

Colección  
**Hacer para  
aprender**

Propuestas para trabajar en todas  
las áreas y espacios curriculares

Nivel  
Secundario

# La producción audiovisual ¿Y si filmamos...?

## Guía para la realización de un corto



Serie PROFUNDIZACIÓN · **NES**



**Buenos Aires Ciudad**

**Vamos Buenos Aires**



## **JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

## **MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

## **SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Diego Javier Meiriño

### **DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

### **GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

### **DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Santiago Andrés

### **GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Mercedes Werner

## **SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

## **SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

Jorge Javier Tarulla

## **SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA**

## **Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli



## SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

### DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

#### GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

**EQUIPO CURRICULAR DE GENERALISTAS:** Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**ESPECIALISTAS:** Diana Rascovschi, Gabriela Rubinovich

### DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

#### GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

**ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL:** Julia Campos (coordinación), Ignacio Spina

**COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU):** Mariana Rodríguez

**COLABORACIÓN Y GESTIÓN:** Manuela Luzzani Ovide

**CORRECCIÓN DE ESTILO (GOC):** Vanina Barbeito

**ILUSTRACIONES:** Susana Accorsi

### EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

#### COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

#### PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA:

**EDICIÓN:** María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

**DISEÑO GRÁFICO:** Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

La producción audiovisual ¿y si filmamos? : guía para la realización de un corto. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES. Hacer para aprender)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-673-417-2

1. Producción Audiovisual. 2. Educación Secundaria. 3. Guía del Docente. I. Título CDD 371.1

ISBN: 978-987-673-417-2

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en los materiales de esta serie y la forma en que aparecen presentados los datos que contienen no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de noviembre de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum. Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



## Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos –conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes– definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma –actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17– plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

# La producción audiovisual

## ¿Y si filmamos...?



Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer



# La producción audiovisual ¿Y si filmamos...?



actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

**Diego Javier Meiriño**  
Subsecretario de Planeamiento  
e Innovación Educativa

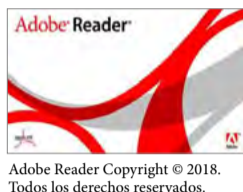
**Gabriela Laura Gürtner**  
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de  
Planeamiento e Innovación Educativa




## ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



### Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

### Índice interactivo

 **Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

### Actividades

Un poco de aquí y de allá...

**Actividad 1**


- a. Reunidos en pequeños grupos, observarán dos de los siguientes videos. El docente les indicará cuál de estos pares les tocará ver: 1-2, 3-5, 4-6 (una vez terminada toda la actividad, podrán, si lo desean, verlos todos).


 Actividad anterior

Actividad siguiente 

### Pie de página

 **Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

 — Ícono que permite imprimir.

 — Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

### Itinerario de actividades

 **Actividad 1**

Un poco de aquí y de allá...


Visualización de diversas producciones escolares en formato audiovisual. Propósitos, potencialidades y recursos necesarios para una realización.

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

 **Actividad anterior** — Botón que lleva a la actividad anterior.

**Actividad siguiente**  — Botón que lleva a la actividad siguiente.

 Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.


### Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un pop-up con el texto:


Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.

 — Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”

 — Indica apartados con orientaciones para la evaluación.



## Índice interactivo



**Introducción**



**Formas de conocimiento, técnicas de estudio y capacidades**



**Itinerario de actividades**



**Orientaciones didácticas y actividades**



**Orientaciones para la evaluación**



**Bibliografía**





## Introducción

Los documentos de esta colección ofrecen apoyo técnico, procedimental y herramientas para enriquecer prácticas de la producción en el contexto escolar. Integran la serie Profundización de la NES, y guían a los estudiantes en la realización de entrevistas, videos, programas radiales, revistas, publicaciones, presentaciones efectivas o *pitch*, entre otros, tales como sacar fotografías, publicar una revista, redactar una gacetilla, filmar un corto o armar presentaciones virtuales.

Estas actividades se asocian a los distintos campos del conocimiento escolar y se utilizan dentro de diversos formatos y encuadres. Los materiales que integran esta colección aspiran a enriquecerlas y a visibilizar los obstáculos frecuentes que se presentan en su proceso, para ayudar así a los estudiantes a mejorar sus producciones. De esta forma, constituyen una oportunidad para reflexionar sobre las habilidades puestas en juego en estas prácticas, así como para incorporar aquellas necesarias para el trabajo en equipo. En esta oportunidad, se abordará en particular la producción y realización de un material audiovisual.

El trabajo en la escuela con productos audiovisuales es hoy una práctica habitual. Lo utiliza tanto el docente de Prácticas del Lenguaje como el de Geografía, el de Biología como el de Matemática. Se proyecta una película, de ficción o documental, o un capítulo de una serie para abordar contenidos de Historia; se mira un noticiero para hablar de formación del ciudadano; se diseña y se produce un video para registrar una feria de ciencias o el torneo en el que participan los estudiantes, o para sistematizar o recuperar una historia oral; se realiza un videominuto para sintetizar lo trabajado en una secuencia. La lista podría ser interminable. Lo interesante es ser conscientes del potencial del trabajo con el lenguaje audiovisual en la escuela, ya sea para plasmar la voz de los estudiantes o para el abordaje de un tema.

Muchas veces, se propone a los estudiantes la realización de productos audiovisuales, mediante la utilización de la variedad de recursos tecnológicos que están a su alrededor. Producir un corto es siempre un ejercicio que permite pensar, hacer y crear; implica tomar decisiones, debatir ideas y puntos de vista; requiere tiempo, organización, trabajo en equipo y recursos para llevar adelante la propuesta. Esta actividad puede resultar muy potente en algunas situaciones, por el desafío y el trabajo en equipo que propone; o muy frustrante, por las dificultades que puede presentar, si se encara un producto demasiado pretencioso o alejado de las condiciones reales de producción en la escuela.

En este documento se presenta una secuencia de actividades para abordar con los estudiantes proyectos relacionados con la realización audiovisual. Para ampliar el alcance de la propuesta, se ofrecen dos alternativas posibles para la producción final. Estas opciones no

# La producción audiovisual

## ¿Y si filmamos...?



son excluyentes, sino que confluyen y se complementan. Una de ellas es la realización de un corto; la otra, la elaboración de un tutorial.

El tutorial tiene como propósito ser una guía organizada y pautada que oriente las acciones necesarias para la realización de un audiovisual. Es decir, en aquellos casos en que se defina terminar la secuencia con la realización de un corto o de un video, se podrá utilizar el tutorial para ese fin. Si no se realizara la producción audiovisual, el tutorial quedará disponible para otra oportunidad o para otros espacios curriculares en que desee utilizarse. Para su confección se propondrá, finalizadas las actividades correspondientes, la elaboración de una presentación colaborativa, realizada en [Presentaciones de Google](#), en la que los estudiantes irán registrando aportes que recuperen las distintas instancias del proceso. Este registro constituirá un insumo para la producción del tutorial que orienta los pasos a seguir para una realización audiovisual. Se irá desarrollando, así, una bitácora del recorrido realizado durante la secuencia.

En este sentido, podrán desarrollarse algunas o todas las actividades propuestas, dependiendo del producto que se decida elaborar. En todos los casos, será útil y necesario conocer y comprender el lenguaje particular que se utiliza en la producción audiovisual y tener en cuenta sus distintas etapas.



## Formas de conocimiento, técnicas de estudio y capacidades

| Formas de conocimiento y técnicas de estudio                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Capacidades                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en prácticas grupales que exigen el alcance de acuerdos y la distribución de roles.</li> <li>Aplicación de criterios y estrategias para buscar, seleccionar y validar información proveniente de diversas fuentes.</li> <li>Reflexión sobre la producción visual (bidimensional, tridimensional, seriada, virtual).</li> <li>Realización de registro y documentación de los procesos y de las estrategias empleadas durante los procesos de análisis y de resolución de problemas.</li> <li>Utilización de herramientas informáticas para el registro, la documentación y la modelización de información y conocimiento.</li> <li>Intercambio entre pares, resolviendo situaciones grupales y desarrollando estrategias para aprender colaborativamente, de manera presencial y, en la medida de las posibilidades, interactuando también a través de entornos virtuales.</li> <li>Realización de informes y producciones en diferentes formatos (incluyendo herramientas multimediales, cuando sea posible), compartiendo e intercambiando entre pares los resultados y las producciones desarrolladas.</li> <li>Análisis de situaciones y de prácticas sociales.</li> <li>Participación en debates e intercambios grupales: exposición de ideas de manera clara y comprensible</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.</li> <li>Comunicación.</li> <li>Análisis y comprensión de la información.</li> <li>Interacción social, trabajo colaborativo.</li> </ul> |

## Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello, y según lo planteado en el “Marco para la Educación Digital” del *Diseño Curricular de la NES*, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal.



