

## **ANEXO V**

### **CRITERIOS DE SELECCIÓN DE AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA PARA C.E.I.P.**

**Junio 2007**

#### **SELECCIÓN DE AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA**

A la hora de elaborar una selección básica de este tipo de recursos para la biblioteca escolar hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los usuarios preferentes a quienes se destina: alumnado, fundamentalmente, profesorado y personal del centro.
- La proporción de la selección multimedia dentro de la colección de la biblioteca (el porcentaje de la colección multimedia es de un 7%, repartida a su vez en películas y documentales, música, programas educativos y recreativos y obras de información).
- Los documentos en soporte electrónico son un recurso básico en la biblioteca ya que desarrollan una serie de habilidades:
  - Inician al niño o la niña en destrezas para el manejo de nuevas tecnologías
  - Fomentan la sociabilidad
  - Estimulan la creatividad
- La disponibilidad de títulos, muy ligada a las condiciones de mercado impuestas por los distribuidores de cine comercial, con títulos que se descatalogan con rapidez y tiradas limitadas.

#### **1. PELÍCULAS**

##### **CRITERIOS DE SELECCIÓN**

Los principales criterios que se han tenido en cuenta a la hora de seleccionar la colección básica han pretendido:

- Conjuguar la función educativa y recreativa y el papel activo del profesorado. No se pretende crear una colección como si se tratara de un videoclub de carácter comercial.
- Incluir películas de animación adaptadas a las franjas de edades de los centros de educación primaria, desde productos pensados para niños en la etapa de educación infantil (desde

los 3 años) hasta las últimas etapas de la educación primaria (10-12 años).

- Películas que respondan a criterios de calidad en cuanto a presentación de imágenes, desarrollo y contenido de la historia.
- Películas basadas en obras literarias
- Seleccionar productos educativos que desarrollen aspectos de psicomotricidad, aprendizaje y adquisición de conocimientos

## **2. MÚSICA**

### **CRITERIOS DE SELECCIÓN**

Los principales criterios que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar el listado básico son:

- Elección de productos musicales que reflejen el universo infantil (canciones de juegos, canciones tradicionales infantiles)
- Adaptaciones musicales pensadas para niños: adaptaciones de obras de música clásica y de otros géneros musicales (pop, jazz, etc)
- Músicas tradicionales infantiles de las distintas culturas y partes del mundo.
- Colecciones de cuentos acompañados de piezas musicales (el mejor ejemplo de ello es la Colección Mota de Polvo)

### **3. DOCUMENTOS DE CARÁCTER INFORMATIVO, JUEGOS EDUCATIVOS Y RECREATIVOS.**

Este tipo de obras se presentan en DVD, CD-ROM, DVD-ROM. Las obras informativas y de conocimiento, además del soporte papel, tienen cada vez un mayor protagonismo en el ámbito multimedia y suponen un apoyo y un complemento importante en la tarea pedagógica realizada en el centro escolar, y gozan de gran aceptación, ya que son materiales muy atractivos para ellos porque están cercanos a sus intereses y actividades de ocio.

La selección de este tipo de recursos es compleja debido a la gran variedad de materiales existentes, la diversidad de soportes, las características formales y técnicas y la celeridad con que se van transformando.

Los recursos electrónicos que se pueden integrar son:

- Programas educativos para las diferentes áreas curriculares para alumnos y profesores

- Cursos de formación en alfabetización, talleres de lectura, diseño, enseñanza idiomas
- Juegos de carácter educativo y recreativo
- Recursos web

## CRITERIOS DE SELECCIÓN

### 1. Criterios técnicos

- a. Los requisitos del sistema no han de estar obsoletos (ej. Windows 3.1 o 95), dado que algunas aplicaciones diseñadas para estos Sistemas Operativos no corren en los actuales.
- b. Tampoco deben ser unos requisitos demasiado exigentes (especialmente en lo relativo a tarjetas gráficas y de vídeo) que imposibiliten el uso a la gran mayoría de los usuarios.
- c. Fiabilidad del fabricante, tanto en los de software lúdico como educativo.

