (VAU)	Después del taller (VICOM)
Recursos gráficos	Predominio de textos e imágenes estáticos.	Animación de diversos elementos como tipografías e íconos.
Herramientas	Uso principalmente de PowerPoint.	Uso de Adobe After Effects, con apoyo de Illustrator y Photoshop.
Presentaciones en vivo	Contenidos copiados directamente de las unidades didácticas.	Esquematización de ideas, implementación de metáforas visuales y recursos animados.
Inicio de transmisiones	Uso de caretas estáticas	Caretas de entrada animadas
Complejidad del diseño	Diseños fijos simples	Diseños animados y mayor complejidad técnica.
Mediación pedagógica	Menor participación en el acompañamiento pedagógico en la organización de los contenidos	Trabajo conjunto en la planificación y organización de los materiales didácticos.

Nota. Elaboración propia a partir de la reconstrucción retrospectiva de la experiencia profesional de la autora en VICOM. Algunos cambios están relacionados con los aprendizajes del taller de ***Motion Graphics*** y otros con la evolución del programa.

Los materiales producidos por el Programa de Videocomunicación experimentaron cambios en su presentación visual con la incorporación gradual de los conocimientos adquiridos en *Motion Graphics*. El uso de la animación permitió diversificar los recursos gráficos, ilustrar conceptos y ofrecer nuevas formas de diseñar los contenidos. Por otra parte, la mediación pedagógica ha contribuido a transformar la manera estructurada y estática de presentar los contenidos mediante el uso de metáforas visuales e infografías animadas utilizadas para reforzar y complementar visualmente la explicación de las temáticas.

Al analizar la tabla 1 y la comparación que se presenta antes y después del taller de *Motion Graphics,* entre distintos aspectos de la producción audiovisual de VICOM, es posible identificar cambios en las prácticas de producción del programa, así como una mayor variedad de opciones de diseño. La incorporación de nuevas herramientas de animación junto a la integración pedagógica en el proceso de planificación y producción de materiales permitió reflexionar sobre la coordinación del flujo de trabajo y los plazos de entrega establecidos.

A partir de esta experiencia formativa, se destaca que los aprendizajes no se limitaron al conocimiento técnico y manejo de herramientas como Adobe After Effects, sino que también contribuyeron al fortalecimiento de habilidades valiosas en aspectos como la composición y estructuración visual de los elementos gráficos, uso de transiciones animadas y la combinación de textos e imágenes para generar un entorno visual llamativo. Estos aprendizajes brindaron a la autora nuevas perspectivas creativas para el diseño de recursos gráficos y su aplicación en los materiales didácticos producidos por VICOM.

La experiencia vivida en el taller permitió reconocer que la incorporación de nuevas técnicas y metodologías exige un período de tiempo y práctica constante para desarrollar las destrezas necesarias. De igual manera, se reflexionó sobre la importancia de considerar el nuevo nivel de complejidad que implica incorporar estos aprendizajes en los procesos de producción.

Por otra parte, es fundamental que, dentro del programa VICOM, la creación de materiales didácticos con apoyo de los *Motion Graphics* no se limite únicamente a aplicar las herramientas, sino que también considere la estructura, el orden y la percepción visual. En este sentido, tal como lo argumentan Ambrose y Aono-Billson (2011), para transmitir correctamente el mensaje sin que se desvíe de su significado original, es importante articular los elementos visuales de manera que se unifiquen con la parte didáctica. Desde este punto de vista, se identifica que la animación debe ser un elemento complementario al propósito pedagógico y no solamente un recurso decorativo con atractivo visual.

REVISTA INNOVACIONES EDUCATIVAS
Correo: innoveducativas@uned.ac.cr

Artículo protegido por licencia Creative Commons

SÍNTESIS Y REFLEXIONES FINALES

La participación en el taller de *Motion Graphics,* impartido por el Instituto de Comunicación Especializada, representó una valiosa experiencia de aprendizaje en el ámbito profesional y en el crecimiento personal de la autora. La capacitación permitió reconocer la importancia de estar en constante formación y actualización, así como valorar la influencia que tienen las destrezas adquiridas y su aporte a la línea de trabajo de VICOM y las necesidades que presentaba la producción audiovisual del programa.

