

ARTES

EL AULA
EN ESCENA

INTERCOLEGIALES
Culturales

AUDIO - VISUALES AR

ARTES

EL REGLAMENTO
EDICIÓN 2026

ARTES
AUDIOVISUALES

AUDIO - VISUALES AR

ARTES

AUDIO - VISUALES A



MANUAL DE CAPACITACIÓN DISCIPLINA AUDIOVISUAL

INTERCOLEGIALES CULTURALES 2026

Índice

- Presentación institucional
- El audiovisual en la educación actual
- El valor pedagógico del lenguaje audiovisual
- Narrar historias: el corazón del audiovisual
- Conceptos básicos del lenguaje audiovisual
- Tipos de plano
- Encuadre y composición visual
- Posición de cámara
- Construcción del universo visual
- Narrativa audiovisual
- El guión audiovisual
- Rubros de participación audiovisual
- Proceso de producción audiovisual
- Iluminación
- Sonido
- Recursos accesibles para escuelas
- Estrategias pedagógicas para el aula
- Propuestas de actividades audiovisuales
- El audiovisual en el nivel inicial
- Conclusión
- Glosario básico
- Bibliografía

Presentación institucional

En el marco del **Año de la Educación 2026**, la provincia de San Luis conmemora el Bicentenario de la fundación de la primera escuela impulsada por Domingo Faustino Sarmiento, figura central en la construcción del sistema educativo argentino. Este acontecimiento no se limita a una efeméride histórica, sino que propone una reflexión profunda sobre el rol de la escuela en la actualidad y su proyección hacia el futuro.

Los **Intercolegiales Culturales** se constituyen como una política pública que entiende la cultura no como un complemento, sino como un eje estructural de la educación. Desde esta perspectiva, el aula deja de ser un espacio únicamente de transmisión de contenidos para convertirse en un territorio de creación, expresión y construcción colectiva de sentido.

El lema **“El aula en escena”** sintetiza esta transformación. La escuela se vuelve escenario: un lugar donde se ensayan ideas, se exploran identidades, se expresan emociones y se construyen relatos que dialogan con la realidad social y cultural de la provincia.

El lenguaje audiovisual, en este contexto, adquiere un valor estratégico. No solo permite registrar lo que ocurre, sino también interpretarlo, resignificarlo y compartirlo. Se convierte en una herramienta pedagógica que potencia la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

El audiovisual en la educación actual

La educación contemporánea se desarrolla en un contexto profundamente atravesado por la cultura visual. Las tecnologías digitales han transformado las formas de acceso a la información, los modos de comunicación y las prácticas culturales de las nuevas generaciones.

Los estudiantes no solo consumen contenido audiovisual de manera constante, sino que también lo producen: graban videos, editan, comparten y construyen narrativas propias en diferentes plataformas. Este escenario plantea un desafío ineludible para la escuela: incorporar el lenguaje audiovisual no como una moda, sino como una herramienta pedagógica significativa.

Integrar el audiovisual en el aula implica enseñar a mirar, a interpretar y a producir. Significa formar estudiantes capaces de analizar críticamente los mensajes que reciben, de identificar intencionalidades y de construir discursos propios con responsabilidad.

Como señalaba **Paulo Freire**:

"La educación no es un acto de depositar información, sino de crear las condiciones para la producción del conocimiento."

El audiovisual permite justamente eso: crear condiciones para que el conocimiento se construya de manera activa, participativa y situada.

El valor pedagógico del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual combina múltiples dimensiones: lo visual, lo sonoro, lo narrativo y lo emocional. Esta complejidad lo convierte en una herramienta pedagógica especialmente potente.

Desde el punto de vista cognitivo, facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante representaciones concretas.

Desde lo emocional, genera empatía, identificación y compromiso.

Desde lo social, promueve el trabajo en equipo y la construcción colectiva.

Además, el audiovisual permite trabajar la interdisciplinariedad. Un proyecto audiovisual puede integrar contenidos de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Tecnológica, entre otras áreas. Esto favorece una mirada integral del conocimiento.

