

Alfabetización audiovisual y la pedagogía a través de las pantallas

Audiovisual literacy and pedagogy through screens

Recepción del artículo: 31-01-2021 | Aceptación del artículo: 13-03-2021

Carlos, Torres-Ravello

Universidad Complutense de Madrid (España)

carlosjt@ucm.es

 <https://orcid.org/0000-0002-6010-2071>

Resumen

Debido a la pandemia de COVID-19, en las instituciones educativas se implementaron propuestas de educación a distancia con soporte audiovisual. En este contexto, muchos educadores y estudiantes afrontaron experiencias frente a las pantallas sin el conocimiento de los códigos audiovisuales idóneos. Este inconveniente generó diversos ruidos en el propósito de la comunicación educativa, considerando que, a través de las imágenes, no solo se transmite información, sino que, además, se generan diversos significados. En tal sentido, la presente propuesta desarrolla la funcionalidad y sostenibilidad audiovisual que define el éxito del mensaje emitido en los canales de comunicación utilizados en la actualidad en los entornos educativos (Zoom, Meet, Streamyard, entre otros). Asimismo, se plantean esquemas que presentan los códigos audiovisuales correctos, las estrategias de yuxtaposición de estos y su vínculo con los estilos comunicativos de la comunicación no verbal para planificar de manera idónea la narrativa educativa audiovisual.

Palabras Clave: Alfabetización audiovisual; Televisión Educativa; Teleducación; Sistema Educativo; Prácticas Pedagógicas.

Para referenciar este artículo:

Torres-Ravello, C. (2021). Alfabetización audiovisual y la pedagogía a través de las pantallas. *Revista ConCiencia EPG*, 6(2), 117-131.

<https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.6-2.8>

Summary

Due to the COVID-19 pandemic, distance education proposals with audiovisual support were implemented in educational institutions. In this context, many educators and students faced experiences in front of the screens without knowledge of the ideal audiovisual codes. This drawback generated various noises in the purpose of educational communication, considering that, through images, not only information is transmitted, but also different meanings are generated. In this sense, this proposal develops the functionality and audiovisual sustainability that defines the success of the message broadcast in the communication channels currently used in educational environments (Zoom, Meet, Streamyard, among others). Likewise, schemes are proposed that present the correct audiovisual codes, their juxtaposition strategies and their link with the communicative styles of non-verbal communication to plan the audiovisual educational narrative in an ideal way.

Key Words: Audiovisual literacy; Educational Television; Teleeducation; Education system; Pedagogical Practices.

Introducción

Los medios audiovisuales, tal como los conocemos ahora, evolucionaron desde la primera proyección cinematográfica de los hermanos Lumiere en 1895, con las características de una imagen en blanco y negro y sin contar con un sonido sincronizado. Casi 130 años después, no solo surgieron diversas tecnologías de la información y comunicación que dotaron a los audiovisuales de constantes mutaciones, como la primera proyección de cine comercial con sonido sincronizado en 1927, la aparición del color en la imagen en 1942, la migración del soporte análogo al digital (en algunos países ya no se transmite la señal análoga que implicaba el uso de una *antena de conejo*), la mejoría constante de calidad de la imagen (HD, full HD, 4K, 8K), la fusión con internet, sino que, además, las variantes narrativas se incrementaron acorde a la exigencia de los espectadores. Por ejemplo, una pelea a espadas de una película de los años setentas no cuenta con el mismo dinamismo audiovisual que una del año 2021, lo que supone, por un lado, un ritmo narrativo caracterizado por una velocidad mayor en la sucesión de los elementos morfológicos de la imagen y el sonido; por el otro, una costumbre a nivel usuario-espectador que exige entretenimiento constante y está caracterizado por lo que Bauman (2009) llama el *síndrome de la impaciencia*.