El principal reto del taller consistió inicialmente en familiarizarse con el entorno de trabajo del *software* After Effects, debido a la complejidad de su interfaz y la variedad de herramientas que ofrece. El dominio de herramientas profesionales especializadas exige tiempo, práctica constante y adaptación a su manejo. Asimismo, esta experiencia permitió reflexionar sobre la evolución observada en las producciones audiovisuales de VICOM, en especial la transformación de presentaciones y materiales mayoritariamente estáticos en diseños y producciones que integran elementos animados, combinando el atractivo visual con el enfoque pedagógico del material.

Implementar los *Motion Graphics* en materiales audiovisuales puede enriquecer la presentación de los contenidos didácticos, aportando dinamismo y fluidez para respaldar las explicaciones de la persona docente. No obstante, en el proceso de elaboración, se debe considerar el total de información que se desea transmitir, así como la duración prevista para cada material. De esta manera, se busca crear una armonía visual, apoyando las ideas mediante elementos gráficos sin que se sobrecargue el material. Respecto a la presentación de los contenidos audiovisuales de forma breve y concisa, Rojas Ramírez (2022) señala:

> En cuanto a la duración de los programas, los integrantes de los grupos focales reiteraron su deseo de tener información concisa debido a la saturación de información. Están interesados en ver videos o programas cortos y con información puntual que ellos necesiten o les entretenga. (p. 82)

En la educación a distancia, captar la atención de la comunidad estudiantil durante la exposición de la información puede representar un desafío. Es ante estas circunstancias que implementar diversos elementos gráficos distribuidos estratégicamente puede contribuir a mantener el interés de las personas estudiantes y apoyar la explicación de los temas mediante una organización visual de la información. Por un lado, Ambrose y Aono-Billson (2011) abordan cómo transmitir adecuadamente un mensaje, mencionando que variables como el espacio, el balance entre elementos y las jerarquías visuales son importantes a la hora de estructurar un mensaje claro y conciso.

Por otro lado, Hernández Castro (1998) profundiza en optimizar los estímulos, sin saturar visual o auditivamente a la persona que recibe el mensaje, con el fin de captar su atención mediante los elementos gráficos. Al respecto, el autor señala que: "la lectura inconsciente de un mensaje estético debe ser tan veloz como sea posible, o lo que es lo mismo su asociación con un programa preestablecido en la biblioteca interior debe ser eficiente" (p. 128).

En relación con lo anterior, también es necesario considerar las condiciones de producción de las instituciones públicas y universitarias, ya que el desarrollo de animaciones demanda tiempo y recursos institucionales. Por este motivo, la incorporación de elementos gráficos en los materiales didácticos producidos por VICOM debe estar justificada y alineada con los objetivos educativos de la institución. Con esta perspectiva, se reconoce la necesidad de sostener un equilibrio entre el atractivo visual y el propósito pedagógico de los materiales que se presentan.

En este sentido, a partir de la sistematización de la experiencia, se reconoce la importancia de considerar los *Motion Graphics* desde la etapa inicial de la planificación creativa, tomando en cuenta la duración de los videos y las características de los contenidos. Lo anterior se debe a que no todos los contenidos requieren animaciones complejas. Por esta razón, es fundamental identificar los elementos visuales que contribuyan a la presentación y explicación de los contenidos.

REVISTA INNOVACIONES EDUCATIVAS
Correo: innoveducativas@uned.ac.cr

Artículo protegido por licencia Creative Commons

En la práctica profesional desarrollada después del taller, los conceptos de los autores mencionados anteriormente se tomaron como referencia en el diseño y la elaboración de los materiales didácticos audiovisuales de VICOM. A partir de estos criterios, se busca presentar la información de una forma atractiva, organizada, fluida y reconocible, sin que los recursos animados opaquen o recarguen el contenido principal.

Por otra parte, a partir de la experiencia de formación, se plantean algunas recomendaciones para la elaboración de los materiales educativos. En primer lugar, debe existir un equilibrio entre lo visualmente llamativo y lo pedagógicamente funcional, sin favorecer uno sobre el otro. Aunado a esto, es importante que los elementos gráficos funcionen como complemento de los contenidos educativos y no como un elemento llamativo que aparte el foco de atención de estos.

