



Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura



Decenio de las Naciones Unidas de la  
**AGRICULTURA FAMILIAR**  
2019-2028



# Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales

Una guía para usuarios

Digital Green





# Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales

Una guía para usuarios

Cita requerida:

FAO. 2024. *Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales: Una guía para usuarios*. Roma. <https://doi.org/10.4060/cc8894es>

Las denominaciones empleadas en este producto informativo y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites. La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que la FAO los aprueben o recomienden de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

ISBN ISBN 978-92-5-139044-3

© FAO, 2024



Algunos derechos reservados. Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Atribución-NoComercialCompartirIgual 3.0 IGO licencia (CC BY-NC-SA 3.0 IGO; <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/legalcode>).

De acuerdo con las condiciones de la licencia, se permite copiar, redistribuir y adaptar la obra para fines no comerciales, siempre que se cite correctamente, como se indica más arriba. En ningún uso que se haga de esta obra debe darse a entender que la FAO o la UICN refrendan una organización, productos o servicios específicos. No está permitido utilizar los logotipos de la FAO ni de la UICN. En caso de adaptación, debe concederse a la obra resultante la misma licencia o una licencia equivalente de Creative Commons. Si la obra se traduce, debe añadirse el siguiente descargo de responsabilidad junto a la referencia bibliográfica: "La presente traducción no es obra de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) ni de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN). La FAO y la UICN no se hacen responsables del contenido ni de la exactitud de la traducción. La edición original en inglés será el texto autorizado".

Todo litigio que surja en el marco de la licencia y no pueda resolverse de forma amistosa se resolverá a través de mediación y arbitraje según lo dispuesto en el artículo 8 de la licencia, a no ser que se disponga lo contrario en el presente documento. Las reglas de mediación vigentes serán el reglamento de mediación de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual <https://www.wipo.int/amc/es/mediation/rules/index.html> y todo arbitraje se llevará a cabo de conformidad con el Reglamento de Arbitraje de la Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional (CNUDMI) en vigor.

**Materiales de terceros.** Si se desea reutilizar material contenido en esta obra que sea propiedad de terceros, por ejemplo, cuadros, gráficos o imágenes, corresponde al usuario determinar si se necesita autorización para tal reutilización y obtener la autorización del titular del derecho de autor. El riesgo de que se deriven reclamaciones de la infracción de los derechos de uso de un elemento que sea propiedad de terceros recae exclusivamente sobre el usuario.

**Ventas, derechos y licencias.** Los productos informativos de la FAO están disponibles en la página web de la Organización (<http://www.fao.org/publications/es>) y pueden adquirirse dirigiéndose a [publications-sales@fao.org](mailto:publications-sales@fao.org). Las solicitudes de uso comercial deben enviarse a través de la siguiente página web: [www.fao.org/contact-us/licencerequest](http://www.fao.org/contact-us/licencerequest). Las consultas sobre derechos y licencias deben remitirse a: [copyright@fao.org](mailto:copyright@fao.org).

Fotografía de portada: ©CIDOB-Bolivia

Diseño y disposición: [studio@bartoleschi.com](mailto:studio@bartoleschi.com) /Junio 2024

---

## Sobre esta guía

El video participativo puede usarse como una herramienta interactiva para promover formas de desarrollo inclusivas y sostenibles, dado que permite reflejar realidades locales y compartir los valores, las culturas y las percepciones de las personas. Con la adopción de un enfoque de *Comunicación para el Desarrollo (CpD)*, las organizaciones de agricultores, las instituciones rurales y aquellos que realizan videos pueden utilizar el video participativo como un instrumento para impulsar el desarrollo. Gracias a las herramientas digitales, el video participativo puede aplicarse de manera extensa en diversos ámbitos, como sistemas de innovación, *marketing* digital, diálogo político, responsabilidad social y consentimiento informado, entre muchos otros.

Esta guía proporciona orientación para producir y utilizar el video participativo en el marco de un proceso de CpD. Además, ayuda a definir el propósito del video participativo, su contenido, el contexto de aplicación y las ventajas que aporta su uso en iniciativas de desarrollo, y presenta recomendaciones sobre cómo usar y compartir el video participativo.

La guía permitirá a los usuarios comprender cómo producir y compartir videos participativos y cómo utilizarlos para promover cambios en entornos rurales involucrando y dando voz a los agricultores familiares y pequeños productores. Explica cómo utilizar el video para fomentar el diálogo y la participación, y para compartir conocimientos e información con el empleo de las plataformas electrónicas, las herramientas, los métodos y las prácticas adecuados para facilitar la comprensión del contenido del video y su incorporación en procesos e iniciativas de desarrollo. La guía aborda aspectos técnicos de la producción de videos, como encuadrar imágenes, diseñar secuencias, seguir protocolos de grabación en campo y aplicar técnicas de edición.

Esta guía forma parte de una serie modular de actividades de formación, pero puede usarse también como un recurso para el autoaprendizaje. Está pensada para que la usen comunicadores, personal de las organizaciones de agricultores y de la sociedad civil, trabajadores de campo, servicios de extensión, escuelas de campo para agricultores y mediadores de innovación.

En el **Capítulo 1**, “Uso del video participativo en iniciativas de desarrollo”, se presenta el contexto en el que puede usarse el video como uno de los medios de comunicación más eficientes para facilitar procesos participativos dentro de entornos sociales y productivos. Se define el papel del video y se explica cómo se vincula con diferentes estrategias y planes de Comunicación para el Desarrollo (CpD).

El **Capítulo 2** está dedicado por completo a la producción del video participativo, es decir, a las reglas y técnicas básicas que se deben seguir para crear una narrativa audiovisual que se perciba como un mensaje fluido y continuo, que evite el “ruido” de comunicación como resultado de un mal uso del lenguaje audiovisual.

En el **Capítulo 3**, se aborda el proceso de cómo compartir y utilizar adecuadamente el video participativo en eventos presenciales y virtuales. Se describen diferentes formas en las que el video puede ser compartido: en línea, en encuentros semipresenciales o presenciales, en grupos o de manera individual. También se describen los diferentes roles de los facilitadores, así como los aspectos clave que hay que tener en cuenta al organizar eventos que se apoyan con el uso de videos.

En el **Capítulo 4**, se proporciona información básica sobre las características técnicas de las herramientas y los equipos de video. También se ofrecen recomendaciones sobre las condiciones para la grabación y la reproducción del video, en especial en el área rural.

Finalmente, en el **Capítulo 5**, se presentan diversos ejercicios y actividades que los usuarios pueden realizar para mejorar sus habilidades en el uso de los instrumentos, la planificación del proyecto, la redacción de libretos, la grabación, la edición y el uso del producto audiovisual final.

Como parte de un programa de capacitación modular, que se actualizará y ampliará periódicamente, esta guía está enmarcada, necesariamente, en un trabajo en desarrollo. También representa el primer paso en un esfuerzo más amplio de fortalecimiento de capacidades que prevé la implementación de una serie de eventos de capacitación en línea y presenciales. Además, considera el establecimiento de comunidades de práctica en colaboración con estas iniciativas y plataformas de CpD impulsadas por la FAO: Comunicación para el Cambio Colaborativo, ComDev Asia, YenKasa África y Onda Rural Latinoamérica<sup>1</sup>.

Esta guía y los programas de capacitación y comunidades de práctica asociadas ofrecen un terreno común para que especialistas y principiantes en producción y uso del video participativo en Asia, África, América Latina y otras regiones de mundo compartan experiencias y lecciones aprendidas en diversos contextos agroecológicos, socioeconómicos y culturales.

---

<sup>1</sup> Puede encontrarse más información acerca de las iniciativas en estos sitios web: CComDev: <http://www.ccomdev.org>, ComDev Asia: <https://comdevasia.org>, YenKasa África: <https://yenkasa.org> y Onda Rural Latinoamérica: <https://ondarural.org>



# Índice

|  |           |
|--|-----------|
| Sobre esta guía .....  | iii       |
| Prólogo .....  | vii       |
| Agradecimientos .....  | viii      |
| Abreviaciones y acrónimos .....  | ix        |
| Capítulo 1   |           |
| <b>Uso del video participativo en iniciativas de desarrollo .....</b>  | <b>1</b>  |
| 1.1 El enfoque de la Comunicación para el Desarrollo .....   | 2         |
| 1.2 El video participativo: una herramienta clave para la participación,<br>el intercambio de conocimiento y el desarrollo inclusivo ..... | 4         |
| Capítulo 2   |           |
| <b>Producción de videos participativos.....</b>  | <b>7</b>  |
| 2.1 El proceso de producción y uso del video participativo.....  | 7         |
| 2.1.1 Fase de preproducción.....   | 9         |
| 2.1.2 Fase de producción.....  | 9         |
| 2.1.3 Fase de postproducción .....   | 10        |
| 2.1.4 Fase de uso del video participativo.....   | 10        |
| 2.2 Contenido principal.....   | 10        |
| 2.2.1 Libreto: contenido extenso .....   | 11        |
| 2.2.2 Mensajes clave .....   | 12        |
| 2.2.3 Aprobación y resguardo de la calidad .....   | 13        |
| 2.3 Lenguaje audiovisual.....  | 14        |
| 2.3.1 Percepción humana.....   | 14        |
| 2.3.2 Fundamentos del lenguaje visual .....  | 15        |
| 2.3.3 Encuadre y posiciones de cámara.....   | 16        |
| 2.3.4 Reglas de la gramática visual .....  | 21        |
| 2.3.5 Iluminación .....  | 23        |
| 2.3.6 Sonido .....   | 25        |
| 2.4 Diseño del guion gráfico.....  | 26        |
| 2.4.1 Guion gráfico.....   | 27        |
| 2.4.2 Continuidad en las secuencias .....  | 28        |
| 2.4.3 Transiciones.....  | 28        |
| 2.5 Grabación en campo .....   | 29        |
| 2.5.1 Desglose de producción .....   | 29        |
| 2.5.2 Sugerencias para grabar audio en campo .....   | 30        |
| 2.5.3 Elección del sitio de grabación.....   | 31        |
| 2.6 Edición del video.....   | 33        |
| 2.6.1 Fundamentos de la edición .....  | 33        |
| 2.6.2 Proceso de edición.....  | 34        |
| 2.6.3 Sugerencias para la edición.....   | 35        |
| Capítulo 3   |           |
| <b>Uso del video participativo.....</b>  | <b>37</b> |
| 3.1 Uso del video participativo para compartir conocimiento .....  | 38        |
| 3.2 Facilitación del aprendizaje .....   | 39        |
| 3.3 Uso del video en eventos presenciales de capacitación .....  | 40        |
| 3.3.1 Ventajas del video.....  | 41        |
| 3.3.2 Fases de la capacitación con videos .....  | 42        |

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 3.4   | Difusión del video en línea.....                       | 42 |
| 3.4.1 | Prepararse para compartir el video en línea .....      | 42 |
| 3.4.2 | Compartir el video en línea .....                      | 43 |
| 3.4.3 | Plataformas y aplicaciones para compartir videos ..... | 44 |

#### Capítulo 4

### **Equipo y configuraciones básicas para producir y usar videos .....**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 4.1 | Equipo básico de video y accesorios para grabación.....            | 47 |
| 4.2 | Configuraciones básicas para la grabación y el uso de videos ..... | 48 |
| 4.3 | Cámaras de teléfonos móviles.....                                  | 50 |
| 4.4 | Instalaciones y equipos para usar videos presencialmente.....      | 51 |

#### Capítulo 5

### **Ejercicios recomendados .....**

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 5.1 | Ejercicios recomendados para el Capítulo 1.....                              | 53 |
|     | Ejercicio 1.1 Usos del video participativo .....                             | 53 |
|     | Ejercicio 1.2 Comunicación para el desarrollo (CpD) .....                    | 54 |
| 5.2 | Ejercicios para el Capítulo 2.....   | 55 |
|     | Ejercicio 2.1 Elaboración de mensajes y contenido extenso .....              | 55 |
|     | Ejercicio 2.2 Comprensión de la comunicación audiovisual.....                | 56 |
|     | Ejercicio 2.3 Entendiendo el guion gráfico .....                             | 60 |
|     | Ejercicio 2.4 Preparativos para la grabación en campo .....                  | 61 |
|     | Ejercicio 2.5 Fundamentos de la edición .....                                | 62 |
| 5.3 | Ejercicio para el Capítulo 3.....  | 63 |
|     | Ejercicio 3.1 Apropiación del proceso participativo y de los contenidos..... | 63 |

|  |                   |    |
|--|-------------------|----|
|  | Bibliografía..... | 64 |
|--|-------------------|----|

### **Cuadros**

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1. | Funciones y aplicaciones del video participativo..... | 3  |
| 2. | Libreto, eje de contenidos.....                       | 12 |
| 3. | Características de los mensajes efectivos.....        | 13 |
| 4. | Mapa de mensajes.....                                 | 13 |
| 5. | Tipos de planos.....                                  | 17 |
| 6. | Movimientos de cámara.....                            | 20 |
| 7. | Desglose de producción .....                          | 30 |
| 8. | Usos del video participativo .....                    | 54 |

### **Figuras**

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1.  | Las cuatro fases del proceso de CpD .....                 | 2  |
| 2.  | Proceso de producción y uso del video participativo ..... | 8  |
| 3.  | Ángulos de cámara .....                                   | 18 |
| 4.  | Posición de cámara .....                                  | 19 |
| 5.  | Regla de los 180 grados (eje de acción) .....             | 21 |
| 6.  | Esquema básico de iluminación .....                       | 24 |
| 7.  | Pantallas reflectoras .....                               | 24 |
| 8.  | Ejemplo de guion.....                                     | 27 |
| 9.  | Edición .....   | 34 |
| 10. | Proceso de producción y uso en línea de videos.....       | 44 |



## Prólogo

El acceso al conocimiento y la información es esencial para lograr sistemas agroalimentarios sostenibles, y tal acceso ha avanzado considerablemente gracias al uso generalizado de tecnologías digitales. Sin embargo, la exclusión digital y la falta de contenido adecuado son factores limitantes, especialmente en áreas rurales, lo que priva a los pequeños agricultores de la posibilidad de recibir servicios y obstaculiza sus oportunidades de desarrollo.

Para mitigar esta brecha, las organizaciones de agricultores y las instituciones rurales están utilizando cada vez más los medios digitales de bajo costo para garantizar un acceso equitativo al conocimiento y la información. Esto implica no solo mejorar la conectividad, sino también promover la alfabetización digital, desarrollar servicios de comunicación rural centrados en el agricultor y asegurarse de que haya contenido relevante disponible en el momento oportuno para la población rural y en los formatos e idiomas apropiados.

El video participativo, un enfoque de comunicación para producir y usar videos, involucra activamente a miembros de la comunidad y organizaciones. Este proceso empodera a individuos y grupos para compartir sus conocimientos, perspectivas, experiencias e inquietudes utilizando el medio audiovisual para generar conciencia, abogar por el cambio o documentar sus propias historias y realidades. Es instrumental para fomentar el cambio colaborativo.

Varios estudios han demostrado que el video participativo se puede aplicar a diferentes sistemas agroalimentarios, condiciones ecológicas y programas de desarrollo para facilitar la producción conjunta de contenido y la participación activa de las comunidades. Puede ser fácilmente adoptado por instituciones rurales, servicios de extensión, escuelas de campo para agricultores, organizaciones de agricultores y por pueblos indígenas, y puede compartirse ampliamente a través de entornos digitales.

Teniendo en cuenta su eficacia para facilitar el intercambio de conocimientos y la versatilidad del video participativo, así como su potencial para respaldar sistemas agroalimentarios sostenibles, la FAO, Digital Green y el College of Development Communication de la Universidad de Filipinas Los Baños unieron esfuerzos para desarrollar esta guía como documento de referencia tanto para programas de capacitación como para el autoaprendizaje. Esperamos que ayude a aquellos que quieran utilizar el video participativo en sus respectivos campos de acción y aprovechar las oportunidades brindadas por las tecnologías digitales.



**Rikin Gandhi**

CEO  
Digital Green



**Marcela Villarreal**

Directora  
FAO



**Maria Stella Tirol**

Decana  
College of Development  
Communication, UPLB

## Agradecimientos

Esta guía de campo sobre el uso del video participativo en el contexto de los sistemas agroalimentarios y los entornos digitales forma parte de una serie de recursos comunicacionales producidos por el Equipo de Comunicación para el Desarrollo (CpD) de la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) en estrecha colaboración con Digital Green y el College of Development Communication de la Universidad de Filipinas Los Baños.

Agradecemos especialmente a Alberto Troilo y Ayushi Singh, quienes desarrollaron el contenido principal, y a Mario Acunzo, quien contribuyó al texto y supervisó la publicación. Además, nos gustaría reconocer las contribuciones de Edmund Centeno y Paoloregel Samonte, quienes colaboraron en las revisiones, y a Dianne Berest, por su edición final del documento.

Traducción al español y adaptación del contenido por Alberto Troilo y Lara Carolina Aires.



## Abreviaciones y acrónimos

|             |   |
|-------------|---|
| <b>CpD</b>  | Comunicación para el Desarrollo   |
| <b>DPCR</b> | Diagnóstico participativo de comunicación rural                           |
| <b>FAO</b>  | Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura |
| <b>FPS</b>  | Fotogramas por segundo  |
| <b>GB</b>   | Gigabyte  |
| <b>HD</b>   | Alta definición   |
| <b>MB</b>   | Megabyte  |
| <b>RAM</b>  | Memoria de acceso aleatorio   |
| <b>ROM</b>  | Memoria de solo lectura   |
| <b>SCR</b>  | Servicios de comunicación rural   |
| <b>TIC</b>  | Tecnologías de la información y la comunicación                           |



## Video participativo: una definición

El video participativo es un enfoque de comunicación adoptado para la producción y el uso del video, en el cual los miembros de la comunidad y las organizaciones e instituciones vinculadas participan activamente en la planificación, la elaboración y la difusión dialógica de contenidos por medio del video. Este proceso empodera a individuos y grupos para compartir sus conocimientos, perspectivas, experiencias e inquietudes utilizando el medio audiovisual para generar conciencia, abogar por el cambio o documentar sus propias historias y realidades. Es instrumental para fomentar el cambio colaborativo.



## Capítulo 1

# Uso del video participativo en iniciativas de desarrollo

El *Manual de Comunicación para el Desarrollo rural* presenta el concepto de Comunicación para el Desarrollo en el entorno rural.

**La Comunicación para el Desarrollo (CpD) combina una gama de métodos participativos y herramientas de comunicación para hacer frente a las necesidades de conocimiento e información de los actores rurales y facilitar su participación plena y activa en las iniciativas de desarrollo. Se requiere la participación de todos los actores relevantes en cada etapa del proceso de desarrollo (FAO, 2014, pág. 1).**

La producción y el uso compartido del video es parte de un proceso de Comunicación para el Desarrollo (CpD), que comienza con la realización de un diagnóstico participativo de comunicación rural, conocido como DPCR<sup>2</sup>, para identificar los problemas y temas clave a resolver, así como el segmento de audiencia principal y el perfil de los actores prioritarios. En este marco, el video –que está frecuentemente acompañado de otros materiales de comunicación, como programas de radio, folletos, materiales para redes sociales, entre otros– suele ser el principal instrumento a través del cual se comparte información y conocimiento en relación con los objetivos de comunicación establecidos en la estrategia de CpD. De hecho, el video es a menudo el elemento central de las metodologías participativas que combinan materiales multimedia, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el diálogo, la comunicación cara a cara y la práctica de campo.

El proceso del video participativo requiere tener en cuenta desde el principio las características del interlocutor prioritario (segmento de audiencia principal), lo que implica respetar su percepción, idioma y cultura e identificar la opción más adecuada para compartir el video, ya sea en línea o de manera presencial.

Como parte de un proceso de comunicación, el video participativo puede impulsar a la vez la innovación tecnológica y el cambio social, dado que saca a la luz las prioridades y experiencias locales y da voz a los actores del lugar. Por lo tanto, es importante basarse en el enfoque de CpD para garantizar tanto el uso adecuado como la apropiación del video participativo como instrumento de comunicación según la realidad local.

---

<sup>2</sup> Para obtener más información sobre el diagnóstico participativo de comunicación rural, vea el Capítulo 2 del Manual de Comunicación para el Desarrollo rural en <https://openknowledge.fao.org/items/b260ef12-1328-42ac-bd5e-1020c6e845d8>.

Este capítulo le permitirá al lector lograr lo siguiente:

- Aprender acerca de los elementos claves del enfoque y el proceso de la Comunicación para el Desarrollo (CpD).
- Considerar las diferentes funciones del video participativo en sistemas agroalimentarios inclusivos y en entornos digitales, incluyendo el apoyo a la participación activa de las organizaciones de agricultores y otros actores rurales en iniciativas de desarrollo.
- Definir cómo implementar el video participativo como parte de un enfoque de CpD.

## 1.1 El enfoque de la comunicación para el desarrollo

La planificación de la CpD tiene como objetivo diseñar una estrategia de comunicación y un plan de acción de manera participativa y sistemática para alcanzar objetivos de desarrollo definidos en conjunto con los actores locales prioritarios. Esto implica establecer un diálogo y movilizar a los actores previstos para definir resultados de comunicación adecuados de acuerdo con sus características, necesidades, capacidades y recursos (FAO, 2014). Las actividades de CpD desempeñan funciones clave, tales como:

- **realzar** las voces, los conocimientos y los puntos de vista de los habitantes rurales, y llevar a las comunidades remotas la información que necesitan de acuerdo con su idioma y cultura;
- **facilitar la participación** de los principales actores en la toma de decisiones y promover una acción coordinada, colectiva y colaborativa;
- **facilitar la cogeneración** del conocimiento y su difusión;
- **prevenir malentendidos** y ayudar en la mediación y resolución de conflictos; y
- **aprovechar los medios locales y las TIC** con fines de desarrollo.

El proceso de CpD incluye cuatro fases: (1) el diagnóstico de comunicación, cuya herramienta principal es el diagnóstico participativo de comunicación rural (DPCR); (2) el diseño de una estrategia y un plan de comunicación; (3) la implementación del plan de comunicación y la producción y el uso de materiales multimedia, como videos y otros tipos de productos comunicacionales; y (4) la evaluación de los resultados y las acciones para la sostenibilidad (Figura 1). El proceso está profundamente arraigado en la realidad local y facilita la participación y la apropiación del enfoque del video participativo y las actividades de comunicación asociadas por parte de los actores locales.

Figura 1. Las cuatro fases del proceso de CpD



Fuente: Elaboración de los autores a partir de FAO (2014).



El uso del video en el seno de un enfoque de CpD sirve para abordar diferentes desafíos y desempeñar funciones de comunicación en el marco de una iniciativa de desarrollo. El video puede utilizarse como un medio interactivo e inspirador. Es altamente envolvente y, por lo tanto, conlleva a una alta retención de información, y facilita la adquisición de conocimientos aunque haya niveles de alfabetización exigüos en la audiencia. Transmite mensajes por medio de imágenes y sonido, lo que propicia la comprensión del contenido y hace que sea posible compartirlo varias veces con diversas audiencias sin que se altere el mensaje.

Utilizar el video participativo en iniciativas de desarrollo implica asegurarse de que los videos producidos compartan contenido relevante, en función de las necesidades de la población rural. También es esencial garantizar que el contenido y el mensaje central que se comparte sean precisos, pertinentes y apropiados para la realidad sociocultural, económica y ambiental de los actores prioritarios. Es necesario identificar cuáles son los canales de comunicación más adecuados para compartir los videos, los que están al alcance de la población rural en el territorio interesado y precisar si los videos se utilizarán en acciones presenciales o de manera virtual. En este último caso, además, se debe determinar cuáles serán las plataformas y las actividades adecuadas para este propósito. En el Cuadro 1, se muestran las funciones y aplicaciones más comunes del video participativo.