En el contexto actual de la educación, marcada por el incremento exponencial del uso de las comunicaciones audiovisuales por medio de las videoconferencias, es preciso que se desarrolle la alfabetización

audiovisual en los educadores, es decir, dotarlos de la capacidad para leer y escribir en los medios y canales que explotan el contenido bisensorial (De la Fuente-Prieto, 2014). De esta manera, construirán mensajes con los códigos elementales que forman el lenguaje audiovisual y permiten acceder a una narrativa acorde a las expectativas de los estudiantes y/o receptores. Como precisa Acaso, “actualmente sólo llegamos a un nivel de lectura superficial del audiovisual: no aprendemos a decodificarlo ni, mucho menos, aprendemos a construir un mensaje con él” (2011, p.25).

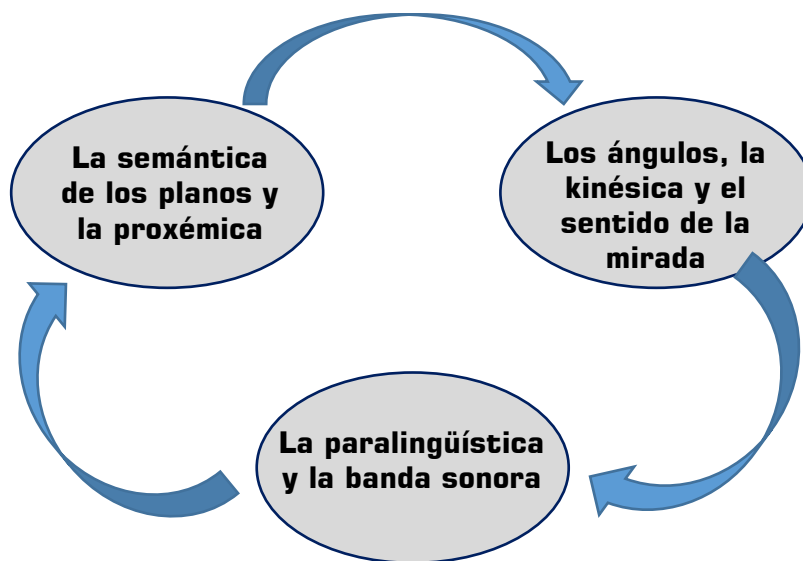
Los códigos del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual es la forma o el cómo de la narración, que usa las imágenes y los sonidos registrados de una manera técnica y ordenada para que sean decodificados por medio de los sentidos de

la vista y el oído. Es por ello, que todo educador-emisor de un video, deberá conocer e interpretar -al menos- los códigos básicos y su interrelación directa con los significados que generan. Para el director de cine, Martin Scorsece (2006), este conocimiento se denomina la *inteligencia audiovisual*, que implica el aprendizaje de cómo las ideas y las emociones son expresadas a través de una forma visual que tiene un vocabulario y una gramática tan válida como la usada en nuestro lenguaje oral y en la literatura. Por tal motivo, en este manuscrito se desarrollará la interdependencia de tres de los códigos audiovisuales que, en interacción con la comunicación verbal y no verbal, generan significados más potentes que el mismo mensaje codificado y transmitido a través de una video-llamada: la semántica de los planos y la proxémica; los ángulos, la kinésica y el sentido de la mirada y, por último, la paralingüística y la banda sonora

Figura 1

La interdependencia de tres códigos audiovisuales con la comunicación no verbal



La semántica de los planos y la proxémica

Este apartado tiene como propósito establecer la relación existente entre los planos, que son la escala y/o perspectiva visual de los personajes, objetos u elementos que aparecen en pantalla y la proxémica, que, según la RAE (2020), es el estudio del uso que las personas hacen del espacio en sus relaciones con los demás. Existe, por tanto, una zona íntima, personal, social y pública y cada una está determinada por la distancia en centímetros o metros con otras personas.

De la misma forma, se puede aplicar la distancia de la interacción del ser humano en una clase virtual, caracterizada por la comunicación mediante pantallas. Es así, que cada plano determinará el nivel de cercanía y confianza con nuestros interlocutores. Por ello, es preciso conocer las tres categorías de los planos según su finalidad: los descriptivos, los narrativos y los expresivos. Todos ellos se generarán por la distancia que tengan los protagonistas u objetos con el objetivo o lente de la cámara. Si esta se halla muy cerca del objeto filmado o grabado, el plano será muy cerrado, mientras que, si se ubica alejada del objeto, el plano será más amplio (Karbaum y Torres, 2020).