Marco para la  
Educación  
Digital

| Competencias digitales involucradas                                                                                                                                                                  | Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Colaboración.</li> <li>Comunicación efectiva.</li> <li>Pensamiento crítico y evaluación.</li> <li>Habilidad para buscar y seleccionar información.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Integración del ciberespacio como un ámbito de socialización y de construcción colaborativa y circulación de saberes, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros.</li> <li>Comunicación con los otros a través de las TIC de forma clara y adecuada a los propósitos comunicativos, el contexto y las características de los interlocutores.</li> <li>Desarrollo y evaluación de proyectos e información, para la resolución de problemas y la toma de decisiones de modo crítico, seleccionando y usando herramientas y recursos digitales apropiados.</li> <li>Búsqueda, selección, evaluación, organización, producción y apropiación de información de modo crítico y creativo para construir conocimiento.</li> </ul> |



## Itinerario de actividades

### Actividad 1

#### Un poco de aquí y de allá...

Visualización de diversas producciones escolares en formato audiovisual. Propósitos, potencialidades y recursos necesarios para una realización.

1

### Actividad 2

#### El lenguaje al servicio del sentido

Planos, escenas, secuencias narrativas. Un acercamiento a las claves del lenguaje audiovisual.

2

### Actividad 3

#### ¡Empecemos por el principio! El guion

¿Cómo se define la trama? Actividades para analizar y realizar un guion.

3

### Actividad 4

#### Una imagen vale más que mil palabras

Actividad de producción de un *storyboard* o guion gráfico a través de fotografías.

4

### Actividad 5

#### Planificar la acción

Preproducción y tareas para el trabajo audiovisual. Chequeo previo a la filmación del corto o a la elaboración del tutorial.

5



## Actividad 6

### Filmación/rodaje. Todo listo para la producción

Realización de la filmación del corto a partir de lo preproducido en las actividades anteriores.

6



## Actividad 7

### La posproducción

Edición y montaje. Actividad de cierre del producto audiovisual.

7



## Orientaciones didácticas y actividades

### Actividad 1. Un poco de aquí y de allá...

El propósito de esta secuencia didáctica es que, al finalizarla, los estudiantes hayan adquirido las herramientas fundamentales para la realización de una producción audiovisual. Para esto, se plantean actividades que permiten aproximarse a cada paso del proceso de producción y, al mismo tiempo, a su experimentación. Tal como se mencionara en la introducción de este material, los estudiantes, guiados por el docente, podrán transitar la elaboración de un tutorial (en formato audiovisual) –a modo de orientación y guía de las tareas imprescindibles para la filmación de un audiovisual–, la realización y filmación de un corto o video, o bien ambas posibilidades.

Esta primera actividad introductoria consistirá en la visualización de diferentes materiales realizados por jóvenes, para analizar y definir sus propósitos comunicativos. También, permitirá un primer acercamiento a los diversos formatos existentes para la producción audiovisual.

Los cortos que se proponen fueron elaborados en diferentes instituciones de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y algunos han participado, obteniendo diversos reconocimientos, del Festival Hacelo Corto, Festival de Cortometrajes realizados por niños y jóvenes .

Otros cortos fueron el resultado de consignas diversas que los docentes trabajaron con los estudiantes. Algunos, también, fueron elaborados por jóvenes fuera del marco escolar. La recopilación que se presenta es una de las selecciones posibles. Fue realizada para mostrar producciones escolares realizadas en diferentes y variadas condiciones y, también, para dar a conocer modelos de producciones audiovisuales que exceden el mero encendido de la cámara y el registro ingenuo de lo sucedido. Cada uno de estos cortos da cuenta de diferentes procesos de trabajo, en los que estudiantes y docentes han encarado proyectos colectivos siguiendo determinados propósitos y objetivos.

#### Para profundizar

Para ampliar la información sobre el trabajo realizado por el programa Medios en la Escuela, pueden consultarse:

- Facebook del [Programa Medios en la Escuela](#).
- Sitio web [Hacelo corto. Festival de Cortometrajes realizado por niños y jóvenes](#).
- Facebook del Festival [Hacelo Corto](#).
- Canal de YouTube del Festival [Hacelo Corto](#).





## Un poco de aquí y de allá...

### Actividad 1

- a. Reunidos en pequeños grupos, observarán dos de los siguientes videos. El docente les indicará cuál de estos pares les tocará ver: 1-2, 3-5, 4-6 (una vez terminada toda la actividad, podrán, si lo desean, verlos todos).
1. [“Hacelo Corto 2016 - Nivel Medio - Chica Almohada”](#), realizado por estudiantes de la Escuela Técnica N° 31, D.E. 4, Maestro Quinquela.
  2. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel Medio - Todavía estamos a tiempo”](#), realizado por jóvenes participantes del espacio Puerta 18.
  3. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel Medio - Batalla contra el olvido”](#), realizado por estudiantes del Comercial N° 22, D.E. 6, Gustavo Martínez Zuviría.
  4. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel primario - Riachuelo”](#), realizado por estudiantes de la Escuela N° 11, D.E. 5, República de Haití.
  5. [“Emigrantes final 2”](#), realizado por alumnos de la Escuela N° 3, D.E. 7, Primera Junta.
  6. [“Los 4 pasos para hacer una película”](#), en Zepfilms.
- b. A partir de la visualización de los cortos asignados, completen entre todos el siguiente cuadro:

|                                                             | Corto 1 | Corto 2 | Corto 3 | Corto 4 | Corto 5 | Corto 6 |
|-------------------------------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Nombre del corto.                                           |         |         |         |         |         |         |
| Utiliza recursos plásticos.                                 |         |         |         |         |         |         |
| Tiene actores.                                              |         |         |         |         |         |         |
| Tiene voz en <i>off</i> .                                   |         |         |         |         |         |         |
| Tiene un conflicto dramático.                               |         |         |         |         |         |         |
| Utiliza gráfica (carteles, recuadros, palabras resaltadas). |         |         |         |         |         |         |
| Presenta instrucciones o pasos.                             |         |         |         |         |         |         |
| Describe hechos reales.                                     |         |         |         |         |         |         |
| Contiene información.                                       |         |         |         |         |         |         |
| Tiene material de archivo.                                  |         |         |         |         |         |         |
| Duración.                                                   |         |         |         |         |         |         |



- d. Escuchen la presentación de cada uno de los grupos. Luego, lean el cuadro completo y, a partir de esta comparación de los cortos, respondan las siguientes preguntas:
1. ¿Cuál creen que fue el propósito de cada corto?
  2. ¿Cuáles fueron los temas abordados en cada uno?
  3. ¿Qué creen que necesitaron saber los chicos autores y realizadores para hacer cada corto? ¿Conocer el tema? ¿Saber filmar? ¿Haber hecho una planificación previa? ¿Actuación?
  4. ¿Cuál fue el que más les gustó? ¿Por qué?
  5. ¿En cuál les hubiera gustado participar de la producción? ¿Por qué?
- e. Intenten clasificar los diferentes cortos observados y armar alguna caracterización del género al que pertenece cada uno (¿hay algún género que no conocen? De ser así, pueden investigar en la biblioteca o en internet al respecto. También, puede servirles como guía observar el corto ["1. Oficios en el audiovisual - Géneros del audiovisual"](#), en Canal IPe). Registren sus respuestas en el siguiente cuadro:

|                    | Nombre del corto |  |  |  |  |  |
|--------------------|------------------|--|--|--|--|--|
| <b>Ficción</b>     |                  |  |  |  |  |  |
| <b>Documental</b>  |                  |  |  |  |  |  |
| <b>Tutorial</b>    |                  |  |  |  |  |  |
| <b>Booktrailer</b> |                  |  |  |  |  |  |
| <b>Campaña</b>     |                  |  |  |  |  |  |
| <b>Animación</b>   |                  |  |  |  |  |  |

- 🕒 Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones para clasificar los diferentes tipos de videos observados (si necesitan ampliar alguna conclusión o chequear los resultados, pueden leer el anexo 1, "Géneros para la producción audiovisual"). Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#). Encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.
- 🔴 Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.