### 2. Criterios básicos de contenido

- a. Veracidad y actualidad del contenido
- b. Calidad de la información: exactitud, precisión, objetividad
- c. Contenido acorde con la edad y desarrollo psicológico y de aprendizaje de los alumnos.
- d. Los contenidos han de desarrollarse sobre un hilo conductor temático de interés para el usuario (ej. Matemáticas con el Real Madrid)
- e. Adaptación a los contenidos curriculares de las edades a las que va destinado.
- f. En el contenido del programa ha de primar lo lúdico
- g. Desarrollo ágil y asequible para el niño
- h. Se buscarán productos que conjuguen el entretenimiento con el desarrollo de habilidades creativas y/o intelectuales.
- i. En lo relativo a juegos recreativos:
  - Se incluyen juegos de estrategia, simuladores, deportivos, de roll. Aunque contengan escenas de acción se han de evitar aquellos que presenten contenidos marcadamente violentos, mensajes racistas, etc

- Consulta previa a la clasificación PEGI sobre los contenidos
- j. Enlaces a webs. Actualidad y profundidad de los enlaces relacionados.

### 3. Presentación de contenidos

- a. Facilidad de uso: interactividad, manejo dinámico, riqueza de gráficos e imágenes integrando de manera complementaria la información textual, visual (fija o móvil) y sonora.
- b. La imagen debe aportar información por si misma y no ser un mero apoyo al texto escrito u oral. Debe ser clara, significativa y motivadora
- c. Los contenidos deben desarrollarse a pantalla completa, evitándose las barras de desplazamiento.
- d. Los documentos multimedia incluidos dentro de algunas aplicaciones deben ser ilustrativos del contenido y no excesivamente largos.

### 4. Criterios de uso

- a. La manejabilidad de la aplicación debe ser lo más sencilla posible
- b. Es recomendable que no requiera el uso de elementos adicionales (joystics, volantes, etc) al alcance de pocos usuarios.
- c. Los botones auxiliares han de estar claramente representados a través de sus iconos y con explicaciones emergentes.

## **CRITERIOS DE SELECCIÓN DE AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA PARA I.E.S**

**Junio 2007**

### **1. PELÍCULAS**

A la hora de elaborar una selección básica de películas para la biblioteca escolar hay que plantearse como punto de partida varios elementos que condicionarán la misma:

- Los usuarios preferentes a quienes se destina: alumnado, fundamentalmente, profesorado y personal del centro.
- La proporción de la selección multimedia dentro de la colección de la biblioteca (partiendo de una colección inicial de 1300 títulos, el porcentaje de la colección multimedia es de un 15%, repartida a su vez en películas y documentales, música, programas educativos y recreativos y obras de información). Este hecho, unido a la amplia producción cinematográfica, limita en gran medida la muestra de títulos a incorporar.
- La disponibilidad de títulos, muy ligada a las condiciones de mercado impuestas por los distribuidores de cine comercial, con títulos que se descatolagan con rapidez y tiradas limitadas.

### **CRITERIOS DE SELECCIÓN**

Los principales criterios que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar el colección básica son:

1. Conjuguar la función educativa y recreativa a la vez que conjuguar también el papel activo del profesorado ya que muchas películas requieren un trabajo de apoyo complementario, información y debate. No se pretende crear una colección como si se tratara de un videoclub de carácter comercial.
2. Presentar una relación desde los primeros años del cine comercial hasta las producciones cinematográficas del momento actual, el
3. objetivo es dar una visión histórica de carácter global para conocer una parcela fundamental de la cultura del siglo XX y XXI como es el cine.
4. Incluir en la medida de lo posible las películas que de forma más unánime por la crítica especializada se consideran obras

- maestras del cine o películas de referencia por diversas circunstancias.
5. Priorizar las películas basadas en obras literarias y hechos de carácter histórico, así como películas que hagan referencia a temas de relevancia social (fenómeno de la inmigración, la globalización, etc) o con contenidos científicos. También se incluirán aquellas obras de cine documental que se consideren de interés para la biblioteca escolar.
  6. Dar prioridad a las películas de los últimos treinta años en detrimento de las de los 30, 40 y 50 y de géneros y etapas del cine menos accesibles como el neorrealismo italiano, la nouvelle vague francesa, cine político de los años 60 y 70, etc), que además tienen una estética de más difícil comprensión para los jóvenes actuales.
  7. Realizar (por cuestiones numéricas y de espacio) una selección restrictiva de la producción cinematográfica de grandes directores o actores (Chaplin, Orson Welles, Hitchcock, John Ford, Buñuel, etc) aunque se intenta que al menos de todos los grandes directores de la historia del cine se cuente con algún título seleccionado.
  8. Incluir muestras relevantes del cine europeo como cierto contrapunto cultural al predominio americano
  9. Priorizar el cine español de los últimos 20 años.
  10. Incluir películas de temáticas e interés para el público joven (aventuras, ciencia ficción, thriller...)
  11. Incluir una muestra, aunque sea muy reducida, de cinematografías poco extendidas en España (cine sudamericano, asiático, etc).