1. Los planos descriptivos, sirven para contextualizar al espectador en el lugar donde se desarrolla la historia. Convencionalmente son extensos espacios donde la presencia del ser humano es casi imperceptible, como en el gran plano general, donde se presentan paisajes, una gran urbe,

entre otros. Así también, permite mostrar acciones sociales masivas como las manifestaciones, las huelgas, desfiles o batallas (Bedoya y León, 2016). Dentro de este grupo de planos también se encuentra el plano general, que permite apreciar la figura de los personajes en acción, pero sin describir detalles específicos de los mismos.

Para realizar la grabación y/o filmación de esta categoría se usan *drones*, helicópteros, avionetas, andamios, entre otros, por lo que sería complejo ejecutar los mismos para una clase virtual. Por tanto, la conjugación de las siguientes dos categorías será lo más factible y recomendable para la emisión de un mensaje audiovisual a través de una videoconferencia.

2. Los planos narrativos están conformados en base a la figura humana, es la categoría que se utiliza para contar historias y mostrar las acciones que realizan los personajes en pantalla. A nivel de la proxémica se puede establecer una relación entre los planos y la distancia social convencional:

El plano general y el plano americano se vinculan con la zona social de la proxémica, que considera de dos a tres metros de distancia entre los interlocutores. Para el caso de una videoconferencia, el emisor deberá guardar dicha separación con el objetivo o lente de la cámara de su computadora personal o teléfono móvil. La característica fundamental del plano general es que el personaje aparezca de cuerpo entero, es decir, de la cabeza a los pies; el plano

americano, mostrará al personaje desde la cabeza hasta debajo de la rodilla.

El plano medio y el plano busto que muestran al personaje desde la cabeza a la cintura y desde la cabeza al busto, respectivamente, se vinculan con la zona personal de la proxémica, que considera un metro aproximado de distancia entre los interlocutores. De la misma manera, para el caso de una video-llamada, el emisor deberá guardar dicha separación con el objetivo o lente de la cámara de su computadora personal o teléfono móvil.

Estos planos son los más usuales y recomendados para realizar la narración, monólogo o presentación de una información en una clase virtual que tenga como soporte la videoconferencia, ya que estos se asemejan a la distancia que existe entre las personas en una conversación interpersonal cara a cara. Además, no invaden la zona íntima personal.

3. Caso contrario, es el de los planos expresivos, que muestran las emociones de los personajes que aparecen en pantalla. Por tal motivo, se asocian a la zona íntima de las personas a nivel de proxémica, correspondiente a una distancia de 15 a 30 centímetros, equivalente, tal vez, a la separación que mantienen personas de suma confianza.

Es por ello, que el primer plano, que muestra al personaje desde la cabeza hasta los hombros; el primerísimo primer plano, que muestra solo el rostro del protagonista y el *close up*, que recorta el rostro desde el mentón hasta la mitad de la frente, no

deberían utilizarse en las clases virtuales de manera independiente y aislada. Es decir, podrían ejecutarse en una videoconferencia si es que se yuxtaponen con los planos narrativos, tal como lo realizó el cineasta y teórico ruso, Lev Kuleshov, en el año 1922, con la intención de generar distintos significados en el espectador. Por ejemplo, si se mezcla un plano medio de un hombre mirando al horizonte de una manera neutral (sin expresión de emociones) con un primerísimo primer plano del rostro de una mujer llorando, esta segunda imagen generará el significado de empatía o de afectación del observador. Asimismo, se generará una sensación de dinamismo en la narración audiovisual con la mezcla de los planos, tal como ocurre en la actualidad cinematográfica y televisiva, en donde escenas de 45 segundos pueden tener una sucesión de 50 o 60 planos. Ahora bien, en una videoconferencia que es transmitida en vivo, es casi inimaginable realizar algo similar, salvo que exista un *switcher* o mezcladora de señales de video, como sucede en una transmisión televisiva. Sin embargo, los altos costos de este dispositivo, que oscilan entre mil y 400 mil dólares americanos aproximadamente (dependiendo de la marca y el modelo), hacen poco factible que se emule lo elaborado en la televisión.

