



**PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**  
**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**  
**LENGUAJE AUDIOVISUAL**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE.**

**Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Integración de Contenidos Digitales

- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** Aplicar las competencias técnicas, básicas y transversales en un contexto laboral a partir de una unidad productiva que tenga como fin la integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Planeación.
- **Actividad de Proyecto:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.
- **Competencia::** Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  1. Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
  2. Editar los elementos gráficos y audiovisuales, de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión
- **Duración de la Guía:**
  - Primera parte: Lenguaje audiovisual - 20 horas.
  - Segunda parte: Edición de video - 90 horas.

**2. PRESENTACIÓN.**

El lenguaje audiovisual es una herramienta fundamental en la comunicación moderna, combinando elementos visuales y auditivos para transmitir mensajes de manera efectiva. Esta guía está diseñada con el objetivo de introducir a los aprendices a los conceptos básicos y técnicas del lenguaje audiovisual, desarrollando habilidades prácticas en la producción y edición de contenidos audiovisuales.

**3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.**

**3.1. Actividades de Reflexión inicial. ACERCAMIENTO AL LENGUAJE AUDIOVISUAL.**

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación que utiliza tanto imágenes como sonidos para transmitir mensajes y narrativas. Se basa en la combinación de elementos visuales, como la



composición de encuadres, el uso de colores y la iluminación, con elementos sonoros, como la música, los efectos de sonido y el diálogo. Esta sinergia entre lo visual y lo auditivo permite una experiencia inmersiva y multifacética que puede comunicar emociones, ideas e historias de manera efectiva. Según Gianetti (2017), el lenguaje audiovisual "es el arte de comunicar a través de una serie de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados" 【Gianetti, 2017】

El desarrollo del lenguaje audiovisual ha sido fundamental en la evolución de medios como el cine, la televisión y, más recientemente, las plataformas digitales y redes sociales. Como señala Nichols (2010), es posible narrar una historia a través de técnicas como el montaje, los diferentes tipos de planos y las angulaciones de cámara. "El poder del lenguaje audiovisual radica en su capacidad para estructurar el tiempo y el espacio de manera que influya en la percepción y la comprensión del espectador" 【Nichols, 2010】. En el contexto educativo, aprender sobre el lenguaje audiovisual proporciona a los aprendices las herramientas necesarias para analizar y crear contenidos, desarrollando así su alfabetización mediática y habilidades críticas.

#### Referencias:

- Gianetti, L. (2017). *Understanding Movies*. Pearson.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.

#### Descripción de la actividad:

1. Observa el Cortometraje: [La Luna - Pixar Short Film](#) y responde las siguientes preguntas en un archivo de Word. Si no cuentas con computador, escribe tus respuestas en una hoja. Si no tienes internet, recurre al material de apoyo, allí el video ya está descargado en la carpeta "3.1 Actividades de reflexión inicial. ACERCAMIENTO AL LENGUAJE AUDIOVISUAL"

#### Preguntas orientadoras:

¿Qué elementos visuales llamaron tu atención en el corto?

¿Cómo piensas que se representan las emociones de los personajes?

¿Cómo crees que el uso de los colores influye en la narración de la historia?

¿Qué puedes decir de los elementos sonoros y musicales del cortometraje?

¿Qué imagen llamó tu atención y por qué?

2. Carga la evidencia en formato PDF, donde el instructor o instructora indique.
3. Socializa tus respuestas con tus compañeros en el espacio de clase que el instructor o instructora asigne.



**Ambiente requerido:** Ambiente de formación.

**Materiales:** Video beam, TV o computador, video, esferos, hojas, internet.

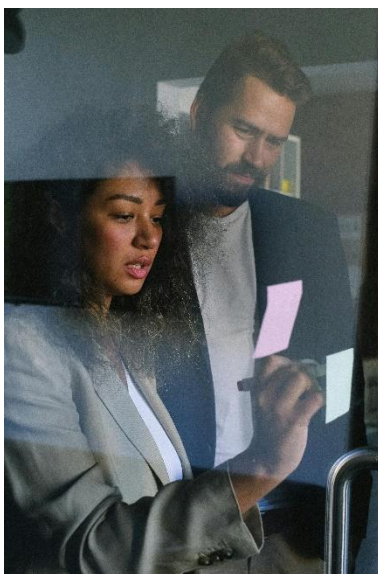
### **3.2. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