Anexo 1.  
Géneros para  
la producción  
audiovisual





La observación de los diferentes cortos y su posterior análisis comparativo promueven el conocimiento de la variedad de formatos audiovisuales existentes y posibles de ser producidos en la escuela. El docente acompañará la reflexión y la conceptualización de los estudiantes a partir de sus conocimientos previos, aportará algunas características básicas de los diferentes géneros audiovisuales y fomentará la investigación autónoma. En plenario, organizará la clasificación de los diferentes cortos visualizados. Para esto, se sugiere ver el anexo 1, “Géneros para la producción audiovisual”, que también puede ser compartido con los estudiantes.



Anexo 1.  
Géneros para  
la producción  
audiovisual

### Para profundizar

También, puede profundizarse el tema con la observación de los siguientes materiales:

- [“¿Cuál es la diferencia entre ficción y documental?”](#), en SiembraFest.
- [“Tutoriales para la realización audiovisual. El documental paso a paso”](#), en Educ.ar.
- [“Conversaciones. ¿Cómo hacer un cortometraje documental?”](#), en Edelvives Argentina.

## Actividad 2. El lenguaje al servicio del sentido

Antes de embarcarse en la producción audiovisual, es necesario conocer algunos elementos básicos del lenguaje. En esta actividad, los estudiantes se acercarán, por un lado, a su modo de funcionamiento, de la mano de un director de cine reconocido como Martin Scorsese y, por el otro, experimentarán un primer desafío de producción y utilización del lenguaje audiovisual.

### El lenguaje al servicio del sentido

### Actividad 2

#### Primera parte (en grupo)

- ¿Conocen a Martin Scorsese? Investiguen acerca de su trayectoria. Luego, observen este video del “maestro” hablando acerca del lenguaje audiovisual y respondan las preguntas a continuación.
  - [“Martin Scorsese. Educación audiovisual”](#), en concortv.
    - » ¿Para qué creen que sirven los diferentes tipos de lentes y puntos de vista de la cámara?
    - » ¿Por qué Martin Scorsese plantea que la imagen es una herramienta muy poderosa?
    - » ¿De qué manera se puede manipular al espectador con las imágenes?
    - » ¿Cómo ejemplifica Martin Scorsese las diferentes maneras de contar una historia?
- A partir de lo que Scorsese plantea, elaboren un glosario de palabras y/o conceptos centrales sobre el lenguaje audiovisual.



## Segunda parte (individualmente)

En esta actividad, te vas a presentar ante tus compañeros con un video-autorretrato filmado, contando quién sos, qué cosas te gustan, qué elementos te definen. Podés utilizar música e imágenes, pero no hablar. Para esto, seguí los siguientes pasos:

- c. Pensá qué imágenes pondrías. ¿Serían fotografías de las cosas que te gustan, de tu cara, de tu cuerpo? ¿De algunos objetos? ¿De algún detalle tuyo o de objetos? ¿Imágenes de archivo? ¿Bajadas de internet?
- d. Elegí con qué música lo acompañarías.
- e. Utilizá, para armar la presentación, un programa de edición que tenga, por un lado, una línea de tiempo donde incluir las imágenes sucesivamente, y, por otro, otra línea donde puedas poner la música o sonido. Podés utilizar [ffDiaporama](#) o cualquier otro software que conozcas. Podés ver un [tutorial de ffDiaporama](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.
- f. Tené en cuenta que el video no dure más de un minuto.

## Tercera parte

- g. Todos juntos, visualicen las producciones realizadas para conocer cómo se retrata cada compañero. Analicen qué imágenes y planos utilizó y cómo construyó su relato audiovisual cada uno de ustedes.

- 🟡 Para finalizar, trabajando en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones o tips (entre 6 y 10) para armar producciones efectivas (entendibles y accesibles) utilizando el lenguaje audiovisual. Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.)
- 🔴 Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.

En esta actividad, el docente coordinará, primero, un trabajo de acercamiento al lenguaje audiovisual, entendiéndolo como caja básica de herramientas, para luego organizar con los estudiantes un proceso de producción acotado. Para esto, se sugiere recurrir al anexo 2, “Lenguaje audiovisual. Recursos para contar una historia” o, eventualmente, proponer su





lectura a los estudiantes luego de terminada la actividad; se presentan allí los conceptos centrales para considerar en el glosario.

En la tercera parte de la actividad, si se trata de un grupo numeroso, el docente puede elegir trabajar en la puesta en común solo con algunas producciones, a modo de ejemplo, y en pequeños grupos para una primera apreciación.

### Actividad 3. ¡Empecemos por el principio! El guion

La idea de una producción audiovisual puede surgir de una experiencia, de un conjunto de problemáticas, de una historia de vida, de un hecho reciente o de lo que inspire la imaginación. Los temas pueden ser múltiples, variados e infinitos. Cuando se realizan cortos, lo primero que hay que hacer es decidir qué se quiere decir, a quién se dirige la historia y de qué manera se contará.

En esta actividad, los estudiantes conocerán la necesidad de escribir un guion para organizar la trama de aquello que se desea contar y filmar, y para orientar la producción de cualquier discurso audiovisual. Será necesario diferenciar tipos de guiones: literario, técnico, técnico-literario.

A partir de esta actividad se pueden elegir dos caminos posibles para el trabajo con esta secuencia

La elaboración de un tutorial acerca de cómo realizar una producción audiovisual (que será el resultado de la recopilación del registro trabajado al finalizar las actividades y utilizando [Presentaciones de Google](#)).

La realización y filmación de un corto (ficción, documental, publicidad, etcétera).

Será el docente con los estudiantes, y en función de los objetivos propuestos, quien defina qué producción se desarrollará.





## ¡Empecemos por el principio! El guion

## Actividad 3

- Lean atentamente los guiones incluidos en el anexo 3, “Ejemplos de guiones”. Una vez que finalicen la lectura, definan tres puntos en común y tres diferencias entre uno y otro. Luego, en conjunto, escriban en un afiche los ítems que consideran que un guion debe incluir.
- Reunidos en equipos, y habiendo definido qué tipo de producción final se proponen realizar (un corto o un tutorial), avancen en la realización del guion.



Anexo 3.  
Ejemplos de  
guiones

### Pasos para empezar a trabajar

- Primer paso: distingan la idea o el tema que quieren trabajar y contar. Pueden inspirarse en obras literarias, hechos históricos, investigaciones, noticias de actualidad, experimentos o descubrimientos, o pueden tratar alguna problemática actual.
- Segundo paso: investiguen sobre el tema. Busquen en internet, en museos, en entrevistas, en diversas fuentes; por ejemplo, en los canales de Youtube del [Archivo General de la Nación](#), o de [Archivo DiFilm](#). Todo lo que sepan del tema los ayudará para empezar a pensar qué contar y cómo organizar la información.
- Tercer paso: escriban brevemente un punteo de qué cosas son fundamentales y no pueden faltarle al video. Definan también los siguientes componentes:
  - » Una presentación o principio.
  - » Un desarrollo.
  - » Un desenlace o final.
- Cuarto paso: ahora, toca redactar el guion. Vuelvan a pensar a quién irá dirigido el video y de qué manera se puede contar, explicar o tratar el tema. Deberán decidir si tendrá un formato documental o si será una ficción, un tutorial o una animación. Recuerden todo lo trabajado en la actividad 1 y lo leído en el anexo 1, “Géneros para la producción audiovisual”. Para comenzar a redactar el guion pueden ver el video orientativo “[Conectarse Igual: Tutoriales de realización audiovisual. Guión de ficción](#)”, en Educ.ar.



Actividad 1.  
Un poco de aquí  
y de allá...



Anexo 1.  
Géneros para  
la producción  
audiovisual

- Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones acerca de cómo organizar un guion de acuerdo a lo que definieron que van a producir (video o tutorial). Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.)
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.





A lo largo de esta actividad, el docente promoverá la reflexión acerca de la importancia del guion en toda producción audiovisual y coordinará luego, bajo la modalidad de taller, la creación de los diferentes guiones que elaborará cada uno de los grupos. Lo fundamental es orientar el trabajo sin condicionar la creatividad de los estudiantes, pero otorgándoles claves de factibilidad en todo momento para que el desarrollo de cada uno de esos guiones sea posible en el marco de la escuela.

## Para profundizar



Para profundizar el tema, podría proponerse la escritura de un guion a partir de la visualización de un corto. Se sugiere, por ejemplo, buscar en la web el corto *Luminaris*, de Juan Pablo Zaramella. Los estudiantes podrían observarlo, esquematizar un posible guion, discutirlo y analizar las distintas posibilidades para el armado de guiones.

