

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TÍTULO:

“PROPUESTA DE PROGRAMA DE TELEVISIÓN CIENTÍFICO EDUCATIVO”

Tesis previa a la obtención del Título de
Licenciadas en Comunicación Social

REALIZADORAS:

Mercy Nivicela
Carla Samaniego

DIRECTOR:

Lcdo. Carlos Ordóñez

**CUENCA – ECUADOR
2012**


DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad de las autoras y autorizamos a la universidad hacer uso de esta para fines académicos.

Cuenca, Noviembre 2012




Mercy Nivicela



Carla Samaniego

Certifico que bajo mi dirección fue realizada
la presente tesis por la Sras.
Mercy Nivicela y Carla Samaniego.

La Universidad Politécnica Salesiana podrá
hacer uso de la misma para fines académicos.



Ledo. Carlos Ordóñez
RESPONSABILIDAD

DEDICATORIA

A Dios y a mis padres, Julia Patiño y Luis Nivicela, que siempre me han dado su apoyo incondicional y a quienes debo este triunfo profesional. Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, no solo para mí, sino para mis hermanos y familia en general. Éste trabajo es solo una pequeña muestra de lo mucho que les agradezco por la educación que me han brindado

También dedico este proyecto a mi hijo, Christopher, mi compañero inseparable de cada jornada. El representó gran esfuerzo en momentos de decline y cansancio, espero que el aprendan algo de este proyecto y que le sirva como ejemplo para seguir adelante con su proyecto de vida, a el quiero decirle que cuando de verdad quiera algo, luche por ello; que cuando las cosas son difíciles se disfrutan mucho más.

De ellos es este triunfo y para ellos dedico esta tesis.

Att: Mercy Nivicela

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la oportunidad de ser parte de esta realidad.

A mi hijo Matías Alexander Suárez Samaniego.

A mi mamá la Sra. Sandra Samaniego
por su apoyo incondicional que me ha brindado siempre,
para que mi meta se haga realidad.

Gracias de corazón.

Att: Carla Samaniego

AGRADECIMIENTO:

A la Sra. Zoila Zhunio (+) por todo su apoyo incondicional
que me ha brindado siempre.

A mi esposo Gonzalo Suárez y a su familia por brindarme su
apoyo para culminar con mis estudios.

Al Sr. Gustavo Guerrero y a mis hermanos María Augusta y
Carlos, y a mis sobrinas por dejarme ser parte de sus vidas.

Al Lcdo. Carlos Ordóñez por su enseñanza y
A todas las personas que colaboraron con la realización de
esta tesis.

Att: Carla Samaniego

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por cuidarme siempre, por escucharme las veces que lo necesito y, sobre todo, por darme la fuerza para seguir adelante

Mis sinceros agradecimientos están dirigidos hacia Eduardo, Elena y Diego, Directores del Proyecto Pequeñ@sCientific@s, quien con su ayuda desinteresada, nos brindaron información relevante, para la realización del programa.

A Isabel, Jamileth, Samantha, Edgar, Ronny,Paúl,Ronni, quienes participaron dentro del video, para el éxito del proyecto.

A mi familia por siempre brindarme su apoyo, tanto sentimental, como económico.

Gracias a todos y cada uno de los profesores de la UPS, por entregar parte de su vida para nuestro desarrollo, gracias a todos por depositar su confianza en mí, por el buen ejemplo y porque, tal vez sin que lo sepan, me han inspirado para ser cada día mejor, a todos gracias por su amistad.

Pero, principalmente mi agradecimiento esta dirigido hacia la excelentísima autoridad de nuestro director y amigo, Carlitos, sin el cual no hubiésemos podido salir adelante.

Gracias, por ser la gran persona que es.

Y cómo olvidar a mi compañera y amiga Carla Samaniego por el tiempo dedicado a este trabajo: ojala sea el primero de muchos triunfos.

Gracias a todos y cada uno de los que lean y han leído este trabajo porque, por ese simple hecho, ya forman parte de él.

Gracias Dios, gracias Christopher, gracias padres, gracias amigos y en especial, gracias Carlitos Ordóñez.

Att: Mercy Nivicela

INDICE

Introducción	01
1. LA TELEVISION	
1.1 Inicios de la Televisión en Ecuador	02
1.2 Avances de la Televisión en Ecuador	04
1.3 La televisión educativa en el Ecuador	07
1.4 La televisión educativa y su influencia en el Ecuador	08
1.5 Análisis de la propuesta de televisión educativa	10
1.6 Estudio de Mercado	12
2. PRODUCCION PARA TELEVISION	
2.1 Pre-producción	14
2.1.1 Proceso de guionización	15
2.1.2 Guionización	16
2.1.3 Plan de rodaje	18
2.1.4 Planificación y organización de la producción	19
2.1.5 Presupuesto de producción	19
2.1.6 Financiamiento del proyecto	20
2.1.7 El plan de producción	21
2.1.8 Localización	21
2.1.9 Momentos previos a rodar	21
2.2 Producción	22
2.2.1 Pasos en la producción	22
2.2.2 Equipo de producción no técnico	23
2.2.3 Área Técnica	29
2.2.4 Área de Transmisiones	36
2.3 Post-producción	39
2.3.1 Etapas de post-producción	39
2.3.2 Previsualización	39
2.3.3 Edición	39
3. PROPUESTA DEL PROGRAMA	
3.1 Identificación del programa	43
3.2 Pre-producción del programa	44
3.2.1 Guionización	44
3.2.2 Plan de rodaje	53
3.2.3 Planificación y organización de la producción	53
3.2.4 Presupuesto de producción	54
3.2.5 Financiamiento del proyecto	55
3.2.6 El plan de producción	55

3.2.7	Localización	56
3.2.8	Diseño de la línea gráfica	56
3.3	Producción del programa	60
3.3.1	Pasos en la producción	60
3.3.2	Equipo de producción no técnico	60
3.3.3	Área técnica	61
3.4	Post-producción	62
3.4.1	Edición	62
4.	GUIONES	
4.1	Guiones literarios	65
4.2	Guión técnico	176
5.	Conclusiones	188
6.	Recomendaciones	189
7.	Bibliografía	190
8.	Glosario	200
9.	Anexos	208

INTRODUCCIÓN

Mediante la elaboración de este proyecto de tesis se da la oportunidad a cada niño o niña que desde su casa tenga un aprendizaje audiovisual y lo mas importante basado en la practica.

Tratamos de un programa de experimentos, llamado PEQUEÑ@S CIENTIC@S, los cuales son parte fundamental y junto a cada presentador de explorar cada mundo que se tratara en cada programa.

El objetivo de este programa científico educativo no es realizarlo solamente en un laboratorio sino salir del mismo para ser parte de todo lo que nos rodea y lo más importante que aquellos niños que se encuentran detrás de cada pantalla puedan ser protagonistas en la elaboración de un experimento.

Manejar una buena comunicación con otras personas a través de un canal de televisión y esta vez mediante tu programa PEQUEÑ@S CIENTIC@S es una magnifica oportunidad para aprender y enriquecer diariamente tu conocimiento lo cual lo puedes poner en practica.

CAPITULO I

LA TELEVISIÓN

1.1 INICIOS Y AVANCES DE LA TELEVISIÓN EN ECUADOR

1.1.1 INICIOS DE LA TELEVISIÓN EN ECUADOR

La historia de la televisión en Ecuador comienza hace más de 50 años, esta industria a lo largo de la historia se convierte en la más grande fuente de ingresos, rentable y segura del país, ya que las grandes cantidades de dinero que en ella mueven e invierten son inimaginables en cuanto a lo económico se refiere, tienen constante movimiento al marketing mundial, constituyéndose en poder, influyendo en el destino de la Nación.

La historia de la televisión en el Ecuador tiene que ver con la vida de una destacada manabita Linda Zambrano, oriunda de Bahía de Caráquez, quien junto a su esposo el alemán HortsMichaelRosembaum, fueron los que comenzaron con la primera televisión del Ecuador en la década de los 50, ambos amantes de la tecnología y los artículos innovadores, en sus viajes a Hannover, Alemania, asistiendo a la Feria Internacional de la Tecnología en donde se encontraron con la novedosa televisión.

Curiosos por el invento decidieron traer y darlo a conocer a pesar de que los costos eran elevados, además los accesorios como cámaras, micrófonos, pedestales, antenas, y cables lo hacían más costoso, esto en el año 1959.

El primer circuito cerrado realizado en Guayaquil, se efectuó el 29 de septiembre de 1959, a las 8:30 de la noche.

Paralelamente la misión evangélica radicada en Ecuador la HCJB (Hoy Cristo Jesús Bendice) a través de su misión en Estados Unidos había recibido en donación unos equipos General Electric que habían pertenecido a una empresa

de TV en Estados Unidos y que habían sido reparados por el misionero estadounidense GiffordHartwell.

Los equipos llegaron a Quito en junio de 1959, los dos grupos, ignorándose uno del otro, iniciaron gestiones para la instalación de un canal de TV en el país. Para ello era necesario que se elaborara un reglamento sobre usos de frecuencia de TV, que no existía en el país. Fue el 5 de Diciembre de 1959 que el presidente Camilo Ponce Enríquez firma el Decreto N° 1917 publicado en el registro oficial con el número 985, que contiene el reglamento que ha sido elaborado por el Ministro de Obras Públicas y Comunicaciones. ¹

En el reglamento se determina que se entiende por televisión un sistema de telecomunicaciones para la transmisión de imágenes. El estado otorgó la primera frecuencia de televisión a nombre de Linda Zambrano de Rosenbaum, para el funcionamiento de la Primera Televisión Ecuatoriana Canal 4 (PTVE) con sede en Guayaquil, mediante decreto ejecutivo emitido con fecha 1 de junio de 1960.

Doña Linda, recibió de manos del entonces Ministro de Obras Públicas Sixto Durán Ballén, el documento histórico que la convertía en la primera concesionaria de un canal de TV en la historia del país. ²

El 12 de Diciembre de 1960 a las 17h00 se realizó la primera emisión a señal abierta siendo los primeros programas documentales, dibujos animados y películas de 16mm, en blanco y negro, luego en el año de 1963 la familia Rosenbaum Zambrano debido a los gastos que hicieron y viendo su situación económica se vieron obligados a vender sus equipos a Teletortuga.

En cuanto a la misión evangélica, esta tuvo de esperar hasta 1961 en que se otorga el permiso de funcionamiento para HCJV TV, que sería el segundo canal de TV en la historia del Ecuador, con funcionamiento en Quito. El decreto

¹MACIAS, Fernando, La primera pantalla “Crónica del nacimiento de la televisión ecuatoriana”, 2003

²Wikipedia, Enciclopedia virtual

ejecutivo se publica en el registro oficial el 12 de mayo de 1961, con el número 821 firmado por el Dr. José María Velasco Ibarra, Presidente del Ecuador.

Así empezó la historia de la televisión comercial en nuestro país. La Ex Teletortuga y la Ex Primera Televisión Ecuatoriana Canal 4 de Televisión hoy es la actual RTS Red Tele Sistema en la ciudad de Guayaquil, y la Ex HCJV TV Canal 4 de Televisión hoy es la actual Telemazonas en la ciudad de Quito.

El aporte a la televisión ecuatoriana por parte de la familia Rosenbaum Zambrano fue gigantesco, para luego crear una ley que protege y regula a las estaciones de televisión, abriendo mercados y siendo esta mucho más competitiva.

1.1.2 AVANCES DE LA TELEVISIÓN EN ECUADOR

La industria de la televisiva era privada, nace como un modelo anglo, siendo el Estado dueño de las frecuencias para esto se reserva el derecho de concederlas y esta transmitía programas estatales de educación y salud.

La televisión en el Ecuador crece a ritmo vertiginoso, manteniendo la lucidez y capacidad de ofrecer al público entretenimiento, información con credibilidad, veracidad, educación.

- ❖ el 29 de septiembre, en el Radio Cenit, de Guayaquil, se realizó la emisión experimental del programa “El coctel deportivo”
- ❖ el 12 de diciembre, inicio de las transmisiones comerciales con la Primera Televisión Ecuatoriana Canal 4 (PTVE).
- ❖ el 12 de mayo se otorga el permiso de funcionamiento para HCJV TV
- ❖ el 17 de diciembre sale al aire la primera señal de televisión que se originó en la ciudad de Cuenca que fue canal “3”. Este Canal pertenecía a Teletortuga actual Red Tele Sistema del Ecuador y fue el tercero a nivel nacional. En sus inicios señal llegaba a las ciudades de Cuenca y Azogues. En 1975 el Canal fue rematado y la Universidad Católica de Cuenca lo adquirió. Salió entonces al aire con el nombre de canal 3

"Ciudad de Cuenca". En mayo de 1983, por pedido de la Dirección Nacional de Frecuencias, el canal cambió su señal a Canal 2 y comenzó a llamarse "Telecuenca Canal Universitario Católico". Su fundador e impulsor es el Sacerdote Dr. César Cordero Moscoso. En sus inicios, funcionó en los altos del edificio central de ETAPA, local que era arrendado hasta trasladarse a su propio local en el año de 1985.

- ❖ el 1 de Marzo ECUAVISA lanza por primera vez su señal al aire. El canal pertenece a la empresa ENSA del empresario Xavier Alvarado Roca.
- ❖ nace el Canal 5 de Televisión, cuando la imagen empezó a competir con la radio y los medios impresos de comunicación. Hasta febrero de 1982 estuvo en el aire el Sistema de Radio y Televisión Ondas Azuayas, bajo al dirección de el Doctor José A. Cardoso, con la incursión de canales nacionales en Cuenca se volvió difícil competir obligando así al Dr. Cardoso a vender su televisora a ECUAVISA, para que llegara con su señal a Cuenca.
- ❖ el 30 de mayo nace Telecentro perteneciente a Ismael Pérez Perasso y Telecentro pasó a llamarse TC Televisión a partir del [15 de septiembre de 1993](#) y pasando a ser parte en el 2003 del Sistema Ecuatoriana de Radio y Televisión S.A.
- ❖ el 22 de febrero el canal HCJB TV cambia su nombre a TELEAMOZONAS y realiza su primera transmisión a color.
- ❖ en este año los canales de televisión ECUAVISA, TELECENTRO y TELETORTUGA, realizan sus primeras transmisiones a color.
- ❖ el 18 de abril nace TELENACIONAL, fue fundado por las iniciativas de Marcel Rivas Sáenz, en [1985](#), Telenacional cambió el nombre por Gamavisión y colocó repetidoras en casi todas las provincias del país, Gamavisión da un giro en su imagen para convertirse el [15 de agosto de 2008](#) en Gama TV dirigida actualmente por el Sistema Ecuatoriano de Radio y Televisión.
- ❖ fue fundada la empresa TVCable y con esto se da paso a la televisión por cable, incrementando cada día el numero de afiliados, teniendo un crecimiento masivo en todo el país.
- ❖ el 6 de noviembre sale al aire CRE Televisión Canal 12, una filial de CRE Radio, que salió del aire el [3 de enero de 1994](#) para dar paso a un nuevo

canal que se llamó SíTV, el mismo que inició transmisiones el [18 de abril de 1994](#). Este luego cambió su nombre para ser el actual Canal Uno a partir del [6 de mayo de 2002](#) tras el cierre de SíTV.

- ❖ el 3 de noviembre nace Evtelerama reclutando gente joven que ya tenían estudios universitarios en el espacio televisivo del Ecuador, con un formato innovador, educativo y cultural, sus fundadores son los empresarios cuencanos Teodoro Jerves Núñez del Arco, Jorge Eljuri Antón y Juan Eljuri Antón propietario del [Banco del Austro](#), el [30 de noviembre de 1997](#), abrió las puertas de sus estudios en [Guayaquil](#) y el [14 de julio de 2001](#) inauguró sus estudios en [Quito](#).
- ❖ nace UNSION Televisión como parte de la Fundación Unsión Internacional, y lanza su señal desde la ciudad de Cuenca Ecuador.
- ❖ nace ECTV (Ecuador TV) como televisión pública.

Se entiende entonces que la televisión en Ecuador surge como un hecho de iniciativa privada y bajo una lógica de empresa.

Es así que la televisión pasa a formar parte de la impresionante red de comunicación del país, junto con la prensa y la radio comenzando a cubrir todo el territorio nacional, actualmente se encuentran al aire mas de 20 estaciones de televisión entre regionales y nacionales compitiendo con el mundo globalizado, a esto se suman la televisión por cable que tienen mas de 160.000 suscriptores en todo el país.³

También existen canales cantonales por cable, en la provincia del Azuay están varios canales que transmiten su señal por este medio llegando así solo a ciertos lugares, entre ellos tenemos a Sol TV cubriendo los cantones de Gualaceo y Chordeleg, Chavelo TV en el cantón de Santa Isabel, Girón TV en el cantón Girón, entre otros.

³Wikipedia, Enciclopedia virtual

1.2 LA TELEVISIÓN EDUCATIVA EN EL ECUADOR

La televisión educativa es aquella que contempla contenidos que tienen algún tipo de interés formativo o educativo, pero que por algún motivo no forman parte de sistema escolar formal. Los programas pueden agruparse en torno a series con una programación continua, didáctica y teorías del aprendizaje. La televisión tiene como objetivo entretener, informar con credibilidad, veracidad y educar al público.

A la hora de utilizar la Televisión en contextos escolares, inicialmente tenemos que contar con la percepción de facilidad que tienen los estudiantes sobre el medio, percepción que posiblemente lleve a los alumnos a movilizar menos destrezas cognitivas para el procesamiento de la información y en consecuencia obtener menores resultados de aprendizaje.

Una de las estrategias claves para modificar estas percepciones iniciales de facilidad de aprendizaje con medios audiovisuales que tenemos, radica en la metodología didáctica que apliquemos sobre el medio. De ahí, que el papel que el profesor desempeñe con la televisión es una pieza clave para asegurar la inserción en la programación de la emisión, de él va a depender la creación de un clima afectivo que facilite la atención y comprensión de lo que es observado.⁴

En líneas generales podríamos decir, que el éxito de una serie de Televisión depende en su mayor parte de la sensibilidad, imaginación, creencias e interpretación del medio que pueda tener el presentador. Algunos de los fallos cometidos en la utilización de los programas televisivos educativos, suelen atribuirse más al hecho de que no está integrado en el currículum, que a las características técnicas y conceptuales del programa.

Cada programa de televisión se crea bajo el concepto de Educar, informar y entretener, pero progresivamente se va perdiendo el hecho de educar para

⁴www.eladministrador.com

pasar simplemente a entretener, el concepto de informar llega a ser parte de un solo estilo de televisión que es el noticiero desplazando así a la educación de la televisión.

En Ecuador contamos con 2 canales a nivel nacional que entran dentro de televisión educativa, estos son: ECTV o EcuadorTv que es parte de la televisión pública y UCSG Televisión que es el canal de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

1.3 LA TELEVISIÓN EDUCATIVA Y SU INFLUENCIA EN ECUADOR

Desde su aparición la televisión ha ido moldeando en gran parte muchas de nuestras costumbres. Como ejemplo podemos mencionar que ha modelado nuestra forma de vestir, de hablar y de actuar y esto mediante la publicidad y los estereotipos de personas y modos de vida presentadas en su programación.