**Cuadro 1. Funciones y aplicaciones del video participativo**

| Función   | Descripción  | Aplicación   |
|---|--|--|
| <b>Cogeneración, intercambio y aplicación compartida de conocimientos</b> | Los videos se producen con los actores locales e integran el conocimiento local y el conocimiento científico-técnico sobre temas relevantes relacionados con entornos o actividades específicas con el fin de promover la acción colectiva y cambios positivos. A menudo, los videos se utilizan para promover procesos agrícolas innovadores (producción, cosecha, postcosecha, ganadería, etc.). Su eficacia se incrementa cuando se los utiliza con materiales de comunicación y métodos complementarios (p. ej., diálogo, observación en campo y prácticas). | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Innovación agrícola</li> <li>■ Intercambio entre agricultores</li> <li>■ Escuelas de campo para agricultores</li> <li>■ Asistencia técnica y extensión</li> </ul>   |
| <b>Concienciación, prevención y reducción de riesgos</b>                  | El video es muy efectivo como parte de campañas de comunicación para fortalecer la concienciación, mejorar la preparación y reducir el riesgo. Se abordan temas como el cambio climático y la seguridad alimentaria. A través del video participativo, se comparten, de manera realista, las perspectivas y experiencias de los agricultores que enfrentan estas dificultades y desarrollan soluciones.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Campañas de información y concienciación</li> <li>■ Desarrollo de resiliencia</li> <li>■ Comunicación de riesgos</li> <li>■ Alerta temprana</li> <li>■ Adaptación al cambio climático</li> </ul>                          |
| <b>Diálogo, incidencia, responsabilidad y participación</b>               | La interacción social, la responsabilidad y la transparencia pueden ser facilitadas mediante el uso del video para presentar problemas y soluciones mostrando realidades locales y empleando las voces e imágenes de los propios actores involucrados.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comunicación para el cambio social</li> <li>■ Movilización comunitaria</li> <li>■ Consentimiento libre, previo e informado</li> <li>■ Responsabilidad y transparencia</li> </ul>  |
| <b>Comunicación externa e interna</b>                                     | El video puede utilizarse para sensibilizar e informar a los miembros de organizaciones de agricultores sobre oportunidades de negocios y mercado, estándares de producción y buenas prácticas agrícolas. También puede utilizarse para influir en la toma de decisiones sobre políticas sectoriales. En cada caso, el video debe ser compartido a través de plataformas adecuadas según las preferencias de la audiencia prevista.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posibilidades de negocio para las organizaciones de productores, marketing digital</li> <li>■ Ventajas competitivas y comparativas</li> <li>■ Cadenas de valor</li> <li>■ Situación interna de la organización</li> </ul> |

Continúa

| Función   | Descripción   | Aplicación   |
|---|---|--|
| Planificación, negociación, evaluación participativa y generación de informes | El video participativo es un medio efectivo para documentar las necesidades y demandas de las poblaciones rurales, así como para registrar acuerdos, recomendaciones y resultados logrados en el contexto de iniciativas de desarrollo. Es esencial en enfoques de desarrollo altamente participativos y centrados en las personas. | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Intercambio de opiniones y negociación</li> <li>■ Planificación participativa, monitoreo y evaluación</li> <li>■ Informes de evaluación participativa</li> <li>■ Sistematización, presentaciones de proyectos, gestión de fondos</li> </ul> |

Fuente: Elaboración de los autores.

## 1.2 El video participativo: una herramienta clave para la participación, el intercambio de conocimiento y el desarrollo inclusivo

Una dimensión importante de las transformaciones estructurales que afectan a la agricultura familiar y los medios de vida rurales es el papel que desempeñan las tecnologías de comunicación en la facilitación del acceso a la información y el conocimiento, lo que permite que los agricultores familiares y sus organizaciones también hagan oír sus voces. Un proceso que utilice el video participativo y que sea verdaderamente inclusivo facilita el diálogo, la generación conjunta de conocimiento y la toma de decisiones informadas mediante el uso del lenguaje audiovisual para mediar entre diferentes perspectivas, significados y realidades.

A lo largo de este proceso, es esencial crear y validar constantemente un contenido que pueda influir en las percepciones, las decisiones y las acciones colectivas del segmento de audiencia previsto. Además, es menester asegurarse de que el contenido sea cuidadoso en cuanto a temas de género, religión y raza, para lo que deben tenerse en cuenta los sentimientos de la comunidad que verá el video. También es fundamental garantizar que el contenido y el mensaje central que se comparte sean precisos y apropiados. En este sentido, el contenido del video debe ser revisado y aprobado por un especialista en la materia y el video debe compartirse inicialmente a escala piloto con una muestra de la audiencia prevista para asegurar de que el video es cultural y éticamente apropiado.

En lo que respecta a la comprensión del contexto local, por ejemplo, entender el ciclo de cultivo y un territorio local ayudará a comprender cuándo los agricultores necesitarán cada información para mejorar sus prácticas. Esto permitirá al realizador del video planificar con anticipación el mejor momento para producirlo y compartirlo. Del mismo modo, es importante considerar en qué temas y procesos de desarrollo están involucradas las comunidades, las organizaciones o las instituciones locales, y priorizar los problemas que se abordarán, de modo que puedan producirse videos que ayuden a impulsar los cambios necesarios en beneficio de las familias, las comunidades y los individuos.

Antes de seguir leyendo la guía, es importante que el lector decida cómo aplicará lo que aprenderá sobre el video participativo, es decir, cuáles son los objetivos que lo motivan a aprender sobre el video participativo. Aclarar esto ayudará a preparar un plan para producir y compartir videos. Es necesario proyectar dónde y cómo se utilizará el contenido del video, quiénes lo verán, cuándo y dónde. El lector también debe responderse preguntas como estas:

¿Qué desafíos enfrenta la comunidad? ¿Cuál es la situación actual de la comunidad, su experiencia y las brechas de conocimiento en relación con el tema del video? ¿Será este contenido fácil de entender para ellos y de rápida aplicación? Esta guía ayudará a abordar estas preguntas y hacer un uso efectivo del video participativo.

Generar contenido altamente escalable para un video es una manera eficiente de desarrollar una herramienta de comunicación flexible y sumamente versátil para la movilización comunitaria, la capacitación, demostraciones o simplemente para compartir experiencias. Cuanto más contextualizada sea la información compartida en los videos, más efectivos serán estos, sin que por ello dejen de tener validez en localidades similares y se perjudique la relación costo-resultado. Además, el video puede incorporarse como parte de un conjunto de servicios de comunicación rural (SCR) que apoyen las dimensiones económica, ambiental y social de los sistemas agroalimentarios sostenibles y de la agricultura familiar (por ejemplo, optimizando las cadenas de valor y el vínculo entre los productores y los mercados, mejorando los sistemas de alerta temprana basados en la comunidad o apoyando los servicios de asesoramiento para la innovación liderados por agricultores y jóvenes).

El video participativo se basa en elementos propios de las comunidades: su idioma, geografía, entorno, personas, recursos disponibles e incluso historias. Para que el contenido sea relevante se requiere de un proceso participativo para la planificación, la producción y el uso del video. A su vez, para que el video sea más pertinente y creíble, la información se presenta con testimonios de miembros de comunidades que comparten condiciones sociales, económicas, creencias y valores culturales similares a los de la audiencia prioritaria.

El video es una herramienta extremadamente efectiva para facilitar y fortalecer el diálogo entre los participantes de un proceso de comunicación. Antes de comenzar la producción de un video, todos los actores interesados (incluidos los agricultores y sus organizaciones e instituciones relevantes ubicadas en el área considerada por el plan de CpD) deben ponerse de acuerdo sobre el contenido y el uso del video. Es importante tener en cuenta que los aspectos técnicos del contenido del video deben ser revisados por especialistas en la materia y discutidos con las comunidades locales, integrando el conocimiento local y técnico especializado. Los propios agricultores deben participar en la producción de los videos y protagonizarlos, presentando los problemas en cuestión y sus opiniones y experiencias en sus propias palabras.

El proceso de compartir videos incluye actividades de comunicación que tienen lugar tanto antes como después de presentar cada video. Esto implica desarrollar previamente un plan para el uso del video en consulta con los actores interesados, como organizaciones de agricultores, escuelas de campo para agricultores, servicios de extensión y comunidades, entre otros.



## Capítulo 2

# Producción de videos participativos

Quando se trata de producir videos participativos, surgen preguntas como estas: ¿Cómo representar visualmente los diferentes segmentos de la narrativa? ¿Qué imágenes y sonidos deben registrarse exactamente? ¿Cómo deben fluir los elementos audiovisuales de una toma a la siguiente? En esta sección, se responde a esas y otras preguntas prácticas sobre la producción de videos. En primer lugar, se describen las diferentes etapas y aspectos de la producción de videos participativos, y luego se continúa con aspectos prácticos, como tipos de secuencias, tomas y ángulos de cámara, y sus propósitos. También se analizan las reglas del lenguaje audiovisual recomendadas que contribuyen a que el video sea realista.

Este capítulo le permitirá al lector lograr lo siguiente:

- Aprender sobre las características básicas de la percepción visual y auditiva.
- Desarrollar libretos de contenido extenso y mensajes clave basados en los resultados del diagnóstico, en torno a los principales problemas identificados y las soluciones ofrecidas por los actores involucrados.
- Aplicar las técnicas de grabación y el lenguaje audiovisual a las escenas y secuencias para producir un video que facilite la transmisión del contenido.
- Producir un guion gráfico teniendo en cuenta los requisitos del libreto, la continuidad de la narrativa audiovisual y las transiciones.
- Preparar un plan de trabajo antes de la grabación en campo.
- Desarrollar un método para incorporar los comentarios y las observaciones sobre la producción audiovisual y el contenido del video.

## 2.1 El proceso de producción y uso del video participativo

El proceso de producción del video en una comunidad o en un territorio más amplio es un proceso inclusivo y participativo que comienza, se desarrolla y concluye con los individuos de la comunidad o del territorio. Esto está en consonancia con el modelo de la CpD, que fomenta la participación y la apropiación comunitarias, y genera contenido que es accesible y relevante para las personas.



El proceso de producción de videos incluye tres fases principales y una cuarta relativa a su uso:

1. **Preproducción:** Esta etapa inicia con un análisis de la situación y la selección del tema (si es posible, esto debe basarse en un DPCR), continúa con la elaboración del libreto y finaliza con la preparación del guion gráfico.
2. **Producción:** Consiste en el registro (grabación) en video en el campo, la preparación de elementos gráficos (digitales o no) y la realización de tomas complementarias de imagen y sonido (planos infinitos, grabaciones de voz y maquetas, entre otras). Además, si es necesario, implica el registro de algunas tomas en estudio (entrevistas especiales, despiece de máquinas o herramientas agrícolas, etc.).
3. **Postproducción:** Incluye la edición del video (montaje de las tomas, incorporación de grabaciones de voz -locución- y generación de texto) y la exportación del video completo en uno o varios formatos.
4. **Uso del video:** Una vez que se ha producido el video, se lo debe promocionar, compartir y difundir, lo cual es, intrínsecamente, un proceso sumamente importante. Además, todos los aspectos del proceso deben ser monitoreados y evaluados (ver Figura 2).

Figura 2. Proceso de producción y uso del video participativo



Fuente: Elaboración de los autores.



## 2.1.1 Fase de preproducción

1. **Selección del tema:** La selección del tema surge de los resultados del diagnóstico (p. ej., del DPCR), durante el cual se comprenden y priorizan las necesidades de las comunidades como producto de un proceso de diálogo en el que se reúne información proveniente de la sabiduría y la experiencia locales y del conocimiento científico. Es importante señalar que tanto la problemática como las soluciones presentadas en los videos deben ser relevantes en relación con la situación socioeconómica, productiva y ambiental del segmento de audiencia prioritario identificado.
2. **Elaboración del libreto (texto base):** A partir del tema seleccionado, se prepara un libreto (texto de contenido), proceso en el que se hace hincapié en los mensajes y los puntos temáticos claves identificados. Es importante considerar que el libreto debe fundamentarse en la realidad local e incluir, según corresponda, historias, prácticas y cultura locales. Durante esta etapa, se debe confirmar y validar la exactitud del contenido con especialistas en la materia. Sin embargo, el enfoque del video participativo permite un proceso de producción flexible para registrar el punto de vista y el conocimiento de todos los actores identificados, quienes pueden exponer directamente los mensajes clave. Por lo tanto, el libreto es una fuente de referencia que guía el proceso de producción y respalda la creación compartida de mensajes relevantes.
3. **Preparación del guion gráfico (diseño del video):** Durante esta etapa, el realizador del video crea una descripción visual y auditiva de cada toma con dibujos simples y texto, con el libreto como referencia. El guion debe abarcar todos los tópicos, conceptos y propuestas diferentes incluidos en el libreto. Una vez más, antes de crear el guion gráfico, es esencial que un especialista en la materia revise, ajuste según sea necesario y apruebe el contenido técnico del libreto.

## 2.1.2 Fase de producción

1. **Grabación en campo:** Antes de comenzar a grabar las tomas (la imagen y el sonido del video), se debe organizar la salida a campo, para lo que deben tenerse en cuenta varios aspectos del proceso (como la locación, los participantes, la logística y, especialmente, el equipo de grabación) de modo que todo transcurra sin problemas el día previsto. Incluso durante el proceso de grabación, existen protocolos que deben seguirse para mantener la experiencia de registro en campo organizada y minimizar la posibilidad de que se cometan errores.
2. **Imágenes y sonidos complementarios:** Esta fase también incluye la producción de imágenes y sonidos que contribuyen a la precisión del video, como animaciones, gráficos y locución, lo que se realiza generalmente después de la grabación en campo. Los protocolos para este proceso, así como para grabar imágenes con sonido ambiente pero sin ruido (sonido no deseado) y para grabar entrevistas en video y audio se describen más adelante en esta sección.

### 2.1.3 Fase de postproducción

1. **Edición y aprobación del video:** Una vez que se han grabado las tomas, se debe realizar el ensamblaje para crear el producto final. El primer objetivo de la edición es reunir todas las tomas grabadas en el campo y en otros contextos y ponerlas en el orden establecido en el guion. Esto puede hacerse en un teléfono móvil o en una computadora, utilizando plataformas de edición simples y accesibles. La edición también implica agregar texto, grabaciones de voz, gráficos y otros elementos que aporten información relevante. Es importante asegurarse de que los elementos agregados formen parte del guion gráfico y no contradigan la información principal ni envíen un mensaje diferente.
2. **Prueba de validez del video en la comunidad:** Una vez que un video ha sido aprobado para su uso por los realizadores, el siguiente paso es compartirlo a escala piloto con el segmento de audiencia prioritario o con un grupo de personas de las comunidades para las cuales está destinado con el fin de obtener comentarios antes de compartir el video a mayor escala. Se pueden organizar sesiones para presentar el video y solicitar comentarios con el objetivo de validar tanto los mensajes como la realización visual y auditiva del video. El video también puede compartirse, a modo de prueba, seleccionando una plataforma, un canal o un evento para el cual se haya convocado a la comunidad (como reuniones comunitarias) apropiado. Sin embargo, es importante recordar que la prueba de uso debe realizarse con un grupo pequeño que verá el video y brindará comentarios.

### 2.1.4 Fase de uso del video participativo

1. **Uso del video:** Después de las pruebas piloto y de la realización de ajustes y correcciones, el video final está listo para ser compartido y utilizado más ampliamente. Hay varias maneras por medio de las cuales el video se puede compartir para lograr diferentes objetivos, como transmitir información, fomentar la adopción de una tecnología o una práctica, crear conciencia o respaldar un proceso de negociación y mediación. Estas actividades pueden categorizarse en un sentido amplio en difusión individual o grupal, y en difusión en línea o presencial.
2. **Recopilación de datos, monitoreo y evaluación:** El monitoreo es un medio de control de resultados. En la evaluación, se analizan los resultados y los efectos del proceso y de cada fase de producción y uso del video. Esta etapa implica recopilar y analizar datos para determinar el grado de éxito del video (evaluado en líneas generales con las categorías relevante/irrelevante, cumple las expectativas/supera las expectativas) e identificar qué aspectos del video son efectivos y predicen una aplicación de las recomendaciones en la práctica cotidiana.

## 2.2 Contenido principal

¿Cómo se selecciona el tema y se genera el contenido? ¿Qué tan importante es identificar la causa de fondo de un video para que este brinde una solución relevante, oportuna, aceptable y adoptable? ¿Qué tan adecuado es el enfoque para cada video? Estos son algunos de los temas críticos que se presentan en este capítulo.

El problema crucial en un video participativo es identificar adecuadamente el contenido principal y los mensajes clave que se incluirán. Uno de los criterios básicos que deben tenerse en cuenta es que el contenido debe cumplir estrictamente con el objetivo que se ha identificado. Es decir, debe abordar una necesidad o un problema específico en un contexto

específico. Para lograr esto, es necesario comprender claramente cuál debiera ser el resultado esperado a la hora de compartir el video.

El primer paso para determinar el tema, el contenido y el resultado esperado de un video es realizar un diagnóstico participativo de comunicación rural (DPCR). Este es un método de diagnóstico que emplea técnicas participativas para generar información sobre las necesidades y prioridades de comunicación de todos los actores involucrados en un territorio. Durante el DPCR, los actores locales identifican prioridades y actividades de comunicación que satisfagan sus necesidades, reflejen sus perspectivas y estimulen la apropiación y el compromiso dentro de la comunidad o el territorio. Los plazos para el diagnóstico y la producción del video deben planificarse de manera compatible.

Una vez que el tema está claro y se han identificado las fuentes de información, es momento de comenzar a estructurar y desarrollar un libreto (script en inglés) que trate el contenido deseado. Dependiendo del tema del video, podría haber mensajes clave a incluirse en el libreto donde corresponda.

### 2.2.1 Libreto: contenido extenso

Para un video, se requiere un texto central de contenido, denominado “libreto”, cuando la cantidad de información a cubrir es considerable. Los textos de contenido estructuran la información que se incluirá en el video.

El desarrollo de un texto de contenido (**libreto**) comienza con la preparación de un **esquema de contenido**, que es similar al índice de contenidos de un libro, un documento técnico o un informe. El esquema debe prepararse en conjunto con los actores prioritarios locales, los líderes comunitarios, los representantes de organizaciones de agricultores y los especialistas en el tema para asegurarse de que se incluya todo el contenido necesario. Una vez que se haya preparado el esquema de contenido, debe escribirse el libreto en colaboración con personas claves, reflejando la forma en que estos actores perciben, se informan y aprenden, e incluir información relevante que explique de manera adecuada las causas de los problemas (ver Cuadro 2). Una vez que se complete el libreto, debe ser revisado por especialistas, miembros de organizaciones y actores comunitarios seleccionados. Esto a menudo implica reenfocar o reducir el alcance del libreto para cubrir ideas específicas a fin de crear un texto conciso, que las personas puedan entender claramente y en base al cual puedan involucrarse activamente en la fase de producción.

Una regla general que debe seguirse es considerar el desglose de temas complejos en subtemas más simples que puedan tratarse en una serie de videos en vez de crear uno solo detallado y de larga duración. Cuando se presenta una serie de mensajes, es mejor utilizar el mismo estilo y formato para todos ellos. Además, cada mensaje debe relacionarse con las experiencias del segmento de audiencia prioritario, que por lo general son los productores rurales.

Al realizar un libreto de contenido, deben considerarse los siguientes puntos:

- Si el tema incluye una relación de causa y efecto, el orden de la información debe seguir el orden natural de esa relación.
- Abordar un problema o situación a la vez.
- Comenzar describiendo la situación actual de los actores prioritarios tal como estos la perciben y luego enfocarse en el problema o la situación problemática específicos.

- Explicar detallada y cuidadosamente las causas que llevan a la situación indeseada. Hacer la pregunta “¿Por qué?” varias veces para llegar a la causa raíz del problema.
- Delimitar y formalizar la mejor solución posible para el problema o la situación de manera participativa, facilitando consultas o acciones de mediación entre los actores relevantes.
- Adoptar un tratamiento equilibrado de la información (ni demasiado complejo ni demasiado simplista) y explicar todos los puntos técnicos con los que, probablemente, el segmento de audiencia prioritario no esté familiarizado.
- Validar el contenido con especialistas en la materia y con el segmento de audiencia previsto.

Cuadro 2. Libreto, eje de contenidos

| Elemento   | Descripción   |
|--|---|
| Breve descripción del problema o la situación principal (problema o necesidad) | ¿Qué está afectando a la familia, la organización o la comunidad y en qué medida?   |
| Causas y efectos del problema (problema o necesidad): análisis de la situación | ¿Cómo y por qué las causas afectan directa o indirectamente a la organización o la comunidad? ¿Cuál es la relación entre la causa y el efecto?                      |
| Identificación de la causa raíz y las causas secundarias                       | Preguntar “¿Por qué?” cinco veces para llegar a la raíz del problema y analizar los desencadenantes secundarios “invisibles” que influyen en el problema principal. |
| Propuesta de solución  | Basándose en el análisis, buscar soluciones. Involucrar a todos los socios y actores prioritarios que puedan contribuir a la solución.                              |
| Descripción de cómo la solución resolverá el problema o la situación           | Describir las posibilidades en cuanto a cómo cambiará la situación y definir los procesos de acción colectiva y aprendizaje, si es necesario.                       |

Fuente: Traducción y adaptación al español de FAO (2020).

## 2.2.2 Mensajes clave

Un **mensaje** es una comunicación breve, ya sea verbal, escrita o grabada. Los mensajes deben ser creíbles, concisos, relevantes y convincentes, y deben respetar la visión y los valores de las personas representadas en el video (ver Cuadro 3). Cada mensaje debe contener una idea central con argumentos de apoyo. Un mapa de mensajes (ver Cuadro 4) es una herramienta utilizada para crear mensajes convincentes destinados a una audiencia prioritaria. Los mensajes pueden comunicarse a tres niveles: dentro de una organización o comunidad, entre pares y organizaciones o comunidades estrechamente relacionadas, y a instituciones y organizaciones externas. El video participativo se utiliza a menudo para transmitir mensajes de un grupo social dentro del mismo sector a otro segmento de la población o al público en general, con el objetivo de crear conciencia, compartir conocimientos o promover un cambio social.

**Cuadro 3. Características de los mensajes efectivos**

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Creíbles</b>          | Son precisos y proporcionan información para respaldar afirmaciones. Son transmitidos por personas de confianza y conocedoras del tema.   |
| <b>Concisos</b>          | Un buen mensaje es claro y sencillo. Los mensajes concisos que las personas pueden entender y recordar son mucho más efectivos.   |
| <b>Relevantes</b>        | Los mensajes deben comenzar con los intereses de las personas, lo que ya saben y piensan, y guiarlas hacia la nueva información o los nuevos conceptos que el video pretende compartir.   |
| <b>Convincentes</b>      | Los mensajes sólidos deben inspirar a las personas a actuar.  |
| <b>Comunican valores</b> | Los mensajes que se enmarcan de una manera que se alinee con los valores fundamentales de las personas (como la equidad, la igualdad, la libertad y la honestidad) son los más poderosos. |

Fuente: Traducción y adaptación al español de FAO (2020).

**Cuadro 4. Mapa de mensajes**

| Mensaje clave 1          | Mensaje clave 2          | Mensaje clave 3          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Información de apoyo 1.1 | Información de apoyo 2.1 | Información de apoyo 3.1 |
| Información de apoyo 1.2 | Información de apoyo 2.2 | Información de apoyo 3.2 |
| Información de apoyo 1.3 | Información de apoyo 2.3 | Información de apoyo 3.3 |

Fuente: Traducción y adaptación al español de FAO (2020).

Cada video debe ser concreto y centrarse en el mensaje principal (mensajes clave), en lugar de intentar abarcar varios temas que puedan diluir o desviar la atención del contenido principal. Además, los mensajes clave deben abordarse de acuerdo con los valores culturales de la audiencia prioritaria, lo que permitirá que esta se conecte más fácilmente con lo que propone el contenido. Finalmente, es importante que los videos incluyan una llamada a la acción (el mensaje clave final) que sugiera los pasos siguientes que el grupo prioritario debería implementar después de ver el video.

### 2.2.3 Aprobación y resguardo de la calidad

Todo el contenido que se va a desarrollar en un video debe ser revisado para asegurarse de que sea preciso y veraz. Los realizadores de videos deben desarrollar la capacidad para crear productos excelentes, pero no necesariamente tendrán experiencia en el tema que trata el video. Los videos pueden tener un impacto significativo a gran escala, lo que puede dar como resultado acciones y cambios en las prácticas productivas de un número importante de personas. Por lo tanto, es responsabilidad del realizador del video asegurarse de que el contenido sea aprobado por la comunidad y especialistas en la materia.

## 2.3 Lenguaje audiovisual

Los sentidos son los instrumentos a través de los cuales nos comunicamos con el mundo que nos rodea. Nuestros órganos sensoriales recopilan información del entorno, transforman esa información en impulsos nerviosos y los envían al cerebro. El cerebro compara la información con la que existe en nuestra memoria, la procesa a través de asociaciones de imágenes y decide cómo reaccionar, ya sea física o intelectualmente, o de ambas formas.

La percepción es la respuesta que producen los estímulos recibidos del entorno en nuestros órganos sensoriales. Estos estímulos pueden ser inteligibles y constituir información, o pueden caer en la categoría de “ruido” y ser descartados. Los órganos sensoriales tienen un amplio rango de percepción, dentro del cual el estímulo se decodifica sin esfuerzo. Sin embargo, estos órganos también tienen umbrales, es decir, límites de percepción más allá de los cuales no se captan los estímulos y no se recibe la información.

