

## Eje III: Herramientas tecnológicas, lenguajes digitales y audiovisuales y su articulación en propuestas de enseñanza



Taller

Lenguaje audiovisual

**Autores**

Y. Araya  
M. Bima  
I. Borda Bossana  
M. Cristobo  
L. Oliva  
P. Servent  
M. Vivas  
A. Carrizo  
V. Plaza  
E. Reales  
V. Rufiner  
I. Troxler

**Aporte online:**

F. Prior,  
S. Vega.

**Recompaginación**

D. Araya  
J. Bertaina

## **Ministro de Educación**

Prof. Walter Grahovac

## **Secretaria de Educación**

Prof. Delia Provinciali

## **Director General de Enseñanza Media**

Prof. Juan José Giménez

## **Director de Planeamiento e Información Educativa Coordinador General de PROMEDU**

Prof. Enzo Regali

## **Responsable del Área Pedagógica PROMEDU**

Lic. Silvina Chali

## **Equipo Técnico Jurisdiccional TIC**

Mgter. Natalia Gontero

Lic. Alexis Oliva

Lic. Elizabeth Gatica

Ing. Guillermo Oliva

## **Asesor en Tecnologías de la Información y la Comunicación**

Mgter. Víctor Hugo Sajoza Juric

## 1º MOMENTO

### INTRODUCIENDONOS EN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

#### Introducción

Inmersos en las sociedades contemporáneas donde la centralidad de la experiencia audiovisual es incuestionable, en el contexto de nuevos lenguajes que trascienden a la concepción tradicional de alfabetización, en nuevos escenarios en donde los medios son canales de transmisión de estereotipos y valores, en el surgimiento de nuevas competencias; en este marco hablamos de alfabetización audiovisual. Si bien la noción de multimedia incluye la integración de medios que cuenten con recursos visuales y sonoros, el lenguaje audiovisual merece un tratamiento diferenciado.

La emoción y lo novedoso parecen ser las características esenciales de todo lo referido a la imagen en movimiento, ello abre todo un abanico de posibilidades para tratar cualquier contenido curricular. Sí a esta idea le incorporamos los saberes compartidos por los alumnos y el manejo cuasi innato de este lenguaje con sus propios códigos, las posibilidades se potencian aún más.

Una propuesta que contemple estas cuestiones moviliza a los alumnos; motiva la curiosidad, potencia el compromiso, el intercambio entre pares, invita a la producción, a la investigación y a la reflexión.

El desafío que se plantea es tratar de vislumbrar como algo cercano las TIC y como herramientas con las que cuentan las instituciones o los mismos alumnos.

Muchas veces se desconocen las potencialidades de algunas herramientas con las cuales efectivamente se pueden contar.

Incluir dentro de las propuestas curriculares el visionado de un producto audiovisual o digital supone otra predisposición y otra manera de tratamiento de los contenidos. Puede ser un disparador para el tratamiento de una temática específica, aportar información, motivar a los alumnos, generar procesos cognitivos diferentes en la medida en que se rescata la importancia de las emociones y sensaciones.

En las actividades mediadas por tecnologías, muchas veces se sitúa a los alumnos en el rol de productores, lo que los saca de la pasividad que implica ser mero consumidor y los reposiciona en un lugar activo. Otro elemento a tener en cuenta tiene que ver con los contenidos que abordan desde ese lugar de productores que funcionan como estimuladores a la hora de construir su propia realidad.

Una propuesta educativa que integre el lenguaje audiovisual y su gramática, debería potenciar la producción de contenidos y esto a su vez debería también dar la posibilidad de forjar criterio en los alumnos.

Pensemos que una buena manera de aprender a leer es escribir.

## **OBJETIVOS DEL TALLER**

- Generar el debate y la reflexión sobre las potencialidades educativas del trabajo con producciones audiovisuales en las escuelas.
- Promover la apropiación de las herramientas técnicas y pedagógicas necesarias para impulsar experiencias educativas con producciones audiovisuales.
- Desarrollar habilidades concretas para el manejo de herramientas orientadas a la producción audiovisual.
- Realizar producciones audiovisuales grupales, experimentando con los programas y herramientas sugeridas.