La televisión tiene una gran fuerza para generar cambios en las personas y esto se debe a que utiliza la imagen que sirve para interiorizar los mensajes ya que se meten directamente en el subconsciente y no son procesados para llegar a nuestra mente como ocurre en el caso de leer algo, además presentan color y sonidos asíéndolo mas atractivo para el espectador.

La televisión como un medio de comunicación de masas ejerce una gran influencia en la sociedad. Independientemente de los objetivos que se plantee la programación, desde un punto de vista global podemos afirmar que la televisión educa, forma, influye en la cultura social de las audiencias, en las actitudes, en los valores, en los comportamientos, en el pensamiento, en la ideología.

Si nos centramos en su status social y su formación académica comprobamos que la TV es vista por toda la sociedad, no importando su clase social, formación o hábitat. En cambio los medios escritos son utilizados mayoritariamente por las clases sociales medias y altas.

Un reciente informe de la UNESCO afirmaba que el 96,6 % de los menores en edad escolar veía diariamente la TV. La "intrusión" de este medio en la educación y sobre todo en la formación de valores y actitudes éticas está fuera de toda duda. Existen dos opiniones sobre su influencia socializadora:⁵

- ❖ La que considera que los medios recrean la sociedad e imponen un estilo de vida y una serie de valores sociales.
- ❖ La que cree que los medios sólo difunden la realidad sin interpretarla, actuando como refuerzo de los valores de la cultura actual.

Sin inclinarse por ninguna de las dos opiniones, está claro que los medios de comunicación son agentes socializadores de gran alcance y a los que hay que estudiar y juzgar.

Una pregunta que surge de la afirmación anterior respecto a su carácter socializador es ¿podemos considerar la labor de los medios de comunicación como una labor educativa?

Si consideramos que educar es transmitir una determinada ideología los medios son "educativos". Pero si ponemos el acento en los contenidos supuestamente educativos y en la intencionalidad, sólo consideraríamos contenidos educativos aquellos que quieran ampliar conocimientos y/o un mejoramiento del individuo y de la sociedad. Bajo este concepto cuesta considerar la labor de los medios de comunicación como educativa. Por desgracia, la TV educativa ocupa siempre horarios con audiencias muy limitadas, y se realiza con una gran penuria de medios.

Como cualquier medio de aprendizaje, la TV resulta más eficaz cuando se utiliza en un contexto apropiado de actividades de aprendizaje y se aplica sobre la misma estrategia específica de utilización.

⁵ www.eladministrador.com

La televisión tiene una influencia muy grande, ya que se puede ver que buena parte de las ideas y creencias provienen de algo que se ha visto en la televisión.

A veces el papel que ejerce la televisión es positivo, al recibir imágenes de todas partes del mundo, se amplían los conceptos del hombre y su cultura. Pero la mayoría de las veces la influencia es negativa, la falta de comunicación en los hogares, la violencia, el consumismo, son algunas de las consecuencias que tiene la televisión.

Esta influencia va en aumento ya que los avances tecnológicos van haciendo a la televisión y su programación más atractiva a los espectadores, al igual que la utilización comercial y en definitiva la función principal que inicialmente tuvo, la de informar y educar va perdiendo protagonismo.

1.4 ANALISIS DE LA PROPUESTA DE TELEVISIÓN EDUCATIVA EN LA UNIVERSIDAD

En la actualidad no sólo es necesario conocer el lenguaje verbal para comunicarse, sino que son igualmente necesarios los lenguajes de la imagen y la informática. Por consiguiente hemos de evitar que los sujetos con necesidades educativas sean analfabetos visuales o informáticos.

Las tecnologías de la comunicación se convierten en recursos que facilitan la integración de los sujetos con necesidades educativas especiales en el sistema educativo y en la sociedad en general.

La televisión, desde su posición privilegiada como canal de comunicación que llega a millones de personas, puede cumplir y de hecho en ocasiones cumple un importante papel para cambiar estereotipos, evitar prejuicios falsos y colaborar a la plena integración de las minorías sociales. Entre tales minorías sociales están las personas con minusvalías, deficiencias o necesidades educativas especiales, las personas discriminadas, los marginados, las minorías culturales. Y es interesante conocer qué imagen ofrecen los medios

de comunicación, y en especial la televisión, de la diversidad y de los sujetos con necesidades educativas.

Como medio de comunicación de masas la televisión provoca un innegable efecto en las audiencias, efecto que no siempre es "educativo" y efecto además que puede ser contrario al buscado. La televisión educativa, sin embargo, diseña los programas con una intencionalidad educativa clara y expresa; los planteamientos técnicos aparecerán siempre supeditados a los didácticos; los contenidos y su secuenciación flexible se definirán en función de los objetivos educativos; la audiencia aparece más claramente delimitada; se utilizarán medios y materiales complementarios; por último señalar que todos los elementos del medio se pondrán al servicio de la educación, enseñanza, formación. La rentabilidad ha de medirse con parámetros diferentes a los que se utilicen para la televisión comercial. Y los criterios de calidad han de primar sobre los criterios de audiencias.

Desde esta perspectiva más restringida podemos considerar pues que determinados programas han sido concebidos, planteados y diseñados en función de una intencionalidad expresa de educar y sólo esos programas se pueden calificar como televisión educativa. Tales programas se enmarcarían en ese concepto de televisión educativa, sin por ello negar la influencia que ejerce la televisión como medio de comunicación de masas.

Hablar de educar a través de la televisión, esto es, transmitir contenidos de carácter formativo y educativo a través de la televisión, nos conduce a cambiar profundamente tanto la educación como la televisión.

Por una parte, del medio orientado al entretenimiento pasamos a pensar en una herramienta de aprendizaje, es decir, lo que es en términos generales una herramienta o instrumento de la sociedad de consumo y de mercado puede convertirse en un servicio público de interés general y además en un medio para salvar las diferencias, para humanizar nuestra convivencia.

Es necesario que la televisión contribuya a los fines de auténtica comunicación universal entre los ciudadanos y pueda servir para la mejora de nuestra cultura.

1.5 ESTUDIO DE MERCADO

Las estaciones, nacionales y locales, de televisión en Ecuador conforman sus parrillas de programación con algunos espacios creados en otros países, por lo tanto es tarea a desarrollar producir más contenidos que hablen de lo próximo y cercano a la comunidad ya que la programación marca el carácter de un medio, además se aspira consideren accesos al medio para que la comunidad pueda comentar de sus vivencias y exteriorizar necesidades.

Las estaciones de televisión en Ecuador que brinda programas educativos es muy poca o casi nula excepto por:

❖ UCSG TV

Este es un canal de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, que nace por la necesidad de profundizar las enseñanzas en sus estudiantes y brindando la oportunidad a las personas de ser testigos de una forma deferente de educar, convirtiéndose así en un canal netamente educativo.

Cuenta con una preparación para que los docentes guíen de manera correcta a los presentadores y productores de cada uno de los programas y muchas de las veces siendo los docentes los mismos presentadores teniendo entonces que recibir una preparación para el correcto desenvolvimiento frente a las cámaras.

Los programas educativos diseñados para los alumnos de la universidad tratan el entorno social de Ecuador luego al finalizar el ciclo lectivo los alumnos son evaluados en base al programa:

Los programas que este canal transmite son:

- ❖ Mirada Crítica.- creada específicamente para los estudiantes de la Facultad de Arquitectura en donde el presentador profundiza, analiza y da varias críticas a cerca de la arquitectura de la ciudad.
- ❖ Desafío Global.- este programa esta dirigido para los estudiantes de la Facultad de Economía en donde se trata de las tendencias económicas con expertos quienes luego de estas entrevistas hacen un análisis.

Tomando en cuenta que es un canal educativo y con la necesidad de profundizar los temas dan la oportunidad a sus alumnos de analizar estos programas mediante su reprís ya que cada programa se repite 2 veces al día y una vez el fin de semana.

Las transmisiones en este canal son de 18 horas en donde cada programa educativo tiene su reprís y para completar su parrilla de programación lo hacen con programas como:

- ❖ Obras Maestras.- En donde se transmiten obras de grandes ídolos de la música.
- ❖ Cine Clásico.- Este es el programa de mayor sintonía, en este se transmiten las obras del cine clásico.
- ❖ Presentador por un día.- Este programa da la oportunidad a personas comunes de presentar un programa musical ayudando así a formar nuevos talentos.

Llegando así a la conclusión que el único canal a nivel nacional que fue creado exclusivamente para educar es UCSG TV mientras que EcuadorTv esta creado como canal público, con los principios de Educar, Informar y entretener y cumpliendo con este objetivo.

CAPITULO II

PRODUCCION PARA TELEVISION

Todo material audiovisual necesita someterse a tres etapas básicas para el buen desempeño de la producción y estas son:

1. La pre-producción
2. La producción
3. La post-producción

2.1 LA PRE – PRODUCCION

Es la etapa que planifica, organiza, prepara y prevé cada uno de los elementos que habrán de participar durante todo el proceso de producción.

Determina la calidad del programa. Consiste en una reunión en la cual interviene todo el personal técnico, aportando sus especialidades.

Esta es la etapa más delicada, pues ya se tiene una asignación de recursos y hay que distribuirlos y organizarlos de tal manera que satisfagan los requerimientos de cada una de las áreas que participan.

La mejor producción posible se logrará al menor costo posible, mediante la utilización óptima de los recursos financieros, técnicos y personales disponibles.

La clave para hacer televisión de calidad es el período de preparación, por supuesto debe contarse con personas talentosas, pero los problemas de la televisión son muy comunes; la mitad de los problemas se deben a la falta de tiempo.

Todo trabajo audiovisual corre contra el tiempo, por lo tanto, el profesional de las comunicaciones debe conocer y lo que es más importante, debe dominar tiempos, por eso debe preparar un cronograma de actividades para su efectividad en la etapa de la realización.

Dentro de esta etapa tenemos fases principales que consisten en:

1. El proceso de guionización
2. Planificación y organización de la producción

2.1 Proceso de guionización

2.1.1.1 Definición del proyecto

Lo primero que hay que definir serán los temas, lo que queremos expresar, a que público esta destinado, que tipo de proyecto es y en que medio de comunicación se va a mostrar el producto final.

2.1.1.1.1 Definición del tema

El productor debe tomar en cuenta los diversos factores que se entrecruzan para poder adentrarse en ella. A partir de la elección del tema y el análisis de su factibilidad, se puede comenzar a trabajar en la presentación del proyecto.

2.1.1.1.2 Definición del punto de vista del realizador

Es primordial definir el punto de vista del realizador, es decir, ¿Dónde se sitúa con relación al tema que quiere tratar?, ¿Cuál es su posición? De estas respuestas depende la manera cómo vamos a tratar el tema.

2.1.1.1.3 Definición de los objetos del video respecto al target

Necesitamos saber claramente que se quiere conseguir con el video y el público al que se dirige. Es importante anotar de manera clara y precisa el objetivo que se persigue.

2.1.1.1.4 Definición del contexto de difusión

Es la forma de difusión de nuestro trabajo, puede ser exhibido en la televisión, entre compañeros, en una videoteca o en una sustentación de tesis.

Los materiales con que se cuentan deben ser aprovechados al máximo de tal manera que en el documento tengan un papel más que de simple ilustración, que aporten información o emoción, que el espectador pueda ver, entender y disfrutar.

2.1.1.2 Guionización

El guión es el plan fundamental sobre el cual se construye el programa televisivo y por lo tanto es un instrumento básico para la organización de la producción.

La guionización está compuesta por tres pasos principales:

- ❖ Tratamiento
- ❖ Sinopsis
- ❖ Guión

2.1.1.2.1 Tratamiento

Para este punto hay que tener en cuenta el público al que se dirige, el punto de vista que queremos mostrar y los objetivos.

Una vez conocidos estos espacios podemos establecer una meta clara que se busca y poco a poco se logrará afinar y depurar los objetivos hasta que sean claros y precisos. Con esto podemos definir si el video es el de informar, explicar, convencer, sensibilizar, denunciar, criticar, cuestionar un planteamiento, expresar una opinión.

2.1.1.2.2 Sinopsis

Es la narración concisa del acontecer de la historia con sus distintos momentos e intensidades y visualiza escenas y episodios. Nos presenta a los personajes y las situaciones sobre las que estará basada la producción.⁶

2.1.1.2.3 Guión

El guión propiamente dicho es el relato cronológico del desarrollo del video. Es un texto provisional que describe lo esencial del documento bajo la forma de una serie de secuencias que se encadenan desde el inicio hasta el fin. Los guiones de video se escriben teniendo en cuenta en la característica del discurso oral. Se usan oraciones cortas, concisas y directas. Las palabras innecesarias no caben en el guión.⁷

Abarca tanto los aspectos literarios (guión cinematográfico, elaborado por el guionista: los parlamentos) como los técnicos (guión técnico, elaborado por el director: acotaciones, escenografía, iluminación o sonido).

Ofrece información extensa sobre:

¿Dónde?

Va de acuerdo al entorno que se ha elegido para la realización de una película, programa de televisión, influyen en su desarrollo.

⁶BEAUVAIS, Daniel, Producir en video "material pedagógico guía", Editorial, Video Tiers-Monde inc.,1989, Instituto para America Latina, Tomo 2

⁷MILLERSON, Gerald, "Manuel de producción de video", Editorial: Paraninfo S.A. (Madrid-España), 1992, 3° Edición

¿Cuándo?

Nos referimos a la época donde podemos indicar un hecho histórico, un personaje, un movimiento cultural, económico, político que se han desarrollado en él.

¿Qué?

Hace referencia a la finalidad, objetivos y metas que va a tener el programa.

¿Quién?

Hace referencia al personaje o personajes que son la parte fundamental y son quienes le dan vida a una obra o a un programa de televisión.

2.1.1.3 Plan de rodaje

Es conveniente en algunos casos plantear varias etapas de rodaje: primeramente se puede comenzar con la filmación de lo que ya se tiene, luego se deben analizar las imágenes registradas y evaluar que es lo que realmente hace falta para contar la historia.

En una segunda fase se va directamente sobre toma precisa o bien se filma un nuevo momento del suceso, dependiendo del desarrollo.

Un buen plan de rodaje se debe planificar con cierta flexibilidad para lograr los objetivos planteados con la mejor calidad, sin desperdicios de tiempo, ni dinero y bajo el mejor ambiente de trabajo.

Con el plan de rodaje se puede obtener una lista bastante completa de los planos básicos que hay que rodar. Esta lista permitirá decidir cual será el orden en el que va a rodar las escenas y calcular aproximadamente el tiempo necesario de rodaje. Con la ayuda de las fichas y las notas de localización, se planificara el horario de rodaje de manera práctica, ordenada y económica.

2.1.1.4 Planificación y la organización de la preproducción

Lo primordial en la elaboración de un video es el de planificar y organizar. Administrar adecuadamente los recursos humanos, financieros y materiales de los que se dispone, resulta aún más importante si se trabaja con un equipo reducido y dentro de plazos limitados. No obstante, aun cuando se disponga de grandes recursos se necesitarán repartir en el tiempo las etapas preparatorias de la producción y organizar el rodaje de manera funcional.

2.1.1.5 Presupuesto de producción

La producción de programas de televisión implica gastos fuertes en materiales de filmación y grabación, en desplazamientos, permisos, autorizaciones y tiempos de post-producción.

Dentro de los elementos básicos e importantes que se debe considerar en el presupuesto de un video documental están:

- **Guión y música**
 - Guión
 - Música
- **Equipo técnico o personal necesario**
 - Dirección
 - Producción
 - Sonido
 - Edición
 - Personal complementario
- **Estudios rodaje, sonido y varios producción**
 - Estudios de rodaje
 - Montaje y sonorización
 - Varios de producción
- **Maquinaria y equipos de rodaje**
 - Vehículo
 - Filmadoras

- Rack de transmisión
 - Consola
 - Switcher
 - Monitores
 - Computadoras
 - Micrófonos
 - Promter
 - Dollys
 - Antenas
 - Cables
 - Trípodes
 - Iluminación
 - Cámara
- **Administración**
 - Papelería
 - Teléfonos
- **Exteriores**
 - Locaciones
- **Edición, distribución**
 - Copias
- **Gastos generales e imprevistos**

Hay que tener en cuenta los imprevistos, para lo cual se elabora un presupuesto incluyendo partidas más holgadas donde quedan necesitarse, la previsión pero también la contención, debe ser características tanto del director de producción como del presupuesto que elabora.⁸

2.1.1.6 Financiamiento del proyecto

Los proyectos de producción son de altos costos por lo tanto se debe obtener ayuda o financiamiento de parte de organismos a los cuales les interese apoyar al proyecto.

⁸CABEZON, Luis; GOMEZ, Félix, "La producción Cinematográfica", Ediciones: Cátedra (grupo Anaya S.A.), 1998-2003, Segunda Edición

2.1.1.7 El plan de producción

Un plan de producción es un registro de vencimiento en el que se anotan cada una de las tareas a realizarse y sobre todo es un registro en donde constan los miembros del equipo y su rol en el desarrollo del programa.

Aquí se determina la duración y fechas de cada una de las etapas de realización del programa.

2.1.1.8 Localización

Antes de empezar la filmación se deben de buscar los lugares donde se realizara el programa. Buscar y examinar el terreno adecuado para darle significado a las imágenes.

La fuerza del programa depende mucho de tener las imágenes apropiadas, bien encuadradas y con excelente iluminación, pero de nada servirán si se deja de lado lo esencial del documento, que es lo vivido, la emoción, el sentimiento y la expresión de la gente o de los actores o entrevistados.

2.1.1.9 Momentos previos a rodar

Es mejor prever dificultades que puedan presentarse y considerar las soluciones de reemplazo y por ello se debe tener en cuenta:

- ❖ Confirmar las entrevistas
- ❖ Revisar el material y equipo de filmación a utilizar
- ❖ Entregar los guiones correspondientes a cada miembro del equipo a trabajar.
- ❖ Asegurarse de guardar los videos de manera correcta
- ❖ Llevar un registro de continuidad.⁹

⁹BEAUVAIS, Daniel, Producir en video “material pedagógico guía”, Editorial, Video Tiers-Monde inc.,1989, Instituto para America Latina, Tomo 2

2.2 LA PRODUCCIÓN

Es importante tener claramente las metas y objetivos de la producción, si esto no está claramente será imposible evaluar el éxito, debemos identificar y analizar la audiencia específica, es decir para quien va dirigido el programa que se llevará a cabo.

Es recomendable analizar producciones similares hechas en el pasado, para evitar volver a cometer errores, también debemos determinar el costo general de la producción, para saber a que nos atenemos, no olvidemos que debemos escribirlo todo, es decir desarrollar un argumento o propuesta del programa.

Para llevar a cabo un buen rodaje, es preferible que el equipo posea ciertos requisitos mínimos en lo referente al lenguaje audiovisual, a los métodos de trabajo y a los aspectos técnicos de la producción.

2.2.1 Pasos en la producción

Dentro de la producción tenemos que tener en cuenta los siguientes pasos:

1 Anfitrión

Es quien esta a la espera de los actores, además de atenderlos con comida, bebidas y un lugar confortable.