Como planteaba **Lev Vygotsky**, el aprendizaje se produce en interacción con otros. El audiovisual, al requerir colaboración, potencia esta dimensión social del aprendizaje.

Narrar historias: el corazón del audiovisual

Toda producción audiovisual es, en esencia, un acto de narración. Contar una historia implica seleccionar hechos, organizarlos y darles sentido.

En el contexto educativo, narrar no es solo contar algo que ocurrió, sino construir una mirada sobre la realidad. Implica interpretar, reflexionar y comunicar.

El aula está llena de historias: experiencias cotidianas, problemáticas sociales, aprendizajes significativos. El desafío es transformarlas en relatos que puedan ser compartidos.

Como afirmaba **Gabriel García Márquez**:

"Contar es un acto de resistencia contra el olvido."

El audiovisual permite registrar esas historias y darles visibilidad.

Conceptos básicos del lenguaje audiovisual

Comprender el lenguaje audiovisual implica reconocer sus elementos constitutivos y cómo estos se articulan para construir sentido.

Entre los conceptos fundamentales se encuentran el plano, el encuadre, la composición, el movimiento de cámara, la iluminación, el sonido y el montaje. Cada uno de estos elementos no actúa de manera aislada, sino en relación con los demás.

Por ejemplo, un mismo plano puede transmitir sensaciones diferentes según la iluminación o el sonido que lo acompañe. De la misma manera, el montaje puede modificar completamente el significado de una secuencia.

En el ámbito educativo, el objetivo no es formar especialistas técnicos, sino brindar herramientas básicas que permitan a los estudiantes expresarse de manera consciente y creativa.

Tipos de plano

El plano constituye la unidad mínima de sentido en el lenguaje audiovisual. No se trata únicamente de una cuestión técnica vinculada a la distancia entre la cámara y el sujeto, sino de una decisión narrativa que influye directamente en la forma en que el espectador percibe la escena.



El plano general permite situar la acción en un contexto amplio. Muestra el espacio en su totalidad o en gran parte, y es especialmente útil para presentar escenarios, ubicar a los personajes en relación con su entorno y establecer el clima de una escena.

En el ámbito educativo, este tipo de plano resulta muy valioso para registrar actividades grupales, representaciones escénicas o situaciones donde el espacio cumple un rol significativo.



El plano medio, por su parte, ofrece un equilibrio entre el personaje y el entorno. Permite observar acciones, gestos y movimientos sin perder completamente la referencia espacial.

Es uno de los planos más utilizados en producciones escolares porque facilita la comprensión de lo que sucede y mantiene una cercanía adecuada con el sujeto.



El primer plano se centra en el rostro o en una parte específica del cuerpo. Su principal función es transmitir emociones. A través de este plano, el espectador puede percibir detalles mínimos como una mirada, una expresión o un gesto sutil.

En términos pedagógicos, trabajar con primeros planos permite explorar la expresión corporal y emocional de los estudiantes.



El plano detalle lleva esta lógica aún más lejos, enfocándose en elementos muy específicos: una mano escribiendo, un objeto significativo, un fragmento de una escena. Este tipo de plano permite destacar información, generar énfasis y dirigir la atención del espectador hacia aspectos que podrían pasar desapercibidos.

Además de estos planos básicos, es importante mencionar las variaciones intermedias, como el plano americano (que encuadra al personaje desde las rodillas hacia arriba) y los planos extremos, que pueden ampliar o reducir aún más el campo visual. Cada elección responde a una intención narrativa y estética.

Trabajar los tipos de plano en el aula implica mucho más que aprender definiciones. Supone desarrollar una mirada crítica sobre las imágenes, comprender cómo se construye el sentido y experimentar con distintas formas de representación. A través de ejercicios prácticos, los estudiantes pueden descubrir cómo cambia la percepción de una misma escena según el tipo de plano utilizado.

Encuadre y composición visual

El encuadre es la forma en que se organiza el contenido dentro de los límites de la imagen. Es una decisión fundamental, ya que determina qué se muestra y qué se excluye, y por lo tanto influye directamente en la interpretación del espectador.

