

## POSTPRODUCCIÓN Y EDUCOMUNICACIÓN EN EL AUDIOVISUAL INFANTIL: UN PROCESO CREATIVO CON RESPONSABILIDAD

Autores:

Patricia Pacheco Zerda<sup>1</sup> ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8800-094X>

Mercedes Zerda Reyes<sup>2</sup> ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1294-0860>

Dirección para correspondencia: [papacheco@utmachala.edu.ec](mailto:papacheco@utmachala.edu.ec)

Fecha de recepción: 17 de octubre de 2017

Fecha de aceptación: 13 de diciembre de 2017

Fecha de publicación: 5 de enero de 2018

**Citación/como citar este artículo:** Pacheco, P. Zerda, M. (2018). Postproducción y educomunicación en el audiovisual infantil: un proceso creativo con responsabilidad. *Rehuso*, 3(1), 17-28. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1228/1024>

### Resumen

El fenómeno de la influencia de los medios en niños y niñas ha sido en las últimas décadas objeto de estudio de organizaciones preocupadas por analizar la calidad de contenidos que se ofrecen, esta situación abre un espacio de discusión en donde se deja al descubierto la necesidad de crear contenidos audiovisuales infantiles de calidad basándose en la interrelación entre el contenido y las emociones que genere éste en el espectador. Dentro de este contexto se vuelve indispensable comprender el papel de la educomunicación como agente rector del proceso de creación de contenido audiovisual infantil, así como también los procesos técnicos que contribuyen a generar emociones que permitirán experiencias de aprendizaje necesarias para evaluar a este tipo de material audiovisual como una producción de calidad. El siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar los elementos técnicos de postproducción y educomunicativos, mediante el estudio de audiovisuales infantiles nacionales y experiencias de expertos para la producción de programas infantiles de calidad. La metodología aplicada es de tipo descriptivo, aplicando el método de análisis documental en la revisión de referentes audiovisuales infantiles en nuestro contexto. Asimismo, se aplica la entrevista a expertos sobre el tema y se contrasta con la técnica del focus group. Como resultado se muestra la carencia de estándares educomunicativos de calidad en la producción de audiovisuales infantiles. Lo que permite llegar a la conclusión que la educomunicación y la postproducción son dos disciplinas que deben integrarse en los procesos de producción audiovisual infantil de calidad.

**Palabras clave:** Contenidos audiovisuales, educomunicación, postproducción, audiovisual infantil, estándares educomunicativos



<sup>1</sup> Profesora Universidad Técnica de Machala. Ecuador. E-mail. [papacheco@utmachala.edu.ec](mailto:papacheco@utmachala.edu.ec)

<sup>2</sup> Profesora Universidad Técnica de Machala. Ecuador. E-mail.

## POST-PRODUCTION AND EDUCOMMUNICATION IN CHILDREN'S AUDIOVISUAL: A CREATIVE PROCESS WITH RESPONSIBILITY

### Abstract

The phenomenon of the media has influenced the children's on the last decades being object of study for organizations worried about analyzing the quality of content offered, this situation opens a space for discussion where the need to Create quality audiovisual content for children based on the interrelationship between the content and the emotions generated by it in the viewer. Within this context, it is essential to understand the role of education as the guiding agent of the process of creating audiovisual content for children, as well as the technical processes that contribute to generating emotions that will allow the learning experiences necessary to evaluate this type of audiovisual material As a quality production. The following research aims to analyze the technical elements of postproduction and edu-communicational, through the study of national children's audiovisuals and experiences of experts for the production of quality children's programs. The applied methodology is the bibliographical revision, analysis of children's audiovisual references in our context. As well as applying the interview to experts on the subject. And it contrasts with the focus group technique. As a result, the lack of educational quality standards in the production of children's audiovisuals is shown. This leads to the conclusion that education and post-production are two disciplines that must be integrated into the processes of quality audiovisual children's production.