## **La inclusión del visionado como disparador. Un alumno espectador.**

Cuando se utilizan materiales audiovisuales con el fin de motivar a los alumnos respecto de un contenido específico, es negativo intentar romper las emociones y sensaciones que se despiertan durante su visionado. Por lo tanto, el trabajo sustantivo comienza después. En esa instancia, el docente puede intentar la verbalización, la expresión de la experiencia audiovisual, observando y sistematizando las reacciones que ha generado el material. Asimismo, puede compartir con los

alumnos lo que el docente va observando en los alumnos mientras ellos miraban el material. Y recién en un último estadio empezar a tomar distancia de las emociones y sensaciones e instar a la reflexión, la confrontación de los diversos puntos de vista de los asistentes y del material observado con otras fuentes de información. Esto puede o no ser acompañado por un trabajo de elaboración posterior, a través de otros soportes o estrategias didácticas tales como un cuestionario, un desarrollo escrito, un dibujo o una serie de dibujos, un mapa conceptual o lo que resulte más adecuado al contenido y nivel abordados.

En el marco del proceso educativo, se pueden utilizar materiales tales como programas de TV o películas que no hayan sido concebidos para la enseñanza. En estos casos las emociones juegan un papel prioritario y en algunos casos son muy útiles para reforzar el aprendizaje de contenidos por asociación y relacionar así, los ámbitos de la escuela con la vida cotidiana.

Se pueden utilizar los medios y los productos industriales de los medios para su análisis crítico. Para ello, hay que proveer a los alumnos de pautas claras, las cuales deben tener su correlato con el tipo de material a analizar.

Por ejemplo:

a.- **Si se usa material publicitario:** puede ser analizado desde lo comunicativo y observar si es informativo o persuasivo, la forma en que se estructura el relato, el tipo de recursos utilizados, etc. Pero también pueden considerarse qué tipo de mecanismos se usan

para inducir al consumo, qué valores se transmiten, qué figuras retóricas y qué lenguaje verbal utilizan, etc.

b.- **Si se trata de material informativo:** se puede analizar la diferencia entre distintos discursos sobre la misma realidad (por ejemplo, habiendo grabado antes versiones de distintos noticieros sobre el mismo hecho); la diferencia entre realidad y discurso; entre información y opinión; entre reproducción e interpretación de la realidad. Se pueden analizar criterios de selección y jerarquización de las noticias; comparar los enfoques que los distintos medios (gráficos, audiovisuales y radiofónicos, por ejemplo) hacen de las noticias; considerar valoraciones ideológicas explícitas e implícitas en el tratamiento de la información; su nivel de elaboración y puesta en imágenes; analizar los mecanismos utilizados para 'espectacularizar' la realidad, etc.

c.- **Si se trata de programas de entretenimiento** (ficcional o no): se pueden analizar desde lo narrativo, lo espectacular, el enfoque ético. Evaluar por qué un tipo de programas tienen éxito y otros no, por qué gusta, qué necesidades podría satisfacer en el público; qué consecuencias ideológicas y éticas conlleva su consumo; cuáles son los estereotipos que presenta, qué correlación existe entre esos y las personas en la vida real, etc.

## **La inclusión de un producto audiovisual. Un alumno productor.**

***“Aprender a leer y a escribir imágenes es tan necesario como aprender a leer y a escribir textos”.***

Una cuestión clave a la hora de diseñar una producción audiovisual es asumir que es necesario “pensar en imágenes” como una nueva manera de decir, contar, interpelar, expresar, crear y disfrutar.



Por eso la propuesta es la creación de un “corto experimental”.

El lenguaje audiovisual es un medio que permite construir un mensaje a través de la interacción entre sonido e imagen, dentro de un contexto secuencial; es decir, con ambos elementos presentes a la vez. De este modo, en este tipo de lenguaje, la música, los efectos sonoros, los ruidos y los silencios colaboran en la transmisión del mensaje, no como complemento, sino como la fusión de todos estos elementos que dan forma al mensaje como tal.

### **¿Por dónde comenzar?**

Lo primero que tenemos que hacer es definir qué queremos contar (la idea). Nos propondremos crear una historia simple, para nada complicada. Imaginemos primero los personajes, los decorados y la escenografía.

Con esa idea, pasamos a redactar el guión de nuestro corto, describiendo las acciones que van a realizar los personajes en cada una de las escenas.

## **El guión**

Producir un audiovisual es ni más ni menos que contar una historia. El tiempo que usemos en crear el guión, no es tiempo perdido sino, por el contrario, ganado en calidad.

A grandes rasgos, hacer un guión es simplemente escribir y dibujar todo el proceso que después llevaremos a cabo.