La composición visual, por su parte, se refiere a la manera en que los elementos se distribuyen dentro del encuadre. Incluye aspectos como el equilibrio, la proporción, la dirección de las líneas, el uso del espacio y la relación entre figura y fondo.



Uno de los principios más conocidos es **la regla de los tercios**, que propone dividir la imagen en nueve partes iguales mediante dos líneas horizontales y dos verticales. Ubicar los elementos principales en las intersecciones de estas líneas suele generar composiciones más dinámicas y equilibradas. Sin embargo, esta regla no debe entenderse como una obligación, sino como una guía que puede ser utilizada o desafiada según la intención expresiva.

El uso del espacio vacío también cumple un rol importante. Un encuadre con mucho espacio libre puede transmitir sensaciones de soledad, aislamiento o espera, mientras que un encuadre cargado de elementos puede generar tensión o dinamismo.

En el aula, trabajar el encuadre y la composición implica enseñar a observar con atención, a tomar decisiones y a comprender que cada elección visual comunica algo. A través de la experimentación, los estudiantes pueden descubrir cómo pequeños cambios en la organización de la imagen producen grandes diferencias en el significado.

Posición de cámara

La posición de la cámara no es una cuestión neutra.

Desde dónde se filma influye en la forma en que se percibe al sujeto y en la relación que se establece con el espectador.



El plano a la altura de los ojos es el más natural. Genera una sensación de igualdad y cercanía, ya que reproduce la forma habitual en que las personas se miran entre sí.

Es ampliamente utilizado en contextos educativos por su claridad y simplicidad.



El plano en picado, en cambio, se realiza desde una posición elevada, mirando hacia abajo. Este tipo de plano puede hacer que el sujeto parezca más pequeño, vulnerable o subordinado.

Su uso en el aula puede ser interesante para explorar cómo se construyen relaciones de poder a través de la imagen.



El contrapicado, filmado desde abajo hacia arriba, produce el efecto contrario: el sujeto se percibe más grande, dominante o importante. Este recurso puede utilizarse para destacar a un personaje o generar una sensación de autoridad.



También existen posiciones más complejas, como **la cámara cenital** (completamente desde arriba) o la **cámara en ángulo inclinado**, que introduce una sensación de inestabilidad o tensión.

Explorar estas posibilidades en el ámbito educativo permite que los estudiantes comprendan que la cámara no solo registra la realidad, sino que la interpreta. Cada punto de vista implica una forma de mirar y de construir sentido.

Construcción del universo visual

Toda producción audiovisual construye un universo propio, incluso cuando trabaja con elementos de la realidad cotidiana. Este universo visual no surge de manera espontánea, sino que es el resultado de una serie de decisiones conscientes relacionadas con la estética, los objetos, los colores, los espacios y los personajes.



El universo visual define el “clima” de la producción. No es lo mismo un video con colores cálidos, iluminación suave y elementos naturales que uno con tonos fríos, luces duras y espacios vacíos. Cada elección construye una atmósfera distinta y genera diferentes sensaciones en el espectador.

En el contexto escolar, la construcción del universo visual no requiere grandes recursos, sino **una mirada atenta y creativa**. Un aula puede transformarse completamente con algunos cambios simples: mover muebles, incorporar telas, elegir determinados objetos o trabajar con colores específicos. Lo importante es que exista coherencia entre los elementos.

El vestuario también forma parte de este universo. La ropa que utilizan los personajes comunica información sobre quiénes son, cómo se sienten o en qué contexto se encuentran. Lo mismo ocurre con los objetos: un cuaderno, una mochila, una silla o un pizarrón pueden adquirir significado dentro de la escena.

Trabajar el universo visual en el aula implica desarrollar la capacidad de observar, seleccionar y combinar elementos con una intención. Permite que los estudiantes comprendan que cada detalle comunica y que la estética no es un adorno, sino una parte fundamental del relato.

Narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es la forma en que se organizan los hechos para construir una historia. No se trata solo de contar algo, sino de decidir cómo contarlo: en qué orden, desde qué punto de vista, con qué ritmo y con qué énfasis.