**Keywords:** educommunication, postproduction, children's audiovisual, quality.

### Introducción

El presente trabajo de investigación surge del proyecto piloto de producción de un programa infantil desarrollado como proyecto de fin de master en Postproducción Audiovisual Digital de la Escuela Politécnica del Litoral, pues, las autoras identifican que la producción audiovisual infantil debe tener como ejes transversales tanto parámetros técnicos de postproducción como elementos educacionales que conviertan a estos productos en verdaderos gestores de aprendizajes significativos.

Frente a este contexto se plantea el problema de investigación: ¿Qué elementos técnicos y educacionales se consideran para la producción de programas infantiles nacionales de calidad? De ahí que se plantea el siguiente objetivo para la investigación: Analizar los elementos técnicos de postproducción y educacionales, mediante el estudio de audiovisuales infantiles nacionales y experiencias de expertos para la producción de programas infantiles de calidad.

Los objetivos específicos que contribuyen al desarrollo de la presente investigación son:

Analizar visual y sonoramente los audiovisuales infantiles nacionales existentes, considerando críticamente aspectos técnicos y estableciendo su impacto en el público infantil.

Identificar las funciones del sonido y el color en la postproducción como elementos transversales dentro del proceso educacional de los productos audiovisuales infantiles con la finalidad de reforzar la transmisión del mensaje en los niños.

Determinar la importancia del sonido y el color como elementos primordiales en la post-producción para la transmisión efectiva de mensajes, mediante la elaboración de un material educomunicativo infantil.

Se desarrolla posteriormente la conceptualización de educomunicación, producción audiovisual infantil, postproducción, posteriormente se evidencia la metodología utilizada tales como la entrevista, focus group, análisis de contenido. Así como también se muestran los resultados y las discusiones, consideradas como conclusiones y recomendaciones para posteriores investigaciones relacionadas

## **Metodología**

Dentro de estudios relacionados con la calidad de programas infantiles, se han establecidos criterios que resultan muy interesantes sobre los niños y su forma de percibir este tipo de producto, el presente trabajo de investigación orientada a analizar los elementos técnicos de postproducción y educomunicativos, utiliza la metodología cualitativa basada en Análisis de referentes audiovisuales infantiles, la entrevista estructurada, y el focus group.

Para el desarrollo el análisis de referentes audiovisuales infantiles nacionales se escogió aleatoriamente tres programas educativos infantiles producidos por EDUCATV (2013, 2016a, 2016b), productora audiovisual generadora de este tipo de materiales en el Ecuador, dentro de los programas que fueron analizados están: Veo, veo en el 2013, El equipo invencible en el 2016 y Dilo conmigo del 2016. Se realizó este análisis con la finalidad de identificar la tendencia del medio en productos audiovisuales infantiles.

Por otro lado, para el análisis de referentes audiovisuales extranjeros se escogió aleatoriamente tres programas infantiles: referentes latinoamericanos como PAKAPAKA canal infantil argentino, Tv Rá Tim Bum canal infantil brasileño, y canales europeos como KIKA canal infantil alemán; que permitieron establecer patrones y formatos audiovisuales.

La entrevista se aplicó a dos expertos en el área de producción audiovisual (Andrés Revelo y Cielo Salviolo) nacional e internacional respectivamente, a ellos se les aplicó un banco de preguntas relacionados a los procesos de producción de audiovisuales y la metodología de trabajo, según su área de desempeño, dispuestos de la siguiente manera:

¿Qué papel juega el sonido dentro de la producción de un audiovisual?

¿El color es un elemento protagónico en el audiovisual?

¿Qué consideraciones se toman en cuenta al momento de escoger la cromática en la composición de un audiovisual?

¿Qué parámetros considera para el diseño de sonido?

¿Qué diferencias se establecen a la hora de producir un audiovisual educativo?

¿Cuál es su experiencia en la producción de audiovisuales educativos infantiles?

¿Qué nivel de importancia le da a este tipo de producciones?

¿Qué metodología aplica para la producción de este tipo de programas?