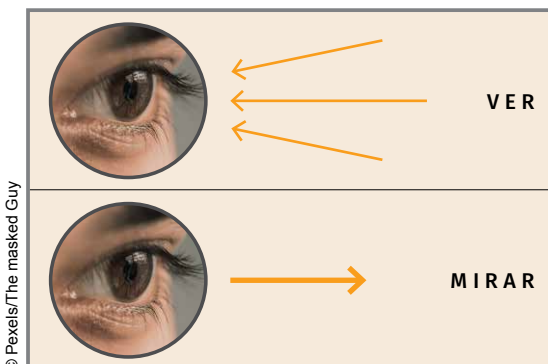
### 2.3.1 Percepción humana

Los ojos y oídos son clave para la percepción humana. Los ojos ven todo lo que entra en el campo visual y envían estas imágenes (en forma de señales eléctricas) al cerebro para su análisis. Si el cerebro reconoce un elemento de interés en el campo visual, ordena al sistema visual que se enfoque en él, con lo que pasa intencionalmente de la función de ver a la función de mirar, que consiste en la inspección deliberada del elemento de interés. Físicamente, esto provoca que el ojo se reoriente y que la curvatura del cristalino se ajuste para localizar la imagen del elemento de interés y ampliar su tamaño en la retina.

La audición ocurre automáticamente cuando las ondas sonoras entrantes hacen vibrar las membranas timpánicas de los oídos. Para oír solo es necesario que el sistema auditivo

funcione correctamente. Al igual que con el sistema visual, el cerebro recibe las señales de lo que oímos a través del nervio auditivo, las compara con nuestra memoria existente e identifica los sonidos, o no lo hace.

Sin embargo, como sabemos, no necesariamente escuchamos todo lo que oímos. Escuchar es un acto consciente de prestar atención a uno o varios sonidos en particular, una discriminación intencional que separa la información válida de lo que consideramos irrelevante y calificamos como “ruido”.

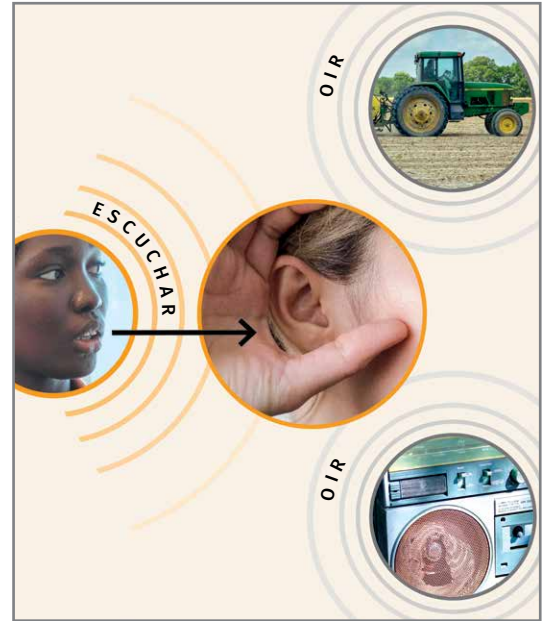




Los instrumentos audiovisuales comunes creados por el hombre, como las cámaras, no tienen la capacidad de mirar ni de escuchar. Solo pueden ver y oír lo que su campo visual y auditivo les permite capturar. Por lo tanto, el operador de la cámara debe manejarlos intencionalmente de tal manera que entren en la esfera de mirar y escuchar.

### 2.3.2 Fundamentos del lenguaje visual

¿Cómo se puede representar visualmente un segmento de una historia o una información específica? ¿Qué imágenes deben ser captadas por la cámara y cómo se puede gestionar la transición de una toma a otra? En los temas restantes del Capítulo 2, se abordan estas preguntas y se brinda información sobre cómo utilizar la cámara (usando encuadres, diferentes ángulos y diferentes planos) y cómo gestionar otros elementos (como la luz), además de otras recomendaciones que ayudan a que el video sea realista y atrayente. Comencemos por establecer los términos y conceptos básicos involucrados en la producción de un video.

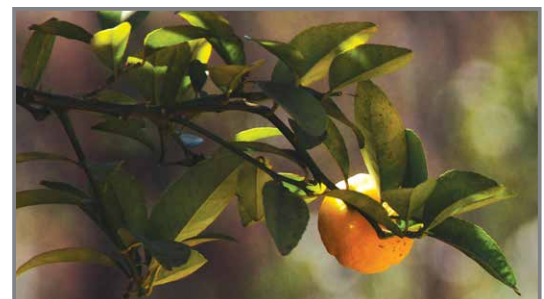


Izquierda: ©Pexels/Kevin Malik; centro: ©Pexels/Tima Miroshnichenko; arriba: ©Pexels/Mark Stebnicki; abajo: ©Unsplash/Dave Wetherall

#### Forma y fondo

Todo lo que se muestra en una imagen de video crea una impresión en las personas. Si además del personaje principal hay un árbol, un pozo de agua, una casa o un niño, su presencia en la imagen creará una relación y contará una historia visual. Por lo tanto, es útil comprender qué debe incluirse en una imagen con referencia al sujeto principal.

- **Forma:** El elemento que se encuentra frente a la cámara y, por lo tanto, el que aparece más cercano al observador y generalmente es el sujeto principal, es “la forma”. La forma es el sujeto u objeto que debe ser visto por el observador a primera vista. Es lo que el observador debe ver sin ninguna distracción visual.
- **Fondo:** Todo lo que aparece perceptivamente (o visiblemente) más lejos del observador, y que puede o no estar desenfocado, se llama fondo. En lugar de dejar el fondo al azar, es extremadamente efectivo preparar un fondo que se relacione con el tema que se está abordando, pero sin distraer la atención sobre la forma. El fondo también puede manipularse visualmente para que sea menos predominante y no proporcione ninguna información que se transforme en un elemento de distracción; esto puede hacerse, por ejemplo, utilizando un color neutro sólido para el fondo.



© Unsplash/Quinton Coetzee

## Cuadro, toma, escena y secuencia

- **Cuadro:** Un cuadro es una imagen estática, como una fotografía. Una sucesión de cuadros (generalmente, 24, 25 o 30 por segundo) conforman una imagen en movimiento. Los cuadros se reconocen por sus “códigos de tiempo” (que indica el tiempo de cada cuadro en relación con una sucesión de estos, los que componen una toma). Estos códigos son posteriormente leídos por la cámara y el programa de edición.
- **Toma:** Todo lo que captura una cámara desde el momento en que comienza a grabar hasta que deja de grabar.
- **Escena:** Todas las tomas grabadas en el mismo lugar y en un mismo lapso de tiempo forman una escena. Hay que tener en cuenta que un solo lugar puede servir para diferentes objetivos en un video y, por lo tanto, puede utilizarse para diversas escenas o incluso para diversas secuencias temáticas.
- **Secuencia:** Varias escenas que desarrollan una unidad temática forman una secuencia, y varias secuencias componen un video. Algunas secuencias proporcionan descripciones de objetos (entornos, interiores, máquinas, etc.): se las llama secuencias descriptivas. El orden de las tomas en las secuencias descriptivas debe organizarse para ofrecer la descripción más clara del objeto en cuestión. Es decir, el orden de las tomas debe elegirse con un propósito ilustrativo o educativo. Otras secuencias muestran procesos específicos y deben seguir el orden en el que ocurren los eventos o pasos del proceso. Estas secuencias se llaman secuencias narrativas.

### 2.3.3 Encuadre y posiciones de cámara

El lenguaje audiovisual o cinematográfico es un sistema aceptado de comunicación visual. Tiene sus propias reglas (o “gramática”) que hacen que las imágenes consecutivas fluyan naturalmente para desarrollar una historia o un tema. De la misma manera en que los escritores utilizan la gramática del lenguaje escrito para redactar una novela, la gramática audiovisual ayuda a conectar imágenes que representan palabras, frases, párrafos e incluso signos de puntuación.

Para lograr una buena toma, deben tenerse en cuenta varios elementos, como el encuadre, la estabilidad y la composición. Estos elementos sirven para crear un discurso visual comprensible.



© FAO/Luis Sánchez Díaz

**Regla de los tercios:** La regla de los tercios es una forma de posicionar los elementos que componen un cuadro (imagen tomada por una cámara) de manera que estén visualmente equilibrados. La regla divide el cuadro en nueve secciones iguales mediante dos líneas horizontales y dos líneas verticales. Esta regla recomienda que el objeto o la persona principal en la toma debe ubicarse a lo largo de las líneas divisorias o en sus intersecciones; y los ojos de una persona o animal deben situarse, preferentemente,

en las intersecciones de las líneas para que se los perciba mejor. Si hay dos sujetos, ambos deben ubicarse a lo largo de cada una de las líneas verticales que dividen el cuadro. La línea del horizonte también debe posicionarse ya sea en la línea horizontal superior o en la línea inferior, según lo que se quiera mostrar.

## Tipos de planos

Las tomas son la expresión de mínima duración de la imagen (y el sonido) de una escena, al igual que las palabras en una oración. Los tipos de planos a los que se recurre para realizar una toma (como primeros planos, planos enteros y planos detalle) se utilizan para proporcionar un tipo específico de información al observador. Por lo tanto, es importante familiarizarse con los diferentes tipos de planos y su aplicación en el video. En el Cuadro 5, se describen seis tipos comúnmente utilizados y sus usos.

Cuadro 5. Tipos de planos

### Plano general (PG):

Es un plano de situación que se utiliza para determinar la ubicación y el contexto donde se desarrollará una acción. Se registra con lente gran angular y generalmente abarca paisajes, personas, casas, campos, etc.



© Unsplash/Frantisek Duris

### Plano entero (PE):

Este plano muestra un sujeto (persona, animal u objeto) en su totalidad, junto con algo de fondo. Ayuda a establecer la conexión de la historia con la persona o el objeto, muestra la situación actual del sujeto (ropa, género, condición, etc.) y ayuda a la audiencia a comprender lo que este está haciendo.



© FAO/Levy Bouassa

### Plano medio (PM):

El plano medio muestra al sujeto aproximadamente desde la cintura hacia arriba. A menudo se utiliza al grabar una conversación o un trabajo de campo. Estos planos ayudan a centrarse en el personaje principal o en el objeto de la acción y muestran detalles, como su expresión facial. También ayudan a establecer una fuerte conexión con la audiencia.



© FAO/Luis Tato

### Primer plano (PP):

El primer plano se utiliza para mostrar partes específicas de objetos o para enfocarse en los rostros de las personas (desde la parte superior de la cabeza hasta la barbilla o desde los hombros hacia arriba). Estos planos ayudan a enfocar la atención de la audiencia. Los primeros planos de personas muestran emociones y atraen al observador a escuchar atentamente lo que la persona está diciendo.



© Pexels/Dodo Phanthamaly

### Plano detalle (PD):

Este plano se utiliza para mostrar detalles u objetos pequeños, como hongos en una hoja. Los planos detalle son los que más información transmiten cuando se trata de procedimientos o técnicas.



© Unsplash/Eric Karits

### Plano por encima del hombro (PEH):

Este plano, llamado también semisubjetivo, ayuda a mostrar conversaciones (al igual que los planos medios). La toma se realiza, por lo general, a la altura de los ojos del personaje tomado desde atrás y por encima de uno de los hombros. La cámara se coloca de manera que se vea parte de la cabeza y del hombro, así como el rostro de la persona a quien el sujeto le habla o la acción que se quiere mostrar.



© Pexel/Greta Hoffman

Fuente: Elaboración de los autores.

## Ángulo, posición y movimiento de cámara

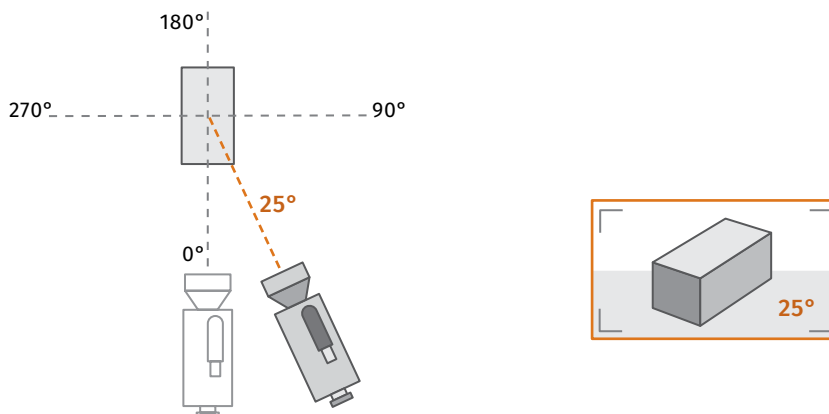
Las posiciones, los ángulos y los movimientos de cámara son elementos importantes para la narración visual. En esta sección, se describen las principales posiciones, ángulos y movimientos de la cámara y cómo utilizarlas al realizar tomas.

### Ángulo de cámara

Casi cualquier objeto o sujeto tiene un lado que es más prominente que los demás. Comúnmente, se considera a la parte frontal del objeto (p. ej., la cara de una persona o un animal) como la que brinda más información. Cualquier objeto o sujeto tomado directamente desde el frente forma un ángulo de  $0^\circ$  entre la línea que pasa por el eje de la lente de la cámara y el eje perpendicular al plano frontal del objeto o sujeto, como se ilustra en la Figura 3.

El ángulo de cámara se determina en relación con el rostro de la persona o el frente del objeto que se está registrando. Grabar un objeto, como una casa, directamente de frente a su fachada (a  $0^\circ$ ) dará como resultado una imagen plana, que no mostrará profundidad. Por lo tanto, esto no es recomendable.

Figura 3. Ángulos de cámara



Fuente: Elaboración de los autores.

### Posición de cámara

La cámara puede colocarse a diferentes alturas y con distintas inclinaciones para realizar tomas con propósitos variados. En los siguientes párrafos, se describen estos ángulos de cámara y cómo pueden ser utilizados.

**Posición normal (altura a nivel de los ojos):** Esta posición se utiliza principalmente para establecer una conexión entre la audiencia y los sujetos. La posición a nivel de los ojos es más efectivo al grabar conversaciones para crear una sensación de conexión y comprensión con los interlocutores. Las tomas a nivel de los ojos se pueden lograr simplemente aumentando o disminuyendo la altura del trípode para que coincida con la altura de los ojos de quien está hablando, especialmente si esa persona está sentada o de pie. En el caso de que haya más de un interlocutor, debe tenerse en cuenta la altura de cada uno de ellos para decidir qué altura de la cámara usar.

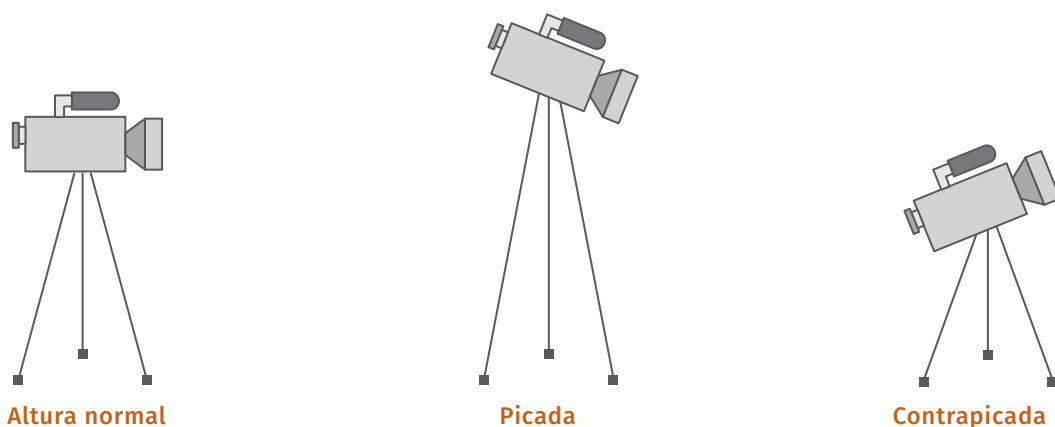
**Picada:** En esta posición, la cámara se coloca por encima del sujeto que se está grabando y se la inclina hacia abajo hacia el sujeto (ver Figura 8). Esta posición cumple tres propósitos:

- Hacer que el sujeto parezca más pequeño y menos confiable.
- Sugerir vulnerabilidad o inferioridad.
- Cubrir una gran área dentro del cuadro o mostrar algo muy específico.

**Contrapicada:** Esta posición se logra colocando la cámara por debajo de la altura de la cabeza del sujeto de la toma e inclinándola hacia arriba, hacia el sujeto. Esta posición tiene dos propósitos:

- Hacer que el sujeto parezca más grande o destacado.
- Establecer la altura de un objeto verticalmente.

Figura 4. Posición de cámara



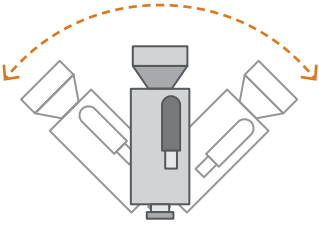
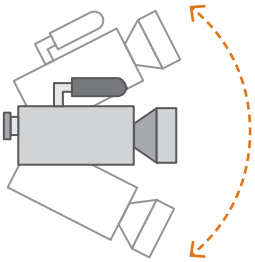

Fuente: Elaboración de los autores.



## Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara pueden ayudar a proporcionar cobertura visual cuando no es posible abarcar toda el área que se quiere mostrar con un único encuadre estático. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no se recomienda el uso excesivo de los movimientos de cámara porque a menudo no son fluidos y tienen como resultado tomas inestables, que no se perciben visualmente con naturalidad. En el Cuadro 6, se describen varios tipos comunes de movimientos de cámara.

Cuadro 6. Movimientos de cámara

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Barrido horizontal (paneo):</b> Mover la cámara de izquierda a derecha o de derecha a izquierda manteniendo un eje horizontal constante y con un movimiento de rotación uniforme. El paneo se puede utilizar para mostrar el movimiento de una persona o un vehículo, o incluso para cubrir un área horizontal grande, como un campo.</p>   | <p><b>Barrido horizontal</b></p>    |
| <p><b>Barrido vertical (tilting):</b> Mover la cámara de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba en un eje vertical constante. Se utiliza generalmente para visualizar o describir un objeto (o una persona) cuando no es posible hacerlo sin mover la cámara.</p>   | <p><b>Barrido vertical</b></p>   |
| <p><b>Varifocal (zoom):</b> En general, no se debe utilizar el zoom al realizar una toma sin una razón convincente, y es preferible hacer ajustes y posicionar la cámara para evitar su uso. El varifocal hace que los objetos parezcan más cercanos o más lejanos, lo que produce la distorsión del espacio. Se recomienda no utilizar el <i>zoom</i> mientras se graba si no es una función automática o se tiene mucha práctica, ya que puede dar como resultado movimientos bruscos, temblorosos, imprecisos o poco claros. Para lograr con éxito este procedimiento, la cámara debe mantenerse estable y se debe mover lentamente el anillo de la cámara correspondiente para asegurarse de que el movimiento sea constante.</p> |  <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">© Pexels/Éric Scheel</p> |

Fuente: Elaboración de los autores.

Para garantizar la obtención de tomas estables, se recomienda utilizar un trípode. Si no se tiene acceso a un trípode o es difícil de montar, se puede usar la correa de la cámara (colocada alrededor del cuello) para obtener algo de estabilidad o posicionar la cámara sobre una superficie firme, como una mesa.



### 2.3.4 Reglas de la gramática visual

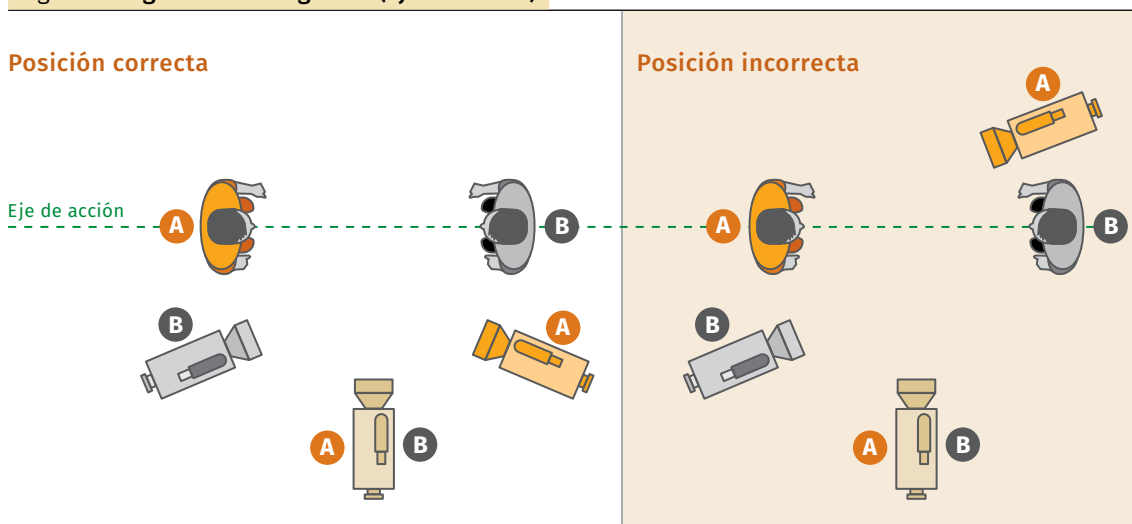
Las reglas y técnicas de la gramática visual contribuyen a garantizar que el video se realice de acuerdo con el sentido de percepción humana y que el contenido se interprete apropiadamente. Estas pautas son fundamentales para lograr una comunicación visual efectiva y una experiencia de visualización coherente y significativa.

#### Reglas

**Regla de los 180 grados (eje de acción):** Para mantener una apariencia realista, la cámara no debe cruzar la línea imaginaria que une a dos sujetos en una conversación ni la línea que marca la dirección de un desplazamiento. Cuando la cámara cruza esta línea, el fondo cambia completamente (al otro lado), lo que hace que la audiencia sienta que la ubicación de la acción ha cambiado repentinamente. Otra aplicación de la regla es cuando una persona está haciendo algo con sus manos: el eje de acción en este caso es la línea que conecta los ojos con las manos, y hay que posicionarse a la derecha o a la izquierda de la persona y no cambiar de lado hasta que la acción no finalice. Por lo tanto, la regla de los 180 grados ayuda a mantener una apariencia de realidad en la secuencia (ver Figura 5).

**Regla de los 30 grados:** La regla de los 30 grados establece que si el ángulo de visión de la cámara hacia el sujeto cambia al menos treinta grados entre dos tomas sucesivas que se unirán, la perspectiva de la toma agregará información adicional y el fondo cambiará lo mínimo como para que las tomas se combinen sin ninguna discontinuidad visual aparente. Esto requiere planificación previa para la grabación (guion gráfico y desglose de producción) a fin de aprovechar al máximo la recomendación de la regla y asegurarse de que entre cada toma consecutiva haya una diferencia de 30 grados o más en el ángulo de cámara.

Figura 5. Regla de los 180 grados (eje de acción)



Fuente: Elaboración de los autores.

Sin embargo, existen excepciones a esta regla; por ejemplo, se puede unir un plano medio con un plano detalle e, incluso si la cámara no se mueve, el fondo cambiará bruscamente. El punto es hacer que cada toma sea visualmente diferente de la que la precede (manteniendo la continuidad de la narrativa) tanto como sea posible, de modo que el punto de vista del observador de la escena cambie de manera natural.

### Técnicas visuales

**Elipsis:** La elipsis es la técnica utilizada para condensar el paso del tiempo, saltar hacia adelante o hacia atrás en el tiempo o cambiar a un lugar diferente. Aplicar correctamente las reglas del lenguaje audiovisual permite al realizador del video hacer esto sin que el observador perciba estos cambios como saltos o ruidos de comunicación. La elipsis temporal es el instrumento más importante en la producción audiovisual, ya que elimina información no relevante y permite la síntesis de la información clave. El observador no pierde la continuidad de la secuencia, incluso si se eliminan pasos intermedios. Dos técnicas específicas de elipsis son la segmentación de la acción y el corte en movimiento:

- La **segmentación de la acción** consiste en analizar, cuando se hace el guion gráfico, la secuencia real (y los pasos) de un procedimiento o proceso técnico que se va a reproducir. Esto implica clasificar y seleccionar la información relevante (es decir, la información sin la cual el proceso no se puede entender) y desechar los tiempos muertos (traslados, esperas, pasos repetitivos, etc.). La mayoría de los programas audiovisuales emplean elipsis temporales, ya que casi todos los procesos deben reducirse en tiempo. Al igual que la realidad tridimensional no se puede reproducir como tal, tampoco debe reproducirse el tiempo real de los procesos en un video, a menos que estos sean muy cortos.
- El **corte en movimiento** se utiliza para reducir el tiempo de una acción prolongada sin perder su significado. Esto se hace debido a que la reproducción de una acción prolongada en tiempo real generaría tomas innecesariamente largas con segmentos que no aportan información adicional, en lugar de ayudar a comunicar ideas clave. Para cortar en movimiento, las tomas deben cortarse y unirse en pleno movimiento utilizando diferentes planos. Es decir, las tomas deben comenzar y terminar mientras la acción está ocurriendo (antes de que la acción termine), excepto en la última toma de la secuencia, cuando la acción realmente termina.