Toda narrativa implica una estructura. Tradicionalmente, se organiza en tres momentos: **inicio, desarrollo y cierre**. El inicio presenta la situación y a los personajes. El desarrollo introduce un conflicto o problema que genera interés. El cierre propone una resolución, que puede ser clara o abierta.

Sin embargo, la narrativa audiovisual permite múltiples formas de organización. Se pueden contar historias de manera lineal (siguiendo un orden cronológico) o no lineal (con saltos en el tiempo, recuerdos o anticipaciones). También se puede jugar con diferentes puntos de vista, mostrando una misma situación desde distintas miradas.

El ritmo es otro elemento clave. No todas las escenas deben durar lo mismo. Algunas requieren más tiempo para desarrollarse, mientras que otras pueden ser breves y dinámicas. El ritmo influye en la atención del espectador y en la intensidad de la experiencia.

En el aula, trabajar la narrativa audiovisual permite que los estudiantes desarrollen habilidades de organización, secuenciación y expresión. Aprenden a estructurar ideas, a jerarquizar información y a construir relatos con sentido.

El guión audiovisual

El guión es la herramienta que permite organizar la historia antes de llevarla a la práctica. Es un espacio de planificación donde se definen las acciones, los diálogos, los personajes y las situaciones.

Lejos de ser un elemento rígido, el guión es una guía flexible que orienta el trabajo. En el ámbito educativo, puede adoptar diferentes formas según la complejidad del proyecto: desde una lista de escenas hasta un desarrollo más detallado con indicaciones técnicas.

Un guión básico puede incluir:

- Descripción de la escena
- Personajes que intervienen
- Acciones principales
- Diálogos (si los hay)
- Observaciones sobre el tipo de plano o sonido

Por ejemplo:

Escena 1 – Aula – Día

Un grupo de estudiantes conversa mientras prepara una actividad.

Plano general que muestra el aula.

Se escucha murmullo de fondo.

Trabajar el guión en el aula permite anticipar dificultades, organizar el tiempo y distribuir roles. Además, favorece la reflexión previa, evitando improvisaciones desordenadas.

Rubros de participación audiovisual

Los rubros de participación audiovisual dentro de los Intercolegiales Culturales no deben entenderse únicamente como categorías técnicas o formatos de competencia, sino como **puertas de entrada diversas al lenguaje audiovisual**, que habilitan múltiples formas de expresión, aprendizaje y construcción de sentido dentro del ámbito educativo.

Cada rubro propone un modo distinto de abordar la realidad, de organizar el relato y de vincular a los estudiantes con los contenidos. Por este motivo, es fundamental que los docentes comprendan no solo “qué es cada rubro”, sino **qué tipo de experiencia pedagógica habilita**, qué habilidades desarrolla y cómo puede integrarse al aula de manera significativa.

Relato audiovisual

El relato audiovisual constituye uno de los formatos más accesibles y, al mismo tiempo, más ricos desde el punto de vista narrativo. Se centra en la construcción de una historia, que puede ser ficticia o basada en hechos reales, pero que siempre implica una mirada, una intención y una forma de organización del relato. En este sentido, puede estructurarse a partir de un inicio, un desarrollo, un conflicto y un desenlace, permitiendo comprender cómo se construyen las narrativas audiovisuales.

A su vez, este rubro resulta especialmente significativo en la actualidad, ya que dialoga con prácticas culturales cotidianas de los estudiantes, quienes consumen y producen relatos breves en entornos digitales. Estas formas contemporáneas de narración, muchas veces vinculadas a plataformas de uso masivo, pueden ser recuperadas en el aula como punto de partida para trabajar la construcción de historias, el punto de vista narrativo y la organización del discurso audiovisual, favoreciendo un aprendizaje situado y significativo.

Desde lo pedagógico, este rubro permite trabajar:

- La estructura narrativa (inicio, desarrollo, cierre)
- La construcción de personajes
- La expresión de emociones
- La resolución de conflictos
- La creatividad y la imaginación

Un relato audiovisual puede surgir de una experiencia cotidiana del aula, de una problemática social, de un contenido curricular o incluso de una situación imaginada por los estudiantes. Lo importante no es la complejidad de la historia, sino la **claridad en lo que se quiere contar y cómo se decide contarlo**.