2 Observancia del flujo de producción

Se agiliza el proceso de grabación. Se monitorea todos los detalles.

3 Evaluación de producción

El productor se involucra en la producción de todos los detalles. Productor y director trabajan juntos con el afán de mejorar el producto audiovisual.

2.2.2 Equipo de producción no técnico

El equipo humano de producción, puede ser extenso o corto, todo depende de la producción y del presupuesto.

En un programa de televisión en vivo lo primordial es:

2.2.2.1 PRODUCTOR EJECUTIVO

- ❖ Evalúa las ideas para proyectos audiovisuales, realiza la gestión administrativa de la producción.
- ❖ Integra el equipo de producción para una serie o programa unitario.
- ❖ Supervisa las series o programas desde el punto de vista artístico y financiero.
- ❖ Revisa cuestiones esenciales a derechos de transmisión de los programas, condiciones de las contrataciones, mecanismos de comercialización y distribución de los programas a su cargo.
- ❖ Monitorea sus producciones, elabora el plan de promoción y difusión en los diferentes medios de comunicación y evalúa los resultados de impacto en la audiencia ya sean educativos o comerciales para desarrollar nuevas estrategias de comunicación con el público para lograr el éxito.

2.2.2.2 DISEÑADOR AUDIVISUAL

Se especializa en el desarrollo de materiales que se vayan a colocar en medios de audio y video, como contenidos multimedia y es material que no necesariamente se utiliza para promover o vender. También puede ser material para capacitación, inducción o manuales de uso.

- ❖ Diseña las ideas iniciales hasta convertirlas en proyectos audiovisuales, trabaja con el productor ejecutivo diseñando segmentos en los cuales se dividen los programas, como los géneros abordados, el estilo de narración, la composición visual, la transición de los segmentos, sugiere

locaciones y ambientación del estudio, en decir, diseña la estructura de las series y los programas.

- ❖ Coordina con el equipo de guionistas y el pedagogo para tomar en cuenta la investigación, público, objetivos de la producción, los mensajes a transmitir, medios disponibles y el número adecuado de programas de la serie.
- ❖ Su perfil profesional está comprendido entre los campos del diseño gráfico, comunicador colectivo o social, productor, realizador y estudioso de las bellas artes.

2.2.2.3 ASESOR DE CONTENIDO

- ❖ Experto en la disciplina del tema que se trata en el programa, se destaca por sus conocimientos y con el pedagogo vigila el tratamiento audiovisual del contenido del programa sea claro y veraz, que no tenga alteraciones, pretextos o uso inadecuado de términos, conceptos, interpretaciones.
- ❖ Colabora con ideas, sugerencias para reproducir experimentos, fenómenos en pantalla, su explicación y exposición serán claras y comprensibles.

2.2.2.4 PEDAGOGO

- ❖ Trabaja con el asesor de contenido, el guionista y el equipo de producción en el diseño del programa y series. En los programas de TV Educativa, cada segmento tiene correspondencia con el objetivo general y estrecha relación con los objetivos particulares del proceso de enseñanza, aprendizaje y cubre un aspecto del mismo dependiendo de la teoría del aprendizaje que se emplee.
- ❖ Revisa aspectos relativos a la estructura de series, programas, personajes a fin de que los mensajes lleven implícito el contenido y de acuerdo a la teleaudiencia a la que se dirigen.
- ❖ Elabora estrategias de material didáctico complementario a los programas de TV, como de explotación didáctica, reutilización de series, programas ya realizados.

- ❖ Ubica contenidos y la dosificación de los mismos en la currícula oficial dependiendo del nivel, profundidad con la que son abordados.
- ❖ Se encarga del diseño instruccional de programas y series.
- ❖ Evalúa la forma, cantidad, frecuencia de los elementos como efectos especiales de audio o video y ve cuál puede permanecer o desaparecer por ser distractores en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2.2.5 GUIONISTA

- ❖ Realiza el guión, escaleta o sinopsis con base en la primera reunión en donde el productor ejecutivo del programa, el director de cámaras, el diseñador audiovisual, el asesor de contenido y el pedagogo, la somete a consideración y de ser aprobada escribe el libreto con las sugerencias de audio y video para el realizador y diseñador audiovisual.
- ❖ Trabaja con el asesor de contenido y el pedagogo, investiga las características del público al que se dirigirá el programa y los contenidos del tema que manejará en el guión.
- ❖ En televisión educativa un guionista necesita la aprobación del asesor de contenido, el pedagogo, el productor y el realizador.

2.2.2.6 PRODUCTOR

El productor es el responsable de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración, complementando la actividad creativa del director. Está a cargo de la contratación del personal, de la financiación de los trabajos.

Las actividades del productor para realizar programas de transmisión en directo desde un estudio de televisión:

- ❖ El productor enfatiza su trabajo en la coordinación del personal de producción y el elenco, que durante la transmisión todo suceda dentro de lo previsto en tiempo, forma, calidad, evitando imprevistos.
- ❖ El productor tiene controlado todos los insumos que se utilizan durante el programa, pero no siempre sucede así con las transmisiones en directo

desde locaciones al aire libre o recintos cerrados donde en donde se depende de factores atmosféricos.

- ❖ Las actividades del productor se centran en la oportuna instalación de lo necesario para que la transmisión salga con éxito. Por eso desde la exploración preverá los tiempos de traslado, pago de anticipos y contratación del lugar de locación, disposiciones del suministro eléctrico caso contrario contratara una planta generadora de electricidad, transportes necesarios para el traslado del personal, equipos técnicos, insumos, alojamiento, servicios de alimentación, seguridad y emergencias médicas.

2.2.2.7 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Representante del productor en todas las actividades operativas para la realización del programa:

- ❖ Con el productor realiza el desglose del guión anotándolo según las indicaciones recibidas.
- ❖ Ejecuta todos los trámites con las áreas involucradas en la producción del programa.

Lleva registro de:

- ❖ Peticiones de permiso, la elaboración o compra de insumos, datos del elenco para su localización, contratación y posibilidad histriónica.
- ❖ Prevé y verifica las actividades programadas según el plan de producción.
- ❖ Reporta al productor la evolución de la producción en todos sus rubros para evitar contingencias.
- ❖ Realiza la invitación del posible reparto al *casting*o prueba de talento.
- ❖ Supervisa que todo lo utilizado en la producción que sea reutilizable regrese a su lugar de origen.
- ❖ Prepara informes de diversa índole y le entrega al productor sobre eventualidades en la preproducción, grabación y edición y otros gastos.
- ❖ Registra y controla todos los casetes utilizados.

- ❖ Realiza cartas de agradecimiento a las instituciones, personas que apoyaron en la realización del programa.

2.2.2.8 DIRECTOR DE CAMARAS O REALIZADOR

- ❖ Dirige actividades del personal técnico en grabaciones o emisiones al aire.
- ❖ Su meta es, entregar el programa, desde lo técnico, tiempo, forma, calidad.
- ❖ Junto al equipo de producción asignan las actividades de tiempos, ritmo en el transcurso de la grabación.
- ❖ De la versión final del guión realiza el guión técnico en los que asienta los planos a grabar, la técnica a utilizar, equipo, personal, que son necesarias para la grabación o emisión del programa.
- ❖ Presencia las pruebas de actores y voces (casting).
- ❖ Intercambia impresiones con el productor y personal técnico sobre el plan de trabajo.
- ❖ Determina y supervisa la iluminación, emplazamiento de cámaras, escenografía, ambientación, caracterización durante la grabación en estudio o locación.
- ❖ Ensaya con el elenco, realiza ensayos parciales o generales para prever tiempos, movimientos, contingencias.
- ❖ Supervisa con el director la edición, doblaje y mezclas tanto de audio como de imagen.

2.2.2.9 ASISTENTE DE DIRECCIÓN O REALIZACIÓN

Apoya al director de cámaras previendo las actividades que deben suceder para que se logre el producto final, algunas de estas actividades son:

- ❖ Prevención que todos los equipos estén listos para el momento del evento.
- ❖ Que el personal técnico de servicios a la producción y el elenco este en sus puestos al momento del ensayo, grabación, transmisión.

- ❖ Elabora la bitácora de registro de los tiempos de grabación, duración de planos, numero, clave de las cintas utilizadas.
- ❖ Apoya en la edición y postproducción del programa proporcionando información.

2.2.2.10 DIRECTOR DE ESCENA

Es la persona que:

- ❖ Propone el reparto.
- ❖ Coordina con el productor, director para la elección del reparto.
- ❖ De la lectura del guión y el conocimiento del diseño del set decide la puesta en escena y sugiere el tipo y colores de vestuario.
- ❖ Coordina con producción para la lectura del guión con los actores.
- ❖ Marca movimientos, gesticulaciones de los actores, como el énfasis en las voces según el guión.
- ❖ Ensaya con los actores en aula y en el set.
- ❖ Se encarga de la puesta en escena, coordinando con el director de cámaras para que se determine la intencionalidad de la toma, coordinando tiempos, espacios, movimientos.

2.2.2.11 CONTINUISTA O RACCORD

- ❖ Se presenta en producciones de programas seriados de diseño, en donde la historia se desarrolla lentamente. Vigila la coherencia cronológica audiovisual (continuidad). Se ayuda del break de producción, el break de grabación, cámaras fotográficas y de video, guión técnico, storyboard y grabaciones preliminares de montaje o pistas.
- ❖ Califica el material videograbado para facilitar su edición y postproducción.
- ❖ Su labor permite al director de escena y de cámaras concentrarse en las actividades de mayor exigencia.

2.2.2.12 JEFE DE PISO

Establece el lazo de comunicaciones entre el personal del estudio y cabinas, a veces lo ubican en el área de producción o técnica.

- ❖ Sigue las instrucciones del director de cámaras por medio de un intercomunicador para la grabación o emisión del programa.
- ❖ Coordina en el foro los movimientos de los camarógrafos, microfonistas, actores e invitados.
- ❖ Señala el inicio de la grabación y el término corte de la grabación.

Señala la cámara que esta al aire y previene al conductor los cambios de cámara para que los movimientos del conductor sean naturales:

- ❖ Indica el tiempo restante de grabación y final del programa.
- ❖ En emisiones, con ponentes o invitados les da una breve explicación de las señales que se usara para comunicarse con ellos.
- ❖ En programas al aire puede colocar o retirar micrófonos.
- ❖ Debe tener el guión técnico para prevenir, asegurar que se lleve a cabo lo manifestado por el realizador. ES LA AUTORIDAD EN EL FORO.

2.2.3.1 ÁREA TÉCNICA

2.2.3.1.1 RESPONSABLE DEL ÁREA TÉCNICA

- ❖ Dirige las actividades del personal técnico y el buen funcionamiento de todos los equipos de ingeniería de la producción para la realización del programa.
- ❖ Lleva un inventario del uso de los equipos para programar el mantenimiento preventivo y la renovación de equipos por desgaste.
- ❖ Programa y supervisa tareas de mantenimiento correctivo y operación del equipo electrónico.
- ❖ Establece, verifica la calidad de los enlaces, como de la señal emitida, grabada y planea la distribución de la señal de TV.

- ❖ Lleva la bitácora de los servicios de cámara portátil, edición, postproducción, audio y estudio de TV.
- ❖ Otorga las facilidades técnicas para la emisión o grabación de los programas.

2.2.3.1.2 SWITCHER

- ❖ Opera el mezclador de video (mixer) ya sea en el estudio de TV, en una unidad móvil o en las cabinas de postproducción.
- ❖ Selecciona fuentes indicadas por el realizador, cámaras, titulada, computadora o maquinas reproductoras de cintas (VTR).
- ❖ Prepara efectos electrónicos (cortinas, chroma, key, disolvencias, rotaciones) que solicite el realizador y les da salida al monitor de previo para que el realizador supervise la mezcla y saque al aire.
- ❖ Reporta las condiciones de uso y tiempo en que fue utilizado el estudio e indica cuales equipos presentaron anomalías.

2.2.3.1.3 CAMÁROGRAFO

- ❖ Se encarga del registro de las imágenes en movimiento mediante la cámara de TV o video, su operación lo hace ya sea soportada en los propios hombros o en otros instrumentos mecánicos (trípode, grúa).
- ❖ Debe tener conocimientos técnicos como la manipulación de la cámara, óptica, iluminación, audio, composición de la señal de TV y colorimetría.
- ❖ Debe tener conocimientos estéticos para la acertada composición de la imagen, uso adecuado de los equipos, accesorios.
- ❖ Participa en la selección de los escenarios (scouting) para ver en donde desarrolla su trabajo y el emplazamiento de la cámara.

2.2.3.1.4 OPERADOR DE AUDIO

- ❖ Planea y registra las tomas de audio en todas sus fases, conoce a fondo los equipos técnicos, las variables de sonido, sensibilidad y características de micrófonos y sus soportes.

- ❖ Controla la consola de audio, donde realiza las diferentes mezclas de las fuentes sonoras como voz directa, música en directo, ambientes en directo o pregrabados emitidas por la VTR.

2.2.3.1.5 MICROFONISTA

- ❖ Elige e instala, coloca las líneas y micrófonos en los lugares más idóneos para el registro de audio.
- ❖ Debe verificar que las líneas de audio no estén cerca de cables de alimentación eléctrica para que no se induzcan ruidos a la línea de audio.
- ❖ Debe estar atento a las condiciones climatológicas para tener dispuestos el uso de accesorios como la pantalla de viento de esponja sintética o el de armadura rígida o zeppelin o poner barreras físicas para desviar los vientos intensos.
- ❖ Debe llevar un registro de la cantidad de tiempo del uso de las baterías que emplean los micrófonos para que durante su uso no se agoten en la grabación o en la transmisión,
- ❖ Opera un brazo mecánico (caña) retráctil (trípode) donde se coloca el soporte de micrófono, evitando sombras, dirigirlo y registrar audio con calidad.

2.2.3.1.6 JEFE DE ILUMINACION

- ❖ Es responsable que la imagen captada por la cámara aparente ser estereoscópica y tenga calidad técnica.
- ❖ Controla, planea y distribuye las cargas eléctricas, fuentes de luz, elementos luminotécnicos (espejos de sol, babinetos).
- ❖ Coordina, ejecuta la instalación, montaje, conexión de fuentes luminosas.
- ❖ Dirige a los asistentes de iluminación.
- ❖ Se encarga de la operación de la consola de iluminación durante la emisión o grabación de los programas.
- ❖ Regula la intensidad de iluminación en el momento oportuno o cuando lo indique el realizador.

- ❖ Lleva un inventario de focos, consumibles y tiempos de utilización de los equipos.

2.2.3.1.7 OPERADOR DEL CONTROL DE VIDEO

- ❖ Controla, analiza y ajusta las señales de color, la luminancia de diferentes fuentes (cámaras, VTR,) y señales que llegan a la cabina de control dispuestas en el estudio de TV o en la Unidad Móvil.
- ❖ Regula y controla el equipo para que observe las normas, estándares técnicos para su emisión.
- ❖ Controla el control del iris de las cámaras.

2.2.3.1.8 OPERADOR DE EFECTOS DIGITALES DE VIDEO

- ❖ Opera los aparatos que desarrollan los efectos digitales como el manipulador DPM (Digital Picture Manipulador) consola en la cual se programan eventos (rotación, giros, arrastre del cuadro, virado de color).
- ❖ Trabaja en la cabina de control o en la sala de postproducción lineal.
- ❖ Debe comunicarse con switcher para realizar su labor, se encarga de revisar en el monitor de previo y envía al aire o a la cinta el efecto solicitado.

2.2.3.1.9 OPERADOR DEL TITULADOR O GENERADOR DE CARACTERES

- ❖ Captura toda la información que aparecerá en texto en la pantalla, debe tener buena ortografía y conocimiento del idioma para sintetizar ideas en uno o dos renglones.
- ❖ Elige con el realizador, tipo, tamaño de letra, fondos de acuerdo con el propósito del programa.
- ❖ Anticipa el título que requiera el programa y coordina con el switcher para cambios, inserciones de caracteres.

- ❖ En la actualidad utilizan computadoras con programas que hacen las funciones de titulación.

2.2.3.1.10 OPERADOR DE VIDEO – TAPE

- ❖ Recibe las cintas nuevas y coordinando con el switcher.
- ❖ Dependiendo las necesidades del programa grabará, según las indicaciones del realizador, su asistente o el switcher.
- ❖ Controla el arranque de las máquinas reproductoras de cintas (VTR) y las máquinas grabadoras.
- ❖ Ordena y ubica las cintas reproductoras en el punto de arranque y anota los tiempos de duración para dar conteo regresivo cuando la cinta este en exhibición.
- ❖ Coordina con el operador de audio a fin de que este ubique la señal, module y ecualice la intensidad del sonido.
- ❖ Selecciona y arranca las cintas de las VTR cuando recibe la indicación por el switcher y el realizador.
- ❖ Cuando la duración del evento es superior a la cinta y teniendo posibilidades técnicas, inicia la grabación de la segunda cinta sin cortar la primera hasta que se termine.
- ❖ Realiza el reporte de la grabación y reproducción anotando la clasificación que identifica a las cintas.

2.2.3.1.11 EDITOR TÉCNICO

- ❖ Con el realizador selecciona el material videográfico que construirá el discurso audiovisual, debe contar con conocimientos estéticos.
- ❖ Antes de la edición debe enterarse los objetivos del guión, intención y plan general que mientras se edita se prepara el material que será post-producido.
- ❖ Reordena, selecciona las mejores secuencias y planos.
- ❖ En la edición lineal su labor termina al dejar editadas las pistas o el programa que no requiera post-producción.

- ❖ En la edición no lineal, el trabajo del editor trasciende y se encarga de las mezclas finales de audio y video, así como los efectos de transición entre imágenes y sonidos (post-producción).

2.2.3.1.12 ESCENÓGRAFO

- ❖ Plantea, diseña los escenarios, ambientación, construcción y montaje de acuerdo al guión y con el productor.
- ❖ Coordina los servicios a la producción (decorado, montaje de sets, atrezzo o utilería, efectos especiales físicos, maquillaje, diseño gráfico, vestuario).
- ❖ Investiga cuales son los materiales adecuados por su calidad, utilidad y precio.
- ❖ Controla los insumos que se utilizan y mantiene el inventario básico para las producciones.

2.2.3.1.13 MONTADORES Y PINTORES

- ❖ Realizan el montaje y armado de las escenografías con decorados o logotipos.

2.2.3.1.14 UTILERO

- ❖ Propone, consigue los elementos requeridos para la ambientación del guión sean reales o de atrezzo (objetos con apariencia real, construidos con otros materiales que aparentan su autenticidad) como: tapicería, mobiliario, accesorios, zona geográfica, etc.

2.2.3.1.15 DISEÑADOR GRÁFICO

- ❖ Esboza el storyboard que permite al realizador visualizar detalles planificados de una secuencia o planos.
- ❖ Diseña, desarrolla los elementos gráficos que requiere la producción (rótulos en dos dimensiones hasta dibujos animados de 3 dimensiones en computadora).