### Posicionamiento en el encuadre

La imagen en la pantalla debe parecerse a lo que el observador percibiría normalmente con sus ojos en una situación real. La acción o intención de una acción, como mirar, es parte del contexto de la imagen. Si algo se está moviendo (como un tractor), el espacio frente a ese objeto (hacia donde se está moviendo) debe tomarse en cuenta como parte de la acción e incluirse en la toma. Lo mismo ocurre cuando alguien está mirando intencionalmente algo; nuestros sentidos esperan ver lo que está mirando esa persona, por lo que nuestra percepción intenta seguir la línea de visión de la persona en el cuadro.

**Espacio de acción de la mirada:** Implica posicionar a una persona que supuestamente está conversando con alguien fuera de la pantalla en el tercio derecho si mira hacia el borde izquierdo de la pantalla (o viceversa), mirando en dirección al supuesto interlocutor.

**Posición de la cabeza:** Debe dejarse un pequeño espacio entre la cabeza del sujeto y el borde superior de la pantalla para evitar que parezca que la cabeza choca con la pantalla. La excepción es el primer plano, donde se corta parte de la cabeza (en la parte superior del cabello) y parte de la barbilla y se enfocan prioritariamente los ojos y la boca de la persona.

Se debe evitar mostrar solo la cabeza en la pantalla, ya que le llevará más tiempo al cerebro diferenciar la cabeza de otros objetos esféricos como una pelota o un globo.

**Espacio de movimiento:** Si una persona o un vehículo se mueven en una dirección particular, se debe dejar espacio en la dirección del movimiento, en lugar de detrás del sujeto, para que la cámara pueda cubrir el movimiento de manera fluida siempre siguiendo la intención de llegar a un punto objetivo.



© Unsplash/Vasile Valcan

### 2.3.5 Iluminación

La iluminación consiste en el manejo de las luces, las sombras y los contrastes, manteniéndolos dentro de los límites permitidos por el equipo de grabación de video, con el fin de recrear la percepción de la tercera dimensión y presentar realidades fidedignas.

La luz solar intensa, como la que hay en un día despejado aproximadamente entre las 11:00 y las 15:00, produce sombras duras, con bordes bien definidos, y un contraste marcado entre luz y sombra (máxima y mínima iluminación en una toma). Este tipo de luz se conoce como “luz dura”. Es mejor realizar las grabaciones temprano por la mañana o cerca del final de la tarde para evitar la luz dura y las fuertes sombras y contrastes que esta produce. Por otro lado, la “luz suave” –es decir, la luz que proviene de varios puntos simultáneamente, como la luz solar en un día nublado– produce sombras difusas, sin bordes tajantes, y un contraste bajo entre luz y sombra. En general, se recomienda la iluminación suave para la producción de videos participativos para evitar efectos que distraigan la atención del mensaje principal.

Las fuentes de iluminación se pueden manejar para convertir la luz dura en luz suave (o viceversa) con el propósito de lograr el tipo de luz más conveniente para cada situación de grabación. El uso de fuentes de luz artificial y pantallas reflectoras pasivas como fuentes indirectas de luz alternativas es muy útil. Asimismo, las pantallas de bloqueo y difusión que atenúan la intensidad de una fuente fija y convierten la luz dura en luz suave son de gran utilidad.

Algunos artefactos de iluminación están diseñados para emitir luz difusa, mientras que otros producen un haz de luz concentrado y duro. Los accesorios, como viseras (o palas), permiten limitar el área que se ilumina o enfocar la luz de forma diferencial en sujetos u objetos.

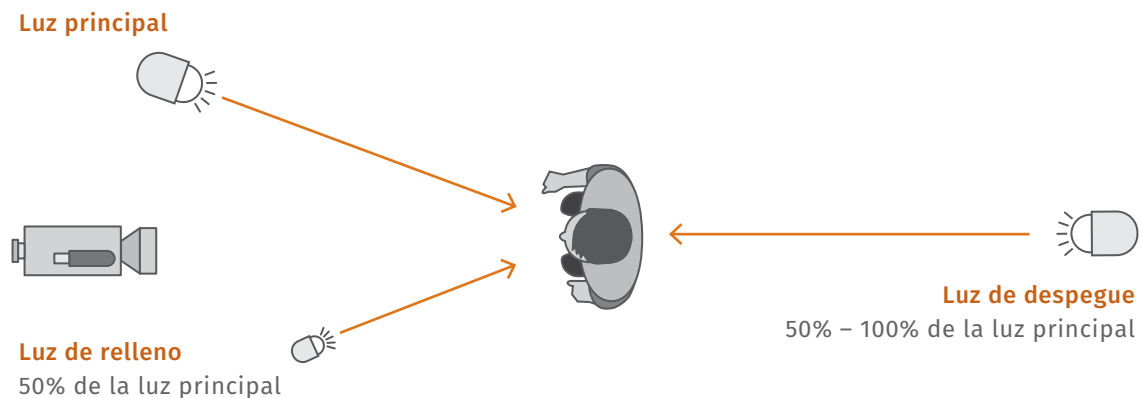
#### Esquema de iluminación

Un esquema básico de iluminación consta de tres fuentes de luz activas que pueden complementarse con algunas pantallas reflectantes pasivas, según la situación de grabación (ver Figura 6 y Figura 7). En esta sección, se describen los principales elementos de un esquema de iluminación básico.

1. La luz proveniente de la fuente más luminosa, un reflector o el sol, llamada luz principal, se encuentra en un lado del eje persona/objeto-cámara y debe estar en un ángulo de aproximadamente 30° y ligeramente por encima del objeto o la persona, apuntando directamente hacia este. Esta fuente de luz creará un alto contraste y generará sombras profundas en el lado opuesto del objeto o la persona que se está registrando.

2. Una segunda fuente de luz, la **luz de relleno**, que tendrá aproximadamente la mitad de la intensidad que la luz principal (un reflector o una pantalla reflectora), debe colocarse en el lado opuesto del objeto o sujeto, en el mismo ángulo. El propósito de la luz de relleno es aumentar la intensidad luminosa que recibe el objeto o sujeto y suavizar la sombra producida por la luz principal.
3. Una tercera fuente de luz, la **luz de despegue** puede variar en intensidad con respecto a las otras dos fuentes (igual o más débil). Debe provenir desde arriba y ligeramente detrás del objeto o sujeto. Cuando se graba a personas en un ambiente cerrado, esta fuente iluminará los hombros y la parte superior de la cabeza por detrás, con lo que creará la ilusión de volumen.

Figura 6. Esquema básico de iluminación

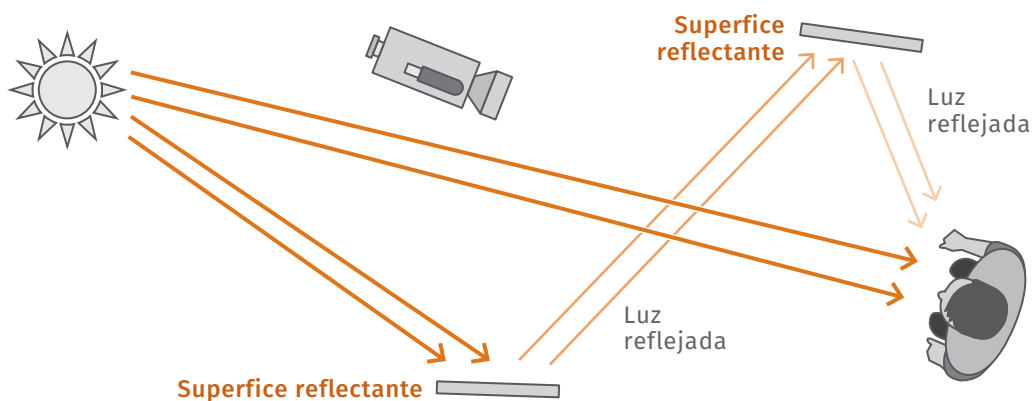


Fuente: Elaboración de los autores.

Estas tres fuentes de luz, junto con el uso de pantallas reflectoras y difusores, si fuese necesario, son la base de un esquema de iluminación básico que puede utilizarse para mejorar la calidad visual de una grabación de video.

El uso de fuentes de luz artificial o de luz natural y pantallas reflectoras pasivas como fuentes de luz alternativas es muy útil, al igual que el uso de pantallas de bloqueo y difusión que reducen la intensidad de las fuentes de luz fijas y convierten la luz dura en luz suave.

Figura 7. Pantallas reflectoras



Fuente: Elaboración de los autores.

## Características de las fuentes de luz

La iluminación que se necesita no siempre coincide con las características de las fuentes de luz. Por ejemplo, a veces es necesaria una luz difusa, que llegue al objeto desde diferentes puntos o desde todas las direcciones. Este tipo de luz se asemeja a la iluminación en un día nublado; cuando la luz solar se difumina a través de las nubes, que modifican aleatoriamente la dirección de los rayos de luz. Esta luz suave hace que los objetos o sujetos estén iluminados de manera más uniforme y produce sombras difusas y suaves, con lo que se acerca a la latitud (la diferencia de intensidad entre los puntos más brillantes y los más oscuros de la imagen obtenida) impuesta por la tecnología del sensor de imagen de la cámara.

### Fuente natural

Sin duda, la principal fuente de luz visible es el sol. La luz solar se distribuye de manera bastante homogénea e ilumina al objeto o sujeto con la misma intensidad en toda su superficie (a menos que la luz sea reflejada por objetos en el lugar de la grabación). La mayoría de las fuentes de luz artificial no tienen la capacidad de producir una intensidad de luz equivalente a la proporcionada por el sol.

### Fuentes artificiales

Las fuentes de luz artificiales están diseñadas para cumplir objetivos y propósitos específicos. Las lámparas y otras fuentes de luz utilizadas en hogares y edificios están destinadas a iluminar objetos que serán percibidos directamente por el ojo humano y no se fabrican bajo requisitos de alta calidad. Sin embargo, cuando se trata de iluminar objetos o sujetos que se grabarán por medios tecnológicos (cámaras fotográficas, de video o de teléfonos celulares), intervienen factores especiales, como el color de la luz que la fuente emite, y deben tenerse en cuenta varias consideraciones adicionales.

Las lámparas incandescentes domésticas son inadecuadas para la grabación de videos. Por otro lado, las lámparas halógenas o de cuarzo se utilizan para la iluminación en la producción de videos; sin embargo, están siendo reemplazadas por artefactos de iluminación con lámparas led (diodo emisor de luz), de mucho menor consumo eléctrico.

## 2.3.6 Sonido

Un elemento muy importante en la producción de videos participativos, y que a menudo no recibe la consideración debida durante la etapa de producción, es el sonido. Incluso si la parte visual es excelente, si el audio del video no es satisfactorio (en volumen, claridad y limpieza), la información no se transmitirá eficazmente a la audiencia. De hecho, con un mal sonido, el observador perderá rápidamente interés en el video. Por otro lado, un sonido diseñado de tal manera que complementa la imagen contribuye enormemente a la eficacia del video, dado que atrae la atención de los observadores, aumenta su implicación y hace que el video sea más interesante para ellos. Además, para los observadores con menos habilidades de lectura, el sonido es una fuente vital de información. Hay varios tipos de sonidos que conforman el audio de un video:

- **Narración (voz en off):** La narración, o voz superpuesta, es el medio principal para transmitir información auditiva en un video participativo. El narrador puede ser el creador del video, un participante del video u otra persona. La persona debe ser seleccionada de acuerdo con sus características vocales.

- **Entrevistas y conversaciones:** El audio del video puede incluir entrevistas o conversaciones entre dos o más personas; sin embargo, es preferible que esto no represente una gran parte del video y solo se utilice en momentos en que la opinión o historia de una persona sea crucial.
- **Sonido ambiente:** El sonido ambiente es el sonido de fondo de la naturaleza o del ambiente donde se está grabando, como el producido por animales, aves o maquinaria. Estos sonidos siempre deben grabarse junto con los sonidos y las imágenes principales del video. No deben evitarse ni borrarse, ni se debe intentar reemplazarlos por efectos de sonido. Sin embargo, es importante tener en cuenta que su volumen debe ser mucho menor que el de la voz de un entrevistado o el de las grabaciones de voz.
- **Música:** La música solo debe agregarse en partes específicas del video (al principio, al final, entre secuencias) con las que no se interrumpan ni confunda el mensaje. Debe evitarse la música que transmita información no relacionada con la historia principal o que genere ruido o interfiera con la información clave que el video intenta comunicar.
- **Silencio:** La ausencia de sonido puede hacer que el observador se concentre nuevamente en la pantalla. A menudo, el silencio se introduce después de terminar una secuencia, lo que proporciona un “tiempo” para que el interlocutor reflexione sobre lo que acaba de escuchar y mirar.
- **Ruido de fondo:** A diferencia del sonido ambiente, el ruido de fondo se refiere a los sonidos en el lugar de grabación que causan una perturbación y desvían la atención del observador del tema principal del video, como el zumbido de un ventilador o los sonidos del tráfico o de una máquina en funcionamiento.

### Narración y entrevistas o testimonios

El texto de la narración se define al preparar el guion gráfico, formato que tiene una columna especial para incluir el audio. En general, la narración sirve como el medio que complementa la información visual, y ambos transmiten el contenido total del video. Las entrevistas, los testimonios y los diálogos son audios complementarios que se graban al mismo tiempo que la imagen; por ejemplo, un agricultor entrevistado presenta el problema que se abordará en el video o explica un aspecto técnico específico.

La narración debe grabarse por separado, en un entorno libre de ruido, con el programa de grabación que esté disponible en el equipo utilizado para grabar el video, como un teléfono inteligente o una computadora portátil. También podría grabarse con equipo especializado. Una vez que se haya grabado la narración, se la agregará al video durante el proceso de edición colocándola en la pista de audio correspondiente. Es importante señalar que no debe superponerse la narración a los diálogos o entrevistas.

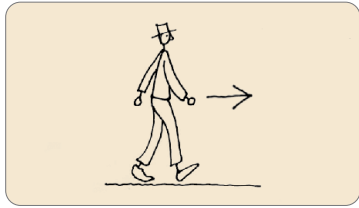
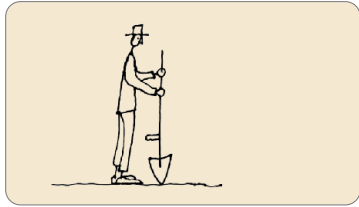

## 2.4 Diseño del guion gráfico

Con base en el libreto, que es el documento escrito que explicita el contenido validado del video, se debe diseñar el guion gráfico, en el que se determinará cómo el video se verá audiovisualmente. El libreto es la principal fuente de información no solo para el guion gráfico, sino también para cualquier otro material de comunicación complementario (como folletos, programas de radio, etc.) que podría ser necesario, además del video, para cumplir con el objetivo de comunicación propuesto.

### 2.4.1 Guion gráfico

Un guion gráfico es una secuencia de tomas con instrucciones básicas, generalmente con dibujos elementales, que representa la serie de imágenes y sonidos planificados para un video. Junto con las notas que describen las tomas, se incluye la narración y cualquier elemento complementario en cada toma, como entrevistas y diálogos (ver Figura 8). En este ejemplo, solo se presenta una página con tres tomas de una secuencia, generalmente de muchas más tomas, por lo que el guion de un programa tendría varias páginas.

Figura 8. Ejemplo de guion

| Título del video: trasplante del cacao |   |  |        | Secuencia: selección de las herramientas  |
|--|---|--|--------|---|
| Toma                                   | Imagen (pista de video)   | Descripción de la toma   | Tiempo | Sonido (pista de audio)   |
| 1                                      |    | <b>Plano</b> (ej. PG)<br><b>Ángulo y posición</b> (ej. 270°, normal lado - derecho)<br><b>Acción durante la toma</b> (ej. Persona caminando de izquierda a derecha, se para antes de abandonar la pantalla. En almacén de herramientas). | 12"    | El primer paso es seleccionar las herramientas adecuadas para el trasplante...  |
| 2                                      |   | <b>Plano</b> (ej. PE)<br><b>Ángulo y posición</b> (ej. 300°, normal lado - derecho)<br><b>Acción durante la toma</b> (ej. Persona seleccionando herramientas).   | 10"    | Asegúrese de que todas las herramientas que se van a utilizar estén en buenas condiciones...  |
| 3                                      |  | <b>Plano</b> (ej. PP)<br><b>Ángulo y posición</b> (ej. 325°, normal lado - derecho)<br><b>Acción durante la toma</b> (ej. Cara de la persona. Mira hacia donde están las herramientas, estas no se ven).                                 | 5"     | (la pista de audio debe complementar la información que no se puede mostrar, no debe repetir lo que se ve. La pista de audio no es una grabación de la voz de lo que está escrito en el libreto.) |
| <b>Tiempo acumulado</b>                |   |  | 27"    |   |

Fuente: Elaboración de los autores.

El guion gráfico es la herramienta creativa del productor del video, en la que propone las mejores opciones audiovisuales para transmitir las ideas, los conceptos, las situaciones y los procesos innovativos que están en el libreto. La persona que produce el video es quien escribe el guion gráfico y es responsable de este. No es necesario que el guion sea validado por un especialista en la materia; aunque compartirlo con un colega o con los actores prioritarios, generalmente los agricultores familiares, puede ofrecer la oportunidad de recibir sugerencias útiles. Revisar el guion gráfico de acuerdo con las secuencias realmente grabadas es una buena práctica, ya que esto será útil durante la edición. Al editar y montar el video final, se debe seguir esta versión final del guion gráfico. Pasar por alto el guion en el proceso de edición puede llevar a errores de contenido y a la discontinuidad en el flujo de la información.



## 2.4.2 Continuidad en las secuencias

La **continuidad** se refiere a la relación entre las diferentes tomas que componen una secuencia y entre las secuencias del video en su conjunto. El ensamblaje final del video debe tener como resultado un flujo continuo, claro y significativo de información para el observador. Para lograr esto, deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos de la continuidad al ordenar las tomas de un video:

- **Continuidad en el contenido:** Debe haber continuidad en el tema tratado, es decir, una acción o proceso debe continuar de una toma a la siguiente, a menos que la acción o el proceso haya terminado o cambiado. Cuando una acción finalice, esto debe hacerse explícito ya sea a través de la imagen, del sonido o de ambos componentes. Si la persona está hablando, lo que está diciendo debe fluir naturalmente de una toma a la siguiente.
- **Continuidad en la posición:** La continuidad también es importante en términos de la posición de los sujetos u objetos en la pantalla. Por ejemplo, si un sujeto está en el lado derecho de la pantalla en una toma, la siguiente toma debe iniciar también con el mismo sujeto en el lado derecho. Si una persona sostiene un teléfono celular con su mano derecha en una toma, debe seguir sosteniéndolo en su mano derecha en tomas posteriores mientras esté hablando.
- **Continuidad en el movimiento:** La continuidad en el movimiento se aplica a la dirección del movimiento de la cámara (un paneo) o de una persona en el encuadre (que está caminando o corriendo). Si una persona se mueve de derecha a izquierda en la primera toma, se espera que haga lo mismo en la siguiente toma; de lo contrario, desde la perspectiva del observador, parecería que la persona está regresando a su punto de origen. El observador se desorienta perceptivamente ya que el fondo también cambia abruptamente.
- **Continuidad en el sonido:** La continuidad en el sonido es de vital importancia. Si la acción a lo largo de una serie de tomas (o secuencias) ocurre en el mismo lugar y al mismo tiempo, el sonido también debe continuar de una toma a la siguiente. Tanto el discurso narrado como el sonido ambiente son parte importante de la conexión que debe establecerse con el observador.

Tener en cuenta estos aspectos de continuidad durante la producción y edición de un video garantiza que la experiencia visual y auditiva sean coherentes y comprensibles para el observador. La falta de continuidad puede generar confusión y desconexión en la narrativa del video.

## 2.4.3 Transiciones

La **transición** es esencialmente la forma en que se vinculan las tomas (y las secuencias) para garantizar la continuidad requerida entre dos tomas: al igual que las palabras en una oración, las oraciones en un párrafo y los párrafos en un documento, las tomas deben estar lógicamente vinculadas entre sí. Además, dos ideas complementarias representadas por dos secuencias deben conectarse de manera coherente. Las transiciones pueden mejorar o arruinar la continuidad de la narrativa.

Un corte directo, donde dos tomas simplemente se suceden juntándose una con la otra, de forma similar a dos palabras en una oración, es la forma básica de unir tomas. Al igual que en una oración escrita, puede ser necesario usar un punto o una coma para que el mensaje sea claro. Hay diferentes formas de hacer la transición de una toma a la siguiente para garantizar que el mensaje en el video siga siendo claro. En este sentido, es preciso tener en cuenta que las transiciones llamativas pueden interrumpir la continuidad del discurso audiovisual y convertirse en ruido de comunicación. Lo mejor es usar ese tipo de transiciones solo en casos en que sea necesario para mejorar la claridad del mensaje.

Estas son algunas de las transiciones más comunes:

- **Encadenamiento o fundido encadenado:** Sirve para agregar una pausa (como una coma). Un plano se desvanece mientras que el siguiente aparece gradualmente. La velocidad del proceso de desvanecimiento de una toma y la plena visualización de la siguiente determina la pausa visual que quiera hacerse.
- **Cortinas o barridos:** Consisten en la sustitución progresiva de una imagen por otra, como si se abriera una cortina, yendo de un lado de la pantalla al otro o verticalmente. Este tipo de transición muchas veces se usa de forma didáctica para dividir la pantalla en dos partes y mostrar relaciones de causa-efecto. Por ejemplo, se cierra lentamente una llave de paso de agua en un sistema de riego (mitad izquierda de la pantalla) y se muestra, en la otra mitad, cómo disminuye lentamente el flujo de agua de salida, con la tubería ubicada a varios metros de la llave.
- **Desenfoco:** Como su nombre lo indica, consiste en desenfocar la imagen para pasar a la siguiente, que debe aparecer inicialmente fuera de foco y gradualmente recuperar su nitidez. Se asemeja a representar un punto y coma en un texto.
- **Fundido:** Un plano cambia gradualmente a un color sólido (o a negro) o una imagen aparece gradualmente en la pantalla. Este tipo de transición representa un punto final y normalmente separa una secuencia de la siguiente o un subtema de otro.

Tanto la continuidad como las transiciones deben diseñarse cuando se está desarrollando el guion gráfico, ya que este es el momento adecuado para crear coherentemente las secuencias audiovisuales y el video en su conjunto.

## 2.5 Grabación en campo

Antes de comenzar a grabar el video, es necesario examinar cuidadosamente varios aspectos de modo que todo esté preparado y los días planificados para la grabación en campo transcurran sin problemas. Estos aspectos incluyen, principalmente, la locación, las personas que participarán en el video y el equipo necesario. Además, durante el registro en campo hay protocolos que deben seguirse para mantener organizado el trabajo de grabación y minimizar la posibilidad de que se produzcan errores.

### 2.5.1 Desglose de producción

El desglose de producción, también conocido como lista de tomas, es un resumen de las tomas de cada escena que se grabarán en cada lugar. Proporciona información para cada toma, como los recursos necesarios y detalles adicionales (ver Cuadro 7), por lo que sirve para organizar la grabación a nivel de campo. La organización de la lista de tomas por lugar de grabación permite planificar los desplazamientos y calcular el tiempo que se necesitará en cada lugar.

Se debe tener en cuenta que la lista de tomas del desglose de producción no reemplaza al guion gráfico, el cual debe estar siempre a mano durante la grabación como fuente de información sobre detalles técnicos y sobre las tomas que van antes y después de aquellas que se están grabando ese día.

Cuadro 7. Desglose de producción

| Locación     | Toma n.º | Recursos   | Notas  |
|--------------|----------|--|--|
| Comunidad AA | 10       | Herramientas agrícolas, tomadas de su granja.<br>Entrevista con el Sr. X. Traer luces. | La entrevista se llevará a cabo dentro de una cabaña.                    |
|              | 11       |  |  |
|              | 12       |  |  |
|              | 23       | Bolsa de semillas  |  |
|              | 24       |  |  |
|              | 25       |  |  |
| Comunidad BB | 55       | Pantallas reflectantes y cartulinas para curvas infinitas (fondo).                     | Grabar por la mañana; la luz de la tarde es inadecuada para estas tomas. |
|              | 56       |  |  |
|              | 57       |  |  |
|              | 58       |  |  |
|              | 59       |  |  |
|              | 60       |  |  |
|              | 61       |  |  |
| 62           |          |  |  |

Fuente: Elaboración de los autores.