En el aula, este rubro permite trabajar de manera articulada con lengua, literatura y ciencias sociales, favoreciendo la expresión oral y escrita, así como la construcción de discursos propios.

Animación audiovisual

La animación audiovisual propone un desafío distinto: crear movimiento a partir de elementos que, en la realidad, son estáticos. Este proceso puede realizarse mediante dibujos, recortes, objetos o incluso con el propio cuerpo.

Desde el punto de vista pedagógico, la animación desarrolla:

- La paciencia y la planificación
- La comprensión del tiempo y la secuencia
- La creatividad visual
- La experimentación con materiales

Técnicas como el stop motion permiten a los estudiantes comprender que el movimiento en el audiovisual es una construcción, una ilusión generada por la sucesión de imágenes.

Además, la animación ofrece una ventaja importante en el contexto escolar: **permite crear mundos sin necesidad de grandes recursos**. Con materiales simples como papel, plastilina o elementos reciclados, es posible desarrollar producciones de gran valor expresivo.

Videoclip

El videoclip se caracteriza por la relación entre imagen y música. A diferencia del relato audiovisual clásico, no necesariamente sigue una estructura narrativa lineal, sino que puede construirse a partir de sensaciones, ritmos, asociaciones visuales y climas.

Este rubro es especialmente cercano a los intereses de los estudiantes, ya que forma parte de su consumo cultural cotidiano. Trabajarlo en el aula permite resignificar ese consumo, transformándolo en producción consciente.

Desde lo pedagógico, el videoclip permite trabajar:

- El ritmo
- La relación entre sonido e imagen
- La expresión corporal
- La construcción estética

Además, habilita la integración con áreas como música, educación física y expresión corporal, generando propuestas interdisciplinarias.

Documental

El documental se vincula directamente con la realidad. Su objetivo no es inventar una historia, sino **observar, registrar e interpretar el mundo que nos rodea**.

Trabajar el documental en el aula implica desarrollar habilidades de investigación, observación y análisis. Los estudiantes deben seleccionar un tema, buscar información, realizar entrevistas, registrar imágenes y construir un relato que dé cuenta de esa realidad.

Desde lo pedagógico, el documental permite:

- Desarrollar pensamiento crítico
- Abordar problemáticas sociales
- Fortalecer la capacidad de análisis
- Promover la participación activa en la comunidad

El documental convierte a los estudiantes en protagonistas de su entorno, dándoles la posibilidad de contar sus propias historias y visibilizar realidades cercanas.

Producción artística integral

Este rubro propone una integración de lenguajes: audiovisual, teatro, danza, música, artes visuales. No se trata de sumar disciplinas de manera aislada, sino de construir una propuesta donde todos estos lenguajes dialoguen y se potencien.

Desde lo pedagógico, la producción artística integral:

- Favorece el trabajo interdisciplinario
- Potencia la creatividad colectiva
- Integra distintas formas de expresión
- Promueve la participación de todos los estudiantes

Este rubro es especialmente valioso en el marco del lema “**El aula en escena**”, ya que convierte a la escuela en un espacio de creación artística total, donde el audiovisual no es un fin en sí mismo, sino parte de una experiencia más amplia.

Criterios generales para todos los rubros

Más allá de las particularidades de cada rubro, existen criterios comunes que atraviesan todas las producciones audiovisuales en el contexto educativo:

- **Claridad en la intención:** saber qué se quiere comunicar
- **Coherencia narrativa y estética**
- **Participación activa de los estudiantes**
- **Proceso por sobre resultado**
- **Creatividad en el uso de recursos disponibles**

El objetivo no es alcanzar estándares profesionales, sino generar experiencias de aprendizaje significativas.

Proceso de producción audiovisual

El proceso de producción audiovisual es una secuencia organizada de acciones que permite llevar una idea desde su concepción hasta su materialización final. Comprender este proceso es fundamental en el ámbito educativo, ya que no solo ordena el trabajo, sino que también promueve el desarrollo de habilidades de planificación, colaboración y pensamiento crítico.