¿Qué formatos existen y han tenido éxito?

¿Qué papel juega el sonido y el color en este tipo de producciones?

¿Cuáles son los criterios de calidad que deben respetar al producir audiovisuales infantiles?

El focus group se realizó con un grupo de niños y niñas de edades comprendidas entre 6 y 12 años, quienes fueron expuestos a dos fases, una primera fase donde interactuaron con materiales audiovisuales del medio y de los cuales dieron sus apreciaciones y una segunda etapa en donde basado en una ficha técnica se buscaba indagar sobre gustos, pensamientos, ideologías, y percepciones de la realidad.

## **Resultados**

### **Educomunicación**

Según Bernabeu (1994) La Educación en medios de comunicación es la educación de los niños, niñas y jóvenes para que sean receptores críticos, selectivos y activos ante los mensajes que reciben a través de los distintos medios de comunicación. Así también Barbas (2012) la define como un campo de estudios interdisciplinar y trasdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación.

En este contexto, Martínez (2014), establece que la educomunicación debe concebir el aprendizaje como un proceso creativo participativo a través de intercambio, interacción, diálogo y colaboración de sus participantes, donde los medios deben posibilitar el flujo de significados, el movimiento y la producción de conocimientos socializados, medios que se ven influenciados por la constante evolución de la sociedad de la información, de ahí que ahora se sobreentienda el término medios digitales, como canalizadores de procesos y flujos de comunicación, y que consigo acuña el término hipermediaciones las que Scolari (2008) define como los procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. ...no estamos simplemente haciendo referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos sino a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital (...) permite articular dentro del ecosistema mediático” (p.113-114)

Esta interconectividad deja al descubierto la realidad de un conocimiento democratizado, donde no hace falta la figura de maestros y libros como fuentes del conocimiento, sino que potencializa aprendizajes permitiendo a las nuevas generaciones formar pensamientos críticos sobre su sociedad y el mundo que los rodea.

### **Producción Audiovisual Infantil de Calidad**

La influencia de los medios en niños, niñas y adolescentes, es una realidad evidente para el sistema educativo, que ha considerado a estas tecnologías como una potencial herramienta de aprendizaje y

formación (Galan, 2011), de ahí que se vuelve imprescindible unificar la interactividad de los medios y la pedagogía de la escuela y desarrollar proyectos educomunicativos que contribuyan considerablemente el desarrollo de nuevas generaciones (Sánchez, 2016).

Aguaded y Martín-Pena (2013) afirman que la excesiva cantidad de tiempo dedicado a los medios de comunicación por parte de los niños, jóvenes e incluso adultos en la actualidad, genera no solo una saturación de información en dichos medios, sino también influyen de manera significativa en nuestras percepciones e ideas, haciendo que se construyan realidades ficticias, atribuye a ese argumento llamar a los medios de comunicación como empresas de concienciación, con lo que nos lleva a ver desde otra perspectiva su función y la influencia de los mismos en la sociedad.

Al respecto Götz (2009) establece parámetros de calidad para el audiovisual infantil, considerando el desarrollo de las siguientes dimensiones:

1. El enriquecimiento de la vida social y emocional del niño.
2. El aprendizaje aplicado y el autoconocimiento, a través de contenidos que los ayudan a comprender el mundo que los rodea y a sí mismo.
3. La creatividad y la motivación, a través de contenidos que los impulsan a disfrutar y apreciar la vida y la riqueza que les ofrece el mundo.
4. La inspiración y el empoderamiento de los niños, a través de contenidos que los alientan a ser activos en su ambiente social.

De estas cuatro dimensiones se desprende que para definir calidad constantemente existe una convergencia entre las dos áreas: Una es el área cognitiva, que tiene que ver con los contenidos y la otras es el área emocional que se relaciona con el efecto que producen estos contenidos en el niño-espectador. Esto significa que “no importa qué ofrezca la televisión, los niños sólo harán uso de ese contenido si lo reconocen como atractivo y significativo para ellos mismos” (Götz, 2012, p. 2).