2.2.3.1.16 MAQUILLISTAS

- ❖ Oculta o resalta las imperfecciones de los participantes del elenco siguiendo indicaciones del director.
- ❖ Sabe sobre el manejo y cuidado de la piel y del cabello.
- ❖ Domina las técnicas básica de aplicación de maquillaje en video sea para locaciones o estudio.
- ❖ Debe actualizarse el uso y la conservación de los cosméticos.
- ❖ Selecciona, prepara el maquillaje, pelucas, prótesis, postizos para las caracterizaciones de los personajes, basándose en la época, ambiente, situación.
- ❖ Debe investigar sobre historia, usos, costumbres de los periodos más destacados, logrando realismo.
- ❖ Realiza peinados, tintes, cortes de cabello (actores, pelucas) también postizos como barbas, bigotes.
- ❖ Reporta los gastos de los materiales cosméticos.

2.2.3.1.17 EFECTOS ESPECIALES

- ❖ Elabora efectos físicos y químicos, lluvia, niebla, telas de araña para que un set tenga credibilidad.
- ❖ Utilizan herramientas y materiales para conseguir lo que aparece en el guión pueda trasladarse a la pantalla con realismo y con seguridad.
- ❖ Investiga y experimenta con nuevos materiales para lograr eficiencia en el trabajo.
- ❖ Reporta los presupuestos y gastos.

2.2.3.1.18 VESTUARIO

- ❖ Se encarga del diseño de prendas y atuendos de los actores dependiendo de la zona geográfica, época, cultura, costumbres descrito en el guión.
- ❖ Tiene su responsabilidad la costura sea a mano o a máquina de los diferentes trajes, atuendos. Debe cuidar del planchado, ajustes, doblaje,

almacenaje, lavado y finalmente entrega a los almacenes concluida la producción.

2.2.2.4 ÁREA DE TRANSMISIONES

El medio de transmisión constituye el canal que permite la transmisión de información entre dos terminales en un sistema de transmisión. Las transmisiones se realizan habitualmente empleando ondas electromagnéticas que se propagan a través del canal 1.

A veces el canal es un medio físico y otras veces no, ya que las ondas electromagnéticas son susceptibles de ser transmitidas por el vacío

2.2.2.4.1 PROGRAMADOR DE TELEVISIÓN EDUCATIVA.

- ❖ Último eslabón antes de que el teleauditorio vea el programa, su función es la de programar elaborando al pauta de transmisión diaria todas las series, programas unitarios, especiales, anuncios promocionales y de identificación del canal en los horarios de mayor conveniencia para el público.
- ❖ Debe atender criterios educativos, técnicos, administrativos, financieros y comerciales.
- ❖ Se encarga de la adquisición de series, programas cuya temática responda los requerimientos por la audiencia.
- ❖ Solicita al área de producción la realización de los anuncios promocionales e identificación del canal.
- ❖ Lleva las estadísticas, informes sobre los programas transmitidos.
- ❖ Junto al productor ejecutivo planea a corto, mediano, largo plazo el desarrollo de series, programas que cumplan con las metas financieras del canal.
- ❖ Verifica la programación diaria del canal para detectar fallas, en caso de presentarse tomar decisiones sobre lo que aparecerá en el aire.
- ❖ Coordina con el centro transmisor (master) de la estación para la emisión de programas o series.

- ❖ Con el área de producción acuerda las fechas de entrega de los programas de realización interna que se transmitirán según los proyectos de la institución.
- ❖ Reporta a la dirección general y a la administrativa los resultados de exhibición de programas.

2.2.2.4.2 CONTINUISTA DE MASTER O PRODUCTOR DE MASTER

- ❖ Encargado directo que la transmisión sea emitida a tiempo y forma.
- ❖ Coordina en el master de transmisiones cada entrada, salida de programa, en televisión comercial cada anuncio según haya sido marcado en la pauta de transmisión.
- ❖ Está ligado al switcher de master a quien dirige para los cambios de señales que salgan al aire ya sean programas pregrabados o directos.
- ❖ Coordina señales remotas y las enlaza con la transmisión.
- ❖ Reporta al programador el resultado de la transmisión diaria.

2.2.2.4.3 EVALUADOR

- ❖ La evaluación del audiovisual es precisa cuando trata de producciones educativas, pasa a través del tamiz del análisis de audiencias para conocer la cobertura, impacto de acuerdo a lo planteado.
- ❖ Evalúa la calidad técnica y de realización del programa bajo criterios objetivos.
- ❖ Estudia la efectividad del medio o canal de acuerdo a la necesidad y horario de la audiencia.
- ❖ Analiza la presentación de contenido y la estrategia didáctica.
- ❖ Observa los programas transmitidos para corroborar la dosificación de contenido.
- ❖ Elige los canales de retroalimentación disponibles para recibir las opiniones del público.
- ❖ Conduce los esfuerzos llevados por las instituciones educativas para realizar estudios de costos, beneficios, en donde el análisis permita

conocer si los costos de una determinada producción son justificables dependiendo de los logros, beneficios otorgados a la teleaudiencia.

- ❖ Los resultados de los estudios deben influir en las decisiones de diseños de programas su visualización, utilización en las aulas.

2.3 POST – PRODUCCION

Es la última parte del proceso de producción de un programa. La edición es la actividad central de la post-producción pero se acompaña de ciertas etapas esenciales.

2.3.1 Etapas de la post-producción

Es importante realizar un inventario de todas las imágenes captadas para luego hacer una elección, organización y ensamble de todos los elementos, con esta clasificación se da inicio a la edición final.

2.3.2 Previsualización

Antes de la edición es importante destinar tiempo para la visualización del material que se grabó con el fin de seleccionar la toma que realmente irán en el video.

2.3.3 Edición

Conjunto de operaciones realizadas sobre el material grabado para obtener la versión completa y definitiva del programa, realizada por el editor que trabaja bajo la supervisión del director. Hay que tener en cuenta una serie de características para dotar de armonía al conjunto y transformarlo en un producto de consumo para el espectador. En los programas en directo hay que ser especialmente cuidadoso con:

- ❖ Orden de las tomas, para mantener la relación de continuidad que establecen entre sí dos o más planos.
- ❖ Su duración temporal, teniendo en cuenta que tomas muy largas se corre el riesgo de que el espectador desconecte y cambie de canal.
- ❖ El Ritmo, cada programa ha de tener su propio ritmo, un aspecto tan subjetivo que depende del instinto y la sensibilidad del realizador y el editor.

2.3.3.1 Montaje

Montaje:

Según la totalidad del relato

❖ Narrativo o clásico:

Cuenta los hechos, o bien cronológicamente o haciendo saltos tanto al futuro (flash-forward) como al pasado (flash-back y Racconto) pero siempre estructurándose con la idea de dotarlas de forma narrativa.

❖ Montaje ideológico:

Cuando utiliza las emociones ya sea basándose en símbolos, gestos, etc.

❖ Montaje expresivo:

Cuando marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspenso.

2.3.3.1 Normas para el montaje

Hay que tener en cuenta una serie de normas que evitan cometer errores que afecten el resultado del programa.

2.3.3.1.1 Escala

La supresión de fotogramas no puede ser arbitraria. Un pequeño cambio puede causar incomodidad visual.

2.3.3.1.2 Angulación

Según el ángulo en el que se coloca la cámara en relación al objeto.

❖ **Plano en Picado:**

Cuando la cámara está sobre el objeto, en un cierto ángulo. El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse a veces para destacar aspectos psicológicos, de poder, etc.

❖ **Plano en contrapicado:**

Al contrario que el anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando este por su altura.

❖ **Plano frontal:**

Cuando la cámara está en el mismo plano que el objeto.

2.3.3.1.3 Dirección del personaje u objetos

Los movimientos de diferentes direcciones han de tomarse con direcciones opuestas y los movimientos de igual dirección, con iguales direcciones. El error aquí es el salto de eje, tiene que haber continuidad en las acciones estéticas, la dirección de las miradas de los personajes.

2.3.3.2 Transiciones

- ❖ Fundido Encadenado.- Una nueva escena va apareciendo encima de una antigua que se va fundiendo por superposición.
- ❖ Fundido a Negro.- la escena se oscurece hasta no ver nada.
- ❖ Corte Simple.- las imágenes de un plano suceden a las del anterior sin ningún proceso de mediación.

2.3.3.3 Música y efectos sonoros

Construcción de la banda sonora de un programa uniendo voces, sonido ambiente, músicas y efectos de sonido.

Los encargados son, durante la grabación en directo, el jefe de sonido, y en la edición, el ingeniero de sonido.

En los programas en directo el sonido es registrado al mismo tiempo que se realiza la grabación; para ello se utiliza una mesa de mezclas de sonido que,

además de enviar al control de realización la señal que recogen los micrófonos de estudio, también añade música y efectos de sonido pre-grabados.

A través de los distintos canales de audio va seleccionando la fuente y regulando su intensidad y su calidad. Programas como Crónicas marcianas son extraordinariamente cuidadosos con los efectos sonoros.

CAPITULO III

PROPUESTA DEL PROGRAMA

3.1 IDENTIFICACION DEL PROGRAMA CIENTIFICO EDUCATIVO “PEQUEÑOS Y PEQUEÑAS CIENTIFICOS”

3.1.1 Concepto

El programa a realizar trata de enriquecer el conocimiento de los niños mediante un aprendizaje audio visual basado en la práctica de un grupo de niños de edades comprendidas entre los 9 y 11 años, en el cual se tratara diferentes temáticas, convirtiéndole en un programa de televisión científico educativo.

Los mismos a realizarse de distintas maneras por medio de experimentos, donde cada uno será parte de esta actividad creativa, dándoles oportunidad que expongan sus diferentes potenciales a desempeñar y se desenvuelvan tal como son.

Teniendo en consideración que será el inicio de un proyecto a desarrollarse con varias temáticas interesantes y de acuerdo a las necesidades de los niños, brindándoles un espacio de aprendizaje, ya que son parte de nuestra sociedad.

Nuestro programa se enfoca a informar, entretener y lo mas principal educar de una manera práctica y con aspectos claros y factibles.

El programa tiene mucha proyección tanto en la televisión local como nacional, donde trataremos temas de interés para los niños, los cuales serán observados mediante la práctica audiovisual y en cada etapa podemos irlo enriqueciendo y poco a poco ir captando más televidentes.

3.2 PRE – PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA “PEQUEÑOS Y PEQUEÑAS CIENTIFICOS”

3.2.1 Guionización

El guión esta elaborado por los Ingenieros a cargo del proyecto “Pequeños y pequeñas cinéticos”, con los cambios convenientes por parte de producción y dirección del proyecto televisivo.

3.2.1.2 Tratamiento

Tomando en cuenta que en la televisión nacional no existen programas dirigidos a educar, creemos conveniente la realización y la apertura de una nueva alternativa para que los niños aprendan desde sus hogares y cambiar el concepto de la televisión como ente puramente de entretenimiento y sin valores.

Dejando ver a la televisión como ayuda a la educación de los niños y no como una simple distracción. El programa estará dirigido a los niños de edades comprendidas entre 9 a 11 años y lo podemos definir como un programa informativo, educativo y de entretenimiento.

3.2.1.2 Sinopsis

Es un programa lleno de información y ciencia en el cual se tratara de explicar fenómenos científicos a través de la experimentación y de la teoría, con la participación constante de los niños quienes dirigirán segmentos hechos para ellos y mediante los cuales también despejaran sus dudas.

Se contara con 3 segmentos dirigidos por los niños que serán, dos segmentos de ¿Sabias que? Y uno de entrevista a los Directores y dirigentes del proyecto, estas entrevistas irán cambiando dependiendo del tema y de lo que se necesite mostrar en ese programa.

La parte teórica y experimental del programa será dirigida por tres presentadores quienes a su vez recibirán sugerencias y serán supervisados por los directores del proyecto

3.2.1.2 Guión

Utilizando la información entregada por los directores del proyecto “Pequeños y pequeñas Científicos” y haciendo algunos arreglos se obtuvo la siguiente estructura para el programa.

3.2.1.3.1 Estructuración:

- 1.- Presentación del Programa 30seg.
- 2.- Presentadores 50seg.
- 3.- Cortinilla 3seg.
- 4.- Segmento (1) 10seg.
- 5.- Cortinilla 2seg.
- 6.- Segmento (2) 15min.
- 7.- Cortinilla 3seg.
- 8.- Segmento (3) 3min.
- 9.- Cortinilla 3seg.
- 10.- Segmento (4) 10seg.
- 11.- Cortinilla 3seg.
- 12.- Despedida del 50seg.
- 13.- Cortinilla 30seg.
- 14.- Entrevista 3min.

3.2.1.3.2 GUIÓN LITERARIO

Para el programa se realizara un casting de talentos para encontrar la persona adecuada, que sea la imagen de nuestro programa. El casting cuenta con las siguientes características:

- ❖ Imagen
- ❖ Expresión Corporal
- ❖ Expresión Verbal
- ❖ Vestuario

- ❖ Espontaneidad
- ❖ Puesta en Escena
- ❖ Interacción

Luego del casting se eligió:

- Presentador 1.- Edgar Loja
- Presentador 2.- Isabel Carrillo
- Presentador 3.- Paúl Contreras
- Niño 1.- Samantha Cabrera
- Niño 2.- Ronny León
- Niño 3.- Yamileth Zhunio
- Niño 4.- Ronni Guillen

Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo eléctrico, colorida, conjuntamente con el logo de programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa de hoy.

2.- Presentación:

Presentador 1.- Se encuentra al pie de la imagen de la computadora, dice:

- Hola soy Edgar y te recuerdo que a los niños y niñas les gusta aprender y lo más importante ponerlo en práctica. Si te gusta ser parte de este mundo científico, te invito a explorar junto a nosotros en tu programa “Pequeñas y pequeños científicos” bienvenidos.

Presentador 2.-

- Este programa es un espacio para compartir con los niños que se encuentran aquí y detrás de pantalla, nuestras experiencias y vivencias que son parte del día a día de nuestro programa.

Presentador 3.- Sale por la mitad de los dos presentadores que se encuentran al pie de la imagen de la computadora, dice:

- Así es Isabel y la sorpresa es para ti y para todos ustedes en casa ya que el tema que trataremos es de mucho interés. Están listos mis pequeños científicos y científicas.

Los niños saludan a la cámara desde sus lugares de trabajo, dicen:

- Si estamos listos, empecemos.

3.- Cortinilla.

Animación de una imagen de un niño usando la energía en casa.

Al hacer un clic en el niño sale: ¿Sabías que?

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Niño 1.-

- El mundo en el que vivimos está lleno de energía la misma que es necesaria para todo; tú necesitas energía para poder jugar, pensar o caminar.

Niño 2.-

- Pero también las cosas como autos, aviones, barcos, televisores, radios, celulares, todos ellos necesitan energía para poder funcionar.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos varios usos de la electricidad.

6.- Segmento (2):

Todos dispersos en el aula de aprendizaje observado algunos aparatos que son parte del mundo electrónico, ingresa Presentador 3, dice:

- Listos mis pequeños científicos, todos a sus lugares de trabajo, es hora de entrar en el mundo eléctrico.

Mientras los niños se van colocando en sus lugares respectivos presentador 2 y presentador 1 muy animados le van entregando unos estuches a cada niño.

Presentador 1.-

- Que interesante es el mundo eléctrico, ¿pero cuando aparece la electricidad?

Presentador 3.-

- Todos tenemos que saber que la electricidad no es un descubrimiento nuevo. La electricidad ha existido siempre, y fue descubierta hace cientos de años por un filósofo griego muy curioso llamado Tales de Mileto.

Presentador 1.-

- Eso es interesante pero

Interrumpe a Presentador 1 el niño 1

- Profesor y ¿porqué se llama electricidad?

Presentador 3.-

- Tales de Mileto se dio cuenta que cuando frotaba ámbar con un pedazo de tela, éste atraía objetos livianos como plumas. El ámbar es un tipo de piedra preciosa. Mileto llamó a ese fenómeno <elektron>, y de ahí viene el nombre de ELECTRICIDAD.

Desde el lado derecho de la pizarra Presentador 2:

- ¿Que dicen niños si empezamos a experimentar?
- NIÑOS: SI EMPECEMOS...

Presentador 2 y presentador 1.- Se acercan a la cámara, diciendo:

- Exploremos este mundo eléctrico.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de un número.

8.- Segmento (3):

Ya todos ubicados en sus respectivos lugares de trabajo, ingresa presentador 1 y pregunta:

- Presentador 3 que vamos a hacer con esos globos, es una fiesta.

Ya todos los niños con sus equipos en mano presentador 3 dicen:

- ¿Qué tal si hacemos lo que hizo Tales de Mileto?

Niños en grupo.-

- Si hagámoslo

Presentador 2.-

- Empecemos y no olviden de ir observado con atención la multimedia en la pizarra que es importante y vamos preparando los materiales y en casa prepáralos también vamos haciéndolo iguales.

Presentador 1.-

- Los materiales son: 1 electro-globo y pedazos de papel de colores

Desde la esquina derecha de la pizarra presentador 3 les va indicando la teoría y al mismo tiempo cada uno va practicando en su material:

- Ya tienen los materiales
- Niños en grupo.- Si.

Presentador 3.-

- Comencemos primero vamos a infla el electro-globo.

Imágenes de los niños inflando los globos.

Presentador 2.-

- Tienes inflado tu electro globo entonces continuemos.

Presentador 3.-

- Después esparce los papelitos de colores sobre tu mesa de trabajo. Y acerca el electro-globo que acabaste de inflar, y observa qué sucede.

Presentador 2.-

- Ahora frota el electro-globo varias veces en tu ropa o en tu cabello y ahora sí, acerca el electro-globo a los papelitos de colores.

Presentador 1.-

- Wow vieron lo interesante que puede ser aprender la ciencia, pero al igual que nuestros amigos en casa ustedes tienen alguna pregunta.

Niña 3.-

- ¿Qué pasó? ¿Se pegaron al globo?

Presentador 3.-

- Jamilet estás viendo el asombroso efecto que descubrió Tales de Mileto. A él también le pasó algo similar.

Niño 2.-

- ¿Por qué sucedió esto?

Presentador 3.-

- Muy pronto hablaremos más de este fenómeno, conocido como electricidad estática.

Niño 4.-

- Entonces ¿qué es la energía eléctrica?

Presentador 3.-

- La energía eléctrica es un tipo de energía. Y como es energía puede hacer que ciertas cosas sucedan, como por ejemplo, que algo se mueva o funcione.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje del mundo eléctrico.

10.- Segmento (4):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por un niño y niña.

Niño 3.-

- Sabían que los griegos antiguos pensaban que los rayos eran lanzados por su dios Zeus

Niño 4.-

- Los incas pensaron que los rayos eran una forma de comunicación entre los dioses del cielo y la tierra.

11.- Cortinilla.

Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.

12.- Despedida del programa.

Mientras todos se encuentran en sus pupitres, desde la parte inferior del laboratorio presentador 2.-

- Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales. Y la buena noticia es que mañana también estaremos explorando el mundo eléctrico.

Se acerca presentador 1.-

- Y con mas experimentos ya que este es un sitio para educar, y fomentar el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.

Presentador 3.- se coloca en la mitad de los dos presentadores, dice:

- Mañana nos veremos nuevamente, con un experimento nuevo por conocer y practicarlo. Niños, niños.