La preproducción es la etapa donde todo comienza. Aquí se define la idea central, se elaboran los guiones, se seleccionan los espacios, se organizan los materiales y se asignan roles. Es una instancia de pensamiento, análisis y toma de decisiones.

En el aula, esta etapa puede incluir debates, lluvias de ideas y actividades de planificación colectiva.

La producción es el momento de la acción. Se realiza la grabación, se ponen en juego los recursos técnicos y se ejecuta lo planificado. Esta etapa requiere coordinación, comunicación y capacidad de adaptación, ya que pueden surgir imprevistos.

La postproducción implica revisar, seleccionar y editar el material. Es el momento donde la historia toma su forma definitiva. Se ajusta el ritmo, se incorporan sonidos y se construye el sentido final.

Trabajar estas etapas en el aula permite que los estudiantes comprendan el valor del proceso, más allá del resultado.

Iluminación

La iluminación es uno de los elementos más importantes del lenguaje audiovisual, ya que influye directamente en la calidad de la imagen y en la construcción del sentido. No se trata únicamente de “ver bien”, sino de “ver de determinada manera”.



La luz permite destacar elementos, generar climas, dirigir la atención del espectador y construir atmósferas. Una iluminación suave puede transmitir calma o intimidad, mientras que una iluminación dura puede generar tensión o dramatismo.

En el contexto escolar, es fundamental aprender a trabajar con la luz disponible. La luz natural es un recurso valioso: ubicar a los sujetos cerca de ventanas, evitar el contraluz directo y aprovechar las horas del día puede mejorar significativamente la calidad de la imagen.

También es importante considerar la dirección de la luz. Una luz frontal ilumina de manera uniforme, mientras que una luz lateral genera sombras que aportan volumen. La luz desde atrás puede crear siluetas y efectos expresivos.

Trabajar la iluminación en el aula implica observar, experimentar y comprender cómo la luz transforma la imagen.

Sonido

El sonido es un componente fundamental del audiovisual, muchas veces subestimado. Una imagen puede ser técnicamente correcta, pero si el sonido es deficiente, la calidad de la producción se ve seriamente afectada.

El sonido incluye diálogos, música, efectos y ambiente. Cada uno cumple una función específica en la construcción del sentido.

Los diálogos deben ser claros y comprensibles. La música puede reforzar emociones o generar contrastes. Los sonidos ambientales aportan realismo y contexto.

En el aula, es importante cuidar aspectos básicos: evitar ruidos externos, acercar el micrófono al sujeto, elegir espacios adecuados para grabar.

Trabajar el sonido implica desarrollar la escucha. Aprender a oír con atención es tan importante como aprender a mirar.

Estrategias pedagógicas para el aula

Incorporar el audiovisual en el aula requiere estrategias que permitan integrarlo de manera significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Una de las estrategias más efectivas es el aprendizaje basado en proyectos. Proponer a los estudiantes la realización de una producción audiovisual les permite aplicar conocimientos, trabajar en equipo y desarrollar habilidades diversas.

Otra estrategia es el análisis de producciones audiovisuales. Ver y debatir videos permite desarrollar el pensamiento crítico y comprender cómo se construyen los mensajes.

También es importante fomentar la experimentación. No se trata de lograr resultados perfectos, sino de aprender haciendo.

Propuestas de actividades audiovisuales

Las actividades audiovisuales en el aula deben pensarse como experiencias de aprendizaje que integren contenidos curriculares con procesos creativos. No se trata simplemente de “hacer un video”, sino de diseñar propuestas que tengan sentido pedagógico, objetivos claros y un desarrollo acorde al nivel de los estudiantes.

Una primera propuesta posible es la **realización de entrevistas**. Esta actividad permite trabajar la formulación de preguntas, la escucha activa y la organización del discurso. Los estudiantes pueden entrevistar a compañeros, docentes o miembros de la comunidad, abordando temas relacionados con los contenidos trabajados en clase.