A pesar de ello, la generación de significados -entre ellos el dinamismo- al que están acostumbrados los espectadores por más de 100 años se podría generar de manera experimental con la siguiente propuesta de esquema o guion técnico de planos intercalados. Cabe mencionar, que la duración promedio de un minuto y medio

por plano y/o contenido se debe a la necesidad usuaria de celeridad audiovisual.

Tabla 1
Guion técnico de planos intercalados

Tiempo	Contenido	Plano	Dispositivo	Nota
0:20	Bienvenida grabada	Plano entero (desde la cabeza a los pies)	Cámara de PC o teléfono móvil en sentido horizontal	Se proyecta en Zoom, Meet, etc. un video de bienvenida grabado.
1:30	Entrada sumaria de la clase	Plano medio (desde la cabeza a la cintura)	Cámara de PC	El docente sentado deberá realizar el plano antes de empezar la clase ya que iniciará con una grabación.
1:30	Motivación: Proyección de audiovisual con cámara apagada	-----	Cámara apagada	Se usa un video del tema para motivar al auditorio y prepararse para el siguiente plano.
0:20	Conflicto cognitivo: Reflexión del video a modo subjetivo (como la voz del pensamiento del docente)	Primerísimo plano (del mentón a la mitad de la frente)	Cámara de PC	En la proyección el docente prepara este plano. Se rompe la proxémica sugerida para impactar brevemente al espectador con un comentario.
1:30	Recojo de información: Proyección de diapositiva con cámara apagada	-----	Cámara apagada	Se apaga la cámara de la computadora para poder pasar de un primerísimo primer plano a otro sin necesidad de que se produzca un salto visual.
2:40	Procesamiento de la información: Primera dinámica de la clase	Plano secuencia (sin cortar se va de un plano entero a un primer plano)	Cámara de teléfono móvil en sentido horizontal	Se empieza con un plano entero y luego el docente se acerca a la cámara del teléfono móvil hasta un primer plano, coge el teléfono y le explica de forma cercana la primera dinámica o conclusión de la clase.

Lo propuesto en la figura anterior es una estrategia para establecer una estructura de tiempos y planos yuxtapuestos para generar los significados y la dinámica a la que están acostumbrados los estudiantes-espectadores de la actualidad. Cabe precisar, que la duración del procesamiento de la información (el último apartado de la secuencia didáctica) es mayor porque se propone un plano secuencia (que es una técnica que presenta varios planos sin corte alguno). Además, se ha considerado una duración aproximada de ocho minutos para cada bloque de una secuencia didáctica. Luego de ello, se podría repetir la propuesta o establecer un nuevo orden para capturar la atención del receptor. Esto implica, que, a nivel educativo, el docente deberá organizar los planos audiovisuales de su presentación, aparte de la planificación del contenido de su clase.

Los ángulos, la kinésica y el sentido de la mirada

La segunda inquietud de esta propuesta, intenta establecer la relación existente entre los significados que ocasiona la angulación de la cámara y la kinésica, que es el estudio de los significados que generan los movimientos corporales y gestuales de las personas, incluyendo el sentido de la mirada del usuario emisor de una videoconferencia.

De acuerdo a Martínez (2012), en la comunicación no verbal cara a cara, la primera pauta para tener un mayor éxito comunicativo, es tener control de la mirada, es decir, no tener una contemplación perdida, sino más bien firme y expresiva, y

visualizando a todo el público. En el actual contexto de las videoconferencias, la mirada del emisor del mensaje deberá concentrarse en la cámara del dispositivo que emite su mensaje, ya que ésta reemplaza al interlocutor de la comunicación cara a cara.