#### **3.2.1. Actividad de Aprendizaje 1. VALORES DE PLANO.**

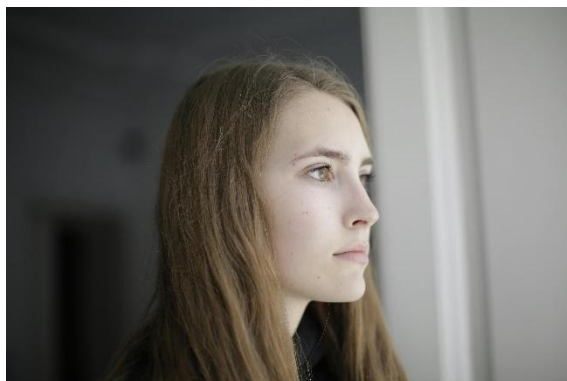
Los valores de plano son fundamentales en la narrativa audiovisual. Cada tipo de plano tiene un propósito específico y ayuda a contar una historia de manera efectiva. Los planos generales establecen el contexto, los planos medios se centran en la interacción entre personajes, y los primeros planos destacan emociones y detalles importantes.



*Plano general*



*Plano medio*



*Primer Plano*

Conocer y utilizar correctamente los valores de plano es esencial para cualquier creador audiovisual.

### **¿CUÁLES SON LOS VALORES DE PLANO?**

Los valores de plano son elementos fundamentales en la narrativa audiovisual, ya que determinan la distancia y el encuadre de la cámara en relación con los sujetos y el entorno filmado. Cada tipo de plano tiene un propósito específico y contribuye de manera distinta a la percepción y entendimiento de la escena. A continuación, se describen los principales valores de plano:



### **GRAN PLANO GENERAL (GPG):**

El gran plano general muestra un vasto campo de visión, abarcando un paisaje amplio o una gran porción del entorno. Se utiliza principalmente para establecer el contexto general de una escena, situando a los personajes en un entorno específico y proporcionando una visión panorámica. Por ejemplo, un gran plano general puede mostrar una vista extensa de una ciudad o un paisaje natural para situar al espectador en el lugar donde se desarrolla la acción.

### **PLANO GENERAL (PG):**

El plano general muestra un amplio campo de visión y abarca una gran parte del entorno donde ocurre la acción. Es útil para establecer el contexto y situar a los personajes en su entorno. Por ejemplo, en una escena de una ciudad, un plano general podría mostrar una vista panorámica del skyline urbano.

### **PLANO AMERICANO (PA):**

Este plano, también conocido como plano medio largo, muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. Es común en el cine occidental (de ahí su nombre) y se utiliza para escenas de diálogo o acción, donde se necesita un equilibrio entre el entorno y los personajes.

### **PLANO MEDIO (PM):**

En el plano medio, el encuadre va desde la cabeza hasta la cintura del personaje. Es un plano muy versátil que permite ver expresiones faciales y gestos de manera clara, siendo ideal para diálogos y escenas donde la interacción entre personajes es crucial.

**PLANO MEDIO CORTO (PMC):**

Este plano se sitúa entre el plano medio y el primer plano, mostrando a los personajes desde la cabeza hasta el pecho. Es útil para destacar expresiones faciales y reacciones emocionales sin perder completamente la referencia del entorno.

**PRIMER PLANO (PP):**

El primer plano enfoca el rostro del personaje, desde los hombros hacia arriba. Es ideal para captar detalles minuciosos de las expresiones faciales, permitiendo al espectador conectarse emocionalmente con el personaje. Se utiliza comúnmente en momentos de intensa emoción o reflexión.

**PLANO DETALLE Y PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (PD Y PPP) O CLOSE-UP (CU):**

El plano detalle y el primerísimo primer plano son muy cercanos, enfocando únicamente una parte específica del rostro, como los ojos o la boca, o un objeto particular. Se utilizan para resaltar detalles muy específicos y generar una conexión emocional aún más profunda o destacar una acción importante.

Estos valores de plano permiten a los creadores de contenido guiar la atención del espectador, establecer el contexto y profundidad de la escena, y transmitir emociones y detalles de manera efectiva. Al dominar estos elementos, los estudiantes pueden mejorar significativamente la calidad de sus proyectos audiovisuales.

