

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



Taller 6

Lenguaje audiovisual II Parte:

“Las producciones audiovisuales en la escuela”

Autores

A. Carrizo,

V. Plaza,

E. Reales,

V. Rufiner,

I. Troxler.

Aporte online:

F. Prior,

S. Vega.

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

Introducción

"Reconocer los medios audiovisuales como un lenguaje implica, para la institución escolar, una doble responsabilidad: hacerse cargo de su capacidad representativa y expresiva explotando las técnicas y potencialidades que le son específicas, por un lado, y, al mismo tiempo, oponerle una distancia crítica que nos permita "extrañarnos" de la naturalidad que la imagen electrónica nos provoca, devolviéndole su carácter representativo".

LUIS BAGGIOLINI

En este encuentro les propondremos retomar algunas ideas sobre lenguaje audiovisual que empezamos a elaborar en el taller anterior, para centrarnos ahora en la posibilidad de generar producciones audiovisuales en las escuelas. En este sentido, la intención es compartir con ustedes algunos conceptos que nos ayuden a pensar en la incorporación del recurso audiovisual a las prácticas pedagógicas.

En la primera parte, reflexionaremos acerca de qué implica trabajar y producir imágenes desde las escuelas, y analizaremos algunas producciones para identificar, además, cómo se combinan y conjugan los diferentes elementos del lenguaje audiovisual en la construcción de un relato.

Luego, en un segundo momento, pondremos en común los conceptos técnicos y las herramientas necesarias para realizar producciones propias.

Objetivos

Objetivos Generales

- * 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.

Objetivos específicos

- * Comprender la naturaleza de los mensajes que coexisten en la diversidad del lenguaje audiovisual.
- * Estimular la capacidad analítica y el uso creativo del lenguaje audiovisual a partir del análisis de producciones audiovisuales realizadas por jóvenes y la realización de producciones propias.
- * Abordar la dimensión estética de los productos audiovisuales, a partir de las especificidades de cada categoría (imagen, sonido, escenografía y estructura narrativa, entre otros).
- * Realizar producciones audiovisuales grupales, experimentando con los programas y herramientas sugeridas.

1º Momento

¿Del mundo del libro al mundo de las imágenes?

Algunas reflexiones en torno a las producciones audiovisuales escolares

Si nos autobservamos, notaremos que somos sujetos visuales. En la sociedad contemporánea las pantallas, las imágenes, forman parte de nuestra cotidianeidad, vivimos rodeados de imágenes e interactuamos con ellas. Esto abarca Internet, la televisión, el cine, las publicidades en la vía pública, etcétera.



En algunas ocasiones -unas más, otras menos- somos conscientes de la cantidad de estímulos visuales que nos interpelan, y este contacto diario produce que naturalicemos muchas de las cosas que vemos, tanto en lo que se refiere a la forma como al contenido.

¿O acaso nos sorprende ver en la vía pública, en tamaño gigantesco, una mujer en ropa interior publicitando cigarrillos?

En este contexto, surgen dos preguntas fundamentales:

¿Por qué introducir las imágenes a los procesos de enseñanza-aprendizaje?

¿Qué tipo de imágenes queremos producir con nuestros alumnos?

En primer lugar, y en relación a la primera pregunta, diremos que no se trata de reemplazar al libro. El acceso al conocimiento a través de la lectura implica operaciones lógicas, analíticas, un acercamiento secuencial, la comprensión cabal del código en que está enunciado el texto, operaciones

La combinación de distintos tipos de lenguajes permite una complementariedad entre la sensibilidad y la razón para abordar los procesos educativos.

todas que hacen al pensamiento racional. Sin embargo, en paralelo a esta forma de aprender, hay otras que involucran aspectos diferentes.

Al respecto, **Guillermo Orozco Gómez** dice: *“La educación estalla de diversas maneras y sale de los recintos clásicos para llevarse a cabo en cualquier momento y en cualquier lugar, pero significativamente y cada vez más alrededor de las pantallas”*¹.

Y este nuevo proceso pone en juego competencias diferentes de los sujetos: lo sensorial, la imaginación, lo lúdico y lo emocional pasan ahora al centro de la escena.

En este sentido, creemos que la combinación de distintos tipos de lenguajes permite una complementariedad entre la sensibilidad y la razón para abordar los procesos educativos. Algunos especialistas plantean que para el desarrollo de la racionalidad es fundamental el desarrollo de la imaginación, y la posibilidad de “imaginar” está estrechamente vinculada a la dimensión emotiva de los sujetos.