## 2.5.2 Sugerencias para grabar audio en campo

Cuando se realizan entrevistas o se graban testimonios, lo recomendable es grabar con un micrófono apropiado y, por lo general, lo más adecuado es usar un micrófono de solapa conectado a la cámara. Por el contrario, el sonido ambiente o cualquier sonido producido por una máquina o animales que forma parte de la toma se puede grabar con el micrófono del teléfono celular o de la cámara. Dado que el equipo de grabación puede no ser de alta calidad, es importante controlar la calidad del sonido durante la grabación. Las siguientes sugerencias ayudarán a obtener una buena calidad de sonido:

- Utilizar un micrófono de solapa de calidad, si fuera posible, para la entrevista principal, ya que proporcionará un sonido más claro y nítido.
- Asegurarse de que el micrófono esté colocado correctamente y cerca de la fuente de sonido, como la persona que está hablando.
- Si se graba sonido ambiente o de máquinas, acercar la cámara o el teléfono celular lo más posible a la fuente de sonido para obtener una grabación más clara.
- Se deben realizar pruebas de sonido antes de comenzar la grabación para identificar y solucionar posibles problemas de audio.
- Monitorear el audio con auriculares durante la grabación y detenerla si la calidad del sonido es deficiente.
- Además de supervisar el sonido mientras se graba, una vez que se haya terminado la grabación, hay que escuchar el audio en diferentes puntos del video para cerciorarse de que se haya grabado correctamente antes de retirarse de la locación.
- Al monitorear el sonido del video, prestar atención a ruidos como estallidos (distorsiones de audio); audio insuficientemente alto; ruido de motocicletas, automóviles o música, y otros tipos de sonidos no deseados que no permitan lograr una pista de audio pulcra.

- Identificar a agricultores o técnicos que tengan voces fuertes y claras para que participen en el video y solicitarles que hablen lo suficientemente alto como para que no sea necesario ajustar el volumen en la edición.
- Si se utiliza un micrófono de mano, mantenerlo a una distancia adecuada de la boca del orador para garantizar la obtención de un sonido limpio. Si el micrófono se encuentra demasiado cerca de la boca (a menos de 20 cm de distancia), se creará un desagradable sonido de siseo o chillido. Si se encuentra demasiado lejos, el sonido no se grabará correctamente.
- Antes de comenzar a grabar hay que asegurarse de que las demás personas en la locación estén en silencio y escuchar atentamente para detectar si hay algún ruido de fondo que interfiera con la grabación.
- Se recomienda grabar 30 segundos de “sonido natural” en cada entorno. Esta grabación puede utilizarse si el sonido grabado en una toma en un entorno similar no se registró correctamente o incluyó interrupciones o ruidos inesperados.

Es preciso recordar que un sonido de calidad es esencial para la producción de un video participativo efectivo, por lo que prestar atención a estos detalles puede marcar la diferencia en el resultado final.

### Evitar el ruido

- Si se está utilizando un micrófono de solapa o con cable, asegurarse de que los cables no aparezcan en el encuadre.
- Explicar a los oradores que no deben tocar ni rozar el micrófono ni los cables, ya que esto generará ruido.
- Si el sonido del viento es audible en los auriculares, la persona que habla debe colocarse de cara al viento y el productor del video que sostiene el micrófono debe dar la espalda al viento.
- En la medida de lo posible, seleccionar locaciones con el menor ruido posible.
- Si no se dispone de un micrófono, utilizar un grabador de audio o un teléfono celular para grabar el sonido. Esto se puede usar como respaldo en caso de que el sonido grabado por la cámara sea inaudible o poco claro. Se sugiere evitar grabar el sonido de una entrevista o testimonio en una grabadora adicional, ya que sería necesario sincronizar el sonido con el movimiento de los labios al editar el video, lo cual es muy difícil de lograr. Sin embargo, esa grabación puede servir como último recurso cuando la calidad del sonido es deficiente.

### 2.5.3 Elección del sitio de grabación

Al preparar el libreto y el guion gráfico, generalmente se concibe cómo se verán las escenas y las secuencias: el contexto de campo, las escenas del poblado, los agricultores en sus tareas productivas, etc. En consecuencia, es necesario encontrar locaciones adecuadas, como las imaginadas en la fase de preparación del libreto y el guion gráfico, que funcionen bien con el tema del video y ayuden al observador a experimentar el recorrido audiovisual que el video pretende crear.

Deben tenerse en cuenta estas consideraciones al seleccionar las locaciones para grabar las tomas, escenas y secuencias:

- Escoger lugares que sean fácilmente accesibles para la grabación del video. Por lo general, durante el diagnóstico temático y de comunicación se seleccionan los sitios y se acuerda con los productores una visita posterior para realizar las tomas.
- Si deben grabarse múltiples escenas en el video, se debe intentar seleccionar locaciones en la misma área para facilitar el traslado a diferentes lugares y así ahorrar tiempo.
- Optar por locaciones que estén alejadas de carreteras principales, escuelas o lugares públicos donde el tráfico, las personas y el ruido puedan ser un problema.
- Visitar la locación antes de la grabación e informar a todos los involucrados o a los miembros del grupo que viven cerca para involucrarlos, si corresponde, y asegurarse de que no haya eventos festivos o disturbios en la locación el día de la grabación.
- Si es necesario, solicitar los permisos correspondientes para la producción del video tanto a las autoridades como a las personas que participarán en el video.

### Sugerencias para la grabación

Con base en el desglose de producción, cuando la lista de las tomas que deben realizarse en cada locación esté ya especificada, se prepara el plan de producción. Esto quiere decir que se programan los viajes al campo para optimizar los tiempos y recursos y evitar desplazamientos constantes de un lugar a otro.

#### *Antes de grabar*

Estos son algunos puntos para tener en cuenta antes de la grabación:

- Asegurarse de organizar la realización de todas las tomas que se planificaron en el guion gráfico.
- Evitar los fondos blancos y que las personas que aparezcan en el video se vistan con ropa blanca.
- Si se va a grabar en un espacio cerrado y pequeño, hay que probar diferentes composiciones a través del visor de la cámara antes de seleccionar el encuadre final. Tener en cuenta los ejes de acción y planificar los ángulos que se usarán en cada locación.
- Intentar grabar cualquier conversación o diálogo en lugares donde haya poco ruido de fondo.
- Acercarse más al sujeto cuando sea necesario, en lugar de utilizar el zoom.
- Mantener la cámara a cierta distancia del sujeto, de acuerdo con la distancia mínima de enfoque; de lo contrario, la imagen se volverá borrosa.
- Preparar la escena para asegurar una iluminación adecuada del sujeto.

#### *Mientras se está grabando*

Durante la grabación, deben tenerse en cuenta estos puntos:

- Realizar las tomas según el guion gráfico. Comprobar que se hayan hecho todas las tomas incluidas en el guion antes de retirarse de la locación.
- La duración mínima de una toma debe ser de 10 segundos, aunque se use menos tiempo en el programa final. Verificar el sonido después de cada toma.

- Asegurarse de informar al sujeto cuando se inicie la grabación (establecer un código).
- Evitar mover la cámara de un lado a otro, hacer panorámicas y utilizar el zoom mientras se graba, a menos que esté planificado o sea absolutamente necesario.
- No se debe presionar el botón de grabación con mucha fuerza para que la cámara no se mueva.
- Realizar otras tomas relacionadas con la historia, como imágenes de la granja, el equipo agrícola o un agricultor trabajando.
- Grabar al sujeto realizando algunas de sus actividades diarias, como tareas domésticas, prepararse para trabajar, etc. Estas acciones podrían ayudar a establecer el contexto.
- Desempeñar el rol acordado en el equipo de producción de video, en caso de que se esté trabajando en un equipo de producción.

## 2.6 Edición del video

Aunque se pueden utilizar diferentes plataformas para la edición de video, el proceso de edición es similar en todas ellas. En esta sección, se describen los pasos necesarios para editar un video y luego se hace referencia a los programas básicos de edición que pueden usarse para crear el producto final.

### 2.6.1 Fundamentos de la edición

La edición de video es el proceso de recopilar todas las tomas que se han grabado y ensamblarlas en un solo video. Es crear las secuencias de video y el producto final diseñado en el guion gráfico, para que transmitan las ideas, las propuestas y los conceptos vertidos en el libreto. Implica conectar imágenes sucesivas, recortándolas si fuera necesario, de modo que se mantenga la continuidad de la narrativa para crear una historia unificada e invariable.

La edición nos permite:

- Colocar todas las tomas necesarias en cada secuencia en el orden establecido por el guion gráfico.
- Ajustar la duración de cada toma para que la secuencia sea audiovisualmente fluida.
- Eliminar las partes de la toma que no sean útiles para el video y agregar elementos necesarios como gráficos (2D o 3D), locución o texto (títulos, subtítulos, leyendas, etiquetas, nombres de las personas entrevistadas, etc.).
- Corregir anomalías de las tomas, solo si es extremadamente necesario, para mejorar así su calidad visual o auditiva.
- Exportar el video final en el formato o los formatos necesarios. Es posible que los formatos para eventos presenciales deban ser de mayor calidad que aquellos que se utilicen en línea.
- Después de las aplicaciones piloto del video, hacer los ajustes y las correcciones necesarias como resultado de sugerencias y comentarios.

Los programas y las aplicaciones de edición tienen diferentes herramientas que facilitan el trabajo de ordenar las tomas, gestionar las transiciones y limpiar las pistas de video y audio. Estas herramientas son esenciales para crear un video coherente y de alta calidad comunicacional a partir del material grabado.



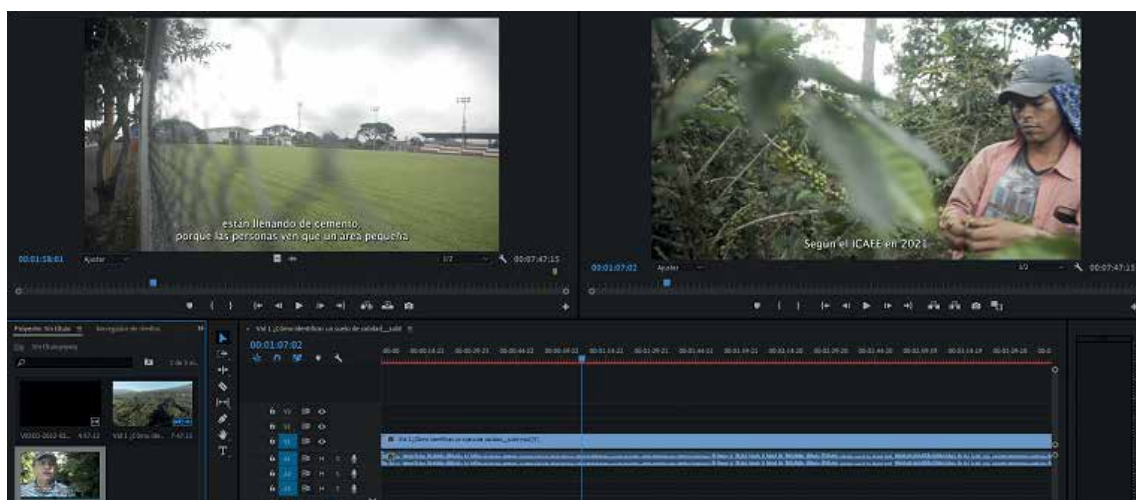
## 2.6.2 Proceso de edición

El software de edición de video incluye una línea de tiempo, que es la herramienta donde se colocan las tomas en el orden previsto en el guion gráfico. También tiene controles que permiten activar y desactivar pistas de video y audio, ajustar niveles de audio y modificar la escala de tamaño de la línea de tiempo para lograr una mejor visualización de las tomas y sus conexiones o transiciones. En la línea de tiempo, se ajusta cada toma (también llamada clip) para que se conecte adecuadamente con otros clips y, así, formar una secuencia. La línea de tiempo es una parte fundamental de la interfaz de edición y es donde se ensamblan todas las piezas del video para crear una narrativa visual coherente, que eventualmente se convertirá en el video final.

El software de edición suele contener dos pistas de video (o canales) donde se colocan las tomas y se las muestra como rectángulos que tienen una imagen tipo icono al principio para su reconocimiento visual. También incluye pistas de audio independientes donde se colocan las grabaciones de sonidos, representados también por rectángulos cuya extensión representa la duración. Cada clip tiene una o dos pistas de audio (mono o estéreo) y una pista de video, y estas pistas se pueden editar de forma conjunta o independiente. Esto permite un control preciso sobre la relación entre el video y el audio en cada clip, lo que es esencial para lograr una edición de alta calidad. El software permite acortar o alargar las imágenes y los sonidos de las tomas (aunque no más allá de lo que fue grabado), y reajustar la posición de estas en la línea de tiempo. También es posible cortar cada toma y separarla en dos partes, y la parte sobrante puede seleccionarse con el cursor y eliminarse de la línea de tiempo. Cualquier cambio realizado en la línea de tiempo modifica solo los datos en el programa (los códigos de tiempo de entrada/salida y la duración de la toma); estos cambios no se reflejan en la toma original grabada que permanece en la carpeta donde se la guardó.

El objetivo del proceso de edición es reproducir lo que se ideó en el guion gráfico conectando tomas, gestionando transiciones y adaptando las condiciones de las tomas según el diseño original del video. La conexión entre dos tomas sucesivas debe ser técnicamente limpia para lograr la fluidez de la narrativa audiovisual. Una vez que la edición esté completa, el archivo debe convertirse a un formato (o formatos) que pueda reproducirse en los dispositivos o canales apropiados para los planes de difusión del video. El archivo generado en la aplicación de edición solo puede reproducirse en la misma computadora o teléfono celular donde fue editado, por lo que es necesario convertirlo a un formato de archivo diferente que pueda reproducirse por otros dispositivos.

Figura 9. Edición



Fuente: Elaboración de los autores.

### 2.6.3 Sugerencias para la edición

Las siguientes recomendaciones ayudarán a establecer un proceso de edición eficiente y a obtener un producto final que comunique de manera efectiva el mensaje previsto.

- Transferir las tomas realizadas a una carpeta a la que se pueda acceder fácilmente desde el software o la aplicación de edición. Al completar la grabación, el material sin procesar (tomas o clips) debe transferirse a la computadora o colocarse en una sola carpeta en el teléfono celular si se va a editar el video en ese dispositivo.
- Crear carpetas y subcarpetas con nombres o números claros. Como se indicó anteriormente, todos los archivos para un video en particular deben estar en una sola carpeta. Se deben crear subcarpetas numeradas para las secuencias y colocar todas las tomas de video, gráficos, audio y fotos, si hubiera, de cada secuencia en la subcarpeta adecuada.
- Usar un monitor de video o un teléfono inteligente para verificar los clips necesarios y organizarlos según el guion gráfico. El primer paso en la edición es revisar todas las tomas sin procesar y ordenarlas (numerándolas si fuera preciso) en la aplicación de edición de video según el guion gráfico.
- Editar el video colocando ordenadamente todas las tomas de cada escena en la línea de tiempo. Recortar las tomas (quitándoles el inicio y el final de seguridad) para lograr un flujo coherente con las reglas del lenguaje audiovisual.
- Agregar títulos, leyendas y créditos, así como la pista de audio de la narración, ajustando los niveles de sonido. Es recomendable colocar alternativamente la narración y las imágenes para que ambas se complementen.
- Revisar el video para su aprobación final: después de editar el video, es necesario que un especialista en el tema lo revise para garantizar la precisión del contenido.
- Convertir el video al formato necesario (como AVI/MP4).

**Nota:** Si se debe corregir el brillo o el contraste de una toma, esto debe hacerse con mucho cuidado y solo si hay una diferencia notable en el nivel de una toma en comparación con las demás tomas en la línea de tiempo.

#### Exportación de videos editados

Cuando se tenga que exportar un video finalizado, generalmente se recomienda mantener la misma resolución que la grabación original (generalmente 1080p) y seguir los parámetros recomendados en el menú estándar o predeterminado. En algunos casos, puede ser necesario comprimir el video; sin embargo, esto puede resultar en una reducción de la calidad visual. La elección del método de compresión depende del programa, tipo de medio y formato utilizado. Es mejor desarrollar un plan para compartir y usar el video con anticipación, de manera que los ajustes de formato sean los adecuados para el medio en que se utilice.

- **Para compartir el video de forma presencial:** Por lo general, es mejor mantener los videos sin comprimir más allá del formato original y, así, exportarlo en la resolución de registro de las tomas, lo que garantiza la mejor calidad para la proyección de videos.
- **Para compartir en línea:** En plataformas como YouTube, por ejemplo, optar por la compresión recomendada por el medio es lo más práctico. Se equilibra el tamaño del archivo con una calidad aceptable.

A medida que se adquiera experiencia, es posible que se desee profundizar en la comprensión de parámetros clave como la resolución, el códec, el formato y la tasa de bits, entre otros.





## Capítulo 3

# Uso del video participativo

El proceso en el que se usa un video participativo no se limita simplemente a presentarlo ante el segmento de audiencia previsto. Más bien, incluye un proceso de comunicación que se realiza tanto antes como después de presentar el video. Las actividades de comunicación efectuadas antes de exhibir el video preparan a la audiencia para recabar de este la mayor cantidad de información posible. Por otro lado, las actividades que se llevan a cabo después impulsan a los participantes a implementar las acciones promovidas por el video. Las actividades inmediatamente posteriores a la presentación del video a menudo incluyen una demostración o una actividad práctica u otra acción considerada en el video.

Este capítulo le permitirá al lector lograr lo siguiente:

- Describir de qué manera puede usarse el video participativo para desarrollar la apropiación del conocimiento dentro de un territorio y la participación de la comunidad por medio de un proceso inclusivo de uso del video.
- Enumerar los protocolos para compartir conocimiento mediante la difusión de videos participativos en plataformas accesibles en línea.
- Organizar actividades para el uso de videos con diferentes objetivos, como la capacitación en prácticas agrícolas innovadoras, la realización de eventos comunitarios para tratar temas locales, la negociación de asuntos relacionados con una cadena de valor, etc.
- Analizar el proceso de difusión e intercambio de conocimiento a través del video como medio de comunicación.

Aunque un aspecto crucial del proceso del uso del video es la difusión del video en sí, ya sea a través de su exhibición presencial o en plataformas virtuales, el proceso va mucho más allá de eso. Es, por supuesto, una oportunidad para que la audiencia prevista aprenda sobre el tema presentado en el video y lo ponga en práctica. Sin embargo, es también una oportunidad para la interacción, la participación y la apropiación de la propuesta planteada en el video por parte de la comunidad.

Ya sea que el contenido del video se comparta de manera presencial o en línea, o de forma individual o grupal, se debe seguir un protocolo estándar de comunicación para proporcionar una oportunidad óptima de comprensión y aprendizaje y fomentar la interacción entre los participantes. Esto es importante porque cada concurrente llega a la presentación del video con su propia experiencia, conocimiento y preocupaciones particulares. En lugar de simplemente presentar un video y esperar que todos los participantes adopten su propuesta, es pertinente seguir los principios del aprendizaje de adultos que postula un proceso de aprendizaje experiencial, en el cual los asistentes participan y toman las riendas del proceso de aprendizaje y de cualquier acción posterior.

Como adultos, los participantes de estos eventos ya tienen experiencia y conocimientos, y buscan aplicaciones prácticas de todo lo que aprenden. Su motivación proviene de factores diferentes que los que se aplican en el caso de la educación escolarizada. Por lo tanto, se deben utilizar métodos de enseñanza distintos que aquellos que asumen que el aprendiz no tiene conocimientos ni experiencia previos. Para que los participantes puedan obtener, comprender y considerar la información que se pone a su disposición, es conveniente adoptar en esta fase objetivos de adquisición de conocimiento basados en los principios del aprendizaje de adultos. Las recomendaciones para el uso del video que se proporcionan en esta sección se basan en tales principios.

### 3.1 Uso del video participativo para compartir conocimiento

Una vez que el video esté finalizado, se puede realizar una planificación sencilla basada en el calendario productivo de los participantes para decidir cuándo se realizarán los eventos en los que se usará el video. Si, por ejemplo, se va a presentar un video sobre una práctica agrícola, es importante hacerlo en el momento en que los agricultores deban tomar decisiones relacionadas con esa práctica, de modo que puedan considerarla y eventualmente aplicarla de acuerdo con sus necesidades.

Existen varios modos de usar un video para proporcionar información cognitiva y fomentar la adopción de una práctica. Estas modalidades se pueden dividir en dos categorías amplias:

- **Compartir el video de manera individual:** El video se comparte a través de WhatsApp u otras aplicaciones similares, en redes sociales o a través de una lista de correo electrónico, y cada persona decide si lo verá y cuándo hacerlo.
- **Presentar el video en un entorno grupal:** El video se presenta durante un evento organizado. En este caso, también puede distribuirse de manera individual, o no.

Cada uno de estos métodos de usar el video tiene ventajas y desventajas. A menudo, especialmente en un entorno comunitario, es mejor utilizar un enfoque grupal al compartir videos. Esto sirve para dos propósitos:

- a. La comprensión del tema se mejora a través de la discusión entre los participantes.
- b. La experiencia compartida y la discusión contribuyen a motivar a los participantes a adoptar la práctica.

#### Difusión individual de videos

- Compartir videos de manera individual ofrece la ventaja de que los interlocutores pueden concentrarse en el video sin distracciones.
- Las discusiones sobre el video, organizadas mediante WhatsApp o una aplicación similar y llevadas a cabo después de ver el video, deben adaptarse a las necesidades de las personas involucradas en el proceso.
- Puede llevar más tiempo que la misma cantidad de personas vea el video en comparación con una visualización grupal.
- Las oportunidades de aprendizaje colectivo son mínimas cuando el video se distribuye de manera individual.
- La oportunidad de compartir experiencias puede perderse si las personas que ven el video individualmente no interactúan.

### Difusión grupal de videos

- Compartir un video en un entorno grupal brinda la oportunidad de abordar temas de interés comunitario o proporcionar información a toda la comunidad a través del video. Se debe tener en cuenta el tamaño adecuado de cada grupo.
- Toda la comunidad puede participar en discusiones sobre el contenido del video, es decir, el tema o problema tratado.
- Más participantes verán el video en un solo evento, lo que ahorra tiempo en la difusión de la información o la práctica.

La organización de un proceso grupal para presentar el video se puede llevar a cabo a través de una serie de intervenciones, como las siguientes:

- Se pueden organizar sesiones de aprendizaje a nivel de campo y usar el video como medio de facilitación principal de la capacitación.
- El video se puede usar sistemáticamente, ya sea de forma virtual o presencial, como parte de un sistema de extensión establecido.
- El video se puede compartir en canales de redes sociales para que cualquier persona interesada en él pueda verlo.

El video, al igual que otros materiales digitales, puede compartirse por medio de aplicaciones y plataformas vía Internet; sin embargo, en situaciones presenciales, puede reproducirse en una computadora o tableta, en cuyo caso la resolución del video podría ser mejor si, una vez editado, se exporta en un formato de mayor calidad.

- Compartir un video de forma presencial generalmente implica reproducirlo en un espacio donde los participantes están presentes físicamente.
- Compartirlo en línea (vía Internet) implica presentar el video a través de plataformas de medios abiertos a los que los participantes (grupo seleccionado) acceden de forma virtual.

## 3.2 Facilitación del aprendizaje

Facilitar el aprendizaje se refiere a la destreza de crear un entorno que permita el logro de un objetivo de aprendizaje específico. Implica respaldar un proceso de intercambio de información y opiniones. La finalidad es que los participantes alcancen el objetivo establecido.

El proceso y los componentes de la facilitación del aprendizaje son los siguientes:

- **Presentación:** El primer paso para una facilitación efectiva es presentar la situación de aprendizaje a todos los participantes. Esto incluye presentar a los facilitadores, el entorno, el programa y los participantes. También puede implicar dar a los participantes la oportunidad de conocerse y desarrollar una relación de confianza a través de conversaciones informales o actividades para romper el hielo.
- **Planteo del contexto:** Es importante establecer claramente los objetivos de la sesión, de modo que toda conversación o discusión sobre el tema del video esté contextualizada. El facilitador debe tener la capacidad de estimular a las personas y ayudarlas a compartir sus opiniones sobre el tema y cómo este se relaciona con la comunidad, el medio ambiente y la situación, y los afecta.