Un error frecuente en los *webinars*, clases virtuales, entrevistas o disertaciones por video-llamada, se encuentra en el desvío de la mirada del emisor al visualizar la pantalla. El no conocimiento de la posición o lugar de la cámara del dispositivo móvil o de la computadora personal, provoca que la mirada se concentre en lo más llamativo de las videoconferencias: el monitor o pantalla, la diapositiva o recurso audiovisual proyectado. Por tal motivo, es imperante que el usuario determine cuál es la ubicación de su cámara, (en el caso de los teléfonos móviles pueden tener tres o más) y enmarque la misma con algún recurso (puede ser la fotografía de algún personaje que le genere confianza) que le permita centrar su mirada en éste.

Asimismo, el código audiovisual que facilitará la visualización de la cámara es el ángulo. Y es que la inclinación o perspectiva de la cámara influirá directamente en la comodidad de la vista y a la generación de significados deseados o no. Para ello, es preciso conocer tres categorías de ángulos que varían según la verticalidad de la cámara: el ángulo contrapicado, el ángulo picado y el ángulo normal.

1. El ángulo contrapicado se produce cuando la cámara se coloca de abajo hacia arriba, en 45 grados

aproximados, con respecto al objeto a grabar. Así también, es el más usual en el contexto actual, ya que el dispositivo móvil o la computadora personal son colocados en escritorios o soportes que se encuentran por

debajo de la cabeza y, por tanto, de la mirada del emisor, lo que dificulta la concentración de éste en la cámara. Además, esta práctica genera los siguientes significados:

Tabla 2

Significados generados por el ángulo contrapicado

- Magnifica la imagen de la persona, objeto o elemento mostrado en pantalla.
 - Ocasiona la percepción de incremento el peso en las personas que aparecen en pantalla.
 - Potencia las sensaciones de control, poder, grandeza y seguridad.
 - Marca una distancia entre los interlocutores, produciendo la percepción de una comunicación vertical ascendente, unilateral y autoritaria.
 - Ocasiona barreras psicológicas en el proceso de comunicación.
 - Genera poca participación y respuesta de los receptores en las clases, conferencias o charlas virtuales.
-

El ángulo picado, por el contrario, es aquel que se genera al colocar la cámara de arriba hacia abajo, con una inclinación aproximada de 45 grados, con respecto al objeto a grabar. Esta perspectiva emula la mirada desde un punto elevado y es más

usual en las cámaras de vigilancia o al realizar planos descriptivos. Por tanto, generará significados contrarios al ángulo anterior, restando credibilidad al emisor y a su discurso:

Tabla 3

Significados generados por el ángulo picado

- Minimiza la imagen de la persona, objeto o elemento mostrado en pantalla.
 - Ocasiona la percepción de disminución de peso de las personas que aparecen en pantalla.
 - Genera la sensación de inferioridad, sumisión o inseguridad (Karbaum, Torres, 2020).
 - Marca una distancia entre los interlocutores, produciendo la percepción de una comunicación vertical descendente y unilateral.
 - Ocasiona barreras psicológicas en el proceso de comunicación.
 - Genera poca credibilidad en el mensaje
-

Finalmente, el ángulo normal, que es el recomendado para realizar una videoconferencia, se encuentra a la altura de la visión del emisor y el receptor. Por ello, es importante conseguir un soporte o

trípode que eleve la computadora personal o el dispositivo móvil a la altura de la cabeza del emisor del discurso. De esta manera, se generarán los siguientes significados:

Tabla 4

Significados generados por el ángulo normal
- No maximiza ni minimiza la imagen de la persona, objeto o elemento mostrado en pantalla.
- Transmitirá una sensación de objetividad y neutralidad.
- No ocasiona distancia entre los interlocutores, al encontrarse ambos a la misma altura.
- Reduce las barreras y/o ruidos en el proceso de comunicación.
- Motiva la retroalimentación en las clases, conferencias o charlas virtuales.
- Genera confianza en el mensaje y el emisor.