Por otro lado, es importante reconocer que, si bien las imágenes ocupan un lugar privilegiado para incorporar estas otras dimensiones en los procesos

¹ Orozco Gómez, G., *Desordenamientos mediático-educativos en una sociedad-audiencia que aprende*, ponencia presentada en el Foro de Cultura y Comunicación, Rosario, Argentina, 2004.

educativos, también es cierto que la utilización de imágenes puede favorecer la reproducción de estereotipos.

En relación a la pregunta sobre qué tipo de imágenes queremos producir, es importante tener en cuenta que en los medios masivos de comunicación hay ciertas maneras instaladas de concebir imágenes, y muchas veces estas maneras producen y reproducen estereotipos (pobre, rico, exitoso, perdedor, mujer, hombre, maestra... hay cientos de ejemplos).

Es interesante recuperar la idea que propone **Robyn Quin**², quien sostiene que cuando una serie de símbolos se presenta repetidamente como algo típico de una determinada situación o grupo social, estamos ante estereotipos.



Por su parte, **Manuel Cerezo**³ plantea que un estereotipo es la imagen social tópica y simplificadora de algo o de alguien.

Y nosotros agregamos: es una imagen que reduce dimensiones complejas a unos pocos adjetivos. Esta imagen que proporciona el estereotipo es tan falsa como generalizada. Funciona como identificador de un grupo social determinado a partir de una serie de características que pueden ser verdaderas, pero nunca las únicas, y que a fuerza de repetirlas cristalizan una imagen única y limitada del grupo o sujeto presentado.

Pensemos en ejemplos de estereotipos en relación a los jóvenes.

² Quin Robyn y Mc Mahon, *Historias y estereotipos*, Ediciones de la Torre, Madrid, España, 1997.

³ Cerezo, M., *Guía del redactor publicitario. Método para el análisis y la creación*, Cuadernos Octaedro, Barcelona, España, 1993.

¿Por qué es importante identificar estereotipos? Precisamente, porque el estereotipo funciona como un canon que simplifica, reduce y estigmatiza; y la escuela –como institución formadora de ciudadanos– debe abrir el análisis, proponer más miradas sobre el grupo en cuestión y situarlo en un contexto.

En este sentido, al momento de producir nuestras propias imágenes es importante preguntarnos: ¿Nos gustan las imágenes que vemos? ¿Estamos favoreciendo la reproducción de ciertos estereotipos? ¿Nos gustaría modificar eso? ¿Qué imágenes querríamos producir y transmitir a los demás?

Creemos que la escuela, antes que reproducir formatos estandarizados, puede ser un lugar propio para imaginar y experimentar otros modos de decir a partir de las imágenes. La propuesta es pensar a la escuela como un lugar de producción (y no sólo de recepción o reproducción), de expresión y creación colectiva para los jóvenes. Y para esto, además de las palabras, es necesario incorporar otro tipo de lenguaje. En este caso, el lenguaje audiovisual.

No hay una sola manera de producir audiovisuales en las escuelas. Qué queremos mostrar y cómo lo queremos hacer, está estrechamente vinculado a qué queremos decir, a quiénes y para qué.

Existen múltiples técnicas, software y recursos para desarrollar un proyecto audiovisual escolar. Pero, antes de introducirnos en eso, es importante identificar los diferentes elementos propios del lenguaje audiovisual que se pueden poner en juego para comunicar algo (una idea, una historia, sensaciones, etcétera).

La escuela, antes que reproducir formatos estandarizados, puede ser un lugar propio para imaginar y experimentar otros modos de decir a partir de las imágenes.

Como ya vimos en el encuentro V, la combinación de imágenes, sonidos y efectos permite construir sentidos que no son análogos ni “traducibles” a otros lenguajes. Una imagen no “ilustra” un texto, pero tampoco hay un significado “adherido” a la imagen. La combinación de los distintos elementos producen nuevos significados, y por eso esta decisión no es aleatoria.

La mejor manera de analizar lo expuesto hasta aquí es compartir juntos una selección de producciones audiovisuales con el objetivo de identificar cómo se articulan los recursos, qué elementos los componen y qué temáticas abordan.



2º Momento

“Pensar en imágenes”

“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 Plano: medio corto Angulo: contrapicado	Canción: Blue Sky - PINK FLOYD

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.