Definir con exactitud cada movimiento que captaremos (posición de los personajes, ángulo de la toma y demás) aportará al resultado final.

## **Podemos identificar tres tipos de guiones:**

### ***Guión literario:***

Es la transcripción escrita, detallada y pormenorizada del proyecto audiovisual. Incorpora todos los contenidos que serán desarrollados, pero expresados literariamente.

### ***Guión técnico:***

El guión técnico expresa los mismos contenidos que el literario, pero en un código distinto. El guión técnico es la transcripción escrita de las imágenes y sonidos tal como aparecerán luego en la pantalla. De este modo, el guión técnico da cuenta de lo que se va a ver y cómo se va a ver, es decir, la manera como se va a presentar el contenido; de lo que se va a oír, si la voz va en off, o en su caso los diálogos, la música, los efectos sonoros y los ruidos ambientales.

Ejemplo de guión técnico:

IDEA	IMAGEN	SONIDO
Autoridad que da miedo	Padre retando a su hijo  <b>Plano: medio corto</b> <b>Angulo: contrapicado</b>	Canción: <b>Blue Sky - PINK FLOYD</b>

### Guión gráfico:

Para realizar el guión gráfico se acostumbra usar plantillas conocidas como "Story Board", donde se completan con dibujos todos los pasos a seguir.

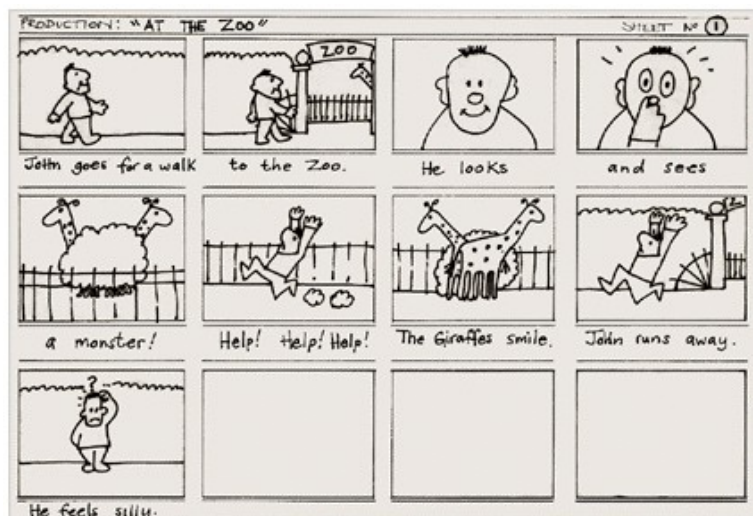
El objetivo es servir de guía para entender la historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Es una secuencia de imágenes dibujadas con sus diálogos, similar a cualquier cómic o chiste que aparece en un diario o revista. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros suelen ser muchos.

El Story Board permite calcular:

- El tiempo estimado de la historia.
- La cantidad de cuadros que vamos a necesitar.

Ejemplo de Story Board



## **Nociones básicas del lenguaje audiovisual**

El lenguaje audiovisual está compuesto por la imagen, el sonido y reglas de combinación específicas que no tienen nada que ver con la mera yuxtaposición de imagen y sonido.

“Si algo caracteriza a lo audiovisual, en el sentido de diferenciarlo de otros lenguajes, es que se desarrolla en torno a dos sentidos simultáneamente: la vista y la audición” y esto supone una instancia más acabada de comunicación que la imagen sola o el audio solo, pero sólo si su combinación es simultánea e interdependiente.

Para abordar este recurso debemos conocer las reglas que lo rigen ya que su correcto uso devendrá en un producto más elaborado. Aquí las enumeramos y las desarrollaremos.

### **El encuadre**

Si se quiere tomar la foto de un paisaje, se deberá elegir qué parte se querrá mostrar, ya que la cámara no nos permitirá tomar todo. Saber encuadrar, entonces, es saber jerarquizar los objetos en la toma: qué elemento se percibirá primero y qué después. Si aún así, no queda clara la jerarquización, podemos re encuadrar la toma, eliminando los elementos superfluos. Esto se trabaja con mucha comodidad actualmente con las fotos digitales que se procesan con herramientas específicas como The Gimp o Photoshop por ejemplo.

El tamaño y el formato condicionan externamente al encuadre. No es lo mismo ver una película en el cine, en un televisor o en Internet.