## Actividad 4. Una imagen vale más que mil palabras

El *storyboard* (o guion gráfico) es un guion que se realiza mediante imágenes, en el que se detalla la idea de una secuencia y se la presenta visualmente. Se compone de viñetas, al estilo del cómic, y se utiliza básicamente para volcar cuestiones técnicas y literarias. En este caso, la actividad propone realizar un storyboard contando una situación cotidiana a partir de fotografías tomadas por los estudiantes. Finalmente, se retoma el guion que se ha escrito en la actividad 3 y se realiza un *storyboard* fotográfico del mismo.



Actividad 3.  
¡Empecemos por el principio!  
El guion

## Una imagen vale más que mil palabras

## Actividad 4

### Primera parte

La propuesta es contar una acción a partir de fotografías (no pueden ser más de dieciséis). Para lograrlo, seguí las siguientes instrucciones:

- Pensá y escribí cómo sería la secuencia que cuente tus mañanas, desde que te levantás hasta llegar a la escuela (o hasta comenzar la primera actividad del día). Por ejemplo: ¿Cómo hacés para despertarte? ¿Suena una alarma? ¿Te duchás? ¿Cómo es la canilla del baño? ¿Cómo son los azulejos del baño? Con el vapor, ¿se empañan los espejos? ¿Desayunás? ¿Saludás al perro? ¿Conversás con alguien? ¿Prendés la tele, la radio? ¿Mirás el celular?



Según la secuencia que escribiste, completá cada una de las celdas de la grilla con dieciséis momentos que deberías fotografiar para contar tu despertar y tu mañana:

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

- Imaginá cómo sería cada una de esas fotos. Describí si serían primeros planos, planos de detalles, planos generales u otros, siempre teniendo en cuenta lo que querés contar.
- Tomá las fotografías. Debés tener presente lo que aprendiste sobre el lenguaje audiovisual: planos, dónde poner la cámara, encuadres, qué es lo que se ve dentro de cada uno (podés ver el anexo 2, “Lenguaje audiovisual. Recursos para contar una historia”, para retomar estos temas).
- Pensá cada una de esas fotos y qué cuenta cada imagen.
- Compaginá las fotos en una secuencia. Una vez terminada, compartan en el grupo los trabajos elaborados e intercambien sobre las fotografías que cada uno tomó, los pasos que siguieron para la realización, cómo los efectivizaron, qué características tienen las fotografías y otras cosas más que puedan observar.

### Segunda parte

- Ahora que ya hicieron este ejercicio de contar con imágenes, pueden empezar a pensar el *storyboard* del corto que comenzaron a planificar y a guionar en la actividad 3.

#### Recursos digitales



Pueden usar el programa [XtraNormal](#), que permite hacer storyboards animados. Encontrarán un [tutorial de XtraNormal](#), del Plan Sarmiento, en la plataforma Integrar.



Anexo 2.  
Lenguaje audiovisual.  
Recursos para contar una historia



Actividad 3.  
¡Empecemos por el principio!  
El guion



A lo largo de esta actividad, el docente coordinará la presentación en imágenes de la historia que se pretende filmar o bien editar en formato tutorial. En ambos casos, el guion y el *storyboard* facilitan y anticipan el rodaje o etapa de producción propiamente dicha. Es importante que todos los estudiantes presenten sus producciones frente a los demás y que las devoluciones sean respetuosas de lo realizado, a la vez que motivadoras, para que todos lleguen al momento de filmación con los elementos necesarios.

### Actividad 5. Planificar la acción

En esta actividad se propone un espacio para chequear que todo esté listo para el rodaje del corto. También se organizan los roles y funciones para que todos los estudiantes puedan participar en la producción.

#### Planificar la acción

#### Actividad 5

Una vez que tengan el *storyboard* del guion que idearon en la actividad 3, deben definir los roles que ocupará cada uno de ustedes y organizar todo lo que necesitarán para filmar.

- Miren [“Proyectos audiovisuales. El lenguaje audiovisual para narrar historias en la escuela”](#), presentación de InTec sobre realización de proyectos audiovisuales. Elaboren un listado de las cosas que aún no han realizado.
- Observen el video [“Poné pausa - tutorial para hacer un video - el equipamiento”](#), en el canal del Partido de la Costa, sobre equipamiento técnico. Puede serles de utilidad.
- Distribuyan los roles que cada estudiante ocupará durante la producción, teniendo en cuenta los aspectos que se mencionan a continuación. Registren sus acuerdos por escrito.
  - **Dirección.** La dirección piensa un plan de rodaje; esto es, tener mínimamente un orden de cómo será filmado todo. Es decisión del director, o del equipo de dirección, pensar en dónde se ubicará la cámara, es decir, cuál va a ser el punto de vista. También, ayudado por los equipos de fotografía y de arte, debe definir cómo serán los planos y qué se verá en cada encuadre. Se encarga de chequear cámaras, trípode, claqueta, cables.
  - **Fotografía.** Junto con el equipo de arte, los encargados de fotografía deben pensar la propuesta estética que querrán darle al video. Es importante que tengan en cuenta si en la historia que narran es de día o de noche y, en relación con esto, las condiciones de luz para poder filmar. Este equipo se encarga de chequear luces y cables.
  - **Sonido.** Los encargados de registrar el sonido deben tener especial cuidado en ir chequeando que se escuchen bien las voces y los sonidos de lo que filman. Una vez que terminó el rodaje, lo que no se registró solo puede recuperarse con un doblaje, que lleva mucho tiempo y es más complejo. Se encargan de chequear los micrófonos y grabadores.



Actividad 3.  
¡Empecemos por el principio!  
El guion



- **Arte.** Este equipo debe pensar, junto con la dirección, las locaciones, la ambientación, la utilería, el peinado y el vestuario de los actores.
  - **Producción.** Se ocupa de los permisos, la organización del catering y otras cuestiones de logística.
  - **Actuación.** Este equipo define las posturas y el lenguaje corporal de quienes actuarán o aparecerán en cámara.
- d. Cada equipo planificará, mediante un listado, todo lo que debe organizar, conseguir y negociar para la hora del rodaje. Luego, deberá poner manos a la obra para preparar cada una de las cosas listadas.

- Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva conteniendo los diversos roles que resultan necesarios a la hora de organizar la realización y/o filmación de un video. Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.


En esta actividad el docente ocupa un lugar central, dado que deberá organizar claramente la distribución de tareas para el futuro rodaje o la producción del audiovisual. Deberán articularse los intereses y capacidades de cada estudiante con las necesidades reales de la producción. Por otra parte, se sugiere alertar a los estudiantes sobre la importancia de esta etapa de preproducción para un buen desarrollo de la realización final.

### Actividad 6. Filmación/rodaje. Todo listo para la producción

El rodaje es el momento de la captura de las imágenes y los sonidos que van a constituir el video, se trata de la historia contada en imágenes. Llegado este punto, se deben tener los guiones en la mano, el *storyboard*, la cámara y todos los elementos recopilados en las instancias previas, es decir en la preproducción.



Si la opción elegida en la actividad 3 fue la realización del tutorial, deberán revisar todas las diapositivas elaboradas a modo de síntesis o apuntes en las actividades anteriores, releer el guion y comprobar que esté bien resuelta la producción. Luego, revisen que las diapositivas describan y orienten todo el proceso previo a la realización de cualquier tipo de corto. De no ser así, pueden agregar las diapositivas necesarias para explicarlo.

  
Actividad 3.  
¡Empecemos por el principio!  
El guion

Si la opción es hacer un corto (cualquiera sea el género), es hora de filmar la historia, la entrevista para el documental, el informe para el registro de la muestra o la alternativa que hayan decidido.

## Filmación/rodaje. Todo listo para la producción

### Actividad 6


Si la opción es hacer un corto (cualquiera sea el género) es hora de filmar la historia, la entrevista para el documental, el informe para el registro de la muestra, o la alternativa que hayan decidido.




¡Estén listos todos! Los actores, los entrevistadores, los iluminadores, los sonidistas, los directores, los musicalizadores... ¡Acción!

Es hora de desarrollar las tareas previstas en las etapas de preproducción, asumiendo cada uno el rol con el que se comprometió. Es importante que estén atentos a su función y que intercambien ideas para ir mejorando la marcha del rodaje.

- Si la opción elegida en la actividad 3 fue la realización del tutorial, deberán revisar todas las diapositivas elaboradas a modo de síntesis o apuntes en las actividades anteriores, releer el guion y comprobar que esté bien resuelta la producción. Luego, revisen que las diapositivas describan y orienten todo el proceso previo a la realización de cualquier tipo de corto. De no ser así, pueden agregar las diapositivas necesarias para explicarlo.
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final del tutorial planteada en la actividad 7.