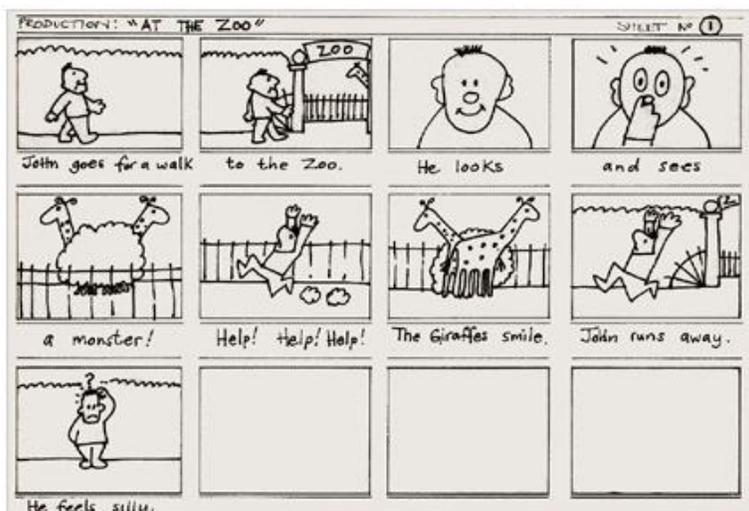
El objetivo es servir de guía para entender la historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

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



3º Momento

Animación y cortometrajes

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



Nuestra propuesta para la jornada

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. En general, se denomina animaciones de **Stop Motion** a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por computadora; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

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:



Hay muchos programas que se pueden utilizar para hacer películas con **Stop Motion**, tales como **Stop Motion Pro, AnimatorDV y Stop Motionmaker**, pero éstos son Software Propietarios (también llamados privados 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

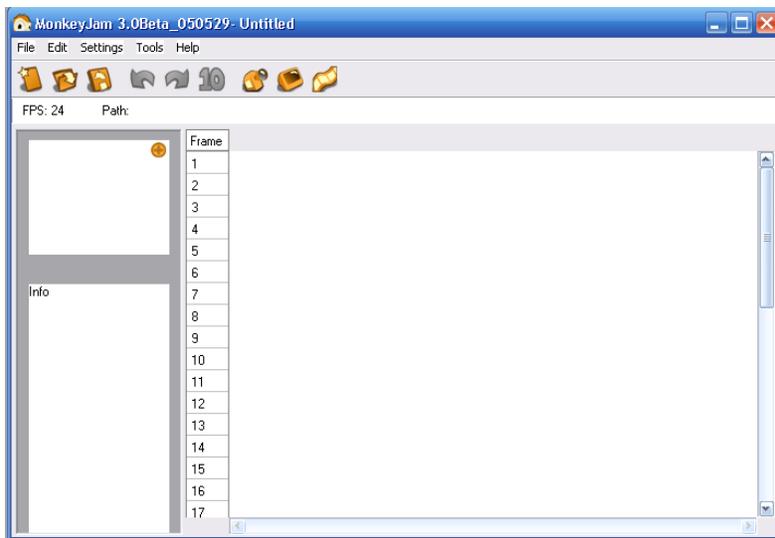
Elementos necesarios para empezar a utilizar **Monkey Jam**:

- 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.

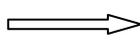
¿Cómo hacemos esto? En la cámara de foto, accedemos al Menú (*varía en cada modelo, por lo que tendremos que navegar por las opciones de nuestra cámara*), y en "Resolución" o "Tamaño de Imagen" deberemos elegir 640x480 o la más pequeña que nos permita la cámara.



¡Listo! ¡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.

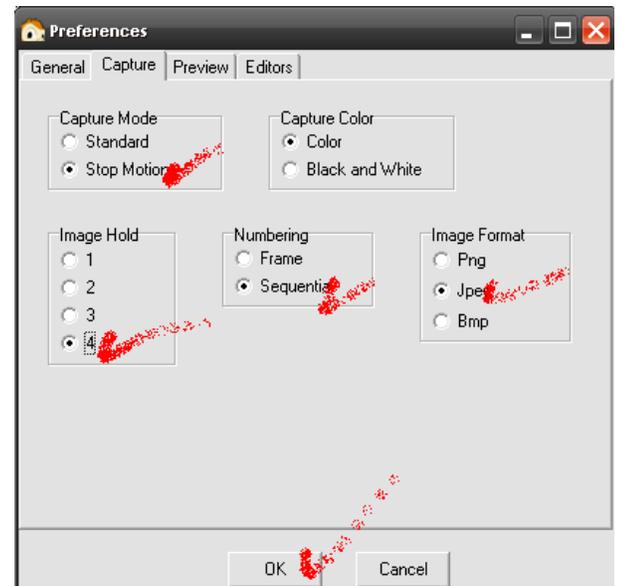
Settings + Preferences + Capture

Image Format (Formato de imagen)