Por otra parte, otros criterios aportan para el análisis de calidad del audiovisual infantil, como primer punto el entretenimiento; es decir, los medios no deben perder su concepto esencial “entretener” entonces hay que buscar un equilibrio entre educar y divertir; como segundo punto el ubicar al niño en el centro, este criterio plantea que los contenidos sean apropiados para los niños según su desarrollo psicosocial.

La autoestima, amor propio e identidad como tercer criterio nos alerta lo fácil que es para los niños y niñas construir sus identidades en base a lo que ven en los medios, de ahí que se vuelve indispensable que las diferentes regiones y países traten de encontrar oportunidades para ayudar a los niños a conocer sobre su cultura específica y a otorgarle el valor correspondiente; la socialización por otro lado nos presenta como promover el rol activo del niño en la sociedad, permitir al niño sentirse miembro de la sociedad y favorecer el conocimiento del niño respecto a sí mismo en relación con otros, pero cabe resaltar que deben ser favoreciendo mecanismos de resolución de conflictos que pueden ser usados en la vida diaria.

Entonces, al hablar de calidad audiovisual infantil hay que relacionarla directamente con involucrar experiencias de aprendizaje, rompiendo paradigmas tradicionalistas donde se asume como válido que los niños solo pueden aprender con programas diseñados con depósitos de contenidos del currículo escolar, cuando la realidad nos demuestra que programas que no fueron producidos con propósitos educativos han desarrollado aprendizajes significativos de aquellos que sí (Sánchez y Sandoval, 2012).

De ahí que el cambio se centra en comprender los principios básicos de la educación moderna, donde “El aprendizaje no puede suceder sin emociones. No sólo es más fácil retener información si ésta ha sido aprendida involucrando emociones. Sino que, la probabilidad de que un niño vuelva a ver un programa está directamente relacionada con cuán placentera fue la experiencia anterior”, (Götz, 2012).

Por lo tanto, el producir audiovisuales infantiles no se tratará de generar un programa de información y datos aislados, sino de crear emociones mientras aprenden, crear experiencias para que el aprendizaje sea innato.

### **Postproducción**

Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la postproducción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola (Bourriaud, 2007)

Para Rubio Agustín (2006), la postproducción, término acopado en la jerga de la industria norteamericana como post, ha venido a sustituir en las últimas décadas al tradicional montaje para referirse a la última fase del proceso de construcción de un film, relacionada a la integración en un único soporte una materia prima potencialmente heterogénea, compuesta por imágenes, sonidos, textos, y gráficos, grabados o sintetizados.

Basado en esta definición dentro proceso de postproducción se concibe al color como un elemento protagónico, por lo que se debiera conceptualizar el color como elemento visual y comunicativo, (Götz, Reich, & Speck-Hamdan, 2009) trasmisor de mensajes; cuyo lenguaje simbólico es universal capaz de ser decodificado por personas de culturas urbana de diferentes países.

Por otro lado, el sonido dentro de su naturaleza comunicativa, concebido en el proceso de postproducción por Walter Murch a finales de los 70 como uno de los más imponentes de la industria audiovisual, concede a la imagen superioridad, de ahí que el sonido no sea acompañante, sino que pueda modificar completamente la percepción visual, así lo afirma Rodríguez (1998), quien plantea tres cualidades del sonido en el audiovisual:

- 1) Transmite con gran precisión sensaciones espaciales;
- 2) Conduce la interpretación del conjunto audiovisual;
- 3) Organiza narrativamente el flujo del discurso audiovisual.

De ahí que, el sonido en una producción no es solo cuestión de gustos, se debe comprender el sonido desde todas sus dimensiones, tanto a nivel educocomunicativo, para estimular y facilitar el aprendizaje, como a nivel técnico en postproducción, como el proceso transversal que considere todos los parámetros técnicos para la creación de una buena banda sonora que permita obtener un resultado de calidad en cuanto a un audiovisual infantil se requiera (Lachat, 2011).