  
Actividad 3.  
¡Empecemos por el principio!  
El guion

  
Actividad 7.  
La  
posproducción





Este es el momento de mayor tensión y compromiso. El docente deberá supervisar que todos los estudiantes colaboren y cumplan con lo planificado.

Si definieron la realización del tutorial, deberán revisar que todas las diapositivas se entiendan, que el orden sea coherente y preciso para quien consulte esta producción y que la edición final logre claridad conceptual.

Si la producción pautada fue un corto, será importante que, junto con los diferentes grupos, el docente chequee el desarrollo del rodaje y anticipe si el material está siendo registrado de manera tal (según condiciones de luz, sonido, imagen) que permita luego una buena edición del corto.

### Actividad 7. La posproducción

Se pueden distinguir dos instancias de esta última etapa del proyecto: por un lado, el *montaje*; por otro, la *edición*.

El *montaje* es el proceso de selección y orden de los planos que se filmaron. Es el momento para decidir qué queda en la película y qué no. Una vez que se observó el material y se seleccionó, debe descargarse y, luego, se lo organizará para empezar a *editar*.

En esta actividad, los estudiantes editarán sus producciones valiéndose de sus equipos o de los de la escuela.

Para esto, podrán utilizar un software de edición de video, como [ffDiaporama](#). Pueden encontrar un [tutorial de ffDiaporama](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.

Para encontrar efectos sonoros y música gratuita, pueden recurrir a diversos sitios, por ejemplo, [FindSounds](#) y [Bensound](#).





### La posproducción

### Actividad 7

En esta actividad, realizarán la posproducción, el montaje y la edición del material filmado anteriormente.

#### Primera parte

a. *Edición del tutorial.* Para esta tarea, tengan en cuenta lo siguiente:

- Puede ser editado con cualquier programa que permita ordenar las diapositivas en una línea de tiempo.
- La idea es que otros estudiantes puedan recurrir al tutorial y encuentren allí los *tips* o nociones básicas para filmar un video. Por eso, debe seguirse un orden que, en este caso, es el mismo que desarrolla la secuencia de actividades que han realizado.
- Pueden agregar nuevas diapositivas o imágenes que amplíen o expliquen un poco más el contenido.
- Recuerden incluir una presentación.
- Consideren las transiciones que pueden hacer entre las diapositivas para darle mayor ritmo y dinamismo a la presentación.
- Por último, pueden agregar música, que ayude a hacer el tutorial más dinámico y entretenido.

Para esta edición, podrán utilizar un software de edición de video, como [ffDiaporama](#). Pueden encontrar un [tutorial de ffDiaporama](#) en el Campus Virtual de Educación Digital. Para encontrar efectos sonoros y música gratuita, pueden recurrir a sitios como [FindSounds](#) y [Bensound](#).

b. *Edición del video.* Este es un momento igual de creativo que el resto del proceso. Según cómo se ordenen las tomas, el producto puede tener distintos sentidos. Estén atentos a lo que les interesa contar. A su vez, hay muchas maneras de contar lo mismo. Es necesario utilizar algún programa de edición, que puede ser el mismo que para el tutorial. Para esta tarea, tengan en cuenta lo siguiente:

- Volver al guion como guía. Deben reordenar las tomas según lo previsto.
- Corroborar si el material filmado se corresponde con el guion. Si faltan escenas o tomas se pueden agregar o, quizás, quitar algunas.
- Un modo de editar es agregando otras tomas o imágenes, que pueden ser de archivo. También, planos detalle o primeros planos, que se suelen utilizar para hacer foco en algo o en alguien que se quiere destacar para hacer más entendible la historia.
- También pueden ayudar a la narración cambiando el color, las texturas, agregando transiciones con diferentes efectos, como fundido o barrido.



- Un elemento fundamental en la creación de sentido y de ritmo del video es el sonido. Aquí deben tener en cuenta que se entiendan bien los diálogos (si los hay), o pueden agregar una voz en *off* que ayude al relato.
- Otro elemento que se puede utilizar son los efectos de sonido, tales como pasos, truenos, timbres, pajaritos, entre otros, que pueden bajar de archivos o de bancos sonoros existentes, como los señalados más arriba.
- Por último, se puede pensar en la música que haga de soporte al relato. Puede ser una canción con letra o música instrumental. Recuerden que todos los elementos que incluyan van a generar un sentido, van a provocar sensaciones y emociones en un espectador.

### Segunda parte

Antes de dar por terminado el trabajo es importante mostrarlo, ya sea a un espectador que no conocemos, a otro compañero o a un familiar. Esta instancia permite chequear si se entiende la idea que se quiso contar. Esto requiere ser receptivos a los comentarios, siempre que sean aportes enriquecedores. Eventualmente, podría llegar a reeditarse el material, si se entendiera que es necesario mejorar la factura final.

← Actividad anterior

A lo largo de cada una de las actividades planteadas, los estudiantes transitaron la experiencia de la preproducción de un material, su rodaje y su posproducción.

Si se considera necesario profundizar con ellos en qué consiste el trabajo de edición, pueden consultar el video [“Cómo organizar material para edición de video, ficción y documental”](#), en balamh Tutoriales.

Como cierre de toda esta secuencia de intenso trabajo creativo y colaborativo, es deseable organizar una proyección a la que se invite a otros estudiantes, profesores y a la comunidad toda de la escuela a disfrutar y a conocer lo que los estudiantes tienen para contar. El material también podrá compartirse en el blog o página web de la institución.



## Orientaciones para la evaluación

En el desarrollo de esta secuencia, los estudiantes han tenido oportunidad de conocer más acerca del lenguaje audiovisual y la realización de cortos. También han experimentado todo el proceso de producción de un material.



Esto supone que, en diferentes grados de aproximación, pueden:

- reconocer diferentes formatos audiovisuales;
- organizarse para concretar una producción;
- evaluar las condiciones y las necesidades que deben tenerse en cuenta para llevar adelante esta experiencia;
- desarrollar una producción audiovisual participando de todas las etapas;
- editar una material con propósitos variados.

Estos indicadores permiten evaluar sus avances como lectores críticos y constructores de sus propios discursos. La muestra final podrá ser una instancia más, para autoevaluar el proceso transitado.

También, se podrá evaluar el proceso de trabajo y las diferentes producciones audiovisuales completando el siguiente cuadro:

| Aspectos*                                                                                                       | Escala de calificación |         |              |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------|--------------|-----------------------------|
|                                                                                                                 | Muy logrado            | Logrado | Poco logrado | Observaciones o sugerencias |
| En el producto elaborado/proceso experimentado                                                                  |                        |         |              |                             |
| Se cumplieron los pasos previos a la realización.                                                               |                        |         |              |                             |
| Es visible una investigación previa realizada por el grupo acerca del tema.                                     |                        |         |              |                             |
| Los estudiantes se organizaron como equipo de trabajo y distribuyeron las tareas para lograr el producto final. |                        |         |              |                             |
| Se editó el material siguiendo las pautas planteadas en las clases.                                             |                        |         |              |                             |
| Se logró una producción coherente con los propósitos planteados.                                                |                        |         |              |                             |
| Se logró una producción coherente y enriquecedora para los intereses iniciales.                                 |                        |         |              |                             |
| Otros aspectos (desarrollar de acuerdo con los logros en cada caso).                                            |                        |         |              |                             |

\* Cada docente podrá incorporar otros aspectos a considerar, de acuerdo a las actividades realizadas.

# La producción audiovisual ¿Y si filmamos...?



Esta grilla también puede ofrecerse a los estudiantes para que evalúen sus producciones audiovisuales, de manera autónoma o en un espacio de intercambio colectivo, y las de sus compañeros, en un espacio de coevaluación.

El docente del curso puede organizar una devolución colectiva de los cortos realizados, para señalar los logros y los aspectos a seguir trabajando.



## Anexo 1

### Géneros para la producción audiovisual

#### Ficción

- Es un relato producto de la imaginación de un autor.
- Puede estar inspirado en situaciones reales, pero sus personajes no necesariamente deben existir. Sus historias pueden ser completamente inventadas.
- Existe gran variedad de géneros de ficción posibles: comedias, dramas, suspenso, ciencia ficción, etcétera.
- Cuenta con la participación indispensable de actores y con una trama narrativa que debe ser verosímil, para que la ficción sea efectiva.