Siguiendo el esquema o guion técnico de planos intercalados, a continuación, se presenta la tabla 5, en donde se incluye la información de los ángulos sugeridos para

cada momento de la ponencia o clase. Cabe mencionar, que se considera una duración aproximada de ocho minutos por bloque de la secuencia didáctica.

Tabla 5

Guion técnico de planos intercalados con ángulos

Tiempo	Contenido	Plano	Ángulo	Dispositivo	Nota
0:20	Bienvenida grabada	Plano entero (desde la cabeza a los pies)	Normal	Cámara de PC o teléfono móvil en sentido horizontal	Se proyecta en Zoom, Meet, etc. un video de bienvenida grabado.
1:30	Entrada sumaria de la clase	Plano medio (desde la cabeza a la cintura)	Normal	Cámara de PC	El docente sentado deberá realizar el plano antes de empezar la clase ya que iniciará con una grabación.

1:30	Motivación: Proyección de audiovisual con cámara apagada	-----	-----	Cámara apagada	Se usa un video del tema para motivar al auditorio y prepararse para el siguiente plano.
0:20	Conflicto cognitivo: Reflexión del video a modo subjetivo (como la voz del pensamiento del docente)	Primerísim o primer plano (del mentón a la mitad de la frente)	Contrapi cado	Cámara de PC	En la proyección el docente prepara este plano. Se rompe la proxémica sugerida para impactar brevemente al espectador con un comentario.
1:30	Recojo de información: Proyección de diapositiva con cámara apagada	-----	-----	Cámara apagada	Se apaga la cámara de la computadora para poder pasar de un primerísimo primer plano a otro sin necesidad de que se produzca un salto visual.
2:40	Procesamiento de la información: Primera dinámica de la clase	Plano secuencia (sin cortar se va de un plano entero a un primer plano)	Normal	Cámara de teléfono móvil teléfono móvil en sentido horizontal	Se empieza con un plano entero y luego el docente se acerca a la cámara del teléfono móvil hasta un primer plano, coge el teléfono y le explica de forma cercana la primera dinámica o conclusión de la clase.

La paralingüística y la banda sonora

El tercer estilo de la comunicación verbal, la paralingüística, se relaciona con las características de la voz del emisor de una videoconferencia y lo que en el cine se conoce como la banda sonora. De esta manera, el volumen utilizado, el ritmo de la narración, la entonación y los demás recursos sonoros serán el acompañamiento idóneo de la imagen trabajada anteriormente.

Cabe recordar, que la comunicación audiovisual implica dos sentidos: la vista y el oído y si estos no presentan concordancia y sincronía, el discurso carecerá de verosimilitud y, más aún, de atractivo para el receptor.

Por tal motivo, es de suma importancia el conocimiento básico de todos los elementos sonoros con los que cuenta un educador para emitir y potenciar su mensaje. De esta manera, es preciso señalar que la banda sonora es el mundo

auditivo de una producción audiovisual (...) y está conformada por la voz, la música y el sonido ambiental, aunque también puede incluir los efectos sonoros (Karbaum y Torres, 2020).

De todos los elementos mencionados, la voz es el único utilizado en una clase virtual o teleconferencia, lo que origina una falta de realismo, nulas emociones, significados y sensaciones en el estudiante-espectador. Inclusive, muchos docentes u oradores carecen de una preparación adecuada en el manejo paralingüístico para dotar de matices a la narración. Esto implica una escasa técnica vocal, que deviene en el desgaste de las cuerdas vocales, la resequedad de la garganta e incluso la pérdida de la voz. Además, la falta de dominio de la musculatura maxilofacial y la respiración a través del diafragma para emitir el sonido, influyen en la transmisión de un ritmo monótono y cansino durante más de dos horas de clase. ¿El resultado? Una completa desconexión con el receptor.

Para que la voz se complemente con los demás elementos de la banda sonora es preciso determinar la utilidad de cada uno de estos y planificar los momentos de intervención de los mismos en base al propósito u objetivo comunicacional.