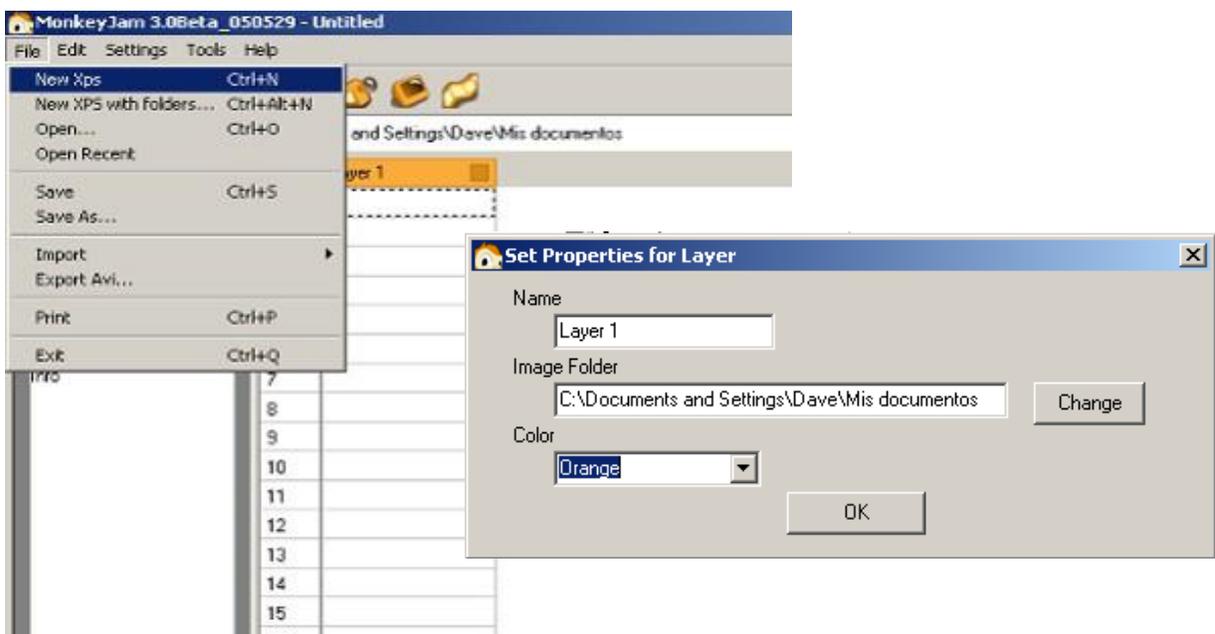
elegimos la adecuada para nuestro trabajo.

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

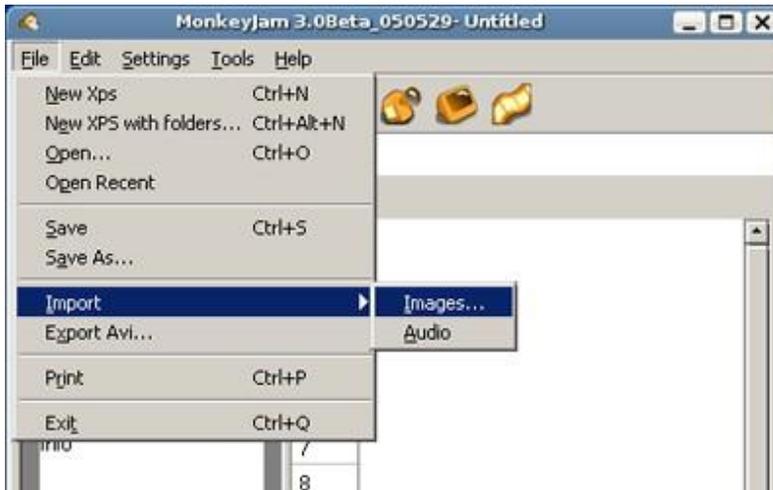
Un seteo con valor 1, la imagen durará 1 cuadro.



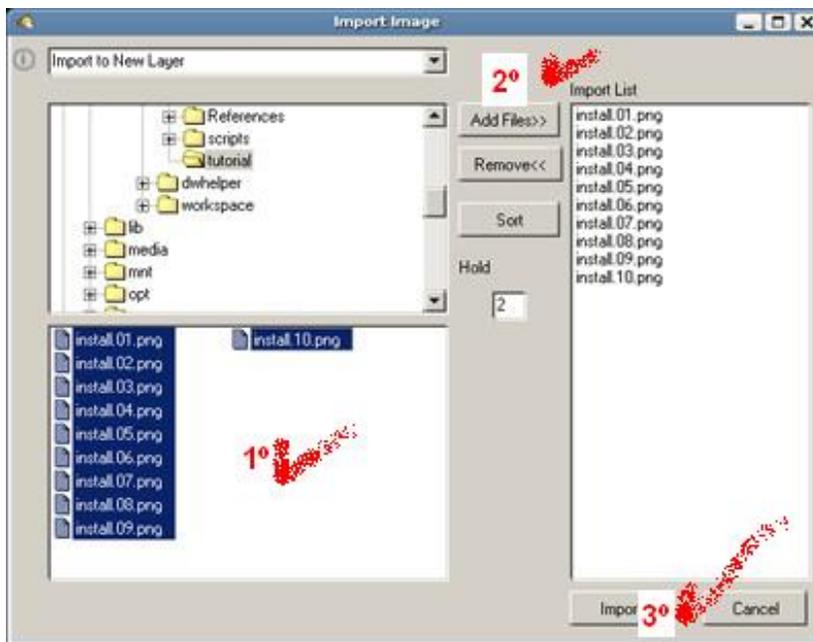
El paso siguiente es **crear una Nueva Xps**, desde el menú **File + New Xps**.