## 2. MÚSICA

Los factores que hay que tener en cuenta a la hora de plantear la selección musical para una biblioteca escolar son diversos:

- La amplia variedad de géneros musicales (música clásica, ópera, jazz, blues, rock, pop, country, música folclórica, popular, World music, bandas sonoras, etc) abarca miles de autores y decenas de miles de obras, lo que supondría disponer como mínimo de mil compactos, lo que no es posible a la hora de realizar una selección básica para una biblioteca escolar. Por este motivo se plantea en un primer momento dejar al margen la selección de obras de música clásica (posteriormente se elaborará un listado básico y representativo de estas obras para incorporar a la colección básica).
- Los usuarios preferentes a quienes se destina: alumnado fundamentalmente, profesorado y personal del centro.
- La disponibilidad de títulos, muy ligada al mercado impuesto por los distribuidores de música, con títulos que se descatalogan con rapidez y tiradas limitadas.

### CRITERIOS DE SELECCIÓN

Los principales criterios que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar el listado básico son:

1. Elaborar una muestra mínimamente representativa de la música popular, en especial de la música pop y rock desde los años 50 hasta el momento actual
2. Seleccionar las obras agrupándolas por estilos correspondientes a las distintas épocas (desde los primeros discos de rock de los años 60), optando por hacer grandes agrupaciones estilísticas priorizando los aspectos comunes: pertenencia generacional, cultura musical, ámbito geográfico, por encima de diferencias estilísticas ya que algunos artistas se mantienen en un estilo muy determinado a lo largo de su vida artística y son más fáciles de encasillar, mientras que otros a lo largo de su trayectoria artística conjugan diversos estilos, lo que dificulta su exacta ubicación.
3. Primar la selección de discos recopilatorios de cada artista, en el caso de que existan en el mercado, o bien aquellas obras que se consideren las mejores o más representativas en calidad y por su significado de su trayectoria musical.

4. Ofrecer una panorámica general de estilos, épocas y culturas musicales en el ámbito de la música española y latinoamericana.
5. Ofrecer grabaciones de calidad, intentar rehuir de las recopilaciones “en vivo” que suelen ser de baja calidad, salvo que se trate de conciertos muy significativos por los participantes, motivo, lugar, etc.
6. Tener en cuenta los gustos y accesibilidad de los alumnos de los centros escolares. Teniendo en cuenta este aspecto existirá una mayor presencia de los músicos de las dos últimas décadas

### **3. DOCUMENTOS DE CARÁCTER INFORMATIVO, JUEGOS EDUCATIVOS Y RECREATIVOS.**

Este tipo de obras se presenta en DVD, CD-ROM, DVD-ROM. Las obras informativas y de conocimiento, además del soporte papel, tienen cada vez un mayor protagonismo en el ámbito multimedia y suponen un apoyo y un complemento importante en la tarea pedagógica realizada en el centro escolar. Gozan de gran aceptación por parte del alumnado, ya que son materiales muy atractivos para ellos porque están cercanos a sus intereses y actividades de ocio.

La selección de este tipo de recursos es compleja debido a la gran variedad de materiales existentes, la diversidad de soportes, las características formales y técnicas y la celeridad con que se van transformando.

Los recursos electrónicos que se pueden integrar son:

- Programas informáticos de carácter funcional a nivel usuario (procesadores de textos, hojas de cálculo, bases de datos, etc)
- Programas educativos para las diferentes áreas curriculares para alumnos y profesores
- Cursos de formación en alfabetización, talleres de lectura, diseño, enseñanza idiomas
- Juegos de carácter educativo y recreativo
- Recursos web

### **CRITERIOS DE SELECCIÓN**



## 1. Criterios técnicos

- a. Los requisitos del sistema no han de estar obsoletos (ej. Windows 3.1 o 95), dado que algunas aplicaciones diseñadas para estos Sistemas Operativos no corren en los actuales.
- b. Tampoco deben ser unos requisitos demasiado exigentes (especialmente en lo relativo a tarjetas gráficas y de vídeo) que imposibiliten el uso a la gran mayoría de los usuarios.
- c. Fiabilidad del fabricante, tanto en los de software lúdico como educativo.