De esta manera, se busca evitar el uso excesivo, sobre estimulante o meramente decorativo de estos recursos, que podría desviar la atención de los contenidos. Asimismo, se procura evitar la inversión innecesaria de tiempo de trabajo y recursos institucionales en materiales que no contribuyan al propósito educativo.

En este sentido, la incorporación de recursos gráficos animados debe considerar previamente el proceso de mediación pedagógica desarrollado por las personas productoras de VICOM, en coordinación con las personas docentes, solicitantes del servicio. Durante este proceso, se revisan los contenidos y se proponen diferentes formas de organizar y presentar la información mediante recursos audiovisuales, infografías, palabras clave, esquemas u otros. Una vez que la persona docente apruebe las propuestas, el equipo de diseño gráfico elabora los materiales y, posteriormente, incorpora animaciones que apoyen la presentación de los contenidos.

La implementación de la herramienta Adobe After Effects presentó algunos desafíos en el desarrollo de nuevos materiales. Uno de ellos fue adaptar las técnicas aprendidas durante el taller a los tiempos establecidos para la producción de recursos didácticos en el Programa de Videocomunicación. Para enfrentar este reto, fue necesario revisar la organización del trabajo y considerar los tiempos adicionales que requiere la incorporación de recursos animados en las producciones de VICOM.

Entre los principales aportes identificados a partir de la experiencia, se encuentra la variedad de opciones que ofrecen los *Motion Graphics* para presentar la información mediante el uso de animaciones y efectos visuales. Estos recursos permiten explorar diferentes formas de organizar y presentar los contenidos, de acuerdo con cada producción audiovisual.

En este sentido, Hernández Castro (1998) aborda el concepto de coherencia formal, el cual permite reflexionar sobre la relación existente entre los recursos gráficos y las ideas que se desean transmitir, en este caso, información educativa. Adicionalmente, el autor se refiere a los problemas que implicarían una desconexión entre lo que se informa y el medio por el que se transmite. En el contexto de los *Motion Graphics* en el aprendizaje a distancia, se debe considerar que: "cualquier problema interno de ambigüedad, generaría problemas posteriores de asociación y por lo tanto su fracaso estético" (p. 123).

La aplicación de estos conceptos dentro del entorno del programa VICOM se relaciona con el uso de las distintas herramientas, como el *software* especializado Adobe After Effects, que permiten trabajar con mayor detalle los elementos que se deseen presentar. El conjunto de destrezas adquiridas en el marco del taller se insertó a modo de alternativa para la elaboración de recursos animados según las exigencias de cada material didáctico.

Finalmente, como una oportunidad para mejorar los procesos de producción de materiales educativos, resulta importante destacar que la implementación de técnicas creativas y de interacción en el ámbito institucional requiere de una detallada planificación, cooperación y mediación pedagógica. Asimismo, es necesario establecer metas claras durante la gestión y producción de los materiales didácticos, especialmente en relación con los objetivos de la enseñanza a distancia. De esta manera, se busca establecer una relación directa entre los contenidos didácticos y la función que se busca suplir con los elementos gráficos que se vayan a incorporar al material.

Una lección esencial obtenida a lo largo de la experiencia vivida fue identificar que la implementación de los *Motion Graphics* no se reduce exclusivamente al manejo técnico de los programas; también tiene correlación con

Artículo protegido por licencia Creative Commons

los propósitos pedagógicos de los materiales. De igual manera, se destaca la necesidad de evaluar con distintos instrumentos la percepción de las personas usuarias acerca de los materiales confeccionados con el objetivo de recibir retroalimentación y propiciar mejoras a las producciones.

Debido a la carencia de cualquier tipo de instrumento de evaluación sistematizada, no fue posible determinar la existencia de efectos de los *Motion Graphics* sobre la obtención y retención de contenidos por parte de la comunidad estudiantil. Dado que esto representa una limitación para valorar los posibles efectos en el aprendizaje, es recomendable que a futuro se desarrollen investigaciones con enfoques cualitativos y cuantitativos con herramientas de evaluación que arrojen resultados descriptivos sobre los aportes de integrar elementos gráficos en los materiales didácticos de VICOM.