La imagen general de un paisaje, por ejemplo, se pierde bastante en la televisión, pierde fuerza y detalles. Por eso, en general, para televisión se suelen tomar más de cerca los objetos. Además, la pantalla televisiva es cuadrada y la de cine rectangular. Una película de cine pasada en TV pierde información por los costados, por decirlo de alguna manera.

Esto no es un dato menor, a la hora de pensar nuestro relato en imágenes debemos considerar su contexto de difusión.

## Los Planos

En el lenguaje audiovisual, el **plano** es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta el observador desde un lugar y un ángulo determinados. Cuando queremos contar una historia en imágenes debemos pensar en planos; probablemente para mostrar el guiño que le hace un personaje a otro (o alguna mímica) nos sea necesario acercar la cámara ya que en un plano muy abierto no sería perceptible.

### *Tipos de planos*

- **Plano panorámico:** muestra un gran escenario. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre en comparación con el entorno.

- **Plano general:** muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado.

- **Plano entero:** cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies.

- **Plano americano:** El plano americano recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando. Recibe el nombre de "americano" debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los westerns americanos.

- **Plano medio:** Presenta la figura humana cortada por la cintura.

- **Plano medio corto:** muestra la figura humana (busto) desde el pecho hasta la cabeza.

- **Primer plano:** es la enmarcación del rostro u objeto en particular.

- **Primerísimo primer plano:** muestra una parte de la figura humana desde muy cerca (una mano, un ojo, la boca, etc)

- **Plano detalle:** se centra en un objeto (un bolígrafo, un despertador, etc)

## Posiciones de la cámara

- **Normal o neutro:** el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos o, en caso de ser un objeto, a su altura media.

- **Picado:** es una angulación que ubica a la cámara por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo. Normalmente, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado o inferior.

- **Contrapicado:** opuesto al picado. Suele representar un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior.

- **Nadir:** la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

- **Cenital:** la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.

- **Plano aberrante:** Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad.

- **Subjetiva.** La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje.

## CORTOS

### ¿Qué es un cortometraje?

Un corto es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal. La duración de los cortometrajes va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos.

### Características

Las características del corto a menudo no son tan diferentes de las del largo, pero simplifica las cosas y tiene una libertad que no está permitida en el formato largo. La simplicidad viene dada por el número de personajes que aparecen y por la, generalmente, única trama. Hay cierta economía de estilo. No hay tiempo para las pausas.

*“El corto es sin duda el territorio libre del cine. Su independencia de los mecanismos de negocio le ha permitido afirmar su naturaleza artística y concebir casi siempre obras más frescas y ambiciosas. Ha sido por lo tanto el territorio central para la experimentación, la propulsión de arte y la innovación del lenguaje cinematográfico. (...) Miles y miles de cortos circulan hoy día entre nosotros como vehículos de la creciente comunicación cinematográfica entre los usuarios de la Web. Y al habitar profusamente nuestras pantallas caseras, portátiles o de bolsillo, resultan hoy los vehículos formales ideales para comunicar contenidos trascendentes con la fuerza del cine y para poder además experimentar con el intercambio de emociones”.*

J. Ramón Mikelajáuregui

### Animación.

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar una animación existen

numerosas técnicas que van más allá de los familiares [dibujos animados](#). Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un [modelo tridimensional virtual](#); también es posible animar objetos de la realidad y actores.

### Tipos de Animación

- Dibujos Animados
- Animación en 3d
- Stop Motion



## STOP MOTION

El **Stop Motion** o animación cuadro por cuadro es una técnica que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

La frecuencia de grabación es, igual que en el cine, de 24 imágenes por segundo, para que el ojo humano pueda percibir un movimiento continuo. Para 1 minuto de grabación se necesitan 1.500 imágenes fijas aproximadamente.

Hay dos grandes grupos de animaciones **Stop Motion**:

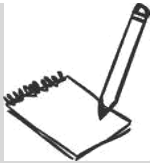
- La animación con **plastilina** o cualquier otro material maleable, llamada en inglés [Claymation](#).
- Las animaciones utilizando **objetos rígidos**.

Muy buenos ejemplos de esta técnica son estas películas:



## 2º MOMENTO

### LA PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



#### Actividad Presencial Grupal 1

::En grupos, elaborar un **storyboard** en función de una historia, éste no podrá extenderse mas de 6 cuadros. En cada uno se deberá representar una toma diferente de la historia. Se recomienda no incluir más de dos personajes y utilizar una única escenografía.