#### Documental

- Discurso audiovisual que se basa en situaciones y/o acciones que surgen de la realidad (presente o pasada) y que están organizadas con una estructura narrativa.
- Generalmente no hay actores profesionales, personajes ficticiales, puesta en escena o cualquier tipo de intervención en la realidad.
- Puede valerse de imágenes espontáneas, con cámara oculta, entrevistas y testimonios, material de archivo, etcétera.
- Dependiendo de la materia tratada y del punto de vista adoptado, puede poseer un talante de divulgación científica, artístico, sociopolítico, médico, educativo, propagandístico, histórico.

#### Tutorial

- Es una pequeña guía o compilado de instrucciones para el autoaprendizaje.
- Los tutoriales suelen seguir un orden lógico, ya que presentan una serie de pasos cuya complejidad va en aumento.
- Generalmente, comprenden cuatro momentos o fases: fase introductoria, fase de orientación, fase de aplicación y fase de retroalimentación.
- En los casos de los tutoriales que tratan sobre algún programa o aplicación en particular, se necesita un software que permita captar lo que sucede en la pantalla al mismo tiempo que las instrucciones de la voz. Hay varios de uso y acceso libre.

#### Booktrailer

- Es un video elaborado para promover la lectura de un libro.
- Adelanta algo de la trama y/o de los personajes. También sitúa esa obra en la producción de su autor.
- Comenta la narración sin adelantar los detalles.
- Invita a su lectura.





### **Campaña de divulgación**

- Se caracteriza por tener un mensaje. Generalmente, se liga a mensajes de bien público.
- Su origen puede ser de organismos gubernamentales, ONG, entre otros.
- Puede utilizar imágenes de archivo o elementos ficcionalizados. Culmina con un mensaje concientizador.
- Puede parecer publicidad, pero su intención es concientizar o informar. Se utiliza un discurso persuasivo.

### **Animación**

- Es una simulación de movimiento creada mediante imágenes producidas cuadro a cuadro.
- Las imágenes pueden crearse mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas. Al proyectarse sucesivamente, se logra una ilusión de movimiento propia de esta técnica.



## Anexo 2

### Lenguaje audiovisual. Recursos para contar una historia

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Es un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo). Los elementos de este lenguaje cobran sentido en la medida en que se encadenan de una determinada manera y forman un conjunto coherente. El modo en que estos pueden encadenarse será el sentido que cada autor querrá darle.

Tal como sucede con el lenguaje escrito, al crear un mensaje audiovisual tenemos que seguir ciertas normas sintácticas, que podrán influir poderosamente en el significado final. Los principales aspectos sintácticos a considerar son los encuadres, planos, los ángulos, los movimientos de la cámara, y el sonido.

#### Encuadre

Es lo que determina dónde empieza y termina el cuadro hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. Es delimitar y elegir qué entra y qué no. Para definir los encuadres se usan los tamaños de planos, ya que si se usa un plano general podrán verse (es decir, estarán dentro del cuadro) muchos más objetos (o más grandes) que si se usa un primer plano. El encuadre contiene dos elementos básicos: un plano y una posición de cámara, determinada por la angulación y perspectiva que tome.

#### Planos

Si se hiciera una analogía del cine con la literatura, se diría que cada plano es una palabra y, por lo tanto, el plano es, dentro del lenguaje del cine, el más pequeño enunciado narrativo, con el cual se construyen las frases del cine. Dentro de las bases de este lenguaje, el plano responde a un principio de economía narrativa, el cual quiere decir, básicamente, que cada plano debería mostrar lo exclusivamente necesario para el relato: su objetivo es dirigir y centrar la atención del espectador hacia lo esencial de la imagen presentada. A diferencia del teatro, donde el espectador posee libertad de elegir qué mirar o hacia dónde hacerlo, el plano en el cine anula esa libertad, para mostrar directa y únicamente aquello en lo que el espectador debe centrar su atención.

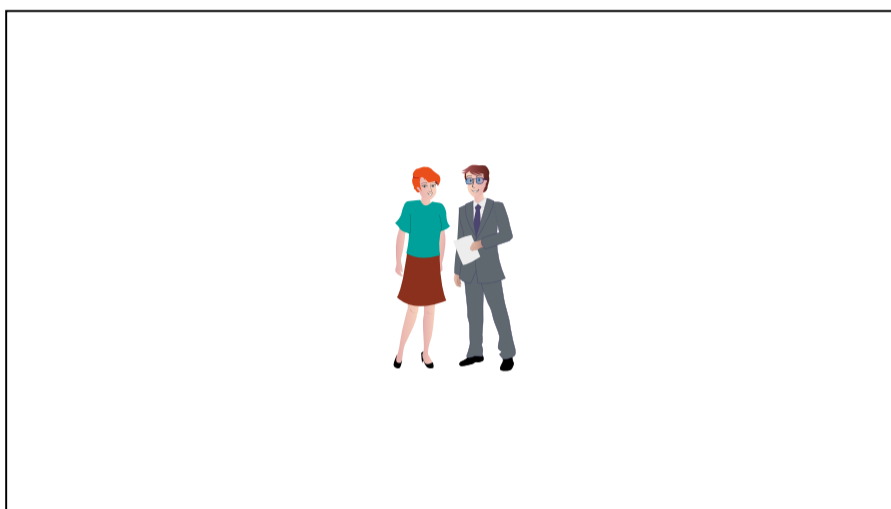
Hay diferentes formas de clasificar los planos. Aquí usaremos una clasificación en relación con la expresión, es decir con lo que transmiten. Esto nos da tres grandes grupos: planos descriptivos, narrativos y expresivos.



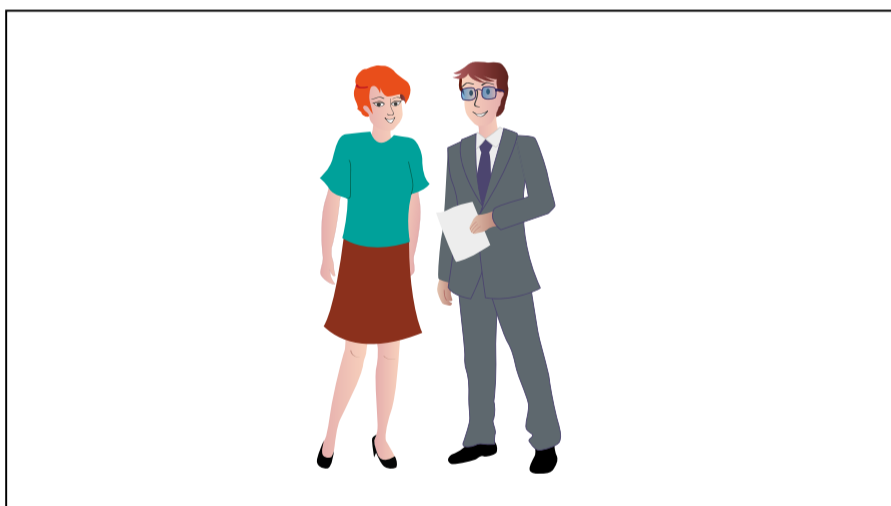
Hay otra clasificación desarrollada en relación con el tamaño del plano, es decir, con lo que se ve, con cuánto se ve en la pantalla.

A continuación, ordenaremos los principales tamaños de planos que se utilizan, en base a cómo se utilizan expresivamente.

- **Planos descriptivos** (describen el lugar donde se realiza la acción, el entorno)



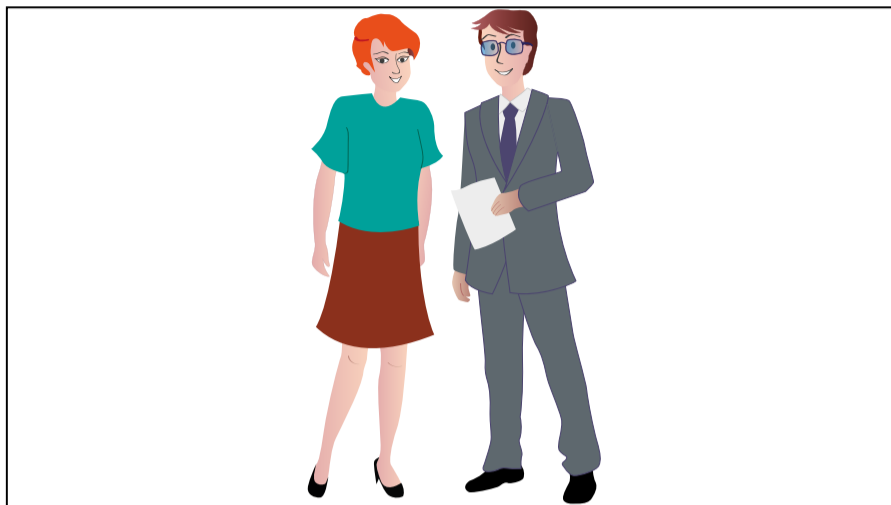
» **Gran plano general.** Muestra un escenario amplio en donde pueden aparecer muchos personajes. Existe una gran distancia entre la cámara y el objeto a filmar. Apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena.