**Descripción de la actividad en grupo:**

1. Organizar grupos de tres personas y observar el video “Tips para tomar MEJORES FOTOS con tu celular”, en la carpeta “3.2.1 Actividad de Aprendizaje 1. VALORES DE PLANO”
2. Escriban 7 características que identifiquen a cada uno de los integrantes.
3. Realicen una serie de fotografías en la que representen 7 de esas características que consideren destacables de los compañeros, donde se usen todos los valores de plano. Cada plano debe representar cada una de las características. Ejemplo: Sandy ama la naturaleza, su fotografía podrían hacerla usando el plano general, en un lugar en el que esté rodeada de árboles.
- **Ambiente requerido:** Ambiente de formación.
- **Materiales:** Smartphone.
- **Elementos adicionales como:** sombreros, gafas, libros, entre otros, que puedan destacar las características de los compañeros.
4. Se elegirán 3 grupos para que socialicen los resultados en una presentación elaborada en Canva, Genially o PowerPoint. Sin excepción, cada equipo de trabajo debe realizar dicha presentación incluyendo en una portada los nombres de cada integrante.
5. Carga la evidencia, donde el instructor o instructora indique.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación.

**Materiales:** Video beam, TV o computador, video, esferos, hojas, internet.

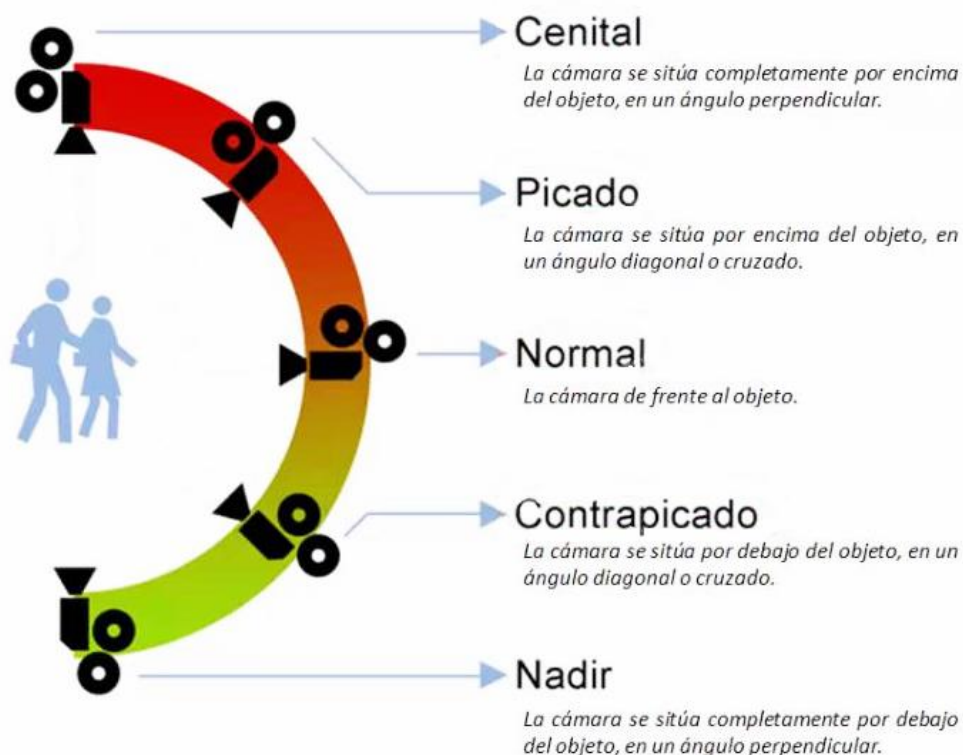




### 3.2.2 Actividad de Aprendizaje 2. ANGULACIONES DE CÁMARA.

Las angulaciones de plano en el cine se refieren a la posición y el ángulo desde el cual se filma una escena, lo cual puede afectar profundamente la percepción del espectador y la interpretación emocional de la misma. Según David Bordwell y Kristin Thompson en "Film Art: An Introduction", las angulaciones de plano incluyen el picado (inclinado hacia abajo) y el contrapicado (inclinado hacia arriba). Estos ángulos no solo afectan la composición visual de la escena, sino también la manera en que se percibe la relación entre los personajes y su entorno, así como la dinámica de poder dentro de la narrativa.