- Pensar y escribir una historia (esto hace referencia a qué contar).
- Pensar los personajes y la escenografía.
- Dibujar el Story Board teniendo en cuenta planos y ángulos.

## 3º MOMENTO

### LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

#### El montaje

Es la operación a través de la cual organizamos imágenes y sonidos de acuerdo con un orden prefijado que rige la estructuración interna de los fragmentos.

Hay muchos programas que se pueden utilizar para hacer películas con la técnica **Stop Motion**, tales como **Stop Motion Pro, AnimatorDV y Stop Motionmaker**, pero éstos son Software Propietarios (también llamados privativos o de código cerrado). Por esta razón, hoy proponemos un freeware que hace maravillas.



**MONKEY JAM** es un programa gratuito (Freeware) que nos permite realizar animaciones cuadro por cuadro; es decir, crear un movimiento a partir de una secuencia de imágenes tomadas con una cámara, para posteriormente ser grabadas en los formatos de video estándar.

#### **Características:**

Licencia: Gratis

Idioma: Inglés

Tamaño: 1,3 MB

Requerimientos para instalar

Sistema operativo: Win2000/ XP/ Vista/ Linux

Requisitos mínimos:

Procesador: 300 MHz

Espacio libre en disco: 100 MB  
DirectX 9.0c (*Descargar la aplicación desde*  
<http://www.brothersoft.com/directx-9.0c-download-61471.html> ).

Descargar **Monkey Jam** de la página del autor:

<http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html>

**Monkey Jam** presenta una interfaz amigable y a pesar de parecer un programa pequeño, básico y simple de usar, a la larga nos daremos cuenta que esto no es tan acertado. Posee muchas opciones y detalles que lo hacen muy recomendable para cualquiera que desee hacer una animación.

Podremos incrustar imágenes y sonidos en las diferentes capas y decidir su orden y duración, comprobar el resultado en la previsualización, para finalmente convertir la animación en un clip de vídeo.

### **Tutorial, paso a paso**

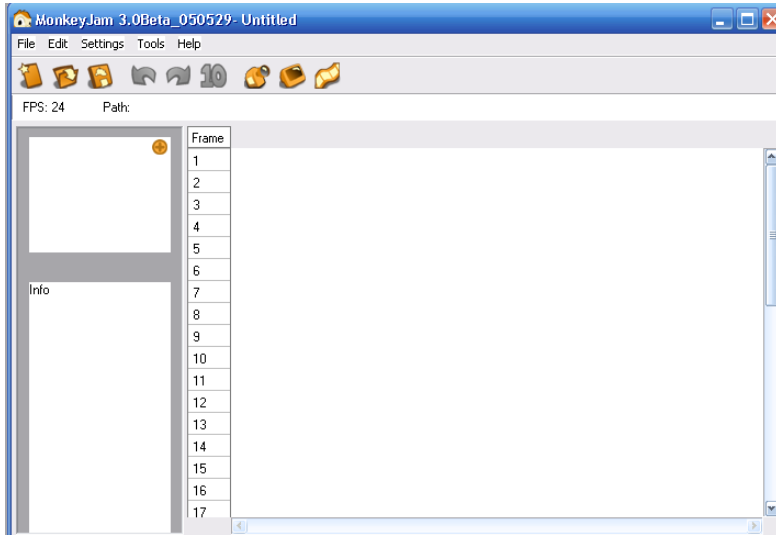
Elementos necesarios para empezar a utilizar **Monkey Jam**:

- Cámara digital de video.
- Cámara digital de fotos.
- Cámara fotográfica analógica (la de rollo) y un scanner para digitalizar las fotos.
- Cámara web.

### ***Sobre la resolución de la cámara:***

Los fotogramas que tomaremos para realizar la animación (fotos), NO DEBEN ser de "alta resolución", ya que el proceso final de la animación consumiría muchos recursos de la PC. Por esta razón, procederemos a configurar la misma, optando por la opción 640x480 pixeles de resolución.

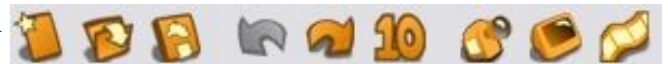
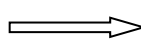
¿Cómo hacemos esto? En la cámara de foto, accedemos al Menú (*varía en cada modelo, por lo que tendremos que navegar por las opciones de nuestra cámara*), y en "Resolución" o "Tamaño de Imagen" deberemos elegir 640x480 o la más pequeña que nos permita la cámara.