Se acercan todos los niños y se ponen delante de los presentadores, dicen:

Niño 2.-

- Gracias a todos por acompañarnos, les esperamos mañana....

13.- Cortinilla de salida:

Imágenes de una entrevista realizada por un Samantha Cabrera a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

3.2.2 Plan de rodaje

Nuestro programa será en vivo y con el equipo necesario para transmitirlo de esa forma:

DIA	HORA	NOTA
Jueves 26 de Julio de 2012	08h00 – 20h00	

3.2.3 Planificación y organización de la preproducción

Se maneja el siguiente Equipo técnico y humano:

Equipo Técnico	Unidad	Equipo Humano	Unidad
Cámaras	3	Presentadora	3
Trípodes	2	Niños	3
Cables	6	Productor	1
Corbatero	3	Director	1
Consola	1	Camarógrafos	2
Editora	1	Asistentes	3
Cassette	2	Jefe de piso	1
Impresiones	1	Switcheo	1
CD	3	Sonidista	2
		Bodega	1
		Continuista	1

		Maquillista	2
--	--	-------------	---

3.2.4 Presupuesto de producción

EQUIPO TÉCNICO

DESCRIPCIÓN	UNIDAD		VALOR
Cámaras	1		00,00
Trípodes	1		00,00
Cables	3		00,00
Corbatero	1		00,00
Consola	1		00,00
Editora	1		00,00
Cassette	1		10,00
Impresiones	1		10,00
CD	3		5,00
Varios			30,00
		TOTAL	45,00

EQUIPO HUMANO:

DESCRIPCIÓN	UNIDAD		VALOR
Presentadora	3		60,00
Camarógrafos	1		10,00
Niños	4		40,00
Sonidista	1		10,00
Continuista	1		10,00
Maquillista	1		25,00
		TOTAL	155,00

VARIOS:

DESCRIPCIÓN		VALOR
Transporte		40,00
Alimentación		70,00
Papeles		60,00
Encuadernado		90,00
	TOTAL	260,00

Total de Gastos: 460,00

3.2.5 Financiamiento del proyecto

El proyecto será financiado por parte de la producción del programa y en caso de llegar a los convenios pertinentes con la dirección del proyecto “Pequeños y pequeñas científicos” se venderá publicidad.

3.2.6 El plan de producción

Para el piloto de nuestra propuesta contamos con el siguiente personal y su función dentro del programa

NOMBRE	FUNCIÓN
Francisco Moscoso	Camarógrafo
Javier Quisnancela	Sonidista
Sonia Méndez	Continuista
Lorena Rubio	Maquillaje y Vestuario
Paúl Contreras	Presentador 3
Isabel Carrillo	Presentadora 2
Edgar Loja	Presentador 1
Ronni León	Presentador 2
Ronny Guillen	Presentador 4
Samantha Cabrera	Presentadora 1
YamiletZhunio	Presentadora 3

3.2.7 Localización

El programa se realizara en el laboratorio “Pequeños y pequeñas científicos” ubicado en el edificio de la Universidad Politécnica Salesiana.

3.2.8 Diseño de la línea grafica

Con respecto a la creación de la línea gráfica, son proporcionados por los directores del proyecto “Pequeños y pequeñas científicos”

3.2.8.1 Tipografía

Los documentos y los elementos gráficos contienen tres tipografías que son compatibles con Mac OS X. BosaHead trabajo la conceptualización y diseño en este sistema y la programación en PC.

DIN REGULAR

ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

DIN REGULAR

ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

DIN REGULAR

ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

DIN LIGHT

ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

DIN REGULAR

ABCDEFGHIKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

3.2.8.2 Colores

Usaremos un color diferente para cada uno de los temas a tratar para identificarlos. Generalmente trabajaremos con colores que causen un impacto positivo en los niños de las edades indicadas para nuestro proyecto.



3.2.8.3 Símbolos

Los símbolos serán diferentes dependiendo del tema a tratar.



3.2.8.4 Logotipo

Es utilizado para identificar el proyecto. El logotipo está conformado por varios elementos gráficos y tipográficos los cuales están en seriado en un perímetro visual y geométrico.

El logo desde la parte estética contiene degradados de color para darle profundidad por lo cual se hace difícil especificar cada degradado en RGB.

El slogan es un elemento gráfico independiente del logo por lo cual pedimos mantener la tipografía y coherencia en la escala de relación con el logo



3.2.8.5 Generador de caracteres:

El generador de caracteres será diferente para poder identificar a cada uno de los presentadores.



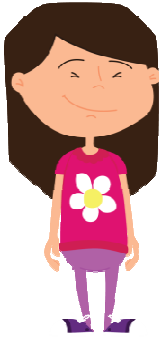
Presentador 2, entrevistadas mujeres.



Presentador 1, presentador 3, entrevistados varones.



Niño 2, niño 4 y entrevistados niños



Niño 1, niño 3 y entrevistadas niñas.

3.2.2 LA PRODUCCIÓN

Para lograr una buena producción del programa y con ello un éxito en el programa debemos tener en cuenta lo siguiente.

3.2.2.1 Pasos en la producción

3.2.2.1.1 Anfitrión

Como anfitrión de nuestro programa estará Carla Samaniego ella se encargara de la atención de nuestro equipo humano y de confirmar entrevistas.

3.2.2.1.2 Observancia del flujo de producción

Esto estará a cargo de MercyNivicela, quien coordinara que todo este listo para el rodaje del programa.

3.2.2.1.3 Evaluación de producción

La productora Carla Samaniego y la directora MercyNivicela trabajaran conjuntamente para que el producto audiovisual se mejore conforme se vean las necesidades del programa.

3.2.2.2 Equipo de producción no técnico

En nuestro programa de televisión contaremos con:

- ❖ Productor Ejecutivo.- Carla Samaniego
- ❖ Diseñador Audiovisual.- MercyNivicela
- ❖ Pedagogo.- Ing. Elena Durán, Ing. Diego Granja, Ing. Eduardo Calle
- ❖ Guionista.- Carla Samaniego
- ❖ Productor.- MercyNivicela
- ❖ Asistente de producción.- Sonia Méndez
- ❖ Dir. Cámaras.- MercyNivicela
- ❖ Asistente de Dirección.- Carla Samaniego
- ❖ Director de escena.- MercyNivicela
- ❖ Continuista.- Sonia Méndez
- ❖ Jefe de piso.- MercyNivicela

3.2.2.3 Área técnica

❖ Responsable del área técnica.-	MercyNivicela
❖ Switcher.-	Francisco Moscoso
❖ Camarógrafo.-	Javier Quisnancela
❖ Operador de Audio.-	Javier Quisnancela
❖ Microfonista.-	MercyNivicela
❖ Jefe de iluminación.-	Francisco Moscoso
❖ Opr. del Control de video.-	Francisco Moscoso
❖ Op. de efectos digitales de video.-	MercyNivicela
❖ Op. Del titulador.-	MercyNivicela
❖ Op. De video.-	MercyNivicela
❖ Editor Técnico.-	MercyNivicela
❖ Escenógrafo.-	Carla Samaniego
❖ Utilero.-	Carla Samaniego
❖ Diseñador gráfico.-	MercyNivicela, Augusto Carrión
❖ Maquillista.-	Lorena Rubio
❖ Vestuario.-	Carla Samaniego

3.2.3 POST-PRODUCCION

Teniendo en cuenta que nuestro programa es en vivo no se usara una post-producción, pero para nuestro programa piloto si fue necesario una, por este motivo detallaremos cada una de pasos a seguir.

3.2.3.1 Edición

- ❖ Primero organizaremos las tomas en el orden correcto para que no falten ni se aumenten planos de acuerdo con nuestro Guión.
- ❖ Segmentación con el tiempo de cada fragmento de programa.-
 - 1.- Presentación del Programa 30seg.
 - 2.- Presentadores 50seg.
 - 3.- Cortinilla 3seg.
 - 4.- Segmento (1) 10seg.
 - 5.- Cortinilla 2seg.
 - 6.- Segmento (2) 15min.
 - 7.- Cortinilla 3seg.
 - 8.- Segmento (3) 3min.
 - 9.- Cortinilla 3seg.
 - 10.- Segmento (4) 10seg.
 - 11.- Cortinilla 3seg.
 - 12.- Despedida del 50seg.
 - 13.- Cortinilla 30seg.
 - 14.- Entrevista 3min.
- ❖ El ritmo del programa es rápido y divertido teniendo en cuenta el público televidente.

3.2.3.2 Montaje

- ❖ Montaje Narrativo
- ❖ Montaje ideológico
- ❖ Montaje expresivo

3.2.3.3 Normas de montaje

Se tendrá en cuenta la escala de planos para no causar incomodidad visual.

En cuanto a la angulación tendremos:

- ❖ Plano en picado

- ❖ Plano en contrapicado
- ❖ Plano frontal

Para las transiciones usaremos:

- ❖ Fundido encadenado
- ❖ Fundido a negro
- ❖ Corte simple

3.2.3.4 Música y efectos sonoros

La banda sonora de nuestro programa le dará movimiento al programa con música instrumental conocida como New Age:

- ❖ Snoop Dogg& David Guetta
- ❖ “Destination cosmos”
- ❖ Voz en off: Adrián Orellana

3.2.3.5 Lista de Créditos

Director: MercyNivicela
Asistente de Dir.: Sonia Méndez
Productor: Carla Samaniego
Camarógrafo: Francisco Moscoso
Sonidista: Javier Quisnancela
Editor: MercyNivicela
Colaboraciones: Paúl Contreras
 Isabel Carrillo
 Edgar Loja
 Ronny León
 Ronny Guillen
 Samantha Cabrera
 Yamileth Zhunio

CAPITULO IV

GUIONIZACIÓN

4.1

LIBRETO 1

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo eléctrico, colorida, conjuntamente con el logo de programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa de hoy.

2.- Presentación:

Presentador: **Edgar Loja**

Se encuentra al pie de la imagen de la computadora, dice:

- Hola soy Edgar y te recuerdo que a los niños y niñas les gusta aprender y lo más importante ponerlo en práctica. Si te gusta ser parte de este mundo científico, te invito a explorar junto a nosotros en tu programa “Pequeñas y pequeños científicos” bienvenidos.

Ingresa presentador: **Isabel Carrillo**, dice:

- Este programa es un espacio para compartir con los niños que se encuentran aquí y detrás de pantalla, nuestras experiencias y vivencias que son parte del día a día de nuestro programa.

Presentador: **Paúl Contreras** sale por la mitad de los dos presentadores que se encuentran al pie de la imagen de la computadora, dice:

- Así es Isabel y la sorpresa es para ti y para todos ustedes en casa ya que el tema que trataremos es de mucho interés. Están listos mis pequeños científicos y científicas.

Los niños saludan a la cámara desde sus lugares de trabajo, dicen:

- Si estamos listos, empecemos.

3.- Cortinilla.

Animación de una imagen de un niño usando la energía en casa.

Al hacer un clic en el niño sale: ¿Sabías que?

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Samantha Cabrera:

- El mundo en el que vivimos está lleno de energía la misma que es necesaria para todo; tú necesitas energía para poder jugar, pensar o caminar.

Roony León:

- Pero también las cosas como autos, aviones, barcos, televisores, radios, celulares, todos ellos necesitan energía para poder funcionar.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos varios usos de la electricidad.

6.- Segmento (2):

Todos dispersos en el aula de aprendizaje observado algunos aparatos que son parte del mundo electrónico, ingresa **Paúl Contreras**, dice:

- Listos mis pequeños científicos, todos a sus lugares de trabajo, es hora de entrar en el mundo eléctrico.

Mientras los niños se van colocando en sus lugares respectivos **Isabel** y **Edgar** muy animados les van entregando unos estuches a cada niño.

Edgar Loja:

- Que interesante es el mundo eléctrico, ¿pero cuando aparece la electricidad?

Paúl Contreras:

- Todos tenemos que saber que la electricidad no es un descubrimiento nuevo. La electricidad ha existido siempre, y fue descubierta hace cientos de años por un filósofo griego muy curioso llamado Tales de Mileto.

Edgar Loja:

- Eso es interesante pero

Interrumpe a Edgar

Samantha Cabrera

- Profesor y ¿porqué se llama electricidad?

Paúl Contreras:

- Tales de Mileto se dio cuenta que cuando frotaba ámbar con un pedazo de tela, éste atraía objetos livianos como plumas. El ámbar es un tipo de piedra preciosa. Mileto llamó a ese fenómeno <elektron>, y de ahí viene el nombre de ELECTRICIDAD.

Desde el lado derecho de la pizarra **Isabel Carrillo:**

- ¿Que dicen niños si empezamos a experimentar?

- NIÑOS: SI EMPECEMOS...

Isabel y Edgar: Se acercan a la cámara, diciendo:

- Exploremos este mundo eléctrico.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de un número.

8.- Segmento (3):

Ya todos ubicados en sus respectivos lugares de trabajo, ingresa **Edgar** y pregunta:

- **Paúl** que vamos a hacer con esos globos, es una fiesta.

Ya todos los niños con sus equipos en mano **Paúl** dicen:

- ¿Qué tal si hacemos lo que hizo Tales de Mileto?

NIÑOS:

- Si hagámoslo

Isabel Carrillo:

- Empecemos y no olviden de ir observado con atención la multimedia en la pizarra que es importante y vamos preparando los materiales y en casa prepáralos también vamos haciéndolo iguales.

Edgar Loja:

- Los materiales son: 1 electro-globo y pedazos de papel de colores

Desde la esquina derecha de la pizarra **Paúl** les va indicando la teoría y al mismo tiempo cada uno va practicando en su material:

- Ya tienen los materiales
- NIÑOS: Si.

Paúl Contreras:

- Comencemos primero vamos a inflar el electro-globo.

Imágenes de los niños inflando los globos.

Isabel Carrillo:

- Tienes inflado tu electro globo entonces continuemos.

Paúl Contreras:

- Después esparce los papelitos de colores sobre tu mesa de trabajo. Y acerca el electro-globo que acabaste de inflar, y observa qué sucede.

Isabel Carrillo:

- Ahora frota el electro-globo varias veces en tu ropa o en tu cabello y ahora sí, acerca el electro-globo a los papelitos de colores.

Edgar Loja:

- Wow vieron lo interesante que puede ser aprender la ciencia, pero al igual que nuestros amigos en casa ustedes tienen alguna pregunta.

JamiletZhunio:

- ¿Qué pasó? ¿Se pegaron al globo?

Paúl Contreras:

- Jamilet estás viendo el asombroso efecto que descubrió Tales de Mileto. A él también le pasó algo similar.

Roony León

- ¿Por qué sucedió esto?

Paúl Contreras:

- Muy pronto hablaremos más de este fenómeno, conocido como electricidad estática.

Roony Fernando:

- Entonces ¿que es la energía eléctrica?

Paúl Contreras:

- La energía eléctrica es un tipo de energía. Y como es energía puede hacer que ciertas cosas sucedan, como por ejemplo, que algo se mueva o funcione.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje del mundo eléctrico.

10.- Segmento (4):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por un niño y niña.

JamiletZhunio:

- Sabían que los griegos antiguos pensaban que los rayos eran lanzados por su dios Zeus

Roony Fernando:

- Los incas pensaron que los rayos eran una forma de comunicación entre los dioses del cielo y la tierra.

11.- Cortinilla.

Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.

12.- Despedida del programa.

Mientras todos se encuentran en sus pupitres, desde la parte inferior del laboratorio **Isabel Carrillo**:

- Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales. Y la buena noticia es que mañana también estaremos explorando el mundo eléctrico.

Se acerca **Edgar Loja**:

- Y con mas experimentos ya que este es un sitio para educar, y fomentar el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.

Se acerca **Paúl**, se coloca en la mitad de los dos presentadores, dice:

- Mañana nos veremos nuevamente, con un experimento nuevo por conocer y practicarlo. Niños, niños.

Se acercan todos los niños y se ponen delante de los presentadores, dicen:

Roony León

- Gracias a todos por acompañarnos, les esperamos mañana....

13.- Cortinilla de salida:

Imágenes de una entrevista realizada por un Samantha Cabrera a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

4.2 LIBRETO 2

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo eléctrico, animada y colorida, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Isabela:

Se encuentra observando las cajitas que hay alado derecho de la pizarra, se da la vuelta, mira fijamente a la cámara, dice:

- Hola yo soy la Doctora Atómica...Y les voy a guiar a través del fascinante mundo eléctrico.

Se hace que aplasta una tecla de esas cajitas, y sale **Edgar** al otro lado izquierdo de la pizarra cerca de las cajitas, dice:

- Hola hoy es un programa de mucho interés ¡Espero que se diviertan!

Se hace que aplasta una tecla en el aire y vamos con Paul que se encuentra sentado en una silla giratoria al pie de la lámpara colgante que hay en el laboratorio, se da la vuelta, dice:

- ¿Sabías que el mundo en el que vivimos está lleno de energía. Donde están mis pequeños y pequeñas científicas, es hora de explorar este mundo eléctrico. Dónde están?

Ingresan los niños y niñas y se colocan alrededor de la silla del científico, saludan a la cámara, manifestando:

- ¡La energía está en todas partes!. No lo olviden.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen los niños y niñas realizando un experimento con relación al tema a tratar. Al hacer un clic en el niño pasamos a: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Samantha:

La energía es necesaria para todo; tú necesitas energía para poder jugar, pensar o caminar.

Roony Fernando:

Las cosas como autos, aviones, barcos, televisores, radios, celulares... todos ellos necesitan energía para poder funcionar.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos la forma adecuada de usar la energía.

6.- Segmento (2)

Ubicados en sus lugares respectivos el científico manifiesta desde su mesa de trabajo:

Paul:

- Investigar y experimentar son buenas maneras para que los niños y niñas aprendan y aumenten sus conocimientos sobre las ideas científicas.

¿Dónde nos encontramos?

Los **niños** responden desde sus mesas de trabajo:

- En el laboratorio de “Pequeñas y Pequeños Científicos”

Ingresa Isabela por la parte derecha del laboratorio, manifestando:

- Así es mis científicos y científicas, con esos ánimos para adelante que es hora de aprender y luego:

Niños:

- Ponerlo en práctica.

Al ver que todos los niños están emocionados ingresa Edgar por la parte izquierda del laboratorio, dice:

- Hola soy el Dr. Voltio, el papá de la Dra. Atómica, y les voy a enseñar un poquito de historia. Están listos?

Niños: siiiiiiiiiiiiiii

Mientras Edgar va explicando el científico Paul les va enseñando a cada niño y niña físicamente.

Edgar:

- Tenemos que saber que la electricidad no es un descubrimiento nuevo. La electricidad ha existido siempre, y fue

descubierta hace cientos de años por un filósofo griego muy curioso llamado Tales de Mileto. Cuantos de ustedes han jugado con la electricidad?

Cada niño va respondiendo la pregunta:

Samantha: No

Roony: No

Jamilet: No

Roony Fernando: Una vez intente poner un foco y casi incendio la casa.

Edgar:

- No... con la electricidad no se juega es muy peligroso, pero tranquilos que hoy aprenderán en que no mas y cómo podemos usar la electricidad.