Cabe resaltar, que la música será el elemento de la banda sonora de mayor utilidad para el educador-emisor. Este elemento permitirá que los espectadores se ubiquen en el tiempo y espacio del relato. Además, dotará de significados al discurso, creará atmósferas, pero, sobre todo, generará las emociones en la narración y, por tanto, un mayor impacto de esta. Cabe

precisar, que la intensificación emocional en el seguidor del discurso, el refuerzo del nivel simbólico y el entretejido entre la ficción y la realidad consiguen efectos sorprendentes en los usuarios receptores de la comunicación (Camacho & Segarra, 2019). Asimismo, si se genera una alternancia precisa y oportuna de emociones (entre las que destacan la sorpresa, el miedo, la tristeza, la alegría, el asco y la ira), se conseguirá un discurso inolvidable y una comunicación efectiva (DaFonte-Gomez, 2014).

Por otro lado, los dos elementos restantes de la banda sonora, el sonido ambiental y los efectos sonoros, podrían usarse, dependiendo de la temática y la oportunidad. Por ejemplo, el primero sirve para contextualizar, dotar de realismo y verosimilitud al relato; el segundo, para enfatizar momentos. Sin embargo, el abuso de estos o su presencia con un volumen inadecuado podría ocasionar un ruido físico en la comunicación. Es por ello, que para evitar la mezcla incorrecta de los elementos de la banda sonora se debe considerar el plano sonoro, que es la perspectiva del sonido, es decir la sensación de cercanía o lejanía que tiene el oyente frente a la fuente emisora del mismo (Karbaum y Torres, 2020). Por ejemplo, en un primer plano sonoro (con un mayor volumen) se puede ubicar la voz del docente-emisor, al ser el elemento protagonista del relato. Luego, estaría la música, como elemento creador de emociones, con un volumen más bajo para que no se sobreponga u opaque a la voz del discurso. Si los otros elementos son necesarios, podrían ubicarse en un tercer y cuarto plano sonoro, respectivamente, con niveles más reducidos de volumen.

Siguiendo el esquema o guion técnico de planos intercalados, a continuación, se presenta en la tabla 6, en donde se incluye

la información de la banda sonora sugerida para cada momento de la ponencia o clase.

Tabla 6
Guion técnico de planos intercalados con ángulos y la banda sonora

Tiempo	Contenido	Plano	Ángulo	Sonido	Dispositivo	Nota
0:20	Bienvenida grabada	Plano entero (desde la cabeza a los pies)	Normal	Pista musical de motivación en segundo plano sonoro	Cámara de PC o teléfono móvil en sentido horizontal	Se proyecta en Zoom, Meet, etc. un video de bienvenida grabado.
1:30	Entrada sumaria de la clase	Plano medio (desde la cabeza a la cintura)	Normal	Pista musical de reflexión en segundo plano sonoro	Cámara de PC	El docente sentado deberá realizar el plano antes de empezar la clase ya que iniciará con una grabación.
1:30	Motivación: Proyección de audiovisual con cámara apagada	-----	-----	Pista musical de motivación en segundo plano sonoro	Cámara apagada	Se usa un video del tema para motivar al auditorio y prepararse para el siguiente plano.
0:20	Conflicto cognitivo: Reflexión del video a modo subjetivo (como la voz del pensamiento o del docente)	Primerísimo primer plano (del mentón a la mitad de la frente)	Contrapicado	Pista musical de intriga en segundo plano sonoro	Cámara de PC	En la proyección el docente prepara este plano. Se rompe la proxémica sugerida para impactar brevemente al espectador con un comentario.
1:30	Recojo de información : Proyección de	-----	-----	Pista musical de relato en segundo	Cámara apagada	Se apaga la cámara de la computadora para poder

	diapositiva con cámara apagada			plano sonoro		pasar de un primerísimo primer plano a otro sin necesidad de que se produzca un salto visual.
2:40	Procesamiento de la información : Primera dinámica de la clase	Plano secuencia (sin cortar se va de un plano entero a un primer plano)	Normal	Pista musical de motivación en segundo plano sonoro	Cámara de teléfono móvil en sentido horizontal	Se empieza con un plano entero y luego el docente se acerca a la cámara del teléfono móvil hasta un primer plano, coge el teléfono y le explica de forma cercana la primera dinámica o conclusión de la clase.