A continuación, importamos las imágenes con las que trabajaremos.



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

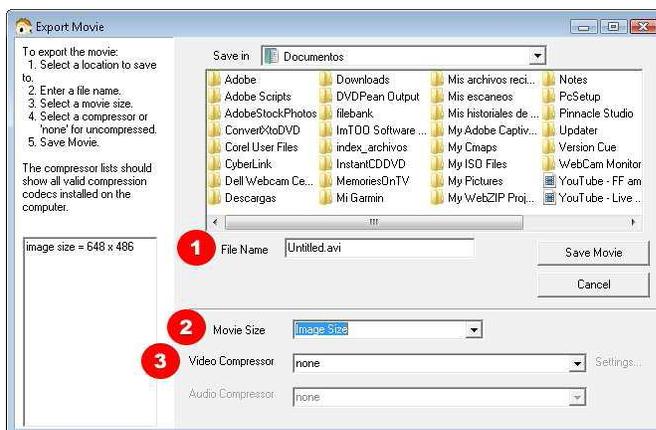


(1°) Seleccionamos los archivos y (2°) click en "ADD FILE", seleccionamos nuevamente todas las fotos y click en **IMPORT (3°)**.

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!!!**

Momento Práctico

TALLER STOP MOTION

CONSIGNAS DE TRABAJO

¿Qué pasa en la situación que quiero contar?

Debatimos acerca de qué es lo que queremos contar. Para ello se sugiere tomar los objetos e imaginarlos como personajes y partir de un escenario como espacio para desarrollo de la historia.

¿Cómo queremos contar la historia?

Reflexionamos acerca del escenario en donde va a transcurrir lo que van a contar.

¿Cómo se muestra la situación que queremos contar?

Utilizando el Story Board, dibujamos los momentos claves de la situación que vamos a animar. Pensamos inicio, desarrollo y cierre. Qué se ve en cada toma.

Cada grupo será capaz de:

- Pensar y escribir una historia en torno al tema elegido (esto hace referencia a qué contar).
- Definir el relato (esto hace referencia a cómo contar la historia).
- Crear personajes.
- Redactar guión.
- Dibujar el Story Board.

- Establecer roles dentro del grupo.
- Armar escenografía o espacio de trabajo.
- Tomar fotografías.
- Descargarlas a la PC.
- Utilizar **Monkey Jam**.
- Renderizar el trabajo.
- Importar a **Movie Maker** para edición final.

Actividad NO presencial sugerida

Lea atentamente el tutorial de Audacity, editor de sonido que se anexa a continuación.

Instale el software y el codificador LAME MP3.

Investigue y explore los siguientes tutoriales online.

<http://www.youtube.com/watch?v=a5ZVo9kR2SA>

<http://www.youtube.com/watch?v=geZ6uIo-GxQ&feature=related>

Elabore, piense y escriba todas las preguntas sobre Audacity para compartir y evacuar dudas en próximo taller.



Editor de Sonido

TUTORIAL PASO a PASO

Audacity es un software libre y de código abierto para grabar y editar sonido. Está disponible para Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux y otros sistemas operativos.

Se descarga desde la página de sus autores:

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

Este editor de audio digital importa formatos de sonido tales como: WAV, AIFF, AU/Next, MP3, OGG.

Permite realizar operaciones básicas de edición sobre el fragmento de audio seleccionado: copiarlo, pegarlo en otra pista, borrarlo, silenciarlo y duplicarlo; como también un amplio abanico de efectos, como cambio de frecuencia de muestreo, modificación de profundidad de cuantización, cambio de tono, eco, ecualización y eliminación de ruidos.

Instalación del programa:

- Hacer doble clic sobre el archivo instalador del programa, audacity-win.exe.
- El programa quedará instalado en la siguiente ruta de nuestra PC:
C:/Archivos de programa/Audacity.

Grabación de la Voz

- Se requiere instalación de micrófono listo para grabar.
- Doble clic en el ícono de Audacity.