Además, según Robert Kolker en "Film, Form, and Culture", las angulaciones de plano pueden transmitir sensaciones de dominio, vulnerabilidad, o incluso alienación dependiendo de cómo se utilicen. Por ejemplo, un contrapicado puede hacer que un personaje parezca más poderoso o imponente, mientras que un picado puede hacerlo parecer más débil o vulnerable. Las angulaciones de plano son una herramienta fundamental en la cinematografía para manipular la percepción visual y emocional del espectador, y juegan un papel crucial en la construcción de la narrativa y la atmósfera de una película.



#### Descripción de la actividad:

1. Mira el cortometraje [Geri's Game](#) de Pixar. Si no cuentas con computador, escribe tus respuestas en una hoja. Si no tienes internet, recurre al material de apoyo, allí el video ya está descargado en la carpeta "3.2.2 Actividad de aprendizaje 2. ANGULACIONES DE CÁMARA"
2. Usa el archivo alojado en la misma carpeta llamado "EJERCICIO DE OBSERVACIÓN", para desarrollar el siguiente punto.



3. Describe cada uno de los planos del cortometraje con las siguientes preguntas orientadoras:  
*¿Cuál es el valor de plano? ¿Cuál es el ángulo de plano? ¿Qué acción ocurre durante el plano? ¿Qué sonidos tiene (diálogos, sonidos, ruido, música)?*
4. Carga la evidencia en formato PDF, donde el instructor o instructora indique.
5. Socializa tus respuestas con tus compañeros en el espacio de clase que el instructor o instructora asigne.

**Ambiente requerido:** Ambiente de formación.

**Materiales:** Video beam o TV, computador, video, esferos, hojas, internet, documento editable de Word.

### **3.3. Actividades de apropiación del conocimiento.**

#### **3.3.1 Actividad de Aprendizaje 1. MOVIMIENTOS DE CÁMARA**

Los movimientos de cámara son una herramienta narrativa esencial en el lenguaje audiovisual. A través de diferentes desplazamientos y ajustes, la cámara no solo sigue la acción, sino que también transmite emociones, crea tensión o da ritmo a una escena.

El objetivo es que comprendas y experimentes cómo los movimientos de cámara contribuyen a contar historias. Partiendo de los conocimientos previos sobre planos y angulaciones, se busca integrar estos elementos en la práctica cinematográfica para desarrollar habilidades creativas y técnicas.

Los movimientos de cámara son desplazamientos físicos u ópticos, que permiten mejorar la narrativa visual. Cada tipo de movimiento tiene una intención específica:

##### **1. Paneo:**

Movimiento horizontal de la cámara sobre su eje (izquierda-derecha o viceversa). Se utiliza para seguir un objeto o explorar un entorno amplio.

##### **2. Tilt:**

Movimiento vertical de la cámara sobre su eje (arriba-abajo o viceversa). Ideal para revelar detalles de forma progresiva.

##### **3. Travelling (Desplazamiento):**

La cámara se traslada físicamente hacia adelante, atrás, lateralmente o en círculos. Se usa para seguir a un personaje o explorar un espacio.





4. Zoom in/Zoom out:

Ajuste óptico que acerca o aleja un objeto. Puede enfatizar emociones o detalles importantes.

5. Dolly:

Similar al travelling, pero enfocado en un movimiento lineal hacia adelante o atrás, generalmente con un riel.

6. Grúa:

Movimiento vertical y horizontal combinado, realizado con una cámara montada en grúa. Se usa para tomas amplias y dramáticas.

7. Steadicam:

Movimiento estabilizado que permite fluidez mientras el operador camina o corre. Ideal para escenas dinámicas.

**Descripción de la actividad:**

1. Formen equipos de 4-5 estudiantes y distribuyan los siguientes roles:
  - Director/a: Coordina la grabación y asegura que se sigan las instrucciones del guión.
  - Camarógrafo/a: Maneja la cámara y ejecuta los movimientos.
  - Asistente de cámara: Ayuda con la estabilización de la cámara o la preparación del equipo.
  - Actores/actrices: Interpretan la acción de la narrativa.
2. Observen los siguientes videos, esto les ayudará a comprender mejor cómo deben verse los resultados en cada movimiento aplicado.