**iListo! ¡A trabajar!**

Cuando abrimos Monkey Jam nos presenta esta pantalla principal:

Esta es la barra de herramientas  
Revisemos qué hace cada ícono.



Crear una nueva hoja XPS.



Abrir una hoja XPS ya existente.



Guardar cambios al archivo.



Deshacer un cambio accidental.



Rehacer un cambio deshecho accidentalmente.



Agrega 10 cuadros a la hoja.



Abrir capturadora de video: se usa para filmar los diferentes cuadros.



Previsualizar la película.



Exportar hoja como una película “.AVI”.

El primer paso es cambiar la configuración por defecto que tiene el Monkey Jam y adaptarlo a nuestras necesidades:

En el menú **Settings + Preferences + General FPS** (Cantidad de cuadros por segundo) **elegimos 12**.

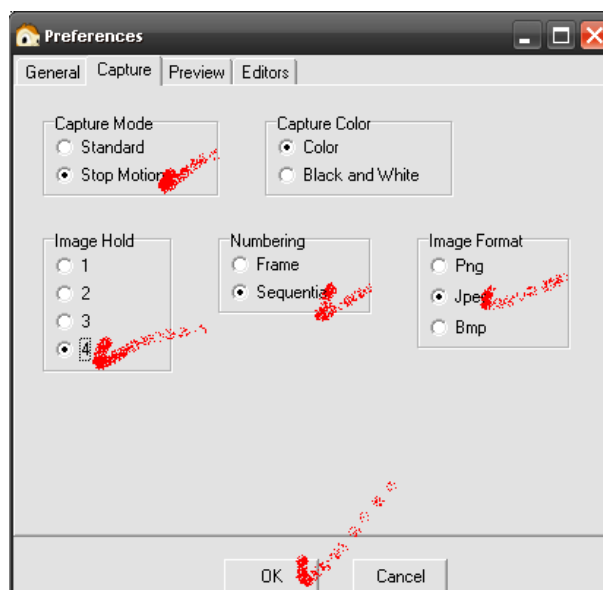
Según el intervalo que le asignemos, será la velocidad de la animación y el aspecto que tendrá.

### **Settings + Preferences + Capture**

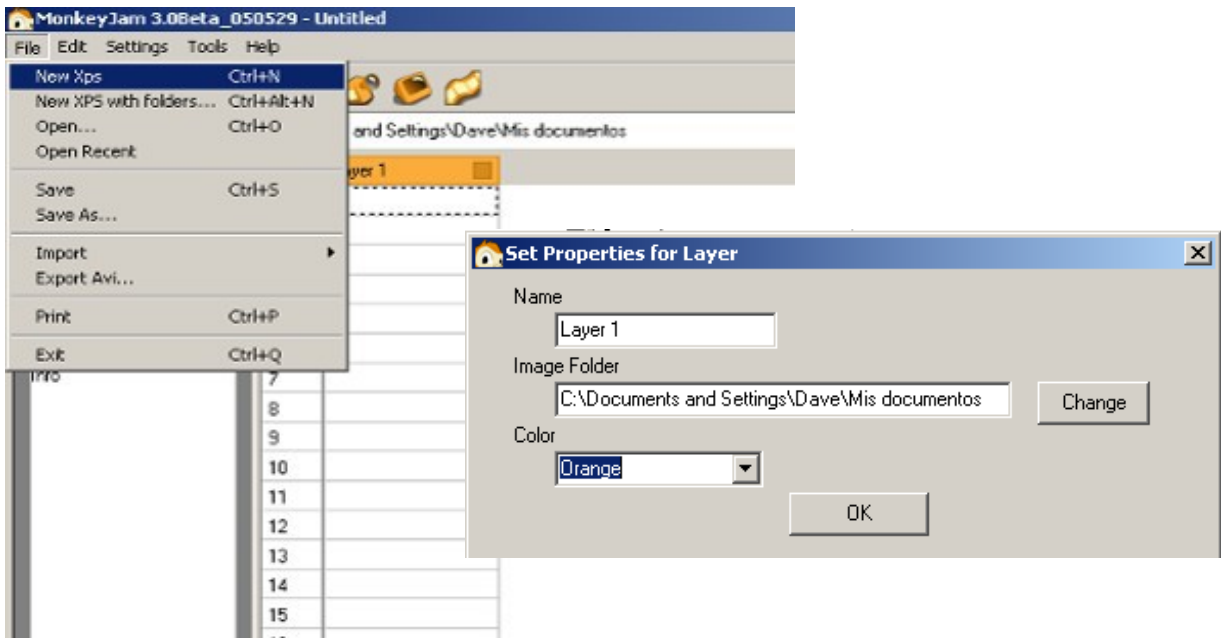
**Image Format** (Formato de imagen) **elegimos la adecuada para nuestro trabajo**.