Después de un pequeño consejo el científico continuo con la explicación de una breve historia, dice:

Paul:

- Mileto se dio cuenta que cuando frotaba ámbar con un pedazo de tela, éste atraía objetos livianos como plumas. Que es ámbar
Isabela:

Isabela sentada en la mitad de la unión de las mesas de trabajo de los niños y niñas contesta:

- El ámbar es un tipo de piedra preciosa. Mileto llamó a ese fenómeno <elektron>, y de ahí viene el nombre de:

Los **niños** responden:

- ELECTRICIDAD.

Paul:

- Bien ahí. Ahora, ¡vamos a experimentar!

Niños:

Siiiiiiiiiiii

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña antes de comenzar el experimento.

8.- Segmento (3)

Cada niño y niña todos inquietos y con un entusiasmo de realizar ya el experimento, el científico les manifiesta:

Paul:

Hooooo, sé que están muy animados de trabajar en el experimento pero pero antes de hacerlos me gustaría contarles de BENJAMÍN FRANKLIN Y LOS RAYOS.

Isabel:

- Están listos para escuchar.

Niños:

Siiiiiiiiiiiiiiii

Todos toman asiento al pie de sus pupitres, el científico comienza a caminar alrededor de cada niño y niña y mientras ellos escuchaban trataban de dibujar aquella historia.

Paul:

- ¿Sabían que los griegos antiguos pensaban que los rayos eran lanzados por su dios Zeus? Los incas pensaron que los rayos eran una forma de comunicación entre los dioses del cielo y la tierra.
¿Qué saben de los rayos?

Yamilet:

- Son muy peligrosos.

Roony Fernando:

- Una persona puede morir a causa de los rayos.

PauL:

- Es verdad, hubo un científico en los Estados Unidos, llamado Benjamín Franklin, que descubrió que los rayos eran electricidad.
Continúa Isabela.

Isabel sentada desde la mitad de los niños:

- En una noche de muchos rayos, Benjamín Franklin hizo volar una cometa atada a una llave metálica, la cometa atrajo la electricidad de una nube y se produjo una chispa eléctrica.

Edgar se levanta, se para al frente de los niños e intenta grafícales en el aire manifestando:

- Esto le sirvió a Franklin para inventar el pararrayos. El pararrayos es una larga antena colocada sobre los techos de los edificios y ciertas casas.

Paul:

- Hasta ahí Edgar llegó el momento que todos ustedes esperan vamos a practicar lo aprendido. Les gustaría ver RAYOS EN MINIATURA.

Niños:

siiii

Paul:

- El material que necesitamos Isabel es:

Isabel:

- Una bandeja de poliestireno expandido (Porexpan, vaya)
- Una bandeja de papel de aluminio
- Tijeras
- Cinta adhesiva

Paul:

- Gracias Isabel y empecemos lo primero que debemos hacer es cortar en una esquina de la bandeja de Porexpan de forma que quede un fragmento en forma de L. Todos lo tienen.

Niños: Si todos lo tenemos.

Y continúa el científico **Paul:**

Con la cinta adhesiva, enganchen un extremo de la L en el centro de la bandeja de aluminio. Así tienen un asa para coger la bandeja sin tener que tocarla. Luego cojan la bandeja de Porexpan y frota su dorso contra tu pelo muy rápidamente.

Todos los niños lo van haciendo, el **científico** espera que todos lo hagan y continúa:

Coloquen la bandeja boca abajo sobre la mesa (no una mesa metálica). Cogan la bandeja de aluminio por el asa, sitúala a dos palmos sobre la bandeja de Porexpan y déjala caer encima. Que interesante?

Niños: Nos encanta este experimento.

Paul:

- Ahora, muy despacio, acerca el dedo a la bandeja de aluminio. ¡Ostras! ¡Qué chispa! Importante: no toques la bandeja de Porexpan o no saldrá ninguna chispa.

Disfruten del experimento.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre los la electricidad y los rayos.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Jamilet:

- El pararrayos atrae los rayos de forma segura y los descarga hacia el suelo sin que causen daño.

Roony:

Los rayos son muy peligrosos. Debes tener mucho cuidado cuando veas una tormenta eléctrica.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen indicando ventajas y desventajas del tema a tratar.

12.- Despedida del programa.

Presentadores:

Paul:

- Llego la hora menos esperada para todos ustedes. La despedida, gracias por acompañarnos y mañana les esperamos con una segunda edición sobre la electricidad.

Edgar y Isabela:

- Gracias, cuídense hasta mañana.

Los niños se despiden como siempre con sus sonrisas en sus rostros y con la manito alzando.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo de la electricidad, animada y colorida, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Los tres presentadores se encuentran en la mitad del laboratorio.

Paul:

- Hola hola ayer fue un programa de mucho interés y el día de hoy también lo será, entraremos nuevamente explorando el mundo de la electricidad.

Isabela:

- La pila eléctrica es una fuente química de electricidad, dentro de la cual se generan reacciones químicas cuyo resultado es la producción de electrones.

Edgar:

- Estos electrones están disponibles para que circulen por ejemplo por un conductor, pero a diferencia de un cuerpo cargado esa fuente de electrones no se agotan.

Los tres presentadores dan la bienvenida igual.

Presentadores:

- Bienvenidos a tu programa PEQUEÑAS Y PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

Al terminar de hablar los presentadores ingresan los niños y niñas saludando a la cámara y se colocan delante de los presentadores.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen los niños y niñas realizando un experimento con relación al tema a tratar. Al hacer un clic en el niño pasamos a: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Jamilet:

- El italiano Alessandro Volta, quien inventó la pila eléctrica. Una pila eléctrica es capaz de almacenar energía eléctrica.

Roony:

- La pila eléctrica sirve para que hagan funcionar algunos equipos eléctricos cuando quieran y en donde quieran, sin necesidad de conectarlos a un tomacorriente.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos la forma adecuada de usar la energía.

6.- Segmento (2)

Ubicados en el centro del laboratorio, sus pupitres en forma de círculo, todos sentados, incluido cada presentador, el científico manifiesta:

Paul:

- Como ustedes saben mis pequeños y pequeñas científicas el tema de la electricidad es tan amplio y ahora llego el momento de hablarles del foco eléctrico.

Al terminar de hablar el científico sale **Edgar** disfrazado de un foco eléctrico, lo cual llama mucho la atención de los niños y se acercan a Edgar.

Isabela al ver tanta emoción por parte de los pequeños y pequeñas científicas comienza a contar un poco de historia:

- Thomas Alva Edison es uno de los mayores inventores de todos los tiempos; fue el que inventó la lámpara incandescente o foco eléctrico.

Mientras Isabela contaba todos los niños y niñas se van colocando en sus mesas de trabajo e inclusive el foquito se es parte de esta experiencia.

Roony Fernando:

- ¡Wau! Thomas Alva Edison logró hacer funcionar el foco eléctrico.

Paul:

- Después de haberlo intentado 1000 veces.

Niñas:

- ¡El que persevera alcanza!

Isabela:

- Arriba con esos ánimos mis científicos queda mucho más por aprender. Parecen que es hora de despejar la mente.

Y comienzan a jugar.... Todos.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña antes de comenzar el experimento.

8.- Segmento (3)

Después de un breve descansito se encuentran en sus mesas de trabajo distraídos observando unos folletos de igual manera cada presentador a excepción del científico.

Paul:

- Les tengo una sorpresa todos pongan atención y miren este video.

Niños:

Siiiiiii

Paul:

- Qué bueno, aquí va, listos para aprender más acerca de la electricidad.

Después de haber visto el video comienzan a comentar entre todos.

Paul:

- Quien me dice que es la ENERGÍA ELÉCTRICA?

Samantha:

- La energía eléctrica es un tipo de energía. Y como es energía puede hacer que ciertas cosas sucedan.

Paul:

- Como por ejemplo.

Roony:

- Que algo se mueva o funcione.

Paul:

- Recuerden que la electricidad no es un objeto que se puede ver ni tocar. Lo que si podemos apreciar son los efectos de la electricidad. Y ahora Isabelita les vas hacer unas preguntitas.

Los niños y niñas listos ahí para compartir sus conocimientos sobre lo aprendido de acuerdo al video.

Isabel se para y se coloca al pie de la pizarra, dice:

- Para poder entender cómo funciona la electricidad necesitamos conocer un poco acerca del átomo y sus partes. Cual me dice?

Jamilet:

- Los neutrones y los protones que están en el núcleo, y electrones que están girando alrededor del núcleo.

Roony Fernando:

- Lo que yo entendí es que los neutrones y los protones que están en el núcleo, y electrones que están girando alrededor del núcleo.

Isabel:

- Bien ahí muy atentos mis pequeñas y pequeños científicos. No olvidemos que la carga de los protones es positiva, y la carga de los electrones es negativa. Los neutrones no tienen carga. Y ahora les invito a poner en práctica todo lo aprendido.

Todos se colocan en sus lugares de trabajo, el científico y ahora es hora de ¿Prender un foco?.

Paul:

Los materiales son:

- 2 pilas y su portapilas
- 3 cables con “lagartos”

No se preocupen mis cientifiquitos que estos lagartos no muerden.

Todos sonríen y el científico continua chequeando los materiales.

- 1 Foco con su boquilla
- 1 Interruptor
- Bitácora

Mientras el científico iba chequeando los materiales de igual manera lo hacía Edgar e Isabela junto a los niños y niñas.

Al terminar de chequear todo el material el científico.

- Es hora de comenzar a experimentar.

Edgar:

Recuerden que la batería es necesaria para que exista la fuerza (voltaje) que mueve a los electrones. El foco será el resistor de nuestro primer circuito.

Paul:

- Conectaremos uno de los terminales del porta pilas con el interruptor usando un cable con lagartos.
Con otro cable con lagartos conecta el interruptor al foco.
Usando otro cable con lagartos conectaremos el otro terminal del foco hacia el otro terminal del portapilas.
Deberá quedarnos algo así como lo que te indicamos a continuación.
¡Hey! No olvides que un buen investigador o una buena investigadora siempre anotan hasta el más mínimo detalle.

Todos con rostros de asombro y muy felices de haber puesto en práctica otro experimento más.

Isabel:

Te animamos para que todas tus experiencias las escribas en tu Bitácora de investigación.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre manera adecuada de usar la luz en casa.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Samantha:

- Todas las cosas están formadas por porciones muy muy muy pequeñas llamadas ÁTOMOS. Son tan pequeños que no los podemos ver.

Roony Fernando:

Si pudiéramos dividir en partes muy pero muy pequeñas uno de tus aretes de oro lo que tendríamos al final serían átomos. ¡Pero esa es una misión casi imposible!.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen indicando ventajas y desventajas del tema a tratar.

12.- Despedida del programa.

Desde sus mesas de trabajo, las dos **niñas** se acercan con su mano en la mejilla, dicen:

- Hay no....

El científico se acerca y se coloca en la mitad de las dos niñas, dice:

- Que pasa...

Samantha:

- Lo que pasa es que llego la hora de despedirnos.

Paul:

- Pero tranquilas que el día de mañana estaremos aquí listos para enseñar y lo más importante ponerlo en practica.

Todos:

Chaooo. Hasta el día de mañana.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen de imanes, animada y colorida, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

(Edgar):

Se encuentra al pie del semáforo que se encuentra en la parte de atrás del laboratorio, con una sonrisa en su rostro y con su mirada fija a la cámara, manifiesta:

- Bienvenidos mis pequeños y pequeñas científicos. ¿Alguna vez han jugado con imanes?.

Al momento que termina Edgar de hacer la pregunta, aparecen los niños sentados en la silla de forma circular que hay en el laboratorio al pie de la ventana, manifestando:

- Noooooooooooooooooo

(Paul):

Sale de la mitad de donde se encuentran los niños sentados dice:

- Sabían que los imanes son muy divertidos y son muy útiles!

(Niños):

Noooooooooooooooooo

(Isabel):

Animación de una imagen de una niños jugando con un imán en sus manos.

Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Samantha:

Están en radios, autos, computadoras, celulares, equipos de música, en fin, en muchos aparatos.

Roony Fernando:

Los imanes atraen cualquier pedazo de hierro o acero. Un imán también puede atraer o repeler otros imanes. (Un repeler es lo opuesto a atraer).

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos como podemos usar el imán.

6.- Segmento (2)

Ya todos ubicados en sus lugares de trabajo, el científico recorre alrededor de los niños, llega a la mitad de los pupitres, dice:

(Paul):

- El magnetismo es un fenómeno físico por el que los materiales ejercen fuerzas de atracción o repulsión sobre otros materiales.

Todos los niños muy atentos a lo que manifiesta el científico, sale **(Isabela)** entre la mitad de los dos niños que se encuentran al lado derecho del laboratorio, manifestando:

- Este curioso comportamiento de atracción y repulsión entre los imanes, se debe a una propiedad llamada.

Sale (**Edgar**) en la mitad de los niños que se encuentran al lado izquierdo del laboratorio, manifestando:

- MAGNETISMO.

Se encuentra en la mitad de la unión de las mesas de trabajo de los niños, inclinado, dice:

(Paul):

- El mundo del imán y el magnetismo es muy interesante así que les invito a ser parte de ello y a experimentar con imanes desde sus hogares.

(Edgar):

- ¿Y no olviden de decirnos cuándo se atraen y cuándo se rechazan?. Lo cual lo descubrirán al momento más esperado por todos ustedes. ¿Cuál es niños?.

(Niños):

- En el momento de ponerlo en práctica.

(Isabel):

Mientras camina alrededor de los niños y niñas.

- Pero para poder llegar antes conoceremos algo más y es hora de aprender sobre los polos magnéticos, les invito a escuchar.

Inserto de imágenes:

(Edgar):

Desde el pie del semáforo va explicando:

- Todo imán tiene dos partes que se llaman polos: polo NORTE y polo SUR.

Imágenes de **Paul** e **Isabela** junto a los **niños** y **niñas**, trabajando conjuntamente desde sus mesas de trabajo de acuerdo con todo lo que explica Edgar.

(Edgar):

- ¿Recuerdan cuándo se atraen y cuándo se repelen los imanes?

Imágenes de **Paul** e **Isabela** junto a los **niños** y **niñas**, trabajando conjuntamente desde sus mesas de trabajo de acuerdo con lo que explica Edgar.

Luego de haber realizado una pequeña práctica todos se reúnen en la mitad del laboratorio.

Paul: Niños les quedo claro.

Se levanta Jamilet y Samantha de sus puestos, se colocan en la mitad de los pupitres, manifestando.

Jamilet:

- Si dos polos con el mismo nombre, se rechazan o repelen.

Samantha:

- Dos polos con nombres diferentes se atraen.

En la mitad de las dos niñas, **Paul:**

- NORTE con NORTE se repelen, y lo mismo pasa con SUR con SUR.

Se le levantan los **dos niños** se colocan alado del científico, manifestando:

- NORTE con SUR, y SUR con NORTE se atraen.

Entre todos:

- No lo olvidemos.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de una imagen de imán.

8.- Segmento (3)

Mientras Edgar e Isabela realizan un calentamiento el científico se acerca a la cámara, manifestando:

Paul:

- Que interesante programa de hoy. No es así mis amiguitas y amiguitos, que opinan desde casa..... Hay mucho más.

El científico les llama a los niños que se acerquen donde él y les pregunta:

- Vengan acá mis pequeños y pequeñas, están listos para seguir jugando con imanes.

Niños:

- Siiiiiiiiiii. Estamos listos.

Paul:

- Entonces les invito a tomar sus lugares y hacer parte de dos experimentos que realizaremos.

Todos se colocan en sus lugares respectivos, mientras Edgar y Melisa colocan el material sobre cada mesa.

Paul:

- Con el material que cada uno de ustedes tiene sobre su mesa trabajaremos. No es así Isabela.

Isabela:

- Así es y lo que tenemos son imanes de diferentes formas y tamaños.

Paul:

- El único procedimiento es algo sencillo pero increíble.

Con los imanes arma diferentes figuras y formas aprovechando la atracción y repulsión entre ellos.

Todos muy emaciados de ver el poder del imán... pasan unos minutos **Isabela** se coloca en la mitad de imagen de la brújula que hay en el piso del laboratorio, manifestando:

- Es hora del segundo experimento. Edgar nos ayudara con los materiales.

Mientras Edgar coloca los materiales en cada mesa de trabajo.

Isabela:

- Listos para **¡A ENCONTRAR EL NORTE!**

Niños:

- Estamos listos.

Paul:

- Desde su mesa de trabajo, lo que necesitamos es:

- Una aguja
- Un imán
- Fomix
- Recipiente plástico pequeño
- Bitácora

Isabela y Edgar les ayudan a los niños y niñas a verificar su material con Edgar.

Paul:

- Tienen todo.

Niños:

Siiiiii.

Paul:

- Vamos a proceder, por favor atentos a empezar.
1. Froten la aguja sobre el imán sesenta veces en una misma dirección. ¡Tengan cuidado! No la dejen caer. Si se les resbala de las manos deberán comenzar nuevamente.
 2. Inserten la aguja en el fómix, de la manera que se indica.
 3. Llenen el recipiente plástico con agua hasta la mitad.
 4. Coloquen el fómix con la aguja sobre el agua con mucho cuidado.

Isabela:

- Es para que no se ahogue la aguja.

Paul:

5. Esperen un momento hasta que el fómix se quede quieto, y tu brújula estará apuntando al norte.
6. Acerquen un imán a su brújula, y verás cómo se vuelve loca.

Todos observan fijamente el experimento, muy emocionados.

Edgar:

Camina lentamente alrededor del laboratorio, manifestando:

- Toda brújula tiene un imán en forma de flecha los polos de diferentes nombres se atraen, entonces, el imán de la brújula se alineará con el gran imán de la tierra, indicándonos el norte geográfico de la misma.

Isabela le encuentra por el lado contrario, dice:

- ¿Por qué la aguja de nuestra brújula apuntó al norte? La aguja se convirtió en un pequeño imán al haberla frotado con otro imán.

Paul:

Sale en la mitad de los dos presentadores, dice:

- La aguja-imán apunta al norte porque los imanes se alinean con otros imanes, y el pequeño imán en la brújula se alineó con un imán mucho más grande que es la Tierra.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre los imanes y el magnetismo.

10.- Segmento (4)¿Sabías qué?

Jamilet:

La brújula nos dice dónde está el norte, el sur, el este y el oeste de la tierra y nos podrá ayudar a orientarnos geográficamente.

Roony:

La tierra es un gran imán. Y por eso tiene un polo sur magnético, y un polo norte magnético. El polo norte de la tierra no coincide con el polo norte magnético; lo mismo sucede con los polos sur.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.

12.- Despedida del programa.

Paul:

- Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales.

Isabela:

- Este es un sitio para educar, ya que se fomenta el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.

Edgar:

- Mañana nos veremos nuevamente continuaremos con el mundo del imán y el magnetismo.

Los niños se acercan donde los presentadores con unas sonrisas, se despiden.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen de los tipos de imanes que existen, animada y colorida, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

(Edgar):

Se encuentra parado en la mitad de la imagen de la brújula manifiesta:

- Bienvenidos a segunda edición del mundo de los imanes, los que hemos visto hasta ahora se llaman Imanes Naturales o Imanes, los encontramos en la naturaleza.