» **Plano general.** A diferencia del anterior, en este plano comienzan a distinguirse los contrastes entre los personajes. También tiene un valor descriptivo: ubica a los actores en el contexto en el que tiene lugar la escena. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que despliegan los personajes, de manera que también posee un cierto valor narrativo.



- **Planos narrativos** (se escapa del entorno para contar la situación o la acción que se desarrolla)



» **Plano entero.** Se realiza de manera más cercana y propone el cuerpo del personaje como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza). Le da a la escena un gran valor narrativo, al mostrar a la perfección la acción que desarrollan los actores. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo, ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.



» **Plano medio.** Muestra al personaje de la cintura hacia arriba. La cámara se ubica entonces cerca del personaje. Presenta la acción que este despliega y, por lo tanto, le aporta narrativa a la escena. En cambio, el ambiente que lo rodea ya no queda reflejado. Posee un valor expresivo, ya que la proximidad de la cámara permite apreciar las emociones del actor.



» **Plano americano.** Se trata de un plano medio pero un poco más ampliado, hasta la rodilla de los personajes. Este plano apunta a mostrar la cara y las manos de los protagonistas. De esta manera, logra un valor narrativo y también un valor expresivo. Este fue el plano característico de los *westerns*, ya que permitía mostrar a la vez, por ejemplo, la pistola y la cara de los personajes.



- **Planos expresivos** (muestran la expresión de los protagonistas, es decir nos transmiten sus emociones)



» **Primer plano.** Muestra la cara del personaje y sus hombros. En este caso, la cámara se ubica muy cerca de los elementos que registra. Tiene como objetivo un valor expresivo, porque apunta a subrayar las emociones y los sentimientos de los personajes. Estos planos suelen ser de una corta duración y se intercalan con otros, ya que no aportan mucha información sobre lo que hace el personaje y el contexto en donde está ubicado.



» **Plano detalle.** Muestra una parte de un objeto o personaje. La cámara se sitúa sobre los elementos que registra. El valor de la escena va a depender del contexto. Puede aportar valor descriptivo, narrativo o expresivo. Estos planos suelen tener una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que sucede en la escena y sus personajes.

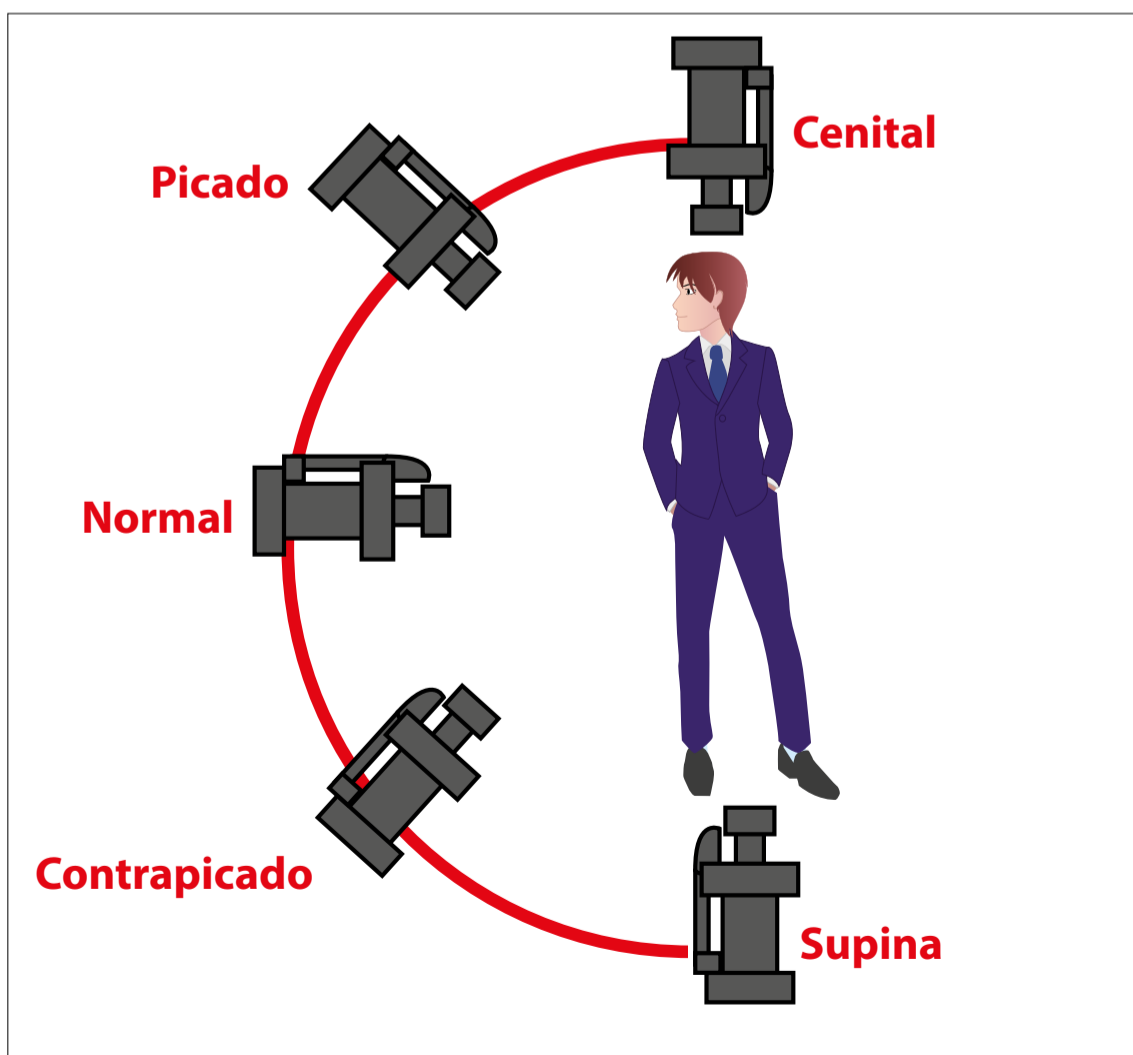




## Posiciones de cámara

Según la posición de la cámara, el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

- **Ángulo normal.** El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del actor, la cámara se ubica a la altura de la mirada del personaje. El ángulo normal es el que se utiliza habitualmente.
- **Picado.** Este ángulo se logra cuando la cámara obtiene un encuadre desde arriba hacia abajo. Le da a la escena un marcado valor expresivo, ya que el personaje aparecerá enfocado más pequeño en relación con el entorno. Denota debilidad, inferioridad o sometimiento del personaje.
- **Contrapicado.** Este tipo de ángulo, también reconocido como “vista de gusano”, se enfoca de manera tal que la cámara encuadre de abajo hacia arriba. De esta manera logra darle mayor valor expresivo a las imágenes, ya que el personaje aparece como más grande en relación con su entorno.
- **Cenital.** Es aquel en el que el punto de vista de una cámara se encuentra perpendicular respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba abajo.
- **Supina.** La cámara se coloca totalmente por debajo del sujeto, con un ángulo perpendicular al suelo. Se usa a nivel estético para dar dramatismo, interés a la escena o dar dinamismo a la acción.





### Movimientos de cámara

Los movimientos de la cámara pueden ser físicos u ópticos. Podemos mencionar los siguientes tipos de movimientos:

- **Panorámica.** Es un movimiento físico que se logra mediante la rotación de la cámara hacia ambos lados (derecha e izquierda). Generalmente, la cámara se sitúa en un trípode y rota sobre su eje.
- **Travelling.** Es un movimiento físico que se logra desplazando la cámara sobre unos rieles. Aporta un gran valor expresivo, genera perspectiva narrativa y de relieve. Existen diversos tipos de travelling:
  - » Avance/retroceso: según si la cámara se desplaza desde un sitio lejano hacia uno más cercano, o al revés.
  - » Ascendente/descendente: la cámara sigue al personaje en movimientos hacia arriba o hacia abajo.
  - » Lateral: la cámara se mueve en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente. Permite seguir de cerca la expresión del personaje que está en constante movimiento.
  - » Circular: la cámara se mueve en círculo alrededor del personaje.
- **Zoom.** Es un movimiento óptico que se logra cuando el desplazamiento de zoom se ejecuta con cámaras que contienen objetivos variables o de zoom. De esta manera, se puede lograr que los objetos se acerquen o se alejen sin mover la cámara. Este movimiento también es conocido como “travelling óptico”. Hay que tener en cuenta que –a diferencia del travelling– con el zoom los objetos que se acercan, se achican.