## Discusión

Para la evaluación de los materiales audiovisuales educativos se establecieron parámetros basados en las teorías expuestas con anterioridad, comparadas con la realidad de los materiales analizados. Este modelo se basa en tres variables cuya consideración garantiza suficiente validez, confiabilidad y legitimidad en los resultados.

**Tabla1. Análisis de calidad de material audiovisual infantil nacional**

		<b>Equipo invencible</b>	<b>Veo Veo</b>	<b>Dilo Conmigo</b>
Adecuación y pertinencia del contenido	Contribuye al enriquecimiento de la vida social y emocional del niño.	Totalmente	Parcialmente	Parcialmente
	Promueve el aprendizaje aplicado y el autoconocimiento, a través de contenidos que los ayudan a comprender el mundo que los rodea y a sí mismo.	Totalmente	Parcialmente	Parcialmente
	Potencializa la creatividad y la motivación, a través de contenidos que los impulsan a disfrutar y apreciar la vida y la riqueza que les ofrece el mundo.	Totalmente	Parcialmente	Parcialmente

	Inspira a los niños, a través de contenidos que los alientan a ser activos en su ambiente social.	Parcialmente	Escasamente	Escasamente
Aspectos técnicos-gráficos	La composición gráfica contribuye a la comprensión y asimilación de contenidos de manera eficiente.	Parcialmente	Escasamente	Parcialmente
	La técnica de postproducción aplicada en el material, contribuye la comprensión de los contenidos pertinentes en el proceso de aprendizaje.	Parcialmente	Escasamente	Parcialmente
	La calidad del audiovisual es pertinente según el formato en el que se ofrece al público.	Totalmente	Parcialmente	Parcialmente
	Uso tipográfico adecuado según la narrativa auditiva propuesta.	Totalmente	Escasamente	Parcialmente
Relación imagen-contenido	La relación imagen-contenido sirve de apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje.	Parcialmente	Parcialmente	Parcialmente
	Se resignifica creativamente los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, considerando la influencia psicopedagógica en la narrativa audiovisual.	Parcialmente	Parcialmente	Escasamente
	Contextualización de personajes y dialectos utilizados en el audiovisual según el target.	Parcialmente	Parcialmente	Parcialmente

Fuente: Las autoras



En la tabla 1 se observan los resultados del análisis de calidad de los tres referentes audiovisuales infantiles nacionales, donde se establecieron tres parámetros basados en fundamentaciones teóricas antes expuestas: Adecuación y pertinencia del contenido, aspectos técnicos-gráficos y relación imagen- contenido. Con lo que se puede inferir que el programa Equipo Invencible es un producto que cumple satisfactoriamente el primer parámetro de evaluación, no así en aspectos técnicos-gráficos, ni la relación imagen-contenido; por otro lado, los programas Veo Veo y Dilo conmigo, presentan un nivel poco satisfactorio en cuanto estos tres aspectos evaluadores.

**Tabla 2. Análisis técnico de material audiovisual infantil extranjero**

	Canal PakaPaka "Media Luna y las noches mágicas"	Canal Tv Rá Tim Bum "Cocoricó"	Canal Kika "Ene Mene Bu"
Diseño	Formas orgánicas, sencillas, colores planos	Títeres	Craft, origami
Técnica	Animación 2D	Video	Paper Graphic
Gama de Colores	Cálidos con altos contrastes complementarios	Fríos con contrastes complementarios	Cálidos con contrastes complementarios
Recurso sonoro	Música de presentación Diálogos interactivos Ambientes sonoros	Música de presentación Diálogos interactivos Ambientes sonoros	Música de presentación Diálogos interactivos Ambientes sonoros