**Image Hold** (Tiempo que se mantendrá en pantalla un cuadro) **elegimos 4**.

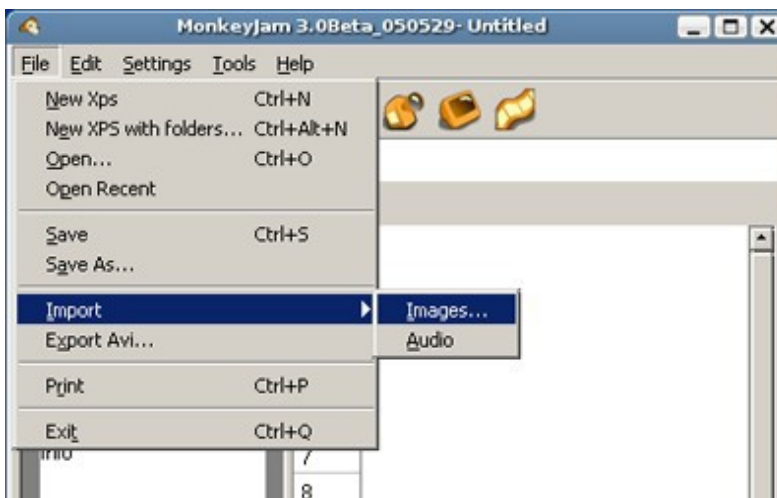
Un seteo con valor 1, la imagen durará 1 cuadro.



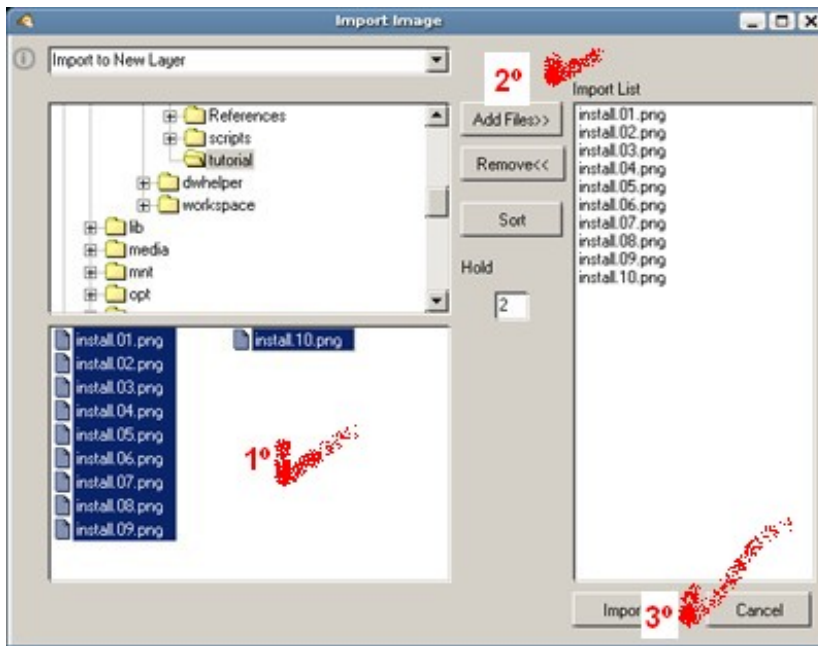
El paso siguiente es **crear una Nueva Xps**, desde el menú **File + New Xps**.



A continuación, importamos las imágenes con las que trabajaremos.



Nos abre un explorador a nuestra PC donde se alojan las fotos.



(1°) Seleccionamos los archivos y (2°) click en "ADD FILE", seleccionamos nuevamente todas las fotos y click en **IMPORT (3°)**.