Roony se acerca donde Edgar y le pregunta:

- Pero, ¿hay algún otro tipo de imanes?

El científico sale por la parte de atrás de Edgar.

Paul:

- ¡Sí!. Hay otro tipo de imán, llamado ELECTROIMÁN.

Queda en la mitad de Paul y Edgar.

Roony:

- Suena al nombre de un superhéroe.

Paul:

- El electroimán fue inventado por el hombre, y es un imán que utiliza un alambre.

Al terminar de hablar el científico ingresa **Jamilet** y pregunta:

- ¿Cuál es la diferencia entre un imán y un electroimán?

Ingresa **Isabela** dice:

- No lo olviden, electroimán es que un imán es siempre un imán y un electroimán puede ser encendido o apagado.

Al terminar de mencionar apagado con su dedo hace como si estuviera apagando e enseguida aparecen **los niños**, dicen:

- Hola. Hola bienvenidos una vez más a ser parte de este mundo de experimentos.

Aparecen todos en un plano general, dicen:

- Empecemos.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen de la electricidad y el magnetismo. Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por un niño y niña.

Jamilet:

Hace muchos años se descubrió que la señora ELECTRICIDAD y el señor MAGNETISMO siempre han sido muy buenos amigos.

Samantha:

Ese ha sido uno de los más grandes descubrimientos científicos de todos los tiempos. Por eso, cuando los ven juntos prefieren llamarlos ELECTROMAGNETISMO.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos como podemos usar el electromagnetismo.

6.- Segmento (2)

Se encuentra al pie de la imagen que se encuentra en el fondo del laboratorio, dice:

Paul:

- Cuando una corriente circula a través de un conductor (o alambre), se genera una fuerza magnética, de modo que ese conductor se convierte en un imán.

¡Fantástico! ¿Verdad?

Al terminar de hablar el científico, aparecen los niños ubicados al pie de la imagen amarilla que se encuentra al fondo del laboratorio, preguntando:

- ¿Y todo eso para qué sirve?

Paul:

- Por el momento no les voy a decir quédense con la duda y responderemos más adelante.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña.

8.- Segmento (3)

Isabela sale por la puerta derecha del laboratorio y se coloca al pie de la imagen de la computadora verde, dice:

- Cada tema que tratamos es de mucho interés y esta vez hablaremos sobre el motor eléctrico y su importancia.

Enseguida ingresa **Edgar** por la puerta izquierda del laboratorio, dice:

- Muchas más cosas de las que puedan pensar e imaginar utilizan el electromagnetismo. Un buen ejemplo es el motor eléctrico, el cual tiene en su interior electroimanes.

Acaba de hablar Edgar y junto a Isabela, pasamos donde los niños que se encuentran ubicados en sus mesas de trabajo. Enfocamos a **Samantha**, dice:

- ¿Para qué nomás sirve un motor?

Enseguida le responde **Paul**, ya que se encuentra en la mitad de los niños, dice:

- Los motores son máquinas que transforman energía en movimiento mecánico.

Roony Fernando pregunta:

- ¿Y en que son utilizados?

Mientras recorre alrededor de los niños, dice:

Paul:

- En varias cosas como licuadoras, ventiladores, automóviles, celulares, secadoras de cabello, lavadoras, refrigeradoras, aspiradoras, microondas, podadoras de césped, máquinas industriales, aviones, trenes, barcos, juguetes, y podemos seguir de laaaaaaargo.

Es hora del experimento: ¡ELECTROIMÁN AL RESCATE! ¿Cuáles son los materiales Isabela?

Mientras **Isabela** va explicando el material cada niño y niña va chequeando su cajita de herramientas junto a Edgar y el científico:

- 1 barra de hierro (tornillo de hierro, color negro)
- Rollo 1 de alambre color tomate
- Lija
- 4 Cables con lagartos
- 2 Ligas elásticas
- 6 clips
- 2 pilas y su portapilas
- Bitácora

Todos ubicados en el centro del laboratorio se dispersan un poco y el científico:

Paul:

1. Comienzen a enrollar el alambre de color tomate a lo largo de TODA la barra de hierro hasta que se acabe. Recuerden dejar al inicio y al final del rollito unos 5 centímetros de alambre libre, como se indica a continuación.
2. Con la lija quitaremos completamente el barniz de los extremos del rollito que hicimos. El barniz es una capa de material no conductor que no permite que la electricidad alcance nuestros dedos, y nos lastime.

Niños:

¡Nuestro electroimán está listo para hacerlo funcionar!

Niñas:

Ahora nos falta una pila para generar la corriente eléctrica que circulará por el electroimán.

Paul:

- Seguimos:
3. Doble dos clips tal como se indica.
 4. Usando la liga elástica, sujete los dos clips al portapilas.
 5. Conecta los dos extremos del alambre tomate a los dos clips de la pila usando cables con lagartos.

Edgar:

- Es sencillo, ¡solo háganlo como se indica en la figura!

Paul:

- Y por ultimo

6. Conecten los terminales del portapilas a los clips.

Niños:

- Ahora sí ¡Electroimán al rescate!

Edgar:

- Es hora de rescatar algunos clips de la influencia de la gravedad.

Isabela:

- Acerca los extremos de tu electroimán a los clips y observa qué sucede.

Paul:

No olvidemos, un electroimán puede ser encendido y apagado, a diferencia de un imán natural, el cual siempre será un imán. Así que disfrútenlo.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje del mundo de la electricidad y el magnetismo.

10.- Segmento (4) ¿Sabías qué?

Roony:

Un motor eléctrico está formado por dos imanes. Su función tiene que ver con la atracción y repulsión entre estos dos imanes. Uno de los imanes está fijo y el otro imán puede girar pero sólo sobre su eje.

Roony Fernando:

El imán fijo por un momento atraerá al otro imán, y en otro momento lo repelerá. Y no olvidemos que el electroimán es un imán que funciona con corriente eléctrica, y que se puede prender ó apagar.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.

12.- Despedida del programa.

Paul:

Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales.

Isabela:

- Este es un sitio para educar, ya que se fomenta el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.

Edgar:

- Mañana nos veremos nuevamente, con un experimento nuevo por conocer y practicarlo.

Agradecemos a:

Jamilet, Samantha, Roony y Roony Fernando, cada uno se despide y sale.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen sobre el problema ambiental, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Está parado al pie de la imagen del árbol que hay en el laboratorio y con un movimiento de su cabeza se acerca y se aleja lentamente a la cámara, dice:

Edgar:

- Hola hola..... un día más que emoción poder explorar junto a todos ustedes en tu programa Pequeñas y Pequeños Científicos. Bienvenidos.

Hace un click en el aire y pasamos al científico que se encuentra parado en la ventana del laboratorio observando hacia afuera, dice:

Paul:

- Existe un gran problema que está enfermado al planeta. El mundo en el que vivimos sufre cada día por la contaminación que producimos. Esta contaminación viene de diversos lugares o fuentes. Y en el programa de hoy te invito a que seas parte de este mundo. Bienvenidos.

Ingresa Isabela junto a los niños y niñas por la puerta del laboratorio, con unos rostros de tristeza y a la vez con alegría ya que estaban dispuestos ayudar a cambiar este gran problema.

Isabela:

- Para empezar un gran experimento hace falta mucha valentía y eso es lo que nos sobra a nosotros, así que amiguitos y amiguitas manos a la obra.

Terminan de ingresar los niños y niñas junto a Isabela ingresa **Edgar** disfrazado de un arbolito y dice:

- Detente un momento, piensa en las cosas que pueden contaminar nuestro planeta. No lo hagas....

Todos van así el arbolito le abrazan, dicen:

- Tranquilo que vamos a buscar la solución... así que es hora de empezar.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen de la contaminación del medio ambiente. Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Jamilet:

- La contaminación se debe principalmente a la emisión de gases y sustancias tóxicas que contaminan el agua, el aire y el suelo.

Samantha:

- Los efectos se manifiestan por las alteraciones en los ecosistemas; en la generación, propagación de enfermedades en los seres vivos, muerte masiva, desaparición de especies animales y vegetales

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos las desventajas de la contaminación ambiental.

6.- Segmento (2)

Los niños y las niñas se encuentran sentados al pie de los arbolitos con Isabela muy tristes, una niña se para, dice:

Samantha:

- ¿Por qué se produce la contaminación ambiental?

Isabela les invita a los niños y niñas a ponerse de pie, miran a su alrededor, dice:

- La contaminación proviene de fábricas, automóviles, aviones, barcos y provoca que haga más calor en el mundo, que el hielo de los polos del planeta se derrita y que el nivel del mar aumente.

Termina de hablar Isabela y escuchan una voz por la parte de atrás de ellos que dice: (Edgar disfrazado de árbol).

- Comenzando a aparecer huracanes, tormentas, incendios forestales, tsunamis, causando entre otras cosas la extinción de muchas especies.

NIÑOS y NIÑAS:

¡Noooooo!

ÁRBOL:

- La contaminación también provoca que el suelo y el agua se arruinen, impidiendo que estos puedan ser usados para producir los alimentos que la humanidad necesita.

Los niños corren hacia los arbolitos lo abrazan, dicen:

- Hay mucho por hacer.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de una imagen de algo que represente el medio ambiente.

8.- Segmento (3)

El científico se encuentra asustado, al ver que estaba solo:

Que paso, a donde fueron?

Se sienta en su silla giratoria y escucha voces, se para y ve ingresar a los niños y niñas junto a Isabel y Edgar.

Paul:

- Que paso donde estaban?

Jamilet:

- Fuimos a dar un paseo por el campo.

Roony:

- Mira quien nos acompaña un arbolito que nos quiere ayudar a transmitir el mensaje de cuidar el medio ambiente.

Paul:

- Qué bien, pasemos entonces conocer un poquito de historia. No olvidemos que todo necesita energía.

ÁRBOL:

- ¿Recuerdan la importancia de la energía?

Roony Fernando:

mmmmmmm...

ÁRBOL:

- Todo necesita energía. Sin embargo, muchos métodos que se utilizan hoy en día para generarla contaminan el medio ambiente. Ejemplos:

Jamilet:

- La gasolina que usan los carros para poder moverse.

Paul:

- Así es y la gasolina es un derivado del petróleo, ojo ¡ya no nos queda mucho petróleo!

ÁRBOL:

- ¿Has visto el humo que expulsan los carros, los buses, las motos, los camiones?

Samantha:

- Ese humo le hace mucho daño a la madre tierra.

ARBOL:

- ¿Qué tal si tú y yo exploremos un nuevo mundo? Un mundo verde, el mundo de las energías renovables.

NIÑOS y NIÑAS:

- ¡Es hora de empezar a cuidar nuestro planeta!

Paul:

- Y no nos olvidemos de poner en práctica lo aprendido y esta vez el experimento con el siguiente relato.

Isabela:

- Que tiene un nombre muy raro: contaminación.

Paul:

- El experimento consiste en que todos ustedes realizan un dibujo sobre un trozo de cartulina.

Todos los niños y niñas escuchaban con atención lo que les iba indicando el científico y cuando terminan alzaban las manos, señal para que el científico continúe:

Paul:

Coloquen encima una tapadera o tapones de botellas y luego dejen la cartulina y los tapones al aire libre, protegidos de la lluvia y del sol, durante unos días.

Aquí jugamos con el tiempo.

Árbol (Edgar):

El número de días dependerá del grado de contaminación que exista en el lugar donde nos encontremos.

Paul:

- Cuando cada uno de ustedes recoja la muestra, levantará las tapaderas de la cartulina y observará qué ha pasado.

Jugamos con el tiempo.

Niños:

- La parte de la cartulina que estaba protegida por las tapaderas está limpia y el resto de la cartulina sucia.

Mientras observan el resultado del experimento las niñas se acercan a la cámara manifestando:

Niñas:

- La contaminación ensucia nuestras casas, el aire que respiramos y hasta nuestra cara y nuestra ropa.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre cómo cuidar el medio ambiente.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Roony:

- Sabías que el humo del cigarrillo, expulsión de gases de industrias, y automóviles: Estos elementos contribuyen en un porcentaje muy alto a la contaminación atmosférica.

Roony Fernando:

- Exceso de ruido, y luz en las ciudades grandes o zonas de industrias: Genera contaminación audiovisual, y un gasto de energía considerable.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen protegiendo el medio ambiente.

12.- Despedida del programa.

Paul:

- Como todos los días hoy fue tan interesante, un mensaje mis pequeñas y pequeños científicos para nuestros amiguitos televidentes:

Al pie del arbolito (Edgar):

Niñas y niños:

- Cuidemos el medio ambiente. NOoooooooooooo es la hora de despedida.....
Mañana nos vemos..... Chaooooooooooooo

Árbol:

- No nos destruyan..... Siempre estoy cerca de ustedes....

Paul:

- Gracias a todos ustedes por acompañarnos día a día.....

Isabela:

Chaooooooooooooo.... Un gusto compartir con ustedes.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen sobre las energías renovables, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Los niños y niñas ingresan por la puerta del laboratorio comentando:

Yamilet:

- Que interesante estuvo el programa de ayer.

Samantha:

- Si aprendimos mucho y lo que más me gusta ponerlo en práctica.

Roony:

- Pero tranquilas que hoy continuamos con la segunda parte.

Roony Fernando:

- Así que les invito a dar la bienvenida a todos nuestros amiguitos y amiguitas televidentes.

Todos los niños:

- Hola bienvenidos.....

Hacen un click imaginario en el aire y pasa a toma de presentadores que se encuentra al pie de la imagen del arbolito que hay en el laboratorio, manifestando:

Árbol (Edgar):

- Amiguitos y amiguitas, bienvenidos a tu mundo lleno de experimentos, en tu programa que te llena de muchas sorpresas.

Paul:

- Miren, inviten que aquí con nosotros enriqueces tu conocimiento mediante un aprendizaje práctico.

Isabela:

- Así que disfrútenlo. Bienvenidos.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen sobre la energía eléctrica. Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Roony:

- Las energías renovables son fuentes naturales de energía que no lastiman al planeta, y son inagotables.

Samantha:

- Con estas fuentes de energía podemos generar energía eléctrica, sin contaminar el medio ambiente.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos las ventajas de las energías renovables.

6.- Segmento (2)

Todos ubicados en sus lugares de trabajo el científico **Paul:**

- Es hora de conocer un poco de historia. Les gustaría conocer cuáles son los tipos de energía renovables.

Árbol (Edgar):

- Existen varios tipos de energías a continuación te indicare algunas de ellas: Tenemos lo que es la energía Eólica y está presente en la fuerza del viento.

Isabela se levanta, dice:

- ¿Se imaginan cuan fuertes son los vientos que se producen a lo largo y ancho de nuestro planeta?

Niños:

- Solo de imaginar..... son demasiado fuertes.

Árbol:

- Esta energía eólica es una forma natural, limpia, ecológica de aprovechar la fuerza de los vientos en la naturaleza para convertirla en energía eléctrica.

El científico **Paul** desde su silla giratoria, dice:

- ¿Has visto o escuchado de los molinos de viento?

Roony Fernando:

- Los molinos de viento han servido a lo largo de la historia para el riego.

Jamilet:

- Para moler granos, bombear agua.

Roony:

- Prensar semillas para producir aceite, así como para triturar todo tipo de materiales.

El científico (**Paul**) camina alrededor de cada niño, manifestando:

- Actualmente, los aparatos que sirven para generar energía eléctrica por medio de la fuerza del viento se llaman aerogeneradores.

Isabela de igual manera camina al lado contrario del científico, manifestando:

- Estos aerogeneradores utilizan un principio similar al de los molinos de viento para poder mover una turbina que producirá la energía eléctrica.

Árbol:

- Es muy interesante explorar el mundo de la energía eléctrica natural, pero que tal si les invito a jugar un momento y continuamos más adelante.

Todos los **niños** y **niñas** se levantan y les gusta la propuesta del árbol:

- Siiiiiiiiii

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña.

8.- Segmento (3)

Después de un descansito pequeñito continúan en su laboratorio, el arbolito dice:

- Es hora de continuar tomen asiento y ahora vamos hablar de la energía solar Isabel en que consiste.

Isabel se encuentra en la mitad de los niños y niñas, dice:

- Es aquella que está presente rayos solares y puede ser utilizada siempre que podamos ver rayos solares.

Científico (Paul):

- La energía solar puede ser transformada en energía eléctrica, pero para lograrlo necesitamos utilizar un dispositivo llamado: PANEL SOLAR FOTOVOLTAICO.

Samantha:

- ¡¿Panel solar foto qué?!

El arbolito (Edgar) se coloca al pie de la pizarra coge un marcador y comienza a explicarlos, manifestando:

- Fotovoltaico, no se asusten, no es complicado. Vamos a dividir la palabra en dos partes: foto quiere decir luz y voltaico proviene de voltaje; entonces, un panel solar fotovoltaico es un panel que utiliza la luz solar para generar un voltaje. Sencillo, ¿vieron?

Isabela:

- ¡Te tengo un reto! ¿Crees que un motor se pueda mover con paneles solares fotovoltaicos? Vamos a intentarlo.

ÁRBOL:

- Interesante la propuesta y así vamos a intentarlo pero antes no se olviden que la energía hidráulica es presente en el agua dulce.

Científico (Paul):

- Los caudales de los ríos tienen mucha energía.

Árbol(Edgar):

- Los seres humanos han construido grandes paredes a lo ancho de los ríos con el fin de detener el paso del agua, y así almacenar mucha energía.

Paul:

Después de haber conocido un poquito de historia les invito a ser parte de este experimento.

Isabela:

- Es un experimento de energía solar, su objetivo que los niños comprendan las diferentes capacidades de absorción de los diferentes colores y el efecto que tienen a la hora de derretir un hielo.

Científico (Paul):

- Todos a chequear sus materiales, deben tener:
 - ✓ 6 cuadros de cartón del mismo tamaño pintados de diferentes colores.
 - ✓ Uno blanco y uno negro son esenciales, los otros cuatro pueden ser amarillo, azul, rojo y verde.
 - ✓ El tamaño de los cuadros tiene que ser de aproximadamente 7 x 7 cm.
 - ✓ Y 6 cubos de hielo del mismo tamaño y forma.

Isabela:

- Todos los tienen.

Científico (Paul):

- Entonces comencemos con el experimento lo primero coloquen un hielo sobre cada una de los cuadros de cartón y deben colocarlos al sol directo.

Árbol (Edgar):

- “Ojo”. Observar cuál de los hielos se derrite más rápido y cual más lento.

Científico (PAUL):

- ¿Qué es lo que pasara?. Vamos a verlo. El hielo en el cartón negro será el que más rápido se derretirá, ya que es el que más luz absorbe, por lo que es el colector de calor solar más eficiente. ¿Qué pasa con el blanco?

Roony:

- El blanco es el que más lento se derretirá ya que es el que más luz refleja.

Científico (PAUL):

- Y los otros colores absorben todos los colores de la luz menos el que reflejan el verde por ejemplo.

Roony Fernando:

- Absorbe todos los colores menos el verde. Los hielos sobre estos 4 colores se derretirán.