Conclusiones y recomendaciones

A partir de la alfabetización audiovisual y el conocimiento del vínculo estrecho con los códigos de la comunicación no verbal para una adecuada planificación y desarrollo de la educación por medio de las teleconferencias, se podrán plantear diversas estrategias de comunicación creativas y efectivas para la transmisión del conocimiento y la educación virtual. Sin embargo, el uso excesivo de las diferentes herramientas audiovisuales, con las que se dispone en la actualidad, pueden generar saturación y la afectación del mensaje transmitido. Por tal motivo, es recomendable seguir los lineamientos de los esquemas planteados en el presente manuscrito que intenta potenciar los discursos educativos transmitidos en las

videoconferencias. Por otro lado, si se desea producir otro tipo de audiovisual, como: un spot publicitario, un video corporativo, reportaje, documental, videoclip, entre otros, se deberá recurrir a la bibliografía especializada en producción audiovisual.

Referencias

- Acaso, M. (2011). *El lenguaje visual*. Paidós Ibérica.
- Atif, Y., & Chou, C. (2018). Guest Editorial: Digital Citizenship: Innovations in Education, Practice, and Pedagogy. *Educational Technology & Society*, 21(1), 152–154. http://www.jets.net/ETS/journals/21_1/14.pdf.
- Bauman Z. (2009). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Gedisa.
- Bedoya, R., & León, I. (2016). *Ojos bien abiertos*. Lima: Fondo Editorial U. Lima.
- Camacho, M., & Segarra, M. (2019). La narrativa transmedia aplicada a la comunicación corporativa. <https://doi.org/10.26441/RC18.2-2019-A11>.
- Dai, Y. (2019). Situating videoconferencing in a connected class toward intercultural knowledge development: A comparative reflection approach. *The Internet and Higher Education*, 41(2), 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.11.001>.
- DaFonte-Gómez, A (2014). *Claves de la publicidad viral: De la motivación a la emoción en los vídeos más compartidos*. *Comunicar*, 22(43), 199-207. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-20>
- Kanellopoulou, C., Kermanidis, K., & Giannakoulopoulos, A. (2019). The dual-coding and multimedia learning theories: Film subtitles as a vocabulary teaching tool. *Education Sciences*, 9(3). <http://dx.doi.org/10.3390/educsci9030210>
- Karbaum, G., & Torres, C. (2020). *Alfabetización audiovisual y mediática*. Fondo Editorial Usil
- Marino-Jiménez, M., Torres-Ravello, C., & Valdivia-Llerena, G. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. *Propósitos y Representaciones*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.438>
- Martinez, C. (2012). La comunicación no verbal. WordPress (4 de diciembre) <https://asesorespoliticos.wordpress.com/2012/12/04/comunicacion-noverbal/>
- Moore, M.G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning*. Thomson/Wadsworth.
- Scorsese, M (2006). Martin Scorsese sobre la importancia de la alfabetización visual. Edutopia. (23 de octubre) <https://www.edutopia.org/video/martin-scorsese-importance-visual-literacy>
- Vandoorne, P. (2018). Es un buen año para la producción audiovisual. Udep Hoy (10 de octubre). <http://udep.edu.pe/hoy/2018/es->

un-buen-ano-para-la-produccion-
audiovisual/

Xie, H., Mayer, R. E., Wang, F., & Zhou, Z.
(2019). Coordinating visual and

auditory cueing in multimedia
learning. *Journal of Educational
Psychology*, 111(2), 235-255.
[http://dx.doi.org/10.1037/edu000
0285](http://dx.doi.org/10.1037/edu0000285)