Veremos esta pantalla:

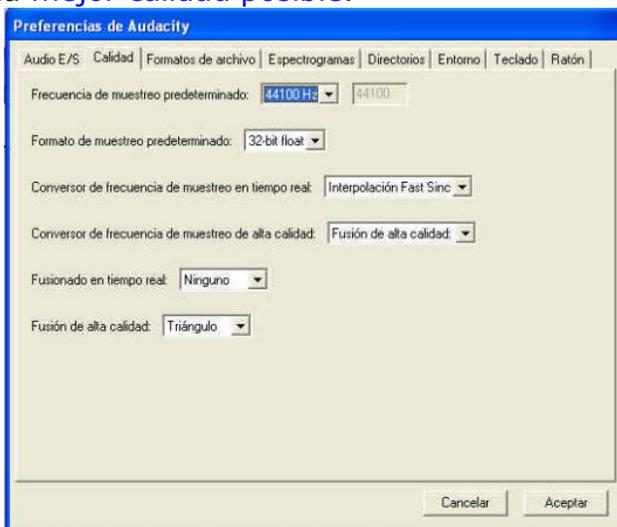


Determinar la calidad del sonido:

Ir al menú **Archivo > Preferencias**.

Clic en la pestaña "Calidad".

En "**Frecuencia de Muestreo Predeterminado**" podemos elegir grabar con la **mejor calidad posible**.



11025Hz- sonido de calidad inferior.

16000Hz- sonido de calidad algo mejor.

22050Hz- sonido de calidad normal (aconsejable).

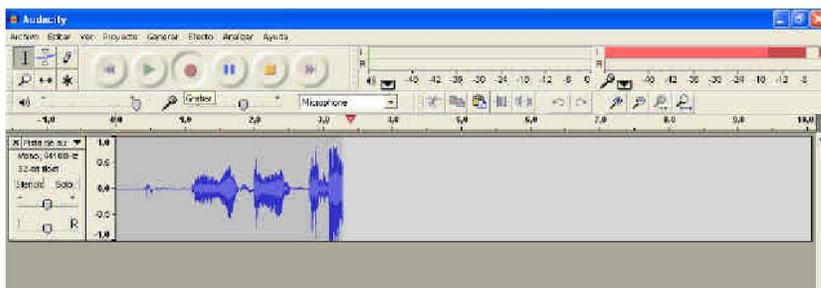
44100hz- sonido de alta calidad.

Para **guardar las preferencias**, clic en el botón "Aceptar".

Finalmente para poder **grabar** nuestra voz, pulsamos sobre el botón "Grabar" y comenzamos a hablar. Cuando terminemos de hablar clic "Detener".

Para **guardar** el archivo grabado, clic en "Guardar el Archivo Grabado".

Para poder usar nuestro archivo fuera del programa es necesario **exportarlo**. Hacemos clic en "Archivo > Exportar como wav". Se abrirá una ventana que nos pedirá un nombre y la elección de la carpeta donde guardaremos el archivo.



Exportar un archivo grabado como MP3

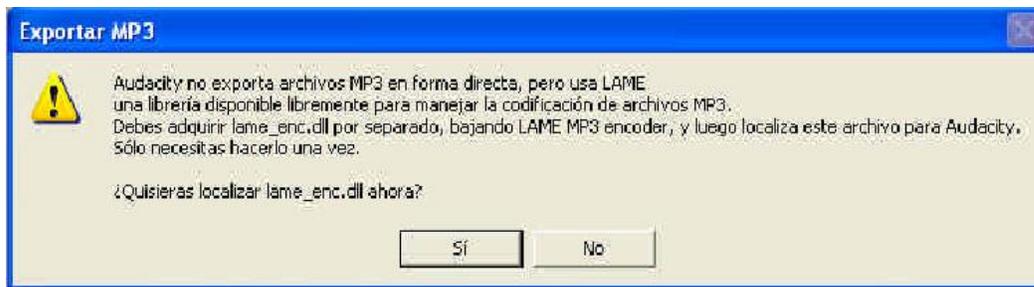
Para **reducir el tamaño del archivo**, una forma de ganar espacio es guardarlo como .mp3.

Para **ello instalaremos el códec LAME MP3**, se instalará en *C:\Archivos de programa\Lame for Audacity*

Abrimos el programa vamos al menú "**Archivo > preferencias**" y seleccionamos la solapa **formatos de archivo**.

En la parte inferior de esa ventana seleccionamos "**opciones de exportación a MP3**".

Hacemos clic en el botón "**Buscar librería**" y aparecerá el siguiente aviso:



Pulsamos "**Sí**".