Fuente: Las autoras

En la tabla. 2 se observa un análisis de aspectos técnicos en los tres referentes audiovisuales extranjeros Canal Paka Paka, Canal Tv Rá Tim Bum, Canal Kika; basados parámetros técnicos como el diseño, la técnica, gama de colores y recursos sonoros. En el que se puede inferir la presencia de tres técnicas diferentes, Animación 2D, Video y Paper Graphic; así también en cuanto a diseño las formas orgánicas y los diseños sencillos son los predominantes dentro de estos tres referentes; en cuanto a la gama de colores, se evidencia que la gama de colores cálidos con contrastes complementarios es una tendencia repetida en dos de los tres referentes, y en el análisis del recurso sonoro los tres referentes presentan diálogos interactivos, ambientes sonoros diferenciados y música acorde al desarrollo del programa.

**Tabla 3. Pertinencia e impacto de audiovisuales infantiles en el público infantil**

	Equipo Invencible	VeoVeo	Dilo Conmigo
1. El programa es interesante	5	2	3
2. El espectador se identifica con los personajes, actuando como él.	4	3	1
3. Asimila el contenido del audiovisual como aprendizaje.	5	4	4
4. Plantea los contenido contando una historia.	5	4	1
5. El conocimiento adquirido es útil.	5	3	4
6. El dialogo entre personajes es claro.	4	3	3
7. Comprende el mensaje del audiovisual.	5	3	5
8. Melodía acompañante del audiovisual agradable	4	5	3
9. Considera agradable los colores que se usan en el programa	4	3	3
Total	41	30	27

En la tabla 3 se puede observar que en los niños es pertinente y tiene gran impacto los audiovisuales del programa equipo invencible debido a que ellos se identifican con el personaje, el programa tiene un contenido de aprendizaje audiovisual, las historias tienen un contenido provechoso y es útil, a ello se une la melodía del audiovisual que es agradable a sus oídos junto a ello se destacan los colores agradables.

## Conclusiones

Con el desarrollo de esta investigación se pueden elaborar las siguientes conclusiones:

La educomunicación y la postproducción son dos disciplinas que deben ir de la mano en la producción de audiovisuales infantiles más allá del arduo trabajo de lograr una buena historia (que cree emociones, permita identificar al niño con el personaje y así el niño genere experiencias y en base a esas experiencias se genere un aprendizaje innato), hay que considerar parámetros técnicos tales como el color y el sonido, como elementos principales dentro de un audiovisual infantil.

El sonido y el color, son elementos comunicativos en el audiovisual infantil. El color genera emociones en el ser humano y más aún si quienes los perciben son niños, la gama de colores que son más atractivos para ellos son los colores brillantes, contrastes complementarios que permitan identificar formas rápidamente, de ahí que Kandinsky (1979) afirma que “la relación inevitable entre el color y la forma nos lleva a observar los efectos que tiene la forma sobre el color”.

Crear experiencias de aprendizaje es la clave para el éxito de un programa educativo de calidad, lograr el vínculo de la escuela con este tipo de producciones, incluir este tipo de materiales dentro de los procesos de aprendizaje permitirá expandir el abanico de posibilidades relacionadas a la producción de audiovisuales de este tipo.

El mundo de los contenidos infantiles va evolucionando y sigue avanzando, los niños son más exigentes y por ende los contenidos deben ser más exigentes, si los contenidos educativos son bien usados se estaría contribuyendo a potencializar aprendizajes e identidad en niños y niñas. De ahí que es necesario enfocarse un poco más en este tipo de proyectos, siempre fundamentados en la necesidad real de nuestro medio y sobre todo enfocados en contribuir en la formación crítica e integral de los niños.

En la actualidad el término tras-media está siendo centro de conversación, contar historias en distintas plataformas, esto acrecienta la llegada al espectador y a la vez se logra que éste deje de ser un espectador pasivo y se convierta en un “prosumidor” (un consumidor que produce). Entonces es necesario aprovechar esta nueva ventaja de la tecnología, desplegar el abanico de posibilidades para sacar a la luz los distintos proyectos audiovisuales que se proponen hacer, no hay que limitarse a los medios convencionales sino más bien proponer proyectos que integren la participación activa del espectador en la historia.