## 2. Criterios básicos de contenido

- a. Veracidad y actualidad del contenido
- b. Calidad de la información: exactitud, precisión, objetividad
- c. Contenido acorde con la edad y desarrollo psicológico y de aprendizaje de los alumnos.
- d. Adaptación a los contenidos curriculares de las edades a las que va destinado.
- e. Se buscarán productos que conjuguen el entretenimiento con el desarrollo de habilidades creativas y/o intelectuales.
- f. En lo relativo a juegos recreativos:
  - i. Se incluyen juegos de estrategia, simuladores, deportivos, de roll. Aunque contengan escenas de acción se han de evitar aquellos que presenten contenidos marcadamente violentos, mensajes racistas, etc
  - ii. Consulta previa a la clasificación PEGI sobre los contenidos
- g. Enlaces a webs. Actualidad y profundidad de los enlaces relacionados.

## 3. Presentación de contenidos

- a. Facilidad de uso: interactividad, manejo dinámico, riqueza de gráficos e imágenes integrando de manera

complementaria la información textual, visual (fija o móvil) y sonora.

- b. La imagen debe aportar información por sí misma y no ser un mero apoyo al texto escrito u oral. Debe ser clara, significativa y motivadora
- c. Los contenidos deben desarrollarse a pantalla completa, evitándose las barras de desplazamiento.
- d. Los documentos multimedia incluidos dentro de algunas aplicaciones deben ser ilustrativos del contenido y no excesivamente largos.

#### 4. Criterios de uso

- a. La manejabilidad de la aplicación debe ser lo más sencilla posible
- b. Es recomendable que no requiera el uso de elementos adicionales (joystics, volantes, etc) al alcance de pocos usuarios.
- c. Los botones auxiliares han de estar claramente representados a través de sus iconos y con explicaciones emergentes.

Noviembre 2007

**TABLA DE EVALUACIÓN DE OBRAS INFORMATIVAS Y DE REFERENCIA**

<b>Indicador</b>	<b>Comentarios</b>
<b>A. Contenido</b>	
Actualización	
Veracidad	
Precisión y exactitud	
Objetividad	
Cobertura	
Grado de originalidad	
Interés	
Información complementaria (glosarios, documentos o textos, actividades o juegos, direcciones útiles)	
Área curricular	
Cantidad de información	
Calidad de la redacción	
Adecuación al entorno cultural y a la edad	
Tipo de tratamiento de los contenidos	
Revisión editorial	
<b>B. Acceso y consulta</b>	
Sumario	
Índice de términos	
Recuadros y resúmenes	
Itinerarios de lectura	
<b>C. Autoría</b>	
Identificación de la autoría	
Autoridad (prestigio del autor – persona/institución), editorial, colección	
Traducción	
<b>D. Presentación</b>	
Encuadernación	
Formato	
Maquetación (clara, confusa)	
Tipografía (alternancia de tamaños según la información, pies de fotos)	
Legibilidad	

Imágenes (Tipo de ilustración: fotografías, dibujos, mapas, gráficos. Calidad de la reproducción)	
Cubierta (atractiva, informativa, clara o confusa)	
<b>E. Otros</b>	
Coste	

## CRITERIOS DE SELECCIÓN DE RECURSOS ELECTRÓNICOS

PARÁMETROS	INDICADORES
<b>AUTORÍA</b>	Autoría del recurso bien determinada
	Solvencia de la Institución
	Posibilidad de contactar con el autor o institución
	Posibilidad de enviar mensajes al autor o institución
<b>CONTENIDO</b>	Existencia de información valiosa
	Volumen de información suficiente
	Información contrastada y rigurosa
	Información actualizada
<b>NAVEGACIÓN RECUPERACIÓN</b>	Y Recorrer la estructura de la web sin perderse
	Orientaciones de contexto
	Jerarquización de los contenidos
	Sistema de búsqueda
	Mapa de navegación o sumario
	Sumarios locales o secciones
	Índices temáticos, cronológicos, geográficos u onomásticos
	Necesidad de desplazarse para ver la totalidad del sumario
	Opciones de navegación claras
	Navegación con un número limitado de clics
<b>ERGONOMÍA</b>	Buena relación figura-fondo
	Tipografía adecuada
	Márgenes a ambos lados del texto y entre párrafos
	Imágenes que completan la información textual o la entorpecen
	Visualización agradable
<b>LUMINOSIDAD</b>	Enlaces externos
	Enlaces evaluados y seleccionados
	Enlaces actualizados
	Valor añadido en los enlaces

<b>VISIBILIDAD</b>	Título del web en la barra del navegador
	Contenido del recurso en los primeros párrafos
	Enlaces desde otras páginas