Aparecerá luego una ventana para **buscar y seleccionar este archivo**. Lo buscamos en la ruta donde lo hemos pegado: *C:\Archivos de programa\Lame for Audacity*.

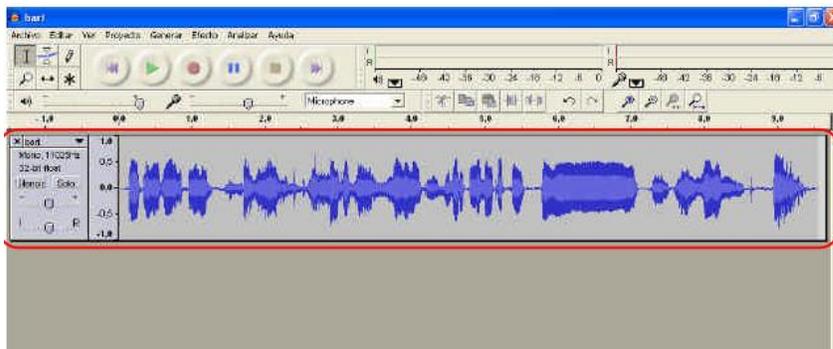
Seleccionamos haciendo **clic sobre él y luego "Aceptar"**.

Para **añadir una etiqueta** a un archivo mp3, nos vamos al menú "**Proyecto > Editar etiquetas ID3**".

En la ventana emergente **introducimos la información** que deseamos guardar con el archivo.

Editar un archivo

Comprobar que el micrófono está encendido y que los auriculares funcionan.
Abrir un archivo grabado anteriormente.



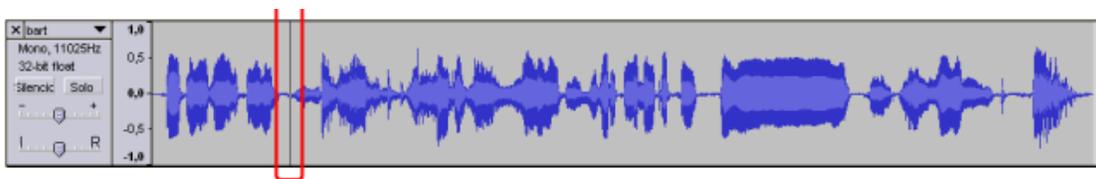
Este gráfico representa un espacio temporal de nuestras palabras. Cada gráfico con formas puede ser una palabra o una sílaba.
Seleccionamos un fragmento.

Clic en la herramienta "selección" debajo de la barra de "menú".

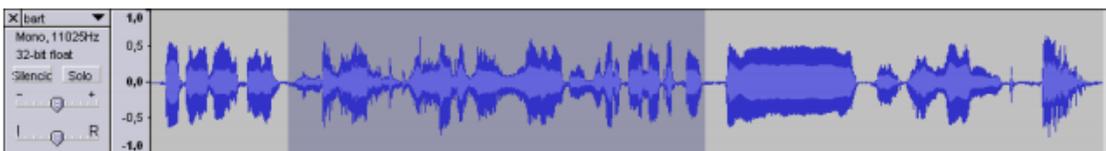


Al llevar el puntero dentro del patrón de sonido, la flecha se convierte en la misma línea que muestra el ícono de esta herramienta.

Al hacer clic en un punto cualquiera del patrón de sonido, vemos que en ese punto se inserta una línea.



Mientras pulsamos la tecla "Mayus.", hacemos clic nuevamente en otro punto del patrón sonoro posterior a la línea marcada. O hacer clic y sin soltar, arrastrar el puntero hasta el lugar que deseemos.
Vemos que el espacio se muestra sombreado.



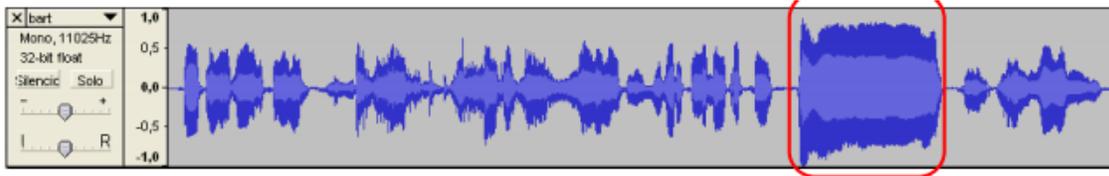
Cortar una cola de sonido del final

Seleccionamos el fragmento que deseamos reproducir para escuchar atentamente.