- **Formulación de preguntas:** En lugar de solo brindar información, un facilitador guía el proceso de aprendizaje permitiendo que los participantes lleguen al conocimiento basándose en su propia experiencia y aprendizaje. Hacer preguntas es la manera más fácil de lograr que las personas hablen sobre su experiencia y conocimientos y, por lo tanto, de comenzar el proceso de aprendizaje. En este sentido, es importante recordar que la comunicación no se trata solo de hablar, sino también de escuchar y responder de manera efectiva.
- **Adopción de un enfoque participativo:** Los facilitadores deben crear un entorno participativo y facilitar activamente la discusión para que los individuos puedan tomar decisiones por sí mismos. Para aclarar lo que se dice, es útil parafrasear lo que expresan los participantes. En lugar de mantenerse al margen de la discusión, el facilitador debe ayudar a dirigirla.
- **Conclusiones:** Esta parte crucial del proceso de utilizar un video incluye hacer preguntas sobre los puntos principales que presenta el video para asegurarse que los participantes hayan entendido. Se debe prestar especial atención en esta etapa para garantizar que el grupo haya comprendido los puntos relacionados con la adopción de la práctica o innovación presentada, así como la razón para adoptarla. Nuevamente, el momento de la conclusión debe realizarse en un formato de pregunta-respuesta, en el que el facilitador haga preguntas orientadas a asegurarse de que los participantes hayan asimilado los puntos principales.
- **Resultados accionables:** El facilitador debe ser muy claro acerca de la acción propuesta y asegurarse de que los participantes la internalicen una vez discutidas las propuestas que presenta el video. El facilitador debe proporcionar información sobre qué se hará, cuándo y dónde se podría llevar a cabo la acción, y cuál es la responsabilidad de cada actor. La discusión también puede ayudar a identificar nuevos temas para tratar con videos participativos o la necesidad de realizar nuevas sesiones donde se usen los videos.

### 3.3 Uso del video en eventos presenciales de capacitación

La capacitación presencial es mucho más efectiva que la virtual. Para este tipo de tarea, se debe utilizar un enfoque colectivo de intercambio de conocimientos con la finalidad de compartir rápidamente las experiencias individuales entre todos los participantes. El trabajo en grupo también fomenta la participación y la apropiación del tema tratado en el seno del grupo, además de facilitar el estímulo y el apoyo mutuos para asegurarse de que los productores aprendan, actúen y crezcan juntos. Para implementar este proceso, se debe reproducir el video y que todo el grupo lo vea al mismo tiempo o compartir el video en línea y que todos los miembros del grupo estén presentes en un espacio colectivo. Los beneficios de compartir el video en grupo y presencialmente son los siguientes:

- El intercambio en grupo permite a toda la comunidad abordar un problema y recibir información válida.
- Las discusiones sobre el tema pueden ser generales o centrarse en una situación real.
- Al compartir la información a través de un evento presencial de difusión del video, se ahorra tiempo.
- El aprendizaje colectivo es rico y fructífero.
- Los participantes pueden escuchar las respuestas de los demás, lo que facilita una comprensión más profunda y amplia del tema.

### 3.3.1 Ventajas del video

Este enfoque basado en el uso del video a nivel comunitario ayuda a crear una cultura de participación y apropiación, ya que el contenido del video se prepara aplicando una perspectiva centrada en las necesidades de la comunidad de manera oportuna. Algunas ventajas de utilizar videos para la capacitación y el intercambio de conocimientos son las siguientes:

- El video es una herramienta extremadamente efectiva para compartir conocimientos, ya que utiliza tanto estímulos auditivos como visuales, en lugar de utilizar materiales escritos, para establecer procesos cognitivos.
- El uso del video participativo como proceso de transferencia de conocimientos es muy fácil de ampliar a escala, ya que el mismo video puede utilizarse múltiples veces para compartir el contenido sin comprometer la calidad de la información ni la eficacia del proceso de comunicación.
- Los videos participativos incluyen costumbres, cultura y apariencia locales, e incluso pueden realizarse en el idioma local. Por lo tanto, es muy fácil que la audiencia se identifique con ellos.
- El enfoque del video participativo incluye la intervención y supervisión de personas que pertenecen a la comunidad, lo que posibilita la discusión y el involucramiento de la población local participante en torno al tema del video.

#### Proceso de comprensión colectiva

Cuando se utiliza el video para crear conciencia o llevar a cabo acciones de fortalecimiento de capacidades, las sesiones se realizan de manera colectiva. Por lo tanto, la concienciación y el aprendizaje aumentan dentro del grupo, en lugar de individualmente, con base en el intercambio de experiencias y los esfuerzos conjuntos realizados por todos los participantes.

Por otro lado, quienes producen el video aprenden a través de la práctica. Como resultado, valoran el proceso de construcción del video participativo cuando se lo planifica junto con los actores principales de la localidad y cuando incluye actividades prácticas colectivas. Esto, a su vez, es extremadamente beneficioso para los agricultores, ya que les proporciona las condiciones en las que aprenden mejor.

#### Alcance masivo

El amplio alcance del video como herramienta de capacitación se debe al hecho de que se lo puede usar en repetidas oportunidades y que las mismas propuestas innovadoras pueden presentarse simultáneamente en diferentes lugares. Otro beneficio importante es el contenido invariable (que abarca temas como la innovación agrícola, la reducción de riesgos y la resiliencia, el marketing y los mercados, la seguridad alimentaria y el cambio climático) proporcionado por el video: la calidad de la información siempre es validada por una autoridad competente en ese tema específico, y esa propuesta llega a todos los agricultores de manera equitativa y sin distorsiones.

### 3.3.2 Fases de la capacitación con videos

El uso del video como herramienta para compartir contenido específico con los agricultores consta de un proceso de cuatro pasos para lograr los objetivos esperados. Independientemente del contexto en el que se lleve a cabo, siempre es beneficioso seguir estos cuatro pasos:

- **Determinación de necesidades:** El objetivo de esta fase es identificar las necesidades de información y conocimiento de los agricultores y las formas en que se los puede ayudar a resolver los problemas relacionados con su situación socioeconómica rural. Esta ayuda puede proporcionarse a través de sistemas de extensión o asistencia técnica agrícola, pero también puede ser el resultado del diagnóstico participativo de comunicación rural (DPCR) realizado al inicio de la producción del video, o respondiendo a las necesidades de las organizaciones de agricultores.
- **Programación y organización:** Este paso se refiere al desarrollo de un programa para utilizar el video con objetivos, metas y requisitos necesarios para realizar los eventos. La organización contempla las acciones previas a la ejecución, que conducirán al cumplimiento del programa diseñado. Estas acciones deben llevarse a cabo en conjunto con los agricultores asignando responsabilidades y distribuyendo las tareas correspondientes entre ellos, de modo tal que se comparta el trabajo de las sesiones de difusión del video.
- **Ejecución:** La ejecución se refiere a la implementación de las actividades de concienciación y capacitación, que incluyen: presentar el video; usar los materiales de comunicación complementarios, si los hay; y llevar a cabo la demostración práctica o la práctica guiada. Para realizar esta tarea de manera efectiva, se deben aplicar habilidades de facilitación.
- **Monitoreo y evaluación:** El monitoreo y la evaluación son tareas continuas que siguen todo el proceso y se centran, en particular, en hitos específicos para analizar el desempeño de los facilitadores, los procedimientos, los materiales y los participantes.

## 3.4 Difusión del video en línea

Los videos se pueden compartir en línea con grupos específicamente seleccionados o en plataformas de medios abiertos. Pueden compartirse exclusivamente en línea o el intercambio en línea puede complementar el intercambio iniciado en eventos presenciales de uso del video.

¿Qué se necesita para compartir videos de manera efectiva a través de plataformas en línea?

¿Qué protocolos de comunicación se deben seguir y cómo podemos asegurarnos de que la difusión de videos en línea genere acciones concretas?

### 3.4.1 Prepararse para compartir el video en línea

Ahora, es posible crear reuniones virtuales en plataformas como, por ejemplo, Zoom o WhatsApp, que han empezado a formar parte de nuestra vida diaria.

El primer paso para compartir un video de forma virtual es crear una lista de contactos de las personas que participarían en el grupo virtual. Esto debe decidirse en función de los objetivos del programa, y probablemente sean las mismas personas con las que el facilitador ya se ha reunido en persona, así como otros interesados en participar.

Si no hay grupos previos que hayan estado participando en reuniones presenciales, se debe elegir a los miembros de la comunidad que más se ajusten al objetivo del video. Para ayudar a seleccionar y convocar a dichos miembros, puede buscarse la ayuda de personas activas e influyentes en la comunidad, como líderes locales, adoptantes exitosos de prácticas anteriores, agricultores innovadores, maestros, trabajadores de la salud, etc.

Se debe proporcionar información adecuada y pertinente a los miembros clave de la comunidad antes de incluirlos en el grupo. Se los debe informar sobre los objetivos del grupo y la importancia de su participación, no solo para su propio beneficio, sino también para el beneficio de otras personas que serán inspiradas por ellos. Una vez que la lista de contactos esté completa (con los nombres y números de teléfono de los miembros del grupo), se crea el grupo en la plataforma que se vaya a utilizar y se designa a los moderadores. Estos pueden ser extensionistas, supervisores o alguna persona de la comunidad que tenga habilidades en el uso de la tecnología y esté dispuesta a tomar la iniciativa en beneficio de la comunidad.

### 3.4.2 Compartir el video en línea

Una vez que el grupo esté creado, se envían mensajes escritos y de audio explicando nuevamente el propósito del grupo. Hay que asegurarse de hacerlo de una manera que fomente la participación de los miembros. Se debe hablar con el líder del grupo (o los líderes, en caso de que se formen varios grupos) y coordinar con él su papel, que incluye las siguientes tareas:

- Asegurarse de que la información sobre la creación del grupo se transmita a sus vecinos con el fin de aumentar la participación de la comunidad.
- Informar a los facilitadores sobre cualquier persona nueva que podría ser agregada al grupo.
- Proporcionar acceso a los videos a los miembros de la comunidad que no tienen teléfonos inteligentes.
- Servir de modelo para la adopción de las prácticas y ser un miembro activo en las discusiones del grupo.
- Establecer un horario adecuado para visualizar el video basado en el consenso del grupo (dependiendo del acceso a un teléfono inteligente y de cuándo tienen tiempo para ver el video). Si es necesario porque algunos miembros no tienen teléfonos inteligentes, sugerir que los vecinos vean el video juntos.

Para determinar el horario en el que se presentará en cuenta el video, se debe tener en cuenta a qué hora es más probable que los miembros del grupo tengan sus teléfonos disponibles y puedan ver el video. Es preciso reflexionar cuidadosamente sobre cuándo realmente tienen tiempo para ver el video completo: ¿al final del día, a mitad del día cuando están tomando un descanso o tal vez al comienzo del día antes de dar inicio a sus actividades diarias?

Adaptar el horario de visualización de videos a las preferencias y disponibilidad de los integrantes del grupo puede aumentar significativamente su participación y la efectividad de la comunicación.

Figura 10. Proceso de producción y uso en línea de videos



Fuente: Elaboración de los autores.

### 3.4.3 Plataformas y aplicaciones para compartir videos

Una plataforma es un entorno digital que permite a los usuarios interactuar y compartir contenido de diversas maneras. Una aplicación es el software específico que los usuarios instalan en sus dispositivos para acceder a esos servicios.

Hay varias plataformas y aplicaciones que se pueden utilizar para compartir videos, ya sea en grupos pequeños o ante una audiencia abierta. Estas incluyen grupos focales (como grupos de WhatsApp) y plataformas de medios abiertos (como Zoom)<sup>3</sup>. Ambos tipos de plataformas brindan la oportunidad a quienes produjeron el video de compartir su trabajo y permiten a los concurrentes dar su retroalimentación y compartir sus propios videos, con lo que se crea un proceso de aprendizaje conjunto entre todos los involucrados.

Estas son algunas plataformas populares de grupos focales y medios abiertos:

#### Plataformas para grupos focales

- WhatsApp:** WhatsApp es una plataforma popular que permite a sus usuarios conectarse con personas de manera individual o en grupos. Pueden compartirse fotos, videos e incluso mensajes de voz para facilitar el intercambio de información y comentarios. Debe tenerse en cuenta que, aunque se pueden crear grupos de hasta 512 personas en WhatsApp (en algunos sistemas operativos, WhatsApp Beta admite hasta 1024 personas), se recomienda no formar grupos tan grandes, ya que el propósito y la comunicación entre los miembros tienden a diluirse.

<sup>3</sup> Zoom se puede definir como una plataforma de videoconferencias que incluye una aplicación para facilitar su uso en diversos dispositivos.



- **Telegram:** Esta plataforma popular ofrece las mismas funciones que WhatsApp, excepto que no hay límite en cuanto al tamaño de los archivos que se pueden compartir y se pueden crear grupos con más personas.

Dado que ambas plataformas ofrecen opciones similares para comunicarse y compartir información, se recomienda utilizar la que sea más popular o más fácilmente accesible en el área de acción.

### Plataformas de medios abiertos

- **YouTube:** YouTube es la plataforma de intercambio de videos más comúnmente utilizada. Les da la opción a los individuos de seguir un canal y recibir notificaciones cuando se sube un nuevo video. También les permite a los usuarios dejar comentarios, aunque el administrador del canal (sea el propietario o no) puede controlar qué comentarios se publican.
- **Facebook:** Facebook permite publicar los videos que se deseen compartir, junto con información sobre ellos. Cualquier persona que tenga acceso al perfil que comparte el video puede verlo. Al igual que en YouTube, los usuarios pueden comentar y discutir aspectos de interés.
- **Instagram:** Instagram es una plataforma ligeramente menos común, aunque está ganando popularidad entre los miembros más jóvenes de la comunidad. Permite compartir fotografías, videos e historias que pueden ser vistos por cualquier persona, si la cuenta es pública, o por los seguidores si la cuenta es privada. Al igual que en YouTube y Facebook, los usuarios pueden comentar y compartir los videos que se publican.



## Capítulo 4

# Equipo y configuraciones básicas para producir y usar videos

En este capítulo, se proporcionan información básica y sugerencias sobre equipos y dispositivos para la producción de videos, así como para su uso de forma presencial o virtual.

Este capítulo le permitirá al lector lograr lo siguiente:

- Describir el equipo básico y los accesorios necesarios para grabar videos en el campo.
- Comprender y utilizar adecuadamente las configuraciones básicas de la cámara para grabar.
- Describir el equipo y las características de las instalaciones necesarios para utilizar videos de forma presencial.

Existe una amplia variedad de dispositivos y equipos que se pueden utilizar para producir, compartir y usar los videos desde teléfonos celulares y cámaras hasta lentes, luces, equipos de sonido y trípodes. Aunque no son absolutamente necesarios, se recomienda usar accesorios como reflectores pasivos y pantallas verdes y azules. La gama de equipos a utilizar en la producción y el uso de videos depende de la disponibilidad de recursos, del tipo de locación e incluso del momento de la grabación.

Además, independientemente del equipo usado, es importante entender y utilizar correctamente las configuraciones más importantes del equipo para poder producir y compartir videos de buena calidad.

## 4.1 Equipo básico de video y accesorios para grabación

El equipo básico que se requiere para la mayoría de las grabaciones incluye lo siguiente:

- **Cámara:** Una cámara de video es un dispositivo de grabación que captura imágenes en movimiento junto con el sonido natural y ambiental. Las cámaras contienen sensores de imagen y componentes que procesan la versión electrónica del video y el audio y la registran en un dispositivo de almacenamiento (disco duro, tarjeta de memoria, etc.) para su recuperación posterior.



El objetivo (lente) y el visor están conectados al cuerpo de la cámara. El objetivo es el dispositivo óptico que enfoca al sujeto u objeto y captura una imagen nítida. La pantalla o visor permite al realizador ver lo que el objetivo está capturando. La cámara tiene un botón para encenderla y apagarla y, también, un botón para iniciar o detener la grabación. Las tarjetas de memoria y los discos de memoria externos se utilizan para almacenar fotos o tomas (clips) de video en la cámara o agregar espacio de memoria adicional. Las tarjetas de memoria varían desde 2 GB (gigabytes) hasta 512 GB por el momento. Pueden usarse discos duros adicionales para crear copias de seguridad y almacenar las imágenes para su posterior edición.

- **Objetivo (lente):** El objetivo es en realidad una combinación de dispositivos individuales de vidrio que componen el lente de la cámara. El objetivo capta rayos de luz de diferentes puntos de un sujeto u objeto y los hace converger nítidamente en un plano focal determinado (que es la posición física del sensor en la cámara), donde la imagen se forma y se captura.
- **Baterías:** Las cámaras funcionan con baterías, y la mayoría de las cámaras tienen baterías individuales recargables. Dependiendo del uso y de la capacidad de la batería, pueden durar de dos a cinco horas de grabación continua. Es recomendable llevar una o dos baterías adicionales completamente cargadas.
- **Adaptadores de corriente alterna (AC):** Es aconsejable utilizar adaptadores de corriente alterna (que suministran electricidad directamente a la cámara) al grabar en interiores, donde haya electricidad disponible, para ahorrar carga de la batería. La mayoría de los adaptadores de corriente alterna también funcionan como cargadores de batería.
- **Trípode/monopié:** Los trípodes y monopiés son soportes que ayudan a mantener la cámara estable mientras se graba. Contribuyen a obtener tomas estables, especialmente cuando es necesario mover la cámara, y se pueden ajustar a diferentes alturas y ángulos. Los trípodes varían según el tipo de cabezal (de fricción, fluidos, esféricos u otros tipos) donde se monta la cámara o el teléfono celular, y el tipo de patas. El trípode debe elegirse según el peso de la cámara.
- **Equipo de grabación de sonido:** Los instrumentos de grabación de sonido incluyen micrófonos con cable o inalámbricos, receptores, dispositivos de grabación externos, etc. Las cámaras tienen micrófonos cardioides incorporados de calidad intermedia y varios puertos de entrada para conectar diferentes micrófonos con estándares específicos (generalmente, direccionales o ultradireccionales).
- **Equipo de iluminación:** Diversos tipos de equipos de iluminación, como luces led, reflectores, aros de luz, cajas de luz suave, etc., pueden ayudar a iluminar los elementos de un encuadre (forma y fondo), suavizar la luz intensa o reflejar la luz solar. Son especialmente útiles cuando la luz natural es insuficiente.

## 4.2 Configuraciones básicas para la grabación y el uso de videos

Entre las configuraciones más importantes para la producción y el uso del video, se encuentran aquellas relacionadas con la cantidad de luz que llega al sensor electrónico de imagen (es decir, la sensibilidad del sensor). Estas configuraciones deben estar posicionadas entre los umbrales mínimo y máximo de sensibilidad lumínica; de lo contrario, la imagen será oscura y tendrá ruido visual (granulación de las zonas oscuras) o estará sobreexpuesta (en blanco brillante) y carecerá de detalles.

Dos dispositivos que se complementan controlan la intensidad lumínica que llega al elemento sensible a la luz: la apertura, o el espacio a través del cual entra la luz en la cámara (medido en el tamaño de la apertura, en números  $f$ , como  $f/1.4$ ,  $f/2$ ,  $f/2.8$ , etc.), y la velocidad de obturación, que controla el tiempo durante el cual el obturador permanece abierto. Estos tres elementos (la sensibilidad del sensor, la apertura y la velocidad de obturación) trabajan juntos para proporcionar la exposición correcta y obtener una imagen óptima. Para una grabación normal, la sensibilidad y la velocidad de obturación se ajustan automáticamente (el rango dinámico del sensor y la velocidad de obturación se establecen en 24, 25 o 30 fps [fotogramas por segundo], o de 50 a 60 campos por segundo), con lo que solo resta ajustar la apertura, si es que no se ajusta automáticamente.

Los ajustes de enfoque, apertura y velocidad de obturación se pueden modificar para mejorar la fotografía y las tomas de video (el video es más restrictivo) o empeorarlas. Se trata de ajustes que deben usarse con prudencia, ya que, de lo contrario, pueden arruinar la toma.

1. **Enfoque:** El enfoque ayuda a obtener la máxima nitidez centrándose en un objeto específico en el encuadre, según su distancia respecto de la cámara. Es posible enfocar y, por lo tanto, aumentar la nitidez de un objeto mientras se mantienen otros objetos, a diferentes distancias, fuera de foco o borrosos. Esto depende de diferentes condiciones: la intensidad de la luz que ilumina el objeto y el fondo, la distancia entre la cámara y el objeto y la longitud focal (o distancia focal) del objetivo.
2. **Apertura:** Este mecanismo controla la cantidad de luz que entra en la cámara a través del objetivo. El sensor debe recibir una cantidad de luz entre un máximo y un mínimo determinados (umbrales de sensibilidad) para producir una respuesta correcta. La apertura del diafragma, complementario al tiempo de apertura, controla esta intensidad lumínica.

Cuanto mayor sea el número indicativo de la apertura ( $f/4$ ,  $f/5.6$ ,  $f/8$ ,  $f/11$ ,  $f/16$ ,  $f/22$ ), menos luz entrará en el objetivo, lo que hará que la imagen sea más nítida en la mayor parte del encuadre. La apertura se reduce cuando la luz exterior supera el umbral máximo de sensibilidad del sensor de imagen. Esto no significa que la cantidad de luz que recibe el sensor no sea adecuada para producir una buena imagen; más bien, la apertura ajusta automáticamente la intensidad de la luz entrante para obtener una mejor respuesta del sensor, es decir, para producir la mejor imagen posible en cuanto a color, contraste y brillo. Esto también significa que más elementos en la toma estarán enfocados, ya que la profundidad de campo (distancia hacia adelante y hacia atrás del sujeto enfocado en que todo se ve nítido) será mayor, especialmente hacia atrás del elemento enfocado

3. **Velocidad de obturación:** La velocidad de obturación es el tiempo durante el cual el obturador de la cámara permanece abierto, exponiendo el sensor de la cámara a la luz. Esta configuración se puede controlar en cámaras que permiten ajustes manuales. Si la velocidad de obturación es alta, el obturador se cerrará con mayor rapidez; esto ayuda a capturar objetos en movimiento rápido y permite que menos luz entre en la cámara, con lo que se evita la sobreexposición del sensor. Por otro lado, si la velocidad de obturación es baja, más luz entrará en la cámara; esto ocasionará que los objetos en movimiento rápido, como vehículos o aves, aparezcan borrosos.

En las cámaras de video, la velocidad de obturación normal, que se controla electrónicamente, es la velocidad a la que funciona el sistema de grabación de video, generalmente de 25 fps o 30 fps. Algunas cámaras tienen un control manual de la velocidad de obturación que permite producir efectos especiales.



## 4.3 Cámaras de teléfonos móviles

La calidad de las cámaras de los teléfonos inteligentes mejora constantemente. Hoy en día, los videos producidos en un teléfono inteligente no son muy diferentes de los videos producidos en cámaras de video no profesionales. En términos de calidad del video, gran parte depende del conocimiento de los realizadores sobre el lenguaje audiovisual, independientemente del equipo o dispositivo utilizado para producir el video. Se debe tener en cuenta que la relación de aspecto 16:9 indica que el teléfono debe estar horizontal, no vertical, para un video que se pretenda utilizar con pantallas o televisores.

**Requisitos básicos:** Se prefieren los teléfonos inteligentes con cámaras frontal y trasera de al menos 12 megapíxeles. Es ideal si el teléfono permite grabar a 30 fotogramas por segundo.

**Sensor de la cámara:** Los sensores definen el tamaño de los píxeles (elementos unitarios de la imagen) y, por lo tanto, la calidad de la foto o del video. Se considera que un sensor con píxeles de 2,4  $\mu\text{m}$  (micrón o micrómetro, es decir, una millonésima parte de un metro) es de calidad superior. Lo mejor es utilizar una cámara con un tamaño lo más cercano posible a ese estándar.

**Zoom óptico:** El *zoom* óptico, a diferencia del *zoom* digital, no pixela la foto o el video final (es decir, no amplía la imagen hasta el punto en que se distinguen los píxeles que la componen). En cambio, utiliza atributos de la lente para la función de *zoom*. Un *zoom* óptico de 2x es común en las cámaras actualmente y podría ser adecuado para grabar videos participativos.

**Resolución de video:** La resolución debe ser al menos de 1080p, lo que proporciona una resolución Full HD (alta definición).

**Memoria:** Los teléfonos inteligentes tienen tres tipos de memoria. Por un lado, se encuentran la memoria RAM (memoria de acceso aleatorio) y la memoria ROM (memoria de solo lectura). Estas memorias funcionan de la misma manera que la RAM y la ROM de una computadora. El tercer tipo es la memoria de almacenamiento no volátil, donde se archiva la información de trabajo.

- La **memoria RAM** (memoria de acceso aleatorio) es una memoria volátil, lo que significa que los datos se pierden una vez que se cierran las aplicaciones. La RAM está comúnmente disponible en los teléfonos inteligentes en capacidades que van desde 2 GB hasta 12 GB. La cantidad de RAM determinará el rendimiento de la aplicación de edición y, por lo tanto, cuán rápido o lento funcionará el teléfono y cuán fluidamente grabará y editará videos.
- La **memoria ROM** (memoria de solo lectura) es la memoria interna que contiene las instrucciones básicas de funcionamiento de un teléfono inteligente, una tableta o una computadora. La ROM no se puede reescribir con herramientas para el usuario final (esto solo se puede hacer con herramientas de desarrollador). Hoy en día, la ROM también desempeña un papel en el almacenamiento no volátil debido a la posibilidad de reescribir sectores de esta. Los teléfonos inteligentes actuales tienen una ROM que varía desde 8 GB hasta 256 GB y más.
- La **memoria de almacenamiento** (unidad de estado sólido, o SSD, que es un almacenamiento no volátil) es un tipo de memoria que puede almacenar información incluso después de que se apaga la alimentación. Es la memoria que se utiliza en un teléfono inteligente, una computadora o una tableta para almacenar información que puede conservarse durante un tiempo y borrarse cuando ya no se la necesita.