En cuanto a la formación profesional, es importante fomentar el aprendizaje continuo, no solo en el manejo de las herramientas de diseño gráfico, sino también en la exploración creativa y en la búsqueda de formas innovadoras de exponer los mensajes y la información a través de recursos animados. Recibir capacitaciones y actualizaciones profesionales puede contribuir al desarrollo de destrezas técnicas, así como el razonamiento creativo para presentar propuestas audiovisuales novedosas en la producción de los materiales.

De los aprendizajes y experiencias adquiridas durante y después del desarrollo del taller, se desprenden recomendaciones que pueden resultar útiles para diversas unidades de producción audiovisual y universidades de educación a distancia que muestren curiosidad ante programas como lo es VICOM. Las recomendaciones incluyen:

1. Involucrarse y cooperar: el trabajo en equipo es esencial para un programa como VICOM. Llevar un proceso de planificación donde se trabaje directamente y en cooperación con el equipo de diseño, la producción audiovisual y las personas docentes que solicitan los materiales para favorecer la planificación y elaboración de los materiales didácticos.
2. Filtro y selección: decidir antes de desarrollar los materiales puede evitar el diseño innecesario de elementos gráficos y contribuir con el ahorro en tiempo y recursos. La importancia radica en filtrar los contenidos que ameritan una representación gráfica, como contenidos abstractos o temas que resultan difíciles de representar mediante elementos estáticos, de este modo, se atienden las necesidades de los materiales y no solo se guían por lo visualmente atractivo.
3. Investigaciones a futuro: se destaca realizar investigaciones con enfoques cualitativos y cuantitativos que permitan analizar si la aplicación de *Motion Graphics* en los materiales elaborados influye en la comprensión de los contenidos. Adicionalmente, es relevante tomar en cuenta la accesibilidad a los materiales y las condiciones de la población estudiantil, al ser los materiales que produce VICOM en su mayoría digitales.

En conclusión, la sistematización de la experiencia vivida en VICOM permitió identificar que la integración de programas de animación digital, como Adobe After Effects, no consiste únicamente en su manejo técnico, sino también en comprender cómo y cuándo aplicar sus funciones. En el contexto de la enseñanza a distancia, los *Motion Graphics* deben adaptarse a las necesidades de cada asignatura y los objetivos pedagógicos establecidos.

REFERENCIAS

Alonso Valdivieso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. *Con A de Animación,* (6), 104–116. https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799

Ambrose, G. y Aono-Billson, N. (2011). *Enfoque y lenguaje*. Parramón Ediciones.

Betancourt, M. (2013). *The history of motion graphics: From avant-garde to industry in the United States*. Wildside Press.

Artículo protegido por licencia Creative Commons

Carpio-Padilla, P. I. (2022). Motion graphics, un recurso audiovisual en el modelo del flipped classroom. *Tsantsa: Revista de Investigaciones Artísticas, 13,* 117–131. https://doi.org/10.18537/tria.13.01.09

Hernández Castro, F. (1998). *Estética artificial: Por qué algo es bello, cómo se crea la belleza*. Mithoz Ediciones.

Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles.* Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE).

Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Morocho Santos, A. S. (2023). *Motion graphics como herramienta para potenciar la comunicación de un producto y/o servicio* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10884

Rojas Ramírez, C. A. (2022). *Propuesta para la actualización de la oferta de los productos audiovisuales en el Programa de Videocomunicación UNED, considerando las necesidades y preferencias de los consumidores* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal a Distancia]. Catálogo en línea UNED. https://bit.ly/4rD1Fgw

Salas-Campos, I., y Chaves-Ledezma, M. A. (2026). Educación abierta, a distancia y digital: conceptos, diferencias y perspectivas. *Revista Espiga, 25(51), 1-28.* https://doi.org/10.22458/re.v25i51.6323

Shaw, A. (2016). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*. Focal Press.

Artículo protegido por licencia Creative Commons