[Cine para Dummies: Movimientos de Cámara](#)

[Movimientos de cámara - Definición y ejemplos HD](#)

Si no cuentan con internet, los videos están alojados en la carpeta “3.3.1 Actividad de aprendizaje. 1. MOVIMIENTOS DE CÁMARA”,

3. Creen por escrito una narrativa corta (máximo 2 minutos). Ejemplo: una búsqueda de un objeto perdido. Incluyan los siguientes movimientos:
  - Paneo, para presentar el entorno.
  - Tilt, para revelar un detalle.



- Travellin, para seguir a un personaje en movimiento.
  - Zoom in, para enfatizar un objeto o emoción.
4. Practiquen los movimientos antes de grabar: experimenten con diferentes velocidades y usen valores de plano y ángulos.
  5. Realicen la grabación en el espacio asignado por el instructor o instructora.
  6. Por el momento, no es necesario que realicen la edición del video, por eso, para la socialización al grupo, pueden mostrar las tomas por separado para que expliquen la intención detrás de cada movimiento.
  7. Realicen una reflexión sobre los desafíos encontrados y las posibles mejoras.
  8. Carguen las evidencias del punto 3 y las tomas realizadas en el espacio asignado por el instructor o instructora.

### **3.3.2 Actividad de Aprendizaje 2. MONTAJE.**

Al ver una película, las imágenes pasan por la pantalla una tras otra y muchas veces, aunque no seamos conscientes, esta sucesión nos transmite algo: una emoción, una sensación, una explicación. Cuando ponemos una imagen junto a otra las imágenes comunican algo, así como las palabras puestas unas con otras, este es el lenguaje audiovisual.

Así como un músico que pone una nota tras otra para crear acordes, el realizador audiovisual selecciona las imágenes que plasmará de acuerdo a lo que quiere decir: Qué plano utilizará, qué ángulo y qué movimiento y cuánto tiempo durará este plano.

Revisemos por ejemplo, este video del director inglés Alfred Hitchcock explicando el efecto Kuleshov, uno de los recursos comunes del lenguaje cinematográfico.

[Hitchcock explica el efecto Kuleshov](#)



Como lo explica Hitchcock, una persona ve 'algo', mostramos el 'algo' y luego la reacción de la persona ante lo que observa. Sin embargo, su reacción puede interpretarse de forma distinta dependiendo de lo que vea. Esta reacción determina el carácter y la personalidad del personaje.

Otro ejemplo sencillo podemos verlo en el video Dynamite de la banda coreana BTS:

[https://youtu.be/gdZLi9oWNZg?si=gGI9\\_r1l3-8K63n](https://youtu.be/gdZLi9oWNZg?si=gGI9_r1l3-8K63n)

Primero vemos a un chico en un cuarto decorado con muchos elementos: posters de artistas y películas, instrumentos musicales, una tabla de surf:





Luego, un primer plano del chico tomando un vaso de leche:



El sorbo termina en un plano americano, mientras lo vemos junto a algunos de los elementos de su habitación:



Y finalmente, lo vemos moverse y bailar por el cuarto.



**NOTA:** Si no cuentan con internet, pueden encontrar ambos videos en la carpeta “3.3.1 Actividad de aprendizaje 1. MONTAJE”



Además, la letra de la canción habla de empezar en la mañana y hace referencias al Rock and Roll, King Kong, Lebron James y los Rolling Stones. En estos cuatro planos nos están describiendo a un personaje, que está en su cuarto, que es algo desordenado, que es una persona descomplicada, que le gustan los deportes de playa, que ama la música y que le gustan los músicos y las películas viejas.

En tan sólo 6 segundos que duran estos planos y en cerca de 20 segundos que dura la escena, tenemos una idea de quién es el personaje que se nos presenta. El lenguaje audiovisual permite ambientar y describir de forma eficiente, además de narrar con varios elementos a la vez, desde la escenografía hasta el diálogo, pasando por la música y la iluminación. También el tiempo y la cantidad de planos puede cambiar el significado de la escena, este ritmo puede determinar que una acción sea rápida y activa o por el contrario, sea lenta, contemplativa y reflexiva.