El productor independiente debe ser creativo lo que compite con las grandes corporaciones que tienen esas limitaciones, creativo legalmente, considerando derechos y demás en la parte legal, intentar llegar a las audiencias y trabajar en los modelos de negocios, o sea generar contenidos que se puedan vender y no solo que se extiendan en el tiempo.

El proyecto realizado se puede considerar como el inicio de un gran proyecto, tras esta propuesta se extiende un sin número de posibilidades para ser puesto en marcha, uno de los más interesantes es lograr el vínculo de la escuela con este tipo de producciones, incluir este tipo de materiales dentro de los procesos de aprendizaje permitirá que nuevos productores nos intereseamos en esta rama de la producción y comencemos a explorar en este noble y amplio mercado.

**Referencias Bibliográficas**

- Aguaded, I., y Martín-Pena, D. (2013). Educomunicación y radios universitarias: panorama internacional y perspectivas futuras. *Chasqui*, (124), 63-70. Recuperado de: <http://chasqui.ciespal.org/index.php/chasqui/article/view/20>
- Barbas, Á. (2012). Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación*, 10(14), 157-175. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544618012>
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.
- EDUCATV (2013). Veo, veo. [vídeo] Recuperado de <https://educa.ec/index.php/programas/infantil/veoveo>
- EDUCATV (2016a). El equipo invencible. [vídeo] Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=5aMs\\_clwfaE](https://www.youtube.com/watch?v=5aMs_clwfaE)
- EDUCATV (2016b). Dilo conmigo. [vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=UPVBfU10\\_Ik](https://www.youtube.com/watch?v=UPVBfU10_Ik)
- Galán, M. (2011). Cine militante y videoactivismo: los discursos audiovisuales de los movimientos sociales. *Revista Comunicación*, 1(10), 1091-1102. Recuperado de: [http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/085.Cine\\_militante\\_y\\_videoactivismo-los\\_discursos\\_audiovisuales\\_de\\_los\\_movimientos\\_sociales.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/085.Cine_militante_y_videoactivismo-los_discursos_audiovisuales_de_los_movimientos_sociales.pdf)
- Götz, M. (2012). TV as a learning environment. *Televisione*, (25), 25-29.
- Götz, M., Reich, K., & Speck-Hamdan, A. (2009). Quality for educational programmes. Quality from a modern pedagogical perspective. *Televisione*, 40-45.
- Kandinsky, W. (1979). *De lo espiritual en el arte*. Puebla, México: Premia Editora de libros, S.A. Recuperado de <https://gabrielagarbo.files.wordpress.com/2010/01/30760245-kandinsky-vassily-de-lo-espiritual-en-el-arte-pdf.pdf>
- Lachat, C. (2011). Didáctica de la traducción audiovisual: enseñar a mirar. *Redit*, (6), 99-100. Recuperado de [www.revistas.uma.es/index.php/redit/article/download/1943/pdf](http://www.revistas.uma.es/index.php/redit/article/download/1943/pdf)
- Martínez, E. (2014). Educomunicación: La expresión inclusiva. *Aularia*, 2, 1-8. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4753310.pdf>
- Rodríguez, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Rubio, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (tesis doctoral). Recuperado de: <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1&iAllowed=y>
- Sánchez, A. (2016). *Docu-reportaje: jóvenes y Tics ¿Herramientas de Educomunicación o entretenimiento?* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13317/1/UPS-QT11178.pdf>
- Sánchez, J., y Sandoval, Y. (2012). Claves para reconocer los niveles de lectura crítica audiovisual en el niño. *Comunicar*, 19(38), 113-120. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=38&articulo=38-2012-14>

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.

### **Contribución de los Autores**

<b>Autor</b>	<b>Contribución</b>
Patricia Pacheco Zerda	Concepción y diseño, redacción del artículo y revisión del artículo
Mercedes Zerda Reyes	Adquisición de datos, análisis e interpretación