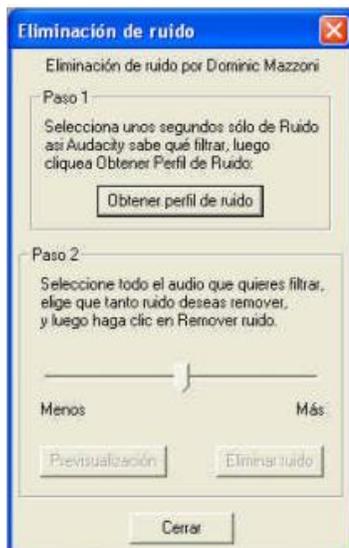
La línea verde que va avanzando sobre el patrón de sonido es la que nos da la clave de donde empieza la parte que deseamos cortar.

Seleccionamos sólo la parte que deseamos cortar colocando el puntero sobre ella, haciendo clic y sin soltar, la arrastramos hacia la derecha recordando que es el final de nuestra grabación la que deseamos cortar.

Seleccionamos el menú "editar > cortar".



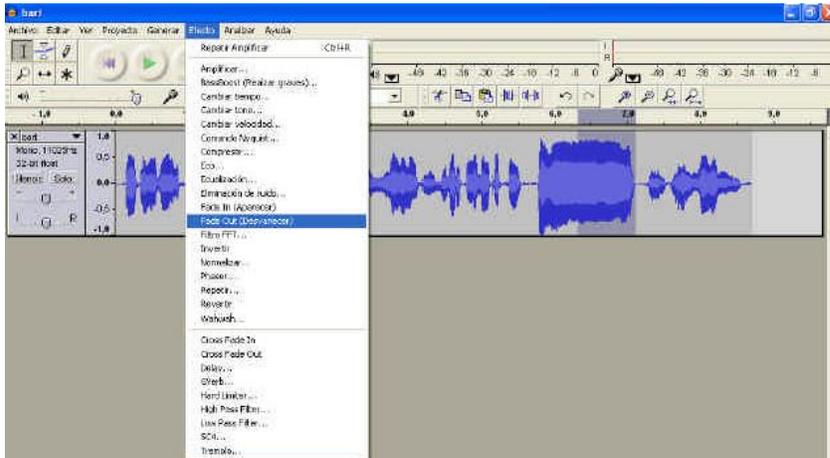
Efecto eliminación de ruido: Permite mejorar la calidad del sonido. Seleccionar la parte del fragmento donde más ruido hay. Desde el menú, vamos a "Efecto > Eliminación de Ruido". En la ventana emergente encontraremos dos pasos a seguir:



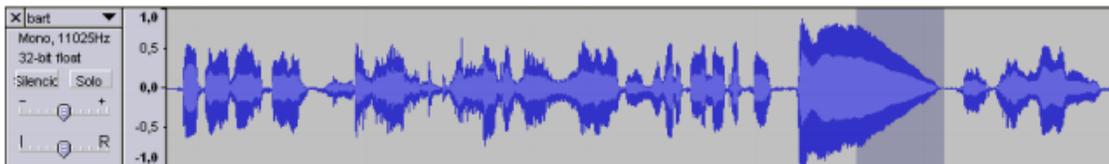
Paso 1: Obtener el perfil del ruido que hay en la parte seleccionada. (Esto sirve para que el programa identifique cuál de todos los sonidos deberá filtrar). Luego, pulsaremos el botón "Obtener perfil de ruido". Se cerrará esta ventana y pasaremos al siguiente paso. Paso 2: Seleccionaremos todo el fragmento de donde queremos eliminar el ruido (en este caso, seleccionaremos todo el audio grabado).

Luego, iremos al menú "Efecto > Eliminación de Ruido". En la parte inferior de la ventana emergente encontramos un potenciómetro con dos valores: "menos y más". Pulsamos el botón "Previsualización". Si lo que escuchamos no nos convence, entonces pulsamos sobre el botón "Eliminar Ruido". De esta forma, el programa eliminará la frecuencia de ruido de todo el archivo.

Efecto Fade Out: Este es un efecto de desvanecimiento. Seleccionamos la palabra o fragmento en el que queremos aplicar el efecto. Seleccionamos menú "efecto > Fade Out" (desvanecer).



Una vez terminado, el patrón de sonido deberá quedar así:



Bibliografía

* A. Batista, E. Celso, G. Usubiaga. *Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. 2007. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Nación.

* C. Etcheberry C, M. Rubio, M. López, M. Maestri, A. Talamoni, A. Rodríguez. *Cartilla del curso de capacitación docente en análisis y uso creativo del lenguaje audiovisual*. 2005. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Nación.

Disponible en

http://www.lenguajeaudiovisual.com.ar/material_docente.htm

* A. Abramowski, G. Laguzzi, D. Schneider. *Uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Eje 2: Alfabetización audiovisual*. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Nación.