Otra actividad significativa es la **creación de relatos breves**, donde los estudiantes construyen una historia a partir de una consigna. Esta propuesta permite trabajar la narrativa, la planificación (guión) y la puesta en escena.

El **registro de actividades escolares** también constituye una experiencia valiosa. Documentar un proyecto, una salida educativa o un evento institucional permite reflexionar sobre lo vivido y construir memoria colectiva.

La **producción de videos temáticos** vinculados a contenidos curriculares es otra estrategia potente. Por ejemplo, explicar un proceso histórico, representar un fenómeno científico o abordar una problemática social.

La **experimentación con animación** (como stop motion) permite explorar el lenguaje audiovisual desde lo lúdico, desarrollando la creatividad y la comprensión del movimiento.

Es importante que las actividades sean progresivas, comenzando con propuestas simples y avanzando hacia producciones más complejas. También es fundamental generar espacios de reflexión posterior, donde los estudiantes puedan analizar lo realizado y compartir sus aprendizajes.

El audiovisual en el nivel inicial

En el nivel inicial, el abordaje del audiovisual debe centrarse en la exploración, el juego y la expresión. No se trata de enseñar conceptos técnicos, sino de **acercar a los niños a nuevas formas de comunicación y creatividad**.

Las actividades pueden incluir:

- Observación de imágenes y videos
- Registro de sonidos del entorno

- Creación de pequeñas escenas
- Juegos con la cámara

El docente cumple un rol fundamental como mediador, guiando la experiencia y generando un entorno de confianza donde los niños puedan expresarse libremente.

El audiovisual en este nivel favorece el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la expresión corporal. Además, permite trabajar la atención, la memoria y la percepción.

Es importante que las propuestas sean breves, dinámicas y adaptadas a las características del grupo. El objetivo no es el resultado final, sino el proceso de exploración y descubrimiento.

Conclusión

El lenguaje audiovisual se presenta hoy como una herramienta fundamental para la educación, no solo por su presencia en la vida cotidiana de los estudiantes, sino por su enorme potencial pedagógico.

Incorporarlo en el aula implica reconocer que aprender no es únicamente adquirir información, sino también **expresarse, crear, compartir y construir sentido**.

Los Intercolegiales Culturales, en el marco del **Año de la Educación** y bajo el lema “**El aula en escena**”, proponen justamente eso: transformar la escuela en un espacio donde la cultura se viva, se experimente y se produzca.

El audiovisual permite que las voces de los estudiantes se escuchen, que sus miradas se visibilicen y que sus experiencias se conviertan en relatos.

Como sostenía **Paulo Freire**, la educación es un acto de creación y de libertad.

El audiovisual, en este sentido, no es solo una herramienta, sino una oportunidad para construir una educación más participativa, más significativa y más humana.

Glosario básico

El siguiente glosario reúne conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual. No está pensado como un listado técnico complejo, sino como una herramienta de consulta clara que permita a los docentes comprender y aplicar estos términos en el aula.

Audiovisual

Lenguaje que combina imagen y sonido para comunicar ideas, emociones o información. En el contexto educativo, el audiovisual no solo se consume, sino que también se produce como forma de expresión y aprendizaje.

Plano

Unidad básica del lenguaje audiovisual. Es todo lo que se registra desde que la cámara comienza a grabar hasta que se detiene. Los distintos tipos de plano (general, medio, primer plano, detalle) determinan qué se muestra y con qué nivel de cercanía.

Encuadre

Selección de lo que se incluye dentro de la imagen. Implica decidir qué se ve y qué queda fuera. El encuadre influye directamente en el significado de la escena y en la atención del espectador.

Composición visual

Organización de los elementos dentro del encuadre. Incluye el uso del espacio, el equilibrio, la ubicación de los sujetos y la relación entre figura y fondo. Una buena composición facilita la lectura de la imagen.

Ángulo de cámara

Posición desde la cual se realiza la toma. Puede ser a la altura de los ojos, en picado (desde arriba) o contrapicado (desde abajo). Cada ángulo transmite una sensación distinta.