Al grabar imágenes de video con la cámara de un teléfono inteligente, la resolución debe estar configurada en 1080p (Full HD). Esta resolución es ampliamente aceptada en diferentes medios y la calidad es más que suficiente. Es la opción predeterminada en la mayoría de los dispositivos y representa un buen equilibrio entre la calidad de video y un peso de archivo aceptable. Cada minuto de grabación en Full HD a 30 fps ocupa aproximadamente 130 MB.

Con respecto a la resolución, es importante aclarar que la resolución 1080p en los dispositivos indica que hay 1080 píxeles en la altura de la imagen y 1920 píxeles horizontalmente (formato 16:9). La letra “p” se refiere a “escaneo progresivo” (del inglés *progressive scanning*), mientras que, cuando se usa la letra “i” (aparece como 1080i), esto indica “escaneo entrelazado” (del inglés *interlace scanning*).

El escaneo progresivo muestra tanto las líneas de escaneo pares como las impares, es decir, todo el cuadro de video al mismo tiempo, mientras que el escaneo entrelazado muestra las líneas de escaneo pares e impares como campos separados (se intercalan las mitades de las líneas del cuadro). Primero se muestran las líneas pares en la pantalla, seguidas de las líneas impares.

Estas son las resoluciones más comunes para los teléfonos inteligentes:

- **HD a 30 fps:** Resolución de 1280 x **720p**, 60 MB por minuto/3,6 GB por hora
- **Full HD a 30 fps:** Resolución de 1920 x **1080p**, 130 MB por minuto/7,8 GB por hora
- **DCI 4K:** Resolución de 4096 x **2160**, 375 MB por minuto/22,5 GB por hora
- **Full Ultra HD 8K:** Resolución de 7680 x **4320**, 800 MB por minuto/36 GB por hora

Los teléfonos celulares vienen con un micrófono y altavoz incorporados. Usar un cable de micrófono extendido ayuda a obtener audio direccionado al acercar el grabador a la fuente de sonido. Además, se puede utilizar software de audio para mejorar la capacidad de grabación y edición de sonido del teléfono inteligente.

Aunque es fácil sostener y operar un teléfono celular con las manos, esto puede dar como resultado movimientos no deseados y falta de estabilidad en la grabación. Usar un trípode del tamaño adecuado agregará estabilidad y facilitará la obtención de ángulos convenientes mientras se graba. El uso de un trípode también permite a la persona que graba registrarse a sí misma mientras el teléfono celular o la cámara están en el trípode.

## 4.4 Instalaciones y equipos para usar videos presencialmente

Se deben considerar ciertas condiciones y tipo de equipamiento al planificar un evento presencial de visualización del video; por ejemplo, la iluminación en el lugar donde se mostrará el video debe ser adecuada. Cuando se reproduce el video en una pantalla de televisión, aunque no es necesario que el espacio esté completamente oscuro, es mejor que la luz sea suave o algo tenue y, al mismo tiempo, que haya algo de luz para que los participantes puedan tomar notas si lo desean. Cuando el video se reproduce utilizando un proyector de imagen y una pantalla, el área donde se encuentra esta última debe estar bastante oscura para que las imágenes sean claramente visibles. En ambos casos, debe colocarse el televisor o la pantalla de manera que los participantes puedan ver el video con claridad.

También es importante asegurarse de que el volumen y la calidad de sonido sean suficientes para ofrecer una buena experiencia de visualización. Los televisores de pantalla grande suelen tener suficiente volumen para un pequeño grupo de espectadores (de 20 a 25), siempre y cuando estos permanezcan en silencio mientras se reproduce el video y no haya ruido externo. Este sería el caso, por ejemplo, de un televisor con una pantalla de 55 pulgadas y un audio de 20 W. Cuando se utilizan proyectores o cuando la cantidad de participantes en el evento es mayor, se necesita un dispositivo de audio que reproduzca el sonido a mayor volumen. Esto generalmente se logra utilizando un amplificador de sonido, como un altavoz Bluetooth de 40 W. Es mejor evitar la participación de niños en el evento educativo en el que se usa el video para minimizar las interrupciones.

La energía eléctrica requerida para los equipos de reproducción de video es la de las instalaciones eléctricas residenciales regulares. Sin embargo, es importante verificar que todos los cables, fusibles y enchufes eléctricos estén en buen estado. Por ejemplo, un televisor de 55 pulgadas consume alrededor de 150 a 200 W, mientras que un proyector de 3 000 lúmenes (con una dimensión máxima de pantalla de 300 pulgadas) consume de 250 a 300 W. Por otro lado, un altavoz Bluetooth compacto de 20 a 40 W funciona con baterías recargables, pero se puede conectar a una toma de corriente con el cargador.



## Capítulo 5

# Ejercicios recomendados

En este capítulo, se presentan ejercicios teóricos y prácticos que ayudarán al usuario a adquirir más conocimiento y desarrollar las habilidades psicomotoras necesarias para mejorar sus capacidades en la producción de videos.

Este capítulo le permitirá al lector lograr lo siguiente:

- Aplicar las recomendaciones de esta guía, incorporando tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas en el manejo de los equipos de video, audio e iluminación.

## 5.1 Ejercicios para el Capítulo 1

### Ejercicio 1.1 Usos del video participativo

Utilizar el video participativo para iniciativas de desarrollo requiere comprender todo el proceso de producción y uso del video, y asumir la responsabilidad de compartir conocimientos y contenido relevante en función de las necesidades de las poblaciones rurales.

#### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Explicar cómo el video participativo ayudará en las actividades regulares de una institución u organización.
- Redactar una justificación para la producción de un video participativo.

#### Actividad

Debatir con otros participantes o colegas sobre las ventajas de utilizar el video participativo como una práctica regular en su organización o institución. Luego, analizar las diferencias entre los diversos usos del video participativo enumerados en el Cuadro 8 e identificar situaciones prácticas en el contexto propio en las que se podría aplicar un uso específico del video.



Cuadro 8. Usos del video participativo

| Usos del video  | Aplicación  |
|---|---|
| Generación, difusión y aplicación compartida de conocimientos                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Innovación agrícola</li> <li>■ Intercambio entre agricultores</li> <li>■ Escuelas de campo para agricultores</li> <li>■ Asistencia técnica y extensión</li> </ul>  |
| Concienciación, prevención y reducción de riesgos                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Campañas de información y concienciación</li> <li>■ Desarrollo de resiliencia</li> <li>■ Comunicación de riesgos</li> <li>■ Alerta temprana</li> <li>■ Adaptación al cambio climático</li> </ul>   |
| Diálogo, incidencia, responsabilidad y participación                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Comunicación para el cambio social</li> <li>■ Movilización comunitaria</li> <li>■ Consentimiento libre, previo e informado</li> </ul>  |
| Comunicación interna y externa  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Posibilidades de negocio para las organizaciones de productores, marketing digital</li> <li>■ Ventajas competitivas y comparativas</li> <li>■ Cadenas de valor</li> <li>■ Situación interna de la organización</li> </ul>                        |
| Planificación, negociación, evaluación participativa y generación de informes | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Intercambio de opiniones y negociación</li> <li>■ Planificación participativa, monitoreo y responsabilidad</li> <li>■ Informes de evaluación participativa</li> <li>■ Sistematización, presentaciones de proyectos, gestión de fondos</li> </ul> |

Fuente: Elaboración de los autores.

### Resultado esperado

Un artículo escrito, que puede servir como base para una presentación ante aquellos que puedan tomar una decisión orgánica, para abogar a favor de la implementación del uso del video participativo como una práctica institucionalizada.

## Ejercicio 1.2 Comunicación para el desarrollo (CpD)

El enfoque de comunicación para el desarrollo (CpD) es un proceso orgánico, en constante evolución, que surge de las necesidades, del nivel de comprensión y de las respuestas de la comunidad, y responde a esos factores. El proceso de CpD consta de cuatro fases:



Este proceso amplifica las voces de las poblaciones rurales; mejora la participación de los actores en la toma de decisiones y promueve la acción colaborativa; facilita la creación conjunta y el intercambio de conocimientos; previene malentendidos y contribuye a resolver conflictos; y aprovecha los medios de comunicación locales y las tecnologías de la información y la comunicación para fines de desarrollo rural sostenible.

Para obtener una descripción completa del proceso, se recomienda consultar el Capítulo 2 del *Manual de Comunicación para el Desarrollo rural*:

<https://openknowledge.fao.org/server/api/core/bitstreams/55f7f04b-9abe-40b7-aed0-38a4260d3d86/content>

### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Analizar las fases del proceso de CpD e identificar los pasos necesarios para llevar a cabo las cuatro fases.

### Actividad

Visitar el enlace <https://openknowledge.fao.org/server/api/core/bitstreams/55f7f04b-9abe-40b7-aed0-38a4260d3d86/content>, descargar el documento y estudiar los pasos necesarios para desarrollar un producto para cada fase del proceso de CpD. Analizar las fases y explicarlas brevemente.

### Resultado esperado

Una síntesis escrita de las fases y los pasos que explique el proceso de comunicación participativa.

## 5.2 Ejercicios para el Capítulo 2

### Ejercicio 2.1 Elaboración de mensajes y contenido extenso

Para un productor de videos, es importante evaluar cómo se llega al tema. Comprender dónde empezar, es decir, identificar el contenido del video, es un paso crítico.

#### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Explicar el proceso de selección de un tema e iniciar la elaboración del contenido considerando criterios importantes para hacer que el video participativo sea preciso y relevante.

#### Actividad

Trabajar en grupos de 3 a 5 personas. Cada grupo debe designar a un coordinador, cuya responsabilidad será asegurarse de que todos los miembros del grupo participen activamente. El grupo debe analizar cada uno de los siguientes tres puntos, a cada uno de los cuales dedicará aproximadamente 10 minutos. Luego, presentará sus conclusiones a los otros grupos.



1. Identificar tres temas sobre los cuales sería beneficioso hacer un video. Evaluar los tres temas y priorizar uno de ellos para la producción del video. Describir el proceso de selección del tema basándose en lo siguiente:
    - Información técnica y contextual empleada para seleccionar tres temas.
    - Criterios utilizados para evaluar cada uno de los temas seleccionados.
    - Factores favorables e indicadores socioeconómicos considerados para priorizar uno de los temas.
  2. Después de elegir el tema para el video, determinar lo siguiente:
    - El objetivo de producir un video sobre el tema seleccionado.
    - La audiencia para la cual se produce el video.
    - La información técnica o temática que el video debería contener.\*
    - La información contextual que se debe tener en cuenta al producir el video.\*
- \* Asegurarse de que ambos tipos de información sean relevantes para el objetivo del video y la audiencia identificada.
3. Con base en el objetivo del video, decidir si el contenido se comunicará de manera didáctica o con estilo informativo. Seleccionar una pieza de información técnica o contextual (del punto b) y demostrar cómo se presentaría utilizando un estilo didáctico o informativo escribiendo un libreto breve y presentárselo a los demás grupos.

### Resultado esperado

Mejora de la capacidad para asegurar la adaptabilidad y aceptabilidad del tema de un video, así como de la viabilidad de lograr que la audiencia se identifique con él, mediante la selección adecuada del tema y del contenido del video. Se producirá un libreto breve que cada grupo compartirá verbalmente.

## Ejercicio 2.2 Comprensión de la comunicación audiovisual

Para contar historias; transmitir información; describir situaciones, y agregar variedad, especificidad y continuidad al video, se aplican diferentes técnicas visuales. Estas técnicas pueden entenderse a través de la gramática audiovisual, como el encuadre, las tomas, y las secuencias, entre otros elementos técnicos.

### Actividad práctica 2.2.1 Encuadre

#### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Grabar a un sujeto u objeto y crear un testimonio visual por medio de una imagen.

### Actividad

Realizar esta actividad en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada integrante llevó a cabo durante la actividad.

Cada miembro del grupo debe realizar una toma que desarrolle una idea simple sobre un sujeto u objeto, teniendo en cuenta el concepto de forma y fondo. Deben presentar su historia a los demás grupos, explicar por qué se mostró un sujeto u objeto en ese plano y qué representa el fondo.

### Resultado esperado

Mejora de la habilidad para registrar imágenes y sonidos en torno a un contexto específico.

## Actividad práctica 2.2.2 Tipo de planos

Los diferentes tipos de planos de una toma transmiten información diferente: los planos abiertos generalmente establecen el contexto ambiental, los planos medios (ni cerrados ni abiertos) se emplean normalmente cuando una persona o una máquina está realizando una tarea, y los planos cerrados transmiten información precisa y detallada.

### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Realizar diferentes tipos de tomas con diversas composiciones, teniendo en cuenta los requisitos del guion gráfico y las reglas audiovisuales.

### Actividad

Realizar esta actividad en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada integrante llevó a cabo durante la actividad.

Seleccionar cualquier objeto o sujeto, como un árbol o una persona, y grabarlo en video o tomarle fotos encuadrándolo en diferentes planos, según se describe a continuación. Cada miembro del grupo deberá realizar al menos una toma. Tener en cuenta el límite de tiempo establecido para este ejercicio práctico.

1. Una que represente el contexto del objeto o sujeto: plano general.
2. Toma que conecte al objeto o sujeto con un contexto: plano entero.
3. Toma que capture los detalles del objeto o sujeto: plano medio.
4. Toma que se enfoque en un detalle específico del objeto o sujeto con el contexto y la actividad que realiza: plano entero.
5. Toma que destaque aspectos detallados del objeto o sujeto: plano detalle.
6. Toma que resalte alguna actividad que una persona está llevando a cabo con otra persona: plano por encima del hombro.

En esta actividad, el grupo debe considerar estos puntos:

- Determinar el objetivo de cada toma.
- Usar la regla de los tercios al registrar las tomas.
- Guardar todas las tomas para compartirlas con el facilitador una vez completada la actividad.

### Resultado esperado

Una mejor comprensión de los objetivos de comunicación de cada tipo de toma y las habilidades necesarias para realizarlas en las tomas.

## Actividad práctica 2.2.3 Ángulos, alturas y posiciones de la cámara

Los diferentes ángulos, alturas y posiciones de la cámara son factores importantes en la narrativa visual. Los ángulos de la cámara pueden utilizarse para ofrecer una perspectiva más completa del objeto o sujeto y determinar la situación en la que debería registrarse la toma. La cámara puede mantenerse en diferentes alturas y posiciones con inclinaciones distintas para cumplir con diversos propósitos.

### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Utilizar posiciones, alturas y ángulos de cámara diferentes para realizar tomas con propósitos y usos específicos.

### Actividad

Realizar esta actividad en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada miembro llevó a cabo durante la actividad.

- Capturar el mismo objeto o sujeto que en la Actividad práctica 2.2.2, pero hacer la toma posicionando la cámara en ángulos y alturas diferentes.
- Describir el propósito de cada toma realizada empleando diferentes técnicas.
- Indicar los ángulos utilizados en cada toma.

Presentar las tomas a los demás grupos y explicar los ángulos utilizados y el propósito de cada toma.

### Resultado esperado

Mejora de la habilidad para utilizar diferentes ángulos y posiciones de cámara en la grabación de una escena.

## Actividad práctica 2.2.4 Barrido horizontal y vertical

El movimiento de la cámara puede ser útil para preparar tomas y escenas audiovisuales cuando una situación de grabación requiere desplazamientos frecuentes. El barrido horizontal, en particular, es útil para representar áreas geográficas extensas.

## Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Realizar movimientos de barrido horizontal y vertical con diferentes grados de dificultad.
- Reconocer las posibilidades y limitaciones de tales movimientos.

## Actividad

Esta actividad debe realizarse en grupos de 3 a 5 personas. Los grupos harán las tomas descritas a continuación. Deben tenerse en cuenta los cambios en la distancia entre el sujeto y la cámara y es preciso asegurarse de que la imagen permanezca visible y nítida. Todos los miembros del grupo deben realizar todos los ejercicios.

- a. Hacer una toma de un paisaje a elección con un barrido de izquierda a derecha. Tomar nota de la distancia focal utilizada.
- b. Hacer una toma de un objeto alto, como un árbol o un poste de electricidad, con un barrido vertical. Dos participantes deben seleccionar el mismo objeto; uno lo tomará en gran angular, mientras que el otro lo hará en teleobjetivo.
- c. Grabar el desplazamiento perpendicular de una persona caminando (desde la posición de la cámara) a una distancia de 15 metros, bajo las siguientes dos condiciones: i) en gran angular, haciendo que el sujeto entre en cuadro, siguiendo al sujeto y haciendo que el sujeto salga del cuadro; ii) el mismo ejercicio en teleobjetivo.
- d. Capturar el desplazamiento diagonal de una persona caminando (desde la posición de la cámara). La persona debe comenzar a caminar a una distancia de 15 metros y pasar cerca de la cámara. Hacer la toma en las siguientes dos condiciones: i) en gran angular, con el sujeto dentro del cuadro, siguiendo al sujeto y haciendo que el sujeto salga de cuadro; ii) el mismo ejercicio en teleobjetivo.

## Resultado esperado

Mejora de la habilidad para realizar movimientos de cámara y enfoque.

## Actividad práctica 2.2.5 Luz y sonido

Un video adecuado se produce usando diferentes métodos y técnicas para grabar imágenes y sonidos, posicionando la cámara, moviendo la cámara y aplicando varias reglas. Manejar adecuadamente la luz y el sonido puede hacer que el video sea más realístico.

Un sonido de calidad en un video puede facilitar la transmisión de información de manera correcta, al mismo tiempo que atrae la atención y participación de la audiencia. Los sonidos deben ser adecuados y utilizarse y grabarse correctamente. De manera similar, la iluminación juega un papel fundamental en cómo se verán los elementos de una toma y la atención que se le prestará a la imagen.

## Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Debatir sobre el uso y el manejo de la luz y el sonido en la producción de videos participativos.

## Actividad

Esta actividad se debe realizar en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada miembro llevó a cabo durante la actividad.

Los grupos deben imaginar que tienen que grabar una conversación entre dos miembros de la comunidad sobre un tema de su elección; por ejemplo, una nueva tecnología agrícola avanzada o cualquier problema relacionado con la agricultura dentro de la comunidad. Deben seleccionar el tema y proporcionar detalles sobre el uso del sonido y la iluminación para hacer que el video sea más efectivo, como se describe a continuación.

- a. Usar diversos dispositivos de grabación de sonido para hacer que el video logre su objetivo de transmisión de información.
  - Seleccionar los puntos donde se pueden utilizar sonidos más allá de la voz de los interlocutores.
  - Explicar qué sonido se pueden utilizar en los puntos seleccionados.
  - Describir el propósito de utilizar las pistas de audio grabadas y que resultado producirán en la escena.
- b. Manejar las fuentes de luz (iluminación) para mejorar la imagen en las tomas del video.
  - Explicar qué fuentes de luz se pueden utilizar y la posición de cada una de ellas.
  - Describir cómo la iluminación hace que el video sea más efectivo.

Presentar las tomas producidas a los demás grupos y explicar cómo se usaron el sonido y la iluminación, y cuál fue la influencia de cada factor en el video.

## Resultado esperado

Mejora de la capacidad técnica para utilizar la luz y el sonido en la producción de videos participativos.

## Ejercicio 2.3 Entendiendo el guion gráfico

La estructura del contenido y el libreto se realizan para organizar una gran cantidad de información sobre el tema del video. Este libreto de contenido se utiliza para desarrollar el guion gráfico, que es una representación técnica-descriptiva de cada toma del video. El guion gráfico es la herramienta creativa del productor del video. En él, se proponen las mejores opciones audiovisuales para transmitir ideas, conceptos, situaciones especiales y procesos de producción.

## Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Describir el proceso de diseño de un guion gráfico para la producción de un video.

## Actividad

Esta actividad se debe realizar en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada miembro llevó a cabo durante la actividad.

- a. Elaborar un guion gráfico basado en el libreto de la Actividad 2.1. Dividir el contenido del libreto en tres componentes y destacar lo siguiente:
  - El contexto inicial o los antecedentes.
  - La definición del problema principal o la situación a resolver.
  - El desarrollo de la solución, con una explicación de detalles, causas y consecuencias.
  - La relación entre la solución y el cambio que se desea producir en la situación original.
- b. Teniendo en cuenta estos factores, utilizar un proceso paso a paso para elaborar todas las secuencias:
  - Una secuencia introductoria.
  - Secuencias que contengan la mayor parte del contenido principal.
  - Última secuencia (una síntesis o resumen).
- c. En el guion gráfico, deben agregar los detalles de la imagen, como planos, ángulos, continuidad, transiciones, y del sonido. El guion gráfico debe crearse teniendo presente que el video no debe ser demasiado largo: para las capacitaciones en innovación agrícola, los videos suelen tener entre 5 y 12 minutos de duración.

## Resultado esperado

Mejora de la capacidad técnica para diseñar un guion gráfico destinado a la producción de un video participativo.

## Ejercicio 2.4 Preparativos para la grabación en campo

Antes de grabar las tomas, el productor del video debe estar preparado: debe comprobar que la locación, las personas involucradas, el equipo y otros recursos necesarios para la grabación estén listos y disponibles. Una manera útil de asegurarse de estar preparado es hacer un “desglose de producción” (o una lista de tomas por locación) y una “lista de control” del equipo y los recursos necesarios para llevar un registro de los preparativos.

## Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Preparar un desglose de producción y una lista de control del equipo. Estas tareas previas al registro de campo organizan el trabajo a realizar. Además, se debe seguir un conjunto de protocolos para que la grabación sea organizada y eficiente.



### Actividad

Esta actividad se debe realizar en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada miembro llevó a cabo durante la actividad.

Cada grupo debe hacer una lista de tomas basada en el guion gráfico que crearon en el ejercicio anterior (Ejercicio 2.3) y una lista de control en la que se enumeren los preparativos necesarios antes de ir a grabar en campo.

- a. Anotar las áreas/locaciones que deben visitarse en el desglose de producción.
- b. Especificar las tomas, anotando el número de estas en el guion, que se grabarán en cada locación.
- c. Hacer una descripción detallada de lo que se necesita para la producción del video en cada área/locación.

### Resultado esperado

Un desglose de producción (lista de tomas) por lugar de grabación. Lograr una mayor comprensión de cómo hacer que la experiencia de grabación sea más eficiente y organizada.

## Ejercicio 2.5 Fundamentos de la edición

La edición es el proceso de reunir todas las tomas que se han grabado y, de acuerdo con el guion, colocarlas en la línea de tiempo para crear un único video. Un video editado no contiene tomas no deseadas, se ha ajustado la duración de cada toma y se han corregido los niveles de audio y alguna anomalía en la imagen (no recomendable modificar los parámetros originales) para crear una sensación de continuidad a lo largo del video.

### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Reflexionar sobre el proceso de edición de videos.

### Actividad

Realizar esta actividad en grupos de 3 a 5 personas. Para asegurarse de que cada miembro del grupo participe activamente, el grupo debe, en su presentación, describir las tareas que cada miembro llevó a cabo durante la actividad.

Supongamos que el grupo creó un video de acuerdo con el guion gráfico diseñado y lo editó para obtener un video inicial, y así avanzar en el proceso de postproducción.

- a. Describir todo el proceso de edición del video.
- b. ¿Qué diferentes problemas de edición surgieron al editar el video? Enumerar los puntos y explicarlos brevemente.

### Resultado esperado

Profundización en la comprensión del proceso de edición y de las diferentes posibilidades de las que se dispone para manejar la duración de cada toma, las transiciones entre ellas, el nivel de las pistas de audio, y los gráficos y textos complementarios.

## 5.3 Ejercicio para el Capítulo 3

### Ejercicio 3.1 Apropriación del proceso participativo y de los contenidos

El proceso de visualizar videos no se trata solo de compartir el contenido en eventos presenciales o mediante plataformas virtuales. También es una oportunidad para la interacción, la participación y el aprendizaje dentro de la comunidad.

#### Objetivo

Al final de este ejercicio, el participante podrá hacer lo siguiente:

- Desarrollar un plan de acción para usar el video de una manera que sea participativa y aplicable al contexto, y con la que la audiencia pueda identificarse.