#### **Descripción de la actividad:**

1. Describe una emoción que creas que te identifique. Piensa en imágenes que puedan representarla. Por ejemplo, representar la tristeza con nubes grises y lluvia.
2. Ingresa a la página [www.pexels.com](http://www.pexels.com), allí encontrarás imágenes y videos de uso libre de derechos de autor. Selecciona y descarga las imágenes o videos que escogiste para representar tu emoción. También puedes grabar los videos que necesites.
3. En el editor de video que quieras, en tu computador o teléfono, crea un video de máximo un minuto representando la emoción que escogiste. Utiliza las técnicas de montaje que vimos.
4. Carga la evidencia, donde el instructor o instructora indique.

#### **4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
---------------------------	-------------------------	---------------------------------------



<p><b>Evidencias de Conocimiento:</b> Realizar las evaluaciones técnicas demostrando los conocimientos en el desarrollo del manejo y administración del software ofimático.</p> <p><b>Evidencias de Desempeño:</b> Realizar evidencias prácticas a las problemáticas simuladas en un entorno productivo.</p> <p>Desarrolla un modelo ER de acuerdo a la historia de usuario entregada por el docente.</p> <p>Desarrollo e implementación de las macros para conocimiento en lógica de programación.</p> <p>Realizar la implementación de conectividad entre aplicaciones.</p> <p><b>Evidencias de Producto:</b> Desarrollar la parte documental proyecto productivo, gestionando e implementando el documento de orientaciones de proyecto.</p> <p>Generar presentación con los ítems importantes de su proyecto para su presentación.</p>	<p>Identifica las diferentes herramientas de ofimática disponibles actualmente</p> <p>Selecciona las herramientas adecuadas para la solución de procesos o actividades productivas.</p> <p>Desarrolla modelos de bases de datos relaciones, aplicando técnicas de normalización.</p> <p>Optimiza procesos mediante el uso de programación por eventos.</p> <p>Diligencia el reporte digital del proyecto productivo.</p>	<p><b>Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cuestionario en plataforma</li> </ul> <p><b>Desempeño:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentación sobre herramientas disponibles y su diferencia.</li> <li>✓ Ejercicios desarrollados de cada una de las aplicaciones.</li> <li>✓ Desarrolla evidencia de análisis y generación de modelo relacional.</li> </ul> <p><b>Producto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reporte técnico del proyecto productivo.</li> <li>✓ Lista de chequeo.</li> <li>✓ Presentación proyecto en PowerPoint.</li> </ul>
--	--	---

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

**Plano:** Unidad mínima narrativa audiovisual. Es lo capturado por la cámara sin cortes ni interrupciones.

**Cortometraje:** Filme de corta duración, no mayor a 30 minutos.

**Narrativa Audiovisual:** Contar una historia haciendo uso de imágenes y sonido, integrando estos dos.

**Escena:** División de las acciones de una historia, hace referencia al cambio de espacio, personajes o tiempo.

**Secuencia:** Conjunto de escenas que narran un hecho de la historia.



- **REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.**

- Gianetti, L. (2017). *Understanding Movies*. Pearson.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- McKee, R. (1997) *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*
- Galindo, Jesús. *Lenguaje Audiovisual: Gramática y Retórica de la Imagen en Movimiento*. Ediciones Cátedra, 2004.
- Reisz, Karel y Millar, Gavin. *El montaje cinematográfico*. Ediciones Rialp, 2007.
- Pascual Cebollada, Pascual y José Luis Navarro. *El lenguaje de la imagen*. Paidós, 1995.

#### Videos

- [Pixar - La Luna \(1080p\)](#)
- [Corto de pixar "ajedrez"](#)
- [Hitchcock explica el efecto Kuleshov](#)
- [BTS \(방탄소년단\) 'Dynamite' Official MV](#)
- [Cine para Dummies: Movimientos de Cámara](#)
- [Movimientos de cámara - Definición y ejemplos HD](#)

- **CONTROL DEL DOCUMENTO.**

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Nicolás Muñoz	Instructor	Articulación	Mayo 2024
	Ángela Martínez	Instructor a	Articulación	Mayo 2024

#### 7. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autores	Eduardo Velasco	Instructor	Articulación	10/12/2024	Actualización





	<b>Ángela Martínez</b>	Instructor a	Articulación	10/12/202 4	
--	------------------------	-----------------	--------------	----------------	--