Movimiento de cámara

Desplazamiento de la cámara durante la grabación. Puede ser un paneo (movimiento horizontal), tilt (vertical) o travelling (desplazamiento físico). Aporta dinamismo y puede acompañar la acción.

Iluminación

Uso de la luz para hacer visible la escena y generar determinados climas o efectos. Puede ser natural o artificial. La dirección, intensidad y calidad de la luz influyen en la imagen final.

Sonido

Conjunto de elementos sonoros de una producción: diálogos, música, efectos y sonido ambiente. Es fundamental para la comprensión y la construcción emocional del relato.

Guión

Documento que organiza la historia antes de ser filmada. Incluye escenas, acciones, diálogos y, en algunos casos, indicaciones técnicas. Es una guía para el proceso de producción.

Narrativa audiovisual

Forma en que se cuenta una historia a través de imágenes y sonidos. Incluye la estructura, el ritmo, el punto de vista y la organización de los acontecimientos.

Escena

Unidad narrativa que se desarrolla en un mismo espacio y tiempo. Está compuesta por uno o varios planos y forma parte de la estructura del relato.

Secuencia

Conjunto de escenas relacionadas que desarrollan una parte de la historia. Permite organizar el relato en bloques narrativos más amplios.

Montaje / Edición

Proceso de selección y organización del material grabado. A través del montaje se construye el sentido final del audiovisual, se define el ritmo y se articulan las imágenes con el sonido.

Preproducción

Etapa de planificación del proyecto audiovisual. Incluye la idea, el guión, la organización de recursos, la elección de locaciones y la distribución de roles.

Producción

Etapa de grabación. Es el momento en el que se registran las imágenes y los sonidos según lo planificado.

Postproducción

Etapa final donde se edita el material, se incorporan sonidos, música y efectos, y se construye la versión definitiva del audiovisual.

Storyboard (Guión gráfico)

Representación visual del guión mediante dibujos o esquemas. Permite anticipar cómo se verán las escenas antes de filmarlas.

Plano secuencia

Toma continua sin cortes durante un período prolongado. Permite mostrar una acción completa en tiempo real.

Ritmo audiovisual

Velocidad y dinámica con la que se desarrolla una producción. Está determinado por la duración de los planos, el montaje y el sonido.

Clima o atmósfera

Sensación general que transmite una escena o producción. Se construye a partir de la combinación de imagen, sonido, iluminación y ritmo.

Bibliografía

La siguiente bibliografía reúne autores y referentes fundamentales del campo educativo y audiovisual. Su inclusión no solo aporta sustento teórico, sino que también invita a profundizar en los conceptos trabajados.

Educación y pedagogía

- Paulo Freire – *Pedagogía del oprimido*
Obra clave que plantea una educación basada en el diálogo, la participación y la construcción colectiva del conocimiento.
- Lev Vygotsky – *Pensamiento y lenguaje*
Desarrolla la importancia de la interacción social en el aprendizaje y la construcción del

conocimiento.

- Jerome Bruner – *La educación, puerta de la cultura*
Propone la narrativa como una forma fundamental de organizar la experiencia y el aprendizaje.
 - Domingo Faustino Sarmiento – *Educación Popular*
Base del pensamiento educativo argentino, destacando la educación como motor de desarrollo social.
-

Lenguaje audiovisual y cine

- David Bordwell – *El arte cinematográfico*
Referencia fundamental para comprender la narrativa y el lenguaje del cine.
 - Sergei Eisenstein – *La forma del cine*
Introduce el concepto de montaje como generador de sentido en el audiovisual.
 - Michel Chion – *La audiovisión*
Analiza la relación entre imagen y sonido en el lenguaje audiovisual.
 - André Bazin – *¿Qué es el cine?*
Reflexiona sobre la representación de la realidad en el cine.
-

Audiovisual y educación

- Henry Jenkins – *Cultura de la convergencia*
Aborda la participación activa de los usuarios en la cultura digital.
- Jesús Martín-Barbero – *De los medios a las mediaciones*
Analiza la relación entre cultura, comunicación y sociedad en América Latina.