#### Actividad

- a. Seleccionar un tema adecuado para un video, que se relacione con los desafíos o las necesidades de la comunidad. Crear un plan para usar el video con los miembros de la comunidad que incluya los siguientes puntos:
  - Seleccionar un grupo de personas con quienes compartir el video.
  - Determinar las acciones previas que deberán llevarse a cabo para involucrar a los participantes y garantizar, de algún modo, la participación del grupo.
  - Crear un plan para compartir el video con el grupo (modo de uso, contenido a comunicar, cronograma, disponibilidad del grupo, papel de la comunidad en el proceso de utilización del video, etc.).
- b. Dependiendo del modo en que se utilizará el video, diseñar un proceso detallado para implementar el plan de uso del video a través de plataformas en línea o de manera presencial. El proceso incluirá lo siguiente:
  - Preparativos antes de compartir el video (asegurarse de que el video se distribuya a todos los miembros del grupo).
  - Formulación de preguntas para estimular el diálogo en torno al tema central del video.
  - Implicación de los miembros del grupo durante el proceso de uso del video y consideración de sus experiencias y sugerencias.
  - Recopilación de comentarios de los miembros del grupo.
  - Realización de un seguimiento después de que se haya visto el video para evaluar la calidad del proceso.

**Nota:** Destacar el uso de la comunicación bidireccional y los principios del aprendizaje para adultos mientras se elabora el plan y el proceso de aplicación del video.

#### Resultado esperado

Profundización en la comprensión de cómo hacer que el proceso de usar los videos sea más participativo e interactivo utilizando la comunicación bidireccional y los principios del aprendizaje para adultos.

## Bibliografía

### Referencias

**Acunzo, M; Pafumi, M; Torres, C; Tirol, M.S; College of Development Communication, University of the Philippines Los Baños.** 2014. *Manual de Comunicación para el Desarrollo rural*. Roma, FAO. <https://www.fao.org/3/I3492ES/i3492es.pdf>

**FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations).** 2020. *Empowering farmers and their organizations through the creation of social capital - Bond learning guide for trainers*. Roma. <https://doi.org/10.4060/cb1423en>

### Recursos adicionales

**Arijon, D.** 1976. *Grammar of the Film Language*. Los Ángeles, California (Estados Unidos), Silman-James Press.

**Chowdhury, A. H., y Hauser, M.** junio de 2010. The potential of moving pictures. Does participatory video enable learning for local innovation? En *ISDA 2010*. Montpellier (Francia), Cirad-Inra-SupAgro.

**Masías Echegaray, L. y Troilo, A.** 1981. *Video y cine: principios tecnológicos*. Colección Intiyan. Quito, Editora Andina.

**FAO.** 2006. *Information and communication for natural resource management in agriculture: A training sourcebook*. Rome. <https://www.fao.org/3/a0406e/a0406e00.htm>

**FAO.** 2014a. *Farming for the future: Communication efforts to advance family farming*. Rome. <https://www.fao.org/3/i4223e/i4223e.pdf>

**FAO.** 2014b. *Comunicación para el Desarrollo rural: directrices para la planificación y la formulación de proyectos*. Rome. <https://www.fao.org/3/i4222s/i4222s.pdf>

**FAO.** 2017. *Inclusive rural communication services: Building evidence, informing policy*. Rome. [https://www.researchgate.net/publication/323255721\\_Inclusive\\_Rural\\_Communication\\_Services\\_Building\\_Evidence\\_Informing\\_Policy](https://www.researchgate.net/publication/323255721_Inclusive_Rural_Communication_Services_Building_Evidence_Informing_Policy)

**FAO e IFAD (International Fund for Agricultural Development).** 2019. *Decenio de las Naciones Unidas de la agricultura familiar*. Rome. <https://www.fao.org/3/ca4672es/CA4672ES.pdf>

**FAO y SADC (Southern African Development Community).** 2004. *Diseño participativo para una estrategia de comunicación*. Rome. <https://www.fao.org/3/y5794s/y5794s.pdf>

**Gloman, C. y Letourneau, T.** 2000. *Placing Shadows: Lighting techniques for video production*. Waltham, Massachusetts, Focal Press.

**International Institute for Communication and Development.** 2006. *ICTs for agricultural livelihoods: Impact and lessons learned from IICD supported activities*. La Haya (Países Bajos).

**Jackman, J.** 2010. *Lighting for digital video and television*. Oxford (Reino Unido), Focal Press.

**Koningstein, M. y Azadegan, S.** 2021. Participatory video for two-way communication in research for development. *Action Research*, 19(2), 218-236. <https://doi.org/10.1177/1476750318762032>

**Lunch, N. y Lunch, C.** 2006. *Insights into participatory video: A handbook for the field*. Oxford (Reino Unido), InsightShare.

**Milne, E.; Mitchell, C. y de Lange, N.** 2012. *Handbook of participatory video*. Lanham, Maryland (Estados Unidos), AltaMira Press.

**Rodriguez C.** 2004. The renaissance of citizens' media. *Media Development*, 51(2), 17-21.

**Shaw, J., y Robertson, C.** 2008. *Participatory video: A practical approach to using video creatively in group development work*. Reino Unido, Routledge.

**UNDP (United Nations Development Programme).** 2005. *Community-based networks and innovative technologies: New models to serve and empower the poor*. Nueva York (Estados Unidos).

**White, S.A.** 2003. *Participatory video: Images that transform and empower*. Nueva Delhi, SAGE Publications.

**Zettle, H.** 1984. *Television production handbook*. Belmont, California (Estados Unidos), Wadsworth Inc.

# **Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales**

Una guía para usuarios





# Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales

Una guía para usuarios

El video participativo es un enfoque de comunicación que se adopta para la producción y el uso del video en el cual los miembros de la comunidad y las organizaciones e instituciones vinculadas participan activamente en la planificación, la elaboración y la difusión de contenidos por medio del video. Este proceso empodera a individuos y grupos para compartir sus conocimientos, perspectivas, experiencias e inquietudes utilizando el medio audiovisual para generar conciencia, abogar por el cambio o documentar sus propias historias y realidades. Es instrumental para fomentar el cambio colaborativo.

Esta guía proporciona orientación paso a paso para utilizar el video participativo y respaldar sistemas agroalimentarios sostenibles. Puede ser utilizada para orientar eventos de capacitación o como un recurso independiente para el autoaprendizaje.

[www.fao.org/communication-for-development/es](http://www.fao.org/communication-for-development/es)

**Organización de las Naciones Unidas  
para la Alimentación y la Agricultura**  
Roma, Italia

ISBN 978-92-5-139044-3



9 789251 390443

CC8894ES/1/09.24

# Video participativo en sistemas agroalimentarios y entornos digitales

## Una guía para usuarios

### Corrigendum

04 February 2025

The following corrections have been made since the publication date.

| Page  | Location  | Text in published PDF   | Text in corrected PDF/ Notes  |
|-------|---|---|---|
| p.iii | Body text<br>(Para6 -line 3)                                | se perciba como un mensaje fluido y continuo, <b>que no tenga "ruido"</b> de comunicación como resultado de un mal uso del lenguaje audiovisual | se perciba como un mensaje fluido y continuo, que <b>evite</b> el "ruido" de comunicación como resultado de un mal uso del lenguaje audiovisual |
| p.vi  | Under<br>Capítulo 4 –<br>sub. Chap<br>4.4                   | Instalaciones y equipos para <b>compartir</b> videos presencialmente  | Instalaciones y equipos para <b>usar</b> videos presencialmente   |
| p.vi  | Under<br>Capítulo 5 –<br>Ejercicio 1.1                      | <b>Roles</b> en el video participativo  | <b>Usos</b> del video participativo   |
| p.vi  | Under<br>Capítulo 5 –<br>Ejercicio 1.2                      | <b>Comunicación rural</b>   | <b>Comunicación para el desarrollo</b>  |
| p.1   | Body text<br>(Para 3 –<br>line 3)                           | ...comunicación rural, conocido como <b>DPCR2</b>   | ...comunicación rural, conocido como <b>DPCR</b>  |
| p.3   | Text box<br>(under<br>Description –<br>Para 1- line<br>8/9) | ...cuando se los utiliza con materiales de comunicación y <b>estrategias</b> complementarios  | ...cuando se los utiliza con materiales de comunicación y <b>métodos</b> complementarios  |
| p.3   | Text box<br>(under<br>aplicación –<br>Para 4 -<br>bullet 3) | <b>Cadenas de valor hortícolas</b>  | <b>Cadenas de valor</b>   |
| p.4   | Body text<br>(Para 3 –<br>line 2)                           | cultivo <b>de</b> un territorio local ayudara   | cultivo <b>y</b> un territorio local ayudara  |
| p.7   | Body text<br>(under Para<br>2.1 – line 3)                   | la comunidad o <b>el</b> territorio   | la comunidad o <b>del</b> territorio  |

|      |  |   |   |
|------|--|---|---|
| p.9  | Body text<br>(under para 2.11 – bullet 1 – line 5)   | ...que tanto <b>el tema</b> como las soluciones presentadas                         | ...que tanto <b>la problemática</b> como las soluciones presentadas             |
| p.10 | Body text<br>(under para 2.2 – para 1 -line1/2)      | ...Que tan importante es identificar <b>el asunto</b> de fondo de un video para que | Que tan importante es identificar <b>la causa</b> de fondo de un video para que |
| p.11 | Body text<br>(under para 2.2.1 – para 2 – line 2)    | <b>de contenido</b> , que es similar <b>a el cuadro</b> de contenidos               | <b>de contenido</b> , que es similar <b>al índice</b> de contenidos             |
| p.11 | Body text<br>(under para 2.2.1 – para 2 – line 9/10) | debe ser revisado por especialistas <b>en comunicación,</b>                         | “..en comunicación “It has been cancelled                                       |
| p.19 | Body text – para 2 – line 2                          | <b>El ángulo</b> a nivel de los ojos es mas   | <b>La posición</b> a nivel de los ojos es mas                                   |
| p.19 | Figura 4 - title                                     | Posición <b>de la</b> cámara  | Posición <b>de</b> cámara   |
| p.20 | Cuadro 6 - title                                     | Movimientos <b>de la</b> cámara   | Movimientos <b>de</b> cámara  |
| p.24 | Figure 6 – para 1 -line 1                            | <b>forman la</b> base de un esquema de iluminación básico                           | <b>Son</b> la base de un esquema de iluminación básico                          |
| p.28 | Body text – para 2.4.2 – bullet 2 – line 4           | Si una persona sostiene un teléfono <b>móvil</b>                                    | Si una persona sostiene un teléfono <b>celular</b>                              |
| p.29 | Body text – bullet 1 - title                         | Encadenamiento o <b>fundido cruzado</b>   | Encadenamiento o <b>fundido encadenado</b>                                      |
| p.30 | Body text – para 2.5.2 – line 5                      | ...se puede grabar con el micrófono del teléfono <b>móvil</b> o de la cámara.       | se puede grabar con el micrófono del teléfono <b>celular</b> o de la cámara.    |

|      |   |   |  |
|------|---|---|--|
| p.30 | Body text – para 2.5.2 – bullet 3           | acercar la cámara o el teléfono <b>móvil</b> lo mas posible a la fuente de sonido para obtener una grabación más clara.   | acercar la cámara o el teléfono <b>celular</b> lo más posible a la fuente de sonido para obtener una grabación más clara.  |
| p.31 | Body text – para Evitar el ruido – bullet 5 | Si no se dispone de un micrófono, utilizar un grabador de audio o un teléfono <b>móvil</b> para grabar el sonido  | Si no se dispone de un micrófono, utilizar un grabador de audio o un teléfono <b>celular</b> para grabar el sonido   |
| p.33 | Body text – para 2.6.1 – line 2             | Es crear las secuencias de video y <b>el producto final, diseñados</b>  | Es crear las secuencias de video y <b>el producto final diseñado</b>   |
| p.34 | Body text – para 3 – line 7                 | reproducirse en la misma computadora o teléfono <b>móvil</b> donde fue editado, por lo que es necesario convertirlo a un formato de archivo diferente que pueda reproducirse por otros <b>medios.</b>   | reproducirse en la misma computadora o teléfono <b>celular</b> donde fue editado, por lo que es necesario convertirlo a un formato de archivo diferente que pueda reproducirse por otros <b>dispositivos.</b>  |
| p.35 | Body text – bullet 1                        | colocarse en una sola carpeta en el teléfono <b>móvil</b> si se va a editar el video en ese dispositivo.  | colocarse en una sola carpeta en el teléfono <b>celular</b> si se va a editar el video en ese dispositivo.   |
| p.37 | Sub-title                                   | El proceso de <b>compartir</b> un video participativo no se limita simplemente a presentarlo ante el segmento de audiencia previsto. Mas bien, incluye un proceso de comunicación que se realiza tanto antes como después de presentar el video. Las actividades de comunicación efectuadas antes de exhibir el video preparan a la audiencia para <b>extraer</b> de este la mayor cantidad de información posible. | El proceso <b>de uso de un video</b> participativo no se limita a presentarlo simplemente ante el segmento de audiencia previsto. Mas bien, incluye un proceso de comunicación que se realiza tanto antes como después de presentar el video. Las actividades de comunicación efectuadas antes de exhibir el video preparan a la audiencia para <b>recabar</b> de este la mayor cantidad de información posible. |
| p.37 | Body text – under text box -para 1 – line 1 | Aunque un aspecto crucial del proceso de <b>compartir videos</b> es la difusión del video en sí, ya se a a través de su exhibición presencial o en plataformas virtuales, el proceso va mucho más allá de eso.  | Aunque un aspecto crucial <b>del uso del video</b> es la difusión del video en sí, ya sea a través de su exhibición presencial o en plataformas virtuales, el proceso va mucho más allá de eso.  |
| p.37 | Body text – under text box -para 2 – line 6 | En lugar de simplemente <b>mostrar</b> el video y   | En lugar de simplemente <b>presentar</b> el video y  |
| p.38 | Body text – para 1 – line 8                 | Las recomendaciones para <b>compartir videos</b> que se proporcionan en esta sección se basan en tales principios   | Las recomendaciones <b>para el uso del video</b> que se proporcionan en esta sección se basan en tales principios  |
| p.38 | Body text – para 3.1 –                      | Si, por ejemplo, se <b>va a compartir</b> un video sobre una practica   | Si, por ejemplo, se <b>va a presentar</b> un video sobre una practica  |

|       |  |   |   |
|-------|--|---|---|
|       | para 1 – line 3  |   |   |
| p.38  | Body text – para 3.1 – para 2 – line 1                       | Existen varios <b>modos de compartir...</b>   | Existen varios <b>modos de usar...</b>  |
| p.38  | Body text – para 3.1 – bullet 2                              | <b>Compartir</b> el video en un entorno grupal  | <b>Presentar</b> el video en un entorno grupal  |
| p.38  | Body text – para 3.1 – para 3 – line 1                       | Cada uno de estos métodos <b>de compartir videos</b>  | Cada uno de estos métodos <b>para usar el video</b>   |
| p.38  | Body text – Para “Difusión individual de videos”- bullet 4   | Las oportunidades de aprendizaje colectivo son mínimas cuando el video <b>se comparte de</b> manera individual.   | Las oportunidades de aprendizaje colectivo son mínimas cuando el video se <b>distribuye de</b> manera individual.                                       |
| p. 39 | Body text – para 1 after bullet 3 – line 1                   | La organización de un proceso grupal para <b>compartir</b> el video se puede llevar a cabo a través de una serie de intervenciones, como las siguientes | La organización de un proceso grupal para <b>presentar</b> el video se puede llevar a cabo a través de una serie de intervenciones, como las siguientes |
| p.39  | Body text – bullet 5   | El video se puede <b>compartir</b> sistemáticamente, ya sea de forma virtual o presencial, como parte de un sistema de extensión establecido            | El video se puede <b>usar</b> sistemáticamente, ya sea de forma virtual o presencial, como parte de un sistema de extensión establecido                 |
| p.40  | Body text – bullet 3 – line 1                                | <b>Conclusiones:</b> Esta parte crucial del proceso de <b>compartir</b> un video.   | <b>Conclusiones:</b> Esta parte crucial del proceso de <b>utilizar</b> un video.  |
| p.40  | Body text – bullet 4 – line 6                                | ...necesidad de realizar nuevas <b>sesiones para compartir los videos...</b>  | ...necesidad de realizar nuevas sesiones <b>donde se usen los videos...</b>   |
| p.43  | Body text – para 3.4.2 – bullet 5 – line 1                   | Establecer un horario adecuado <b>para compartir videos...</b>  | Establecer un horario adecuado para <b>visualizar el video...</b>   |
| p.43  | Body text – para 3.4.2 – Para 1 after bullet points – line 1 | Para determinar el horario en el que se <b>compartirá</b> el video  | Para determinar el horario en el que <b>se presentará</b> el video  |

|      |  |  |   |
|------|--|--|---|
| p.44 | Body text – para 3.4.3 – Para 2 – line 6                   | ..un proceso de aprendizaje <b>compartido</b> entre todos los involucrados...  | ..un proceso de aprendizaje <b>conjunto</b> entre todos los involucrados...   |
| p.47 | Title  | Equipo y configuraciones básicas para producir y <b>compartir</b> videos   | Equipo y configuraciones básicas para producir y <b>usar</b> videos   |
| p.47 | Text box – bullet 3  | Describir el equipo y las características de las instalaciones necesarios para <b>compartir</b> videos de forma presencial | Describir el equipo y las características de las instalaciones necesarios para <b>utilizar</b> videos de forma presencial |
| p.48 | Body text – bullet 4 – line 5                              | ...cámara o el <b>teléfono móvil</b> , y el tipo de patas  | ...cámara o el <b>teléfono celular</b> y el tipo de patas   |
| p.51 | Body text – para 5 – line 1                                | Los teléfonos <b>móviles</b> vienen con un micrófono...  | Los teléfonos <b>celulares</b> vienen con un micrófono  |
| p.51 | Body text – para 6 – line 1                                | Aunque es fácil sostener y operar un teléfono <b>móvil</b>   | Aunque es fácil sostener y operar un teléfono <b>celular</b>  |
| p.51 | Body text – para 6 – line 5                                | ...mismas mientras el teléfono <b>móvil...</b>   | ...mismas mientras el teléfono <b>celular</b>   |
| p.51 | Title 4.4  | Instalaciones y equipos <b>para compartir</b> videos presencialmente   | Instalaciones y equipos <b>para usar</b> videos presencialmente   |
| p.53 | Under Title 5.1 – Ejercicio 1.1                            | <b>Roles en el</b> video participativo   | <b>Usos del</b> video participativo   |
| p.54 | Text box – under comunicación interna y externa – bullet 4 | Cadenas de valor <b>hortícolas</b>   | Cadenas de valor ( <b>hortícolas has been cancelled</b> )   |
| p.54 | Title Ejercicio 1.2  | Comunicación <b>rural</b>  | Comunicación <b>para el desarrollo</b>  |
| p.55 | Body text – Para 5.2 – Actividad – line 1                  | Cada grupo debe <b>designar a un líder...</b>  | Cada grupo debe designar <b>a un coordinador...</b>   |



|       |   |   |  |
|-------|---|---|--|
| p.56  | Body text – point 1 – bullet 3                                    | Criterios para elegir el tema que se abordara a través de la producción de un video   | “Factores favorables e indicadores socioeconómicos para priorizar un de los temas”   |
| p. 56 | Under Ejercicio 2.2 – line 3                                      | Pueden entenderse a través de <b>los fundamentos de la realización audiovisual...</b>   | Pueden entenderse a través de la <b>gramática audiovisual...</b>   |
| p.56  | Under Actividad 2.2.1 – bullet 1                                  | Grabar a un sujeto u objeto y crear <b>una historia</b> visual por medio de una imagen.   | Grabar a un sujeto u objeto y crear <b>un testimonio</b> visual por medio de una imagen.   |
| p.57  | Under Actividad – para 2  | Cada grupo debe contar una historia visual a través de la grabación de un sujeto u objeto teniendo en cuenta el concepto de forma y fondo.        | <b>Cada miembro del grupo debe realizar una toma que desarrolle una idea simple sobre un sujeto u objeto, teniendo en cuenta el concepto de forma y fondo. Deben presentar su historia a los demas grupos, explicar por que se mostro un sujeto u objeto en ese plano y que representa el fondo.</b> |
| p.57  | Under actividad – bullet 1  | <b>Una</b> que represente el contexto del objeto o sujeto: plano general  | <b>Una</b> que represente el contexto del objeto o sujeto: plano general   |
| p. 57 | Under actividad – bullet 2  | Toma que conecte al objeto o sujeto <b>con una historia</b> : plano entero.   | Toma que conecte al objeto o sujeto <b>con un contexto</b> : plano entero.   |
| p.58  | Core text – Second bullet point                                   | Usar la regla de los tercios <b>al capturar</b> las tomas.  | Usar la regla de los tercios <b>al registrar</b> las tomas   |
| p.58  | Core text – sentence under Resultado esperado                     | <del>Una mejor comprensión de los objetivos de comunicación de cada tipo de toma y las habilidades necesarias para plasmarlas en las tomas.</del> | <del>Una mejor comprensión de los objetivos de comunicación de cada tipo de toma y las habilidades necesarias para realizarlas en las tomas</del>  |
| p.58  | Core text – Under Actividad práctica 2.2.3 – Actividad – bullet 4 | Describir el propósito de cada <b>toma capturada con diferentes tecnicas</b>  | Describir el propósito de cada <b>toma realizada empleando diferentes técnicas</b>   |
| p.59  | Under Actividad – Para b.   | ... Dos participantes deben seleccionar el mismo objeto; uno lo <b>capturará</b> en gran  | Dos participantes deben seleccionar el mismo objeto; uno <b>tomará</b> en gran   |

|      |  |  |   |
|------|--|--|---|
|      |  | angular, mientras que el otro lo hara en teleobjetivo...   | angular, mientras que el otro lo hara en teleobjetivo...  |
| p.59 | Under Actividad – Para d.                              | .. <b>Capturar</b> la toma en las siguientes dos condiciones: i) en gran angular, con el sujeto dentro del cuadro, siguiendo al sujeto y haciendo que el sujeto salga de cuadro; ii) el mismo ejercicio en teleobjetivo. | ... <b>Hacer</b> la toma en las siguientes dos condiciones: i) en gran angular, con el sujeto dentro del cuadro, siguiendo al sujeto y haciendo que el sujeto salga de cuadro; ii) el mismo ejercicio en teleobjetivo |
| p.59 | Under Actividad practica 2.2.5 – First para – line 1   | Un video adecuado se produce usando diferentes métodos y técnicas para <b>capturar</b> imágenes...   | Un video adecuado se produce usando diferentes métodos y técnicas para <b>grabar</b> imágenes...  |
| p.59 | Under Actividad practica 2.2.5 – First para – line 1   | Manejar adecuadamente la luz y el sonido puede hacer que el video sea más <b>impactante</b>  | Manejar adecuadamente la luz y el sonido puede hacer que el video sea más <b>realístico</b>   |
| p.60 | Core text – Under Actividad - Point A – bullet point 3 | Describir el propósito de utilizar las pistas de audio grabadas y <b>que impacto crearán</b> en la escena.   | Describir el propósito de utilizar las pistas de audio grabadas y que <b>resultado producirán en la escena.</b>   |
| p.60 | Core text – Under Actividad - Point B -                | Presentar las tomas producidas a los demás grupos y explicar cómo se usaron el sonido y la iluminación, y <b>cuál fue el impacto de cada factor en el video.</b>   | Presentar las tomas producidas a los demás grupos y explicar cómo se usaron el sonido y la iluminación, y <b>cuál fue la influencia de cada factor en el video.</b>   |
| p.61 | Under Actividad – Point A                              | Elaborar un guion grafico basado en el libreto de la Actividad 2.1. <b>Dividir la historia</b> en tres componentes y destacar lo siguiente:  | Elaborar un guion grafico basado en el libreto de la Actividad 2.1. <b>Dividir el contenido</b> en tres componentes y destacar lo siguiente:  |
| p.61 | Under Actividad – Point C                              | En el guion grafico, deben <b>definirse</b> los detalles, como planos, ángulos, continuidad, transiciones, <b>sonido e iluminación.</b>  | En el guion grafico, deben <b>agregar</b> los detalles, como planos, ángulos, continuidad, transiciones, <b>y del sonido.</b>   |
| p.63 | Under Actividad – point a- bullet point 3              | Crear un plan para compartir el video con el grupo ( <b>modo de compartir</b> , contenido a comunicar, cronograma, disponibilidad del grupo, papel de la comunidad en el proceso de utilización del video, etc.).        | Crear un plan para compartir el video con el grupo ( <b>modo de uso</b> , contenido a comunicar, cronograma, disponibilidad del grupo, papel de la comunidad en el proceso de utilización del video, etc.).           |
| p.63 | Under Actividad – point b- bullet point 3              | implicación de los miembros del grupo durante el proceso <b>de compartir el video</b> y consideración de sus experiencias y sugerencias.   | implicación de los miembros del grupo durante el proceso <b>de uso el video</b> y consideración de sus experiencias y sugerencias   |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|