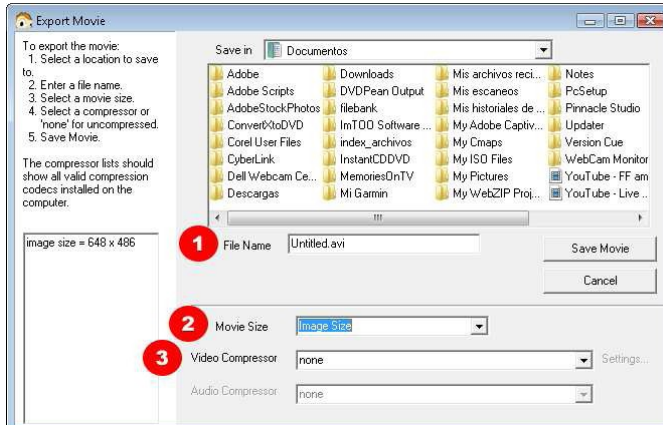
Para **agregar audio** accedemos por la ruta:

**FILE+IMPORT+AUDIO**, exploramos nuestra pista de audio, recordemos que solo admite formato .WAV

Este es el punto más débil del programa por lo que sugerimos utilizar un software de edición de sonido tal como **AUDACITY**. (Tutorial paso a paso en Pág. 24)

Ya hemos cargado las fotos y configurado las preferencias, lo siguiente es hacer una **vista previa** de nuestro trabajo, para ello hacemos click en





Una vez conformes con lo realizado, no queda más que **EXPORTAR** el proyecto para convertirlo en un archivo .avi (.avi, formato de archivo contenedor de audio y vídeo.)

**Punto 1:** allí **asignamos un nombre al video**. Estar atentos

a la CARPETA en la que quedará guardado.

**Punto 2: Movie Size:** elegimos "Image Size" porque ya hemos configurado la cámara previamente.

**Punto 3: "Video Compressor"**, esto es una "Codecs", que son patrones que le indican al sistema cómo será generado el video y qué características tendrá. Como lo indica la palabra, la forma de "comprimir" el video.

Por ejemplo, "sin comprimir" o "None" ocupará mucho más espacio que un compresor "DivX". Pulsando en esa opción, deberán tener alguno del tipo "DivX" o "Microsoft Video 1". **Elijan el que gusten** y... ¡¡Clic en **SAVE MOVIE!!!**



## Actividad Presencial Grupal 2

:: Tendrán 40 minutos para recrear por medio de fotografías (sólo fotografía) la historia, situación que quieren representar utilizando la técnica de animación STOP MOTION.

Cada grupo será capaz de:

- Establecer roles dentro del grupo.
- Armar escenografía o espacio de trabajo.
- Tomar fotografías.
- Descargarlas a la PC.
- Utilizar Monkey Jam.
- Renderizar el trabajo.

## Bibliografía

- La escuela frente a los jóvenes, los medios de comunicación y los consumos culturales en el siglo XXI. Luis Alberto Quevedo
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Eje 2: uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación: alfabetización audiovisual: módulo para docentes. - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007.
- Ferrés Prats, Joan: 'Pedagogía de los medios audiovisuales y pedagogía con los medios audiovisuales'. Universidad Ramón Llull; Barcelona, en Sancho, Juana María 'Para una tecnología educativa' Edit. Horsori.
- "Las tecnologías audiovisuales y su utilización en la educación" Vidal, Liz (1999) 'Notas de cátedra' del Taller de Lenguaje III y Producción Audiovisual. ECI. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. UNC. Tomando como referencia a Cebrián Herreros y otros.
- Batista, María Alejandra et al (2008), *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su inserción pedagógica*, Buenos Aires, FP Compañía Impresora.
- Berger, John (2007), *Modos de Ver*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Notas de Cátedra de Corina Ilardo, Taller de Lenguaje 3 y Producción Audiovisual. ECI. UNC.

Sitios Web consultados:

<http://tallertrestv.wordpress.com/>

<http://personal.redestb.es/azpiroz/>

<http://www.gimp.org.es>

<http://www.talleriii.eci.unc.edu.ar/>

[http://www.tvyvideo.com/tv/secciones/TV/ES/MAIN/M/EVALUACION\\_PR  
ODUCTOS/doc\\_61385\\_HTML.html?idDocumento=61385](http://www.tvyvideo.com/tv/secciones/TV/ES/MAIN/M/EVALUACION_PR<br/>ODUCTOS/doc_61385_HTML.html?idDocumento=61385)

<http://www.dzoom.org.es/noticia-1643.html>

<http://www.youtube.com>