

EDICIÓN BÁSICA DE IMÁGENES, AUDIO Y VIDEO



La cultura digital contemporánea es profundamente multimodal. Esto significa que la comunicación efectiva ya no depende solo del texto escrito, sino de la articulación entre imagen, sonido, movimiento y diseño visual. Por ello, la edición básica de imágenes, audio y video se vuelve una competencia relevante incluso en contextos donde la actividad principal no es la producción audiovisual.

Desde un enfoque educativo, los recursos multimodales pueden reforzar la comprensión, captar la atención y ampliar las formas de participación. El Informe GEM 2023 insiste en que la pertinencia de la tecnología depende del propósito pedagógico que cumple y de la forma en que se integra en la actividad de aprendizaje (UNESCO, 2023). En este caso, una infografía, un audio explicativo o un video corto pueden mediar de forma más clara una instrucción, una demostración o una estrategia de difusión.

En el ámbito deportivo, estas herramientas son útiles para registrar ejercicios, producir cápsulas de entrenamiento, difundir convocatorias o documentar eventos. El aprendizaje esperado no es dominar software complejo, sino realizar ediciones funcionales, limpias y pertinentes.

Aplicación orientadora: Reflexiona e identifica: ¿En qué situaciones podrías hacer uso de estos recursos en tu área de formación? Recuerda que pueden ser ejemplos de situaciones concretas de enseñanza, gestión, organización o comunicación en tu campo de formación. Además, investiga, aparte de Canva, otras diferentes herramientas que puedan usarse para editar imágenes, videos y audio.

Referencia:

UNESCO. (2024, 13 de agosto). Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?. <https://www.unesco.org/es/articles/informe-de-seguimiento-de-la-educacion-en-el-mundo-2023-tecnologia-en-la-educacion-una-herramienta>