#### Para profundizar



Para profundizar acerca del lenguaje audiovisual pueden visualizarse estos videos:

- [“Apuntes de película: Planos y movimientos”](#), en Educ.ar.
- [“Conectarse igual: Tutoriales de realización audiovisual. Encuadre y Plano”](#), en Educ.ar.



## Elementos sonoros

En cuanto a los elementos sonoros, se pueden reconocer cuatro componentes principales: la música, los efectos de sonidos, las palabras y los silencios.

- **Las palabras.** El texto del guión, es decir lo que los personajes dicen. Es muy importante el tono utilizado porque va a connotar diferentes significados. Las voces deben ser claras.
- **La música.** la música puede funcionar de distintos modos. Puede ser simplemente la música que acompaña la escena pero generalmente puede reforzar otros mensajes. Incluso puede funcionar para reforzar sentidos en momentos precisos.
- **Los silencios.** Silencio es ausencia de sonido, ya sea palabra, música o ruido. El silencio sirve de pausa reflexiva tras una comunicación, para ayudar a valorar el mensaje. Incluso puede utilizarse con una intencionalidad dramática, puesto que el silencio revaloriza los sonidos anteriores y posteriores
- **El sonido ambiente o efectos de sonido.** lo que se denomina comúnmente ruidos. En muchos casos ayudan a completar sentidos, o a situarnos en lugares, a crear espacialidades que en la escena no se ven pero que se completan a partir del sonido.



## Anexo 3

### Ejemplos de guiones

#### Ejemplo 1. Guion literario cinematográfico

##### Escena 12 - Interior auto – Túnel - Noche

El relojito del tablero del auto marca la hora 21. María busca el teléfono celular en la cartera. Intenta marcar, no tiene señal. Mira por el espejo retrovisor y pasea su mirada por sus pertenencias dentro del auto. El auto se mete en el túnel hasta volver a estancarse. Mira nuevamente el auto de al lado: esta vez, una pareja se besa en medio del caos. María abre la puerta del auto, duda antes de pisar el asfalto inundado. Se acerca al auto de una mujer, deteniéndose frente a la puerta del conductor, arropada con la bata. Se queda mirando a la mujer, que continúa hablando por teléfono, mientras la mira de reojo. Al cortar, María le hace una seña. La mujer pasea la mirada por María de arriba abajo y, un poco entre sorprendida y asustada, traba la puerta con el seguro. Mira hacia adelante, tensa. María se pone frente al vidrio delantero del auto, un poco molesta.

María (desesperada): Te estoy pidiendo el celular prestado...

La mujer mira hacia los otros autos, como pidiendo ayuda. Un hombre que conversa con otro conductor ve la situación y le ofrece prestado su celular. María se acerca, chapoteando en el agua.

María: Gracias...

Hombre: No agarra bien la señal, pero quizás engancha.

María: Gracias, es un segundo....no quisiera dejar el auto solo.

María se aleja un poco. El hombre la observa, comenta algo en voz baja con el otro tipo.

María: Hola...ho...hola, mamá... hola, mamá, ¿me escuchás...? Sí, ¡hola, hola!!

María vuelve a intentarlo y se corta una vez más. Mira el teléfono y se acerca hacia el conductor del auto.

María: Se corta...



Hombre: ¿Querés volver a llamar...?

María: No, dejá, gracias, intento más tarde.

Se aleja ensimismada hacia el auto. En la caminata, ve su imagen reflejada en los vidrios polarizados de algunos de los autos varados. Se detiene apenas, como si el reflejo le devolviera una imagen distorsionada de ella misma: su bata de toalla, su pelo húmedo, el rímel semicorrido, su aspecto alterado. Sigue caminando mientras se acomoda el pelo. Y entra al auto, como quien entra a un refugio.

## Ejemplo 2. Guion publicitario

### Escena 12 - Interior auto – Túnel - Noche

1) Un lujoso hotel de una ciudad cosmopolita hoy en día.  
Camina entre la gente y deja su bebida en una mesa.  
Su caminata atraviesa la historia.  
La música es moderna, pasamos por...

2) una Disco de los 80.  
Atravesamos...

3) una fiesta psicodélica de los años 60.  
Cruzamos...

4) un salón de baile de los años 50.  
para pasar por...

5) un club de Jazz de los años 20.  
Cruzamos la última puerta con el protagonista y estamos en...

6) un lujoso hotel cubano en 1862.  
El protagonista pide un trago en la barra.

Texto de locutor de cierre.



## Ejemplo 3. Guion técnico (a partir del guion literario)

| Secuencia o escena | Plano | Características del plano              | Duración | Indicación técnica (plano, movimiento, angulación)                             | Imagen                                                                           | Sonido                                                                       |
|--------------------|-------|----------------------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 12                 | 1     | Tarde/Noche<br>Túnel<br>Luz tubo túnel | 10 seg.  | Plano:<br>general<br>Angulación:<br>perpendicular<br>Movimiento:<br>panorámica | María,<br>angustiada,<br>busca un<br>teléfono para<br>llamar.                    | María<br>(desesperada):<br>Te estoy<br>pidiendo<br>el celular<br>prestado... |
| 12                 | 2     | Interior auto                          | 10 seg.  | Plano:<br>corto<br>Angulación:<br>perpendicular<br>Movimiento:<br>paseo        | María mira a<br>su alrededor<br>y ve como<br>todos tienen<br>una vida<br>normal. | Bocinas de<br>los autos del<br>túnel.                                        |



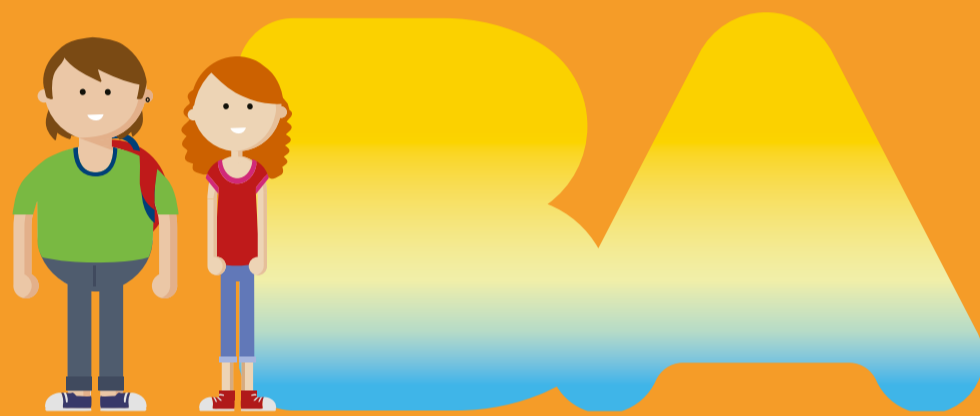


## Bibliografía

- Aumont, J. y Bergala, A. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires, Paidós, 1996.
- Aumont, J. y Marie, M. *Análisis del film*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1993.
- Barthes, R. *La cámara lúcida: Notas sobre la fotografía*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2008.
- Bergala, A. *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Barcelona, Laertes, 2007.
- Berger, J. *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
- Bill, N. *La representación de la realidad*. Barcelona, Paidós comunicación, 2015.
- Carrière, J. C. y Bonitzer, P. “La imagen narra”, en *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1998.
- Eggers Lan, M. y Dilon, A. D. *Artes visuales. Producción y análisis de la imagen*. Buenos Aires, Maipue, 2014.
- Huet, A. *El guión*. Barcelona, Paidós, 2012.
- Rabiger, M. *Dirección cinematográfica. Técnica y estética*. Barcelona, Omega, 2009. Cuarta edición.
- Raynauld, I. *Leer y escribir un guión*. Buenos Aires, La marca editora, 2014.
- Santos Guerra, M. A. *Imagen y educación*. Madrid, Anaya, 1983.

## Notas

- 1 Este festival es organizado por el Programa Medios en la Escuela, dependiente de la Gerencia Operativa de Recorridos Educativos del Ministerio de Educación del GCABA.
- 2 Versiones libres de guiones utilizados en diferentes producciones audiovisuales.



**Vamos Buenos Aires**