Niñas:

- Al mismo tiempo.

Científico (PAUL):

- Qué bueno mis pequeños y pequeñas. Sigán disfrutando de su experimento.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje salvando al planeta.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Jamilet:

- El agua almacenada se libera y se envía hacia las aspas de una turbina, que comienza a girar debido a la corriente del agua, generando así la energía eléctrica.

Roony Fernando:

- La mayor fuente de energía eléctrica en nuestro país, Ecuador, viene de una fuente hidroeléctrica. Es la represa “Daniel Palacios” y está ubicada en Guarumales.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen protegiendo

12.- Despedida del programa.

Isabel:

- No olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales.

Científico (Paul):

- Recuerden que este es un sitio para educar, ya que fomentamos el desarrollo intelectual y creativo de cada niño y niña.

Árbol (Edgar):

- Mañana nos veremos nuevamente.

Presentadores y niños/niñas:

chaooooooooooooo

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del medio ambiente, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Los presentadores y los pequeños y pequeñas científicas se encuentran en un parque (el paraíso) mientras observan a su alrededor:

Isabela:

- El Ambiente es el sistema global constituido por elementos naturales y artificiales de naturaleza física, química, biológica, sociocultural y de sus interrelaciones, en permanente modificación por la acción humana o natural que rige o condiciona la existencia o desarrollo de la vida. Hola soy la doctora científica y bienvenidos.

Árbol (Edgar):

- No olviden que todos nosotros debemos cuidar la energía eléctrica. Al hacer mal uso de la electricidad afectamos negativamente a nuestro planeta. Estoy muy feliz.....

Científico (Paul):

- Qué bien se siente al respirar aire puro, les invito a cada uno de ustedes a ser participe en esta tercera parte:

NIÑOS / NIÑAS:

- CUIDANDO EL MEDIO AMBIENTE en nuestro programa PEQUEÑAS Y PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen del medio ambiente. Al hacer un clic en el niño sale:

¿Sabías que?

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Jamilet:

- El mal uso se da cuando dejamos aparatos eléctricos prendidos, como la televisión, el radio, el foco de tu cuarto.

Roony Fernando:

- Las personas hoy en día generan grandes cantidades de basura, al punto tal que se ha convertido en un problema ambiental muy serio en la mayor parte de las ciudades del mundo.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos como debemos cuidar el medio ambiente.

6.- Segmento (2)

Se encuentran al pie de un árbol cerca de un laguito:

Árbol:

- Para colaborar en cuidar el medio ambiente ¡tengan muy presente lo siguiente!

Samantha:

- Cuando salgas de tu cuarto apaga la luz. No dejes la tele ni el computador encendido cuando ya no los vayas a utilizar.

Roony:

- Desconecta los cargadores de baterías cuando hayas acabado de cargar tu celular, portátil.

Jamilet:

- Diles a tus papás que usen focos ahorradores en casa.

Roony Fernando:

- No te bañes por mucho tiempo. Así ahorraremos agua, energía eléctrica y gas.

El científico **Paul** sentado en una mesita de madera observando a su alrededor y a la cámara, dice:

- Nunca pongas alimentos calientes en el refrigerador; siempre espera a que se enfríen.

Isabel, se encuentra sentada en la mitad de los niños/niñas, dice:

- Abre la puerta del refrigerador solamente las veces que necesites, y no la dejes abierta por mucho tiempo.

Árbol:

- Comparte estos consejos con tus familiares y amigos.

Niños/niñas:

- ¡Comienza hoy mismo! Conviértete en el héroe o heroína del planeta.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, al momento de observar la naturaleza.

8.- Segmento (3)

El científico (**PAUL**) se levanta, dice:

- Mis científicos y científicas les invito a levantarse y observar todos lo que nos rodea y que cada de uno me vaya diciendo.

Los niños se levantan y hacen lo que el científico les pidió.

Científico (Paul):

- Como saben el medio ambiente es todo aquello que nos rodea. A ver empecemos.

Roony Fernando:

- Estamos rodeados de la flora y fauna.

Samantha:

- También estamos rodeados de objetos inanimados como montañas, ríos, lagos, el mar.

Jamilet:

- Y no nos olvidemos que en todo el mundo contamos con una inmensa variedad del clima.

Roony:

- Por obras del ser humano y más.....

Científico (PAUL):

- Muy importante todo lo que me acaban de indicar pero llego la ahora de:

Niños/Niñas:

- Un experimento.

Isabel:

- Así es mis pequeños y pequeñas científicas servirá para que los demás niños/niñas que nos ven tras pantalla comprendan lo que la contaminación ambiental está provocando a nuestros?

Niños/Niñas:

- Ecosistemas y en general a nuestro planeta.

Árbol (Edgar):

- Y los materiales que necesitaremos son:
 - ✓ 3 huevos
 - ✓ 3 vasos transparentes
 - ✓ 1 taza de agua
 - ✓ 1 taza de jugo de limón con sal
 - ✓ 1 taza de vinagre blanco

Científico (PAUL):

- Luego de haber revisado comencemos, observen detenidamente las características de los tres huevos. No olvidar que el jugo de limón y el vinagre, representarán los agentes contaminantes de nuestro planeta.

Isabel:

- El primero es un grado de contaminación mediano, y el vinagre representa una contaminación ambiental elevada. Y el agua niños/niñas?

Niños/Niñas:

- El agua limpia representa una ambiente sin contaminantes.

Científico (PAUL):

- Ahora deben sumergir cada huevo en alguno de los vasos y dejarlos reposar durante al menos 1 hora.

Jugamos con el tiempo después de una hora:

Científico (PAUL):

- Están listos para observar háganlo detenidamente los cambios que ocurrieron en los huevos y comparen. Qué pasa?

Isabela:

- Debido a los componentes de estas sustancias comenzaran a descalcificar la cascara de los huevos.

Niños/Niñas:

- Y está comenzando a desprenderse.

Todos muy asombrados observando el experimento.

Árbol:

- Qué lindo es trabajar con los niños/niñas.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre cómo debemos evitar la contaminación del medio ambiente.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Roony:

- La contaminación es cualquier sustancia o forma de energía que puede provocar algún daño o desequilibrio (irreversible) en un ecosistema, en el medio físico o en un ser vivo.

Samantha:

- Al contaminarse el agua se incorporaran materias extrañas, como microorganismos, productos químicos, residuos industriales, etc. Estas materias deterioran la calidad del agua y la hacen inútil para los usos pretendidos.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen sobre la contaminación visual y sonora.

12.- Despedida del programa.

Todos siguen observando más resultados del experimento a realizar, el científico deja de mirar y camina hacia la cámara, dice:

- Hoy fue una experiencia bonita e imagino que para ustedes también. No olviden de poner en práctica aquellos consejos y así ayudar a salvar el plante. Gracias por acompañarnos y hasta el próximo programa.

Se acercan todos, dicen:

- Hasta mañanaaaaaaaaaa. Y cuiden el medio ambiente.

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del avance de la tecnología, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Desde su silla giratoria, ubicada en el centro del laboratorio.

Científico (Paul):

- A la tecnología se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que aplicados de forma lógica y ordenada permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual.

Isabela se encuentra al pie de una antena de tv: dice:

- Para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles.

Al terminar de hablar se abre un plano general y Edgar junto a los niños y niñas saludan, dicen:

Niños/Niñas:

- Hola mis amiguitos y amiguitas bienvenidos a tu programa que te llena de sorpresas, en tu programa "PEQUEÑOS Y PEQUEÑAS CIENTIFICAS"

Edgar:

- No se pierdan, les invito a explorar junto a nosotros el mundo de la tecnología.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen del avance de la tecnología. Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Samantha:

- La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad como máquinas, utensillos, hardware, pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

Roony:

- La tecnología se basa en aportes científicos, en cambio la técnica por experiencia social; la actividad tecnológica suele ser hecha por máquinas y la técnica es preferentemente manual.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos la importancia de la tecnología.

6.- Segmento (2)

El científico se encuentra en el laboratorio, ingresan los niños y niñas juntos a Isabela y Edgar:

Científico (Paul):

- Que paso mis pequeñines les gusto el paseo.

Niños/niñas:

Siiiiiiiiiiiiii

Científico (Paul):

- Qué bueno, podrían decirme que aprendieron.

Isabela:

- Mis cientifiquitos tomen asiento que es hora de compartir su experiencia.

Los niños y niñas toman asiento, **el científico (Paul)** se coloca al medio de sus mesas de trabajo, dice:

- Cuando es la aplicación de los saberes científicos, empíricos a procesos de producción, distribución de bienes y servicios, denominamos:

Niños/Niñas: TECNOLOGIA.....

Científico (Paul):

- Bien ahí ahora cuales son las ventajas de la tecnología.
Quien comienza?

Roony:

- Yo yo.... Permite el desarrollo y la enseñanza en la educación.

Jamilet:

- Permite la comunicación e interacción en la sociedad.

Científico (Paul):

- Y no olvidemos que la tecnología fomenta la calidad del aprendizaje y del desarrollo de destrezas de la sociedad. Ahora quien me dices unas desventajas?

Samantha:

- Una desventaja es menor seguridad para la sociedad.

Roony Fernando:

- Inadecuado manejo de las herramientas tecnológicas.

Edgar:

- Existe un gran problema que es la fácil adicción de quienes lo utilizan, así que mis queridos científicos y científicas a usar adecuadamente.

Edgar: Científico (Paul):

- Hay mucho por aprender, pero ahora es hora de un pequeño calentamiento, así que les invito a ponerse de pie.

Todos los niños y niñas junto a los presentadores, se distraen un momento para continuar más adelante.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña.

8.- Segmento (3)

Después de haber tomado un receso, todos se encuentran ubicados en sus mesas de trabajo observando una variedad de libros, Edgar se levanta, dice:

Edgar:

- Sabían que LA TECNOLOGIA MODERNA, NOS ACERCA Y NOS ALEJA DE NUESTROS SERES QUERIDOS

Científico (Paul):

- Lo que pasa que en estos tiempos modernos en que vivimos hoy es muy común tener un teléfono celular, una computadora, acceso a la televisión y a la radio con canales y emisoras nacionales e internacionales.

Isabela:

- Cada día se observan nuevos avances tecnológicos que nos permiten tener una visión amplia del mundo, estas cosas son muy buenas pero, como todo en la vida, tienen sus pros y sus contras.

Niños:

- Que son su pros y sus contras.

Isabel:

- Por ejemplo: La Internet ha revolucionado el mundo de las comunicaciones. A través de ella podemos mantenernos en contacto con nuestros familiares y amigos, no importa donde se encuentren.

Edgar:

- ¡Cómo han cambiado los tiempos desde ese entonces!

Científico (Edgar):

- Así mi amigo Edgar pero llego la hora de poner en práctica lo aprendido. Y veremos que se necesita para ver una visión aumentada.

Todos están en sus lugares de trabajo y van chequeando sus materiales.

Isabela:

Lo que necesitamos es:

- Una tarjeta
- Un alfiler para perforar
- Una lámpara con un bombillo

Científico (Edgar):

- Hagan un hueco pequeño en el centro de la tarjeta, colóquelo frente a su ojo y observe el bombillo a través del huequito.

Todos los niños y niñas van realizando el experimento.

Científico (Edgar):

- Ahora acérquese y aléjese hasta que pueda apreciar el aumento. Podrá enfocar sobre objetos muy cercanos, pero se reduce mucho la cantidad de la luz que recibe el ojo.
- Pruebe examinar otros objetos iluminados, como la pantalla del televisor o la computadora.
¿Qué está pasando?

Edgar:

- Con suficiente luz, usted podrá acercarse a los objetos y enfocarlos, cosa imposible normalmente. Esto se debe a que?

Niños:

- Sólo se estamos usando la parte central del lente del ojo.

Niñas:

- La reducción de rayos luminosos permite enfocar.

Científico (Edgar):

- Prueben el experimento con personas que no pueden enfocar de lejos (miopes) o de cerca. A través de un huequito pequeño sí lo lograrán. Sigán disfrutando.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre el avance de la tecnología.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Roony Fernando:

- La tecnología sufre cambios asignados por el hombre y es utilizada y renovada de acuerdo a las necesidades del ser humano.

Jamilet:

- La tecnología es conocimiento que nos permite a todos los seres humanos, transformar la naturaleza y el mundo en que vivimos.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen de recomendaciones para casa.

12.- Despedida del programa.

- Después de haber sido parte de una larga jornada de aprendizaje todos los niños junto a cada presentador se despiden:

Isabela:

- Es la parte que menos nos gusta a todos, el momento de despedirnos pero siempre tengamos presente que en el mundo de la ciencia podemos descubrir muchas riquezas sobresalientes.

Edgar:

- Aquí educamos, informamos y lo más importante nos entretenemos.

Niños/Niñas:

- Les esperamos mañana con nuevo tema por descubrir y lo que todos esperamos poderlo en práctica.

Científico (Edgar):

- Es bueno que disfrutemos todos estos avances de la tecnología moderna, pero no dejemos completamente de lado nuestros hogares.....

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo digital, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Se encuentra al pie de la imagen de la computadora que hay en el laboratorio, dice:

Científico (Paul):

- Hola bienvenidos a tu programa PEQUEÑAS Y PEQUEÑOS CIENTIFICOS y no estoy solo, demos la bienvenida a Jamilet, Samantha, Rooney, Rooney Fernando...

Los niños y niñas ingresan saludando a la cámara, se coloca alado del científico y enseguida pasamos con la toma de Isabela que se encuentra en el laboratorio de computación:

Isabela:

- ❖ Bienvenidos a tu programa de experimentos y esta vez estaremos explorando el mundo de la Internet.

Edgar:

- ❖ Internet es una red de redes, que establece vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales.

Todos:

- ❖ Es hora de empezar.....

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen con relación al mundo del internet. Al hacer un clic en el niño sale: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Jamilet:

- ❖ Una red informática es un conjunto de computadoras conectadas entre sí, de manera que puedan intercambiar datos entre ellas.

Samantha:

- ❖ Esta conexión puede implementarse mediante cable, línea telefónica o mediante ondas en el caso de una conexión inalámbrica.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos el avance del internet.

6.- Segmento (2)

Todos se encuentran en el laboratorio de computación y el científico les invita a explorar el mundo del internet.

Científico (Paul):

- ❖ Así que mis pequeños y pequeñas científicas les invito a prender sus computadoras.

Mientras Isabel chequea que todos estén con sus computadoras encendidas, el **científico (Paul)** comienza a dar una breve explicación:

- ❖ Esta conexión permite intercambiar información, ya sean archivos de textos, imágenes, mensajes, varias computadoras en red pueden compartir, por ejemplo, la misma impresora.

Al terminar de hablar el científico ingresa Edgar disfrazado de una computadora, lo cual impresiona mucho a los niños, dice:

Computadora (Edgar):

- ❖ En la actualidad, existen en el mundo millones de redes informáticas de naturaleza heterogénea: públicas, privadas, nacionales, internacionales...

Científico (Paul):

- ❖ Es hora de analizar las ventajas del internet, quien me comienza:

Se levanta Rooney:

- ❖ Yo, yo una ventaja es que la internet nos permite tener una comunicación más sencilla.

Samanta:

- ❖ La búsqueda de información es mas sencilla, sin tener que ir a una biblioteca.

Científico (Paul):

- ❖ Que mas tenemos como ventajas.

Roony Fernando:

- ❖ El seguimiento de la información a tiempo real es posible a través del Internet.

Jamilete:

- ❖ Es posible encontrar soporte técnico de toda clase sobre alguna herramienta o procesos.

Científico (Paul):

- ❖ Así es mis pequeñas y pequeños científicos, el tema del Internet es muy amplio no lo olvidemos. Nos queda mucho por aprender.

Computadora (Edgar):

- ❖ Pero ahora antes de continuar les invito a tomar un descansito, les gustaría.

Niños/Niñas:

- ❖ Siii

Todos se levantan y comienzan a jugar junto a los presentadores.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña.

8.- Segmento (3)

Después de un breve descansito todos ubicados nuevamente en el laboratorio de computación:

Científico (Paul):

- ❖ Así como es de fácil encontrar información buena, es posible encontrar de la misma forma información mala, desagradable.

Isabela:

- ❖ Por ejemplo violencia explícita, terrorismo que puede afectar especialmente a los menores.

Científico (Paul):

- ❖ Vamos ahí mis pequeños y pequeñas que creen ustedes?

Samantha:

- ❖ Genera una gran dependencia o vicio, descuidándose de muchas cosas personales o laborales.

Roony:

- ❖ Hace que los estudiantes se esfuercen menos en hacer sus tareas, debido a la mala práctica del copy/paste.

Jamileth:

- ❖ El principal puente de la piratería es el internet.

Roony Fernando.

- ❖ Distrae a los empleados en su trabajo.

Computadora (Edgar):

- ❖ Así como todo, hay cosas buenas y malas, así que hay que saber equilibrar nuestro uso del internet para que sea provechoso en nuestras vidas.

Isabela:

- ❖ Y es hora de:

Niños/Niñas:

- ❖ Del experimento.

Los tres presentadores:

- ❖ Así que manos a la obra.

Científico (Paul):

- ❖ Vamos aprender a navegar en el internet busquen un experimento sobre la televisión,

Todos los niños y niñas lo realizan. **Isabela:**

- ❖ Se puede aprender ciencia de la televisión. Aunque varía mucho la calidad, muchos programas proveen una ventana maravillosa a la ciencia.

Científico:

- ❖ ¿Qué se necesita?

Un televisor

Una videocasetera, si la tienes

Tu cuaderno de ciencia

Niños:

- ❖ ¿Qué hay que hacer?

Científico:

Busquen en las estaciones de televisión regulares, en las estaciones públicas, y en los canales por cable por ejemplo, el "DiscoveryChannel" y programas de ciencia.

Edgar:

- ❖ Busquen informes de descubrimientos científicos y actividades en nuevos programas regulares, y busca personajes de la televisión con profesiones relacionadas con la ciencia, por ejemplo doctores.

Isabela:

- ❖ Es importante que si tienen una videocasetera, graben programas de ciencia para que puedas verlos más tarde, deteniéndote en las partes difíciles o interesantes, viéndolas otra vez para que puedas hablarle a alguien sobre ellas.

Científico:

- ❖ Mira algunos de estos programas con un adulto para que puedas hacer preguntas. Es importante saber navegar adecuadamente el internet.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre cómo debemos evitar el mal uso del Internet.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Roony Fernando:

- ❖ Cualquier red informática permite intercambiar información y compartir hardware y software desde cualquier lugar del mundo.

Roony:

- ❖ Las redes informáticas han revolucionado el sector de las telecomunicaciones y nuestra vida cotidiana.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen de recomendaciones para casa.

12.- Despedida del programa.

Llega la hora de despedida, presentadores:

Presentadores los tres:

❖ Gracias por explorar junto a nosotros. Hasta mañana.

Los **niños/niñas** desde sus computadoras.

❖ Les esperamos mañana. Chaooooooooooooo

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

4.11 LIBRETO 11

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo digital, colorida, conjuntamente con el logo de programa, en una esquina de la imagen irán tres iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa de hoy.

2.- Presentación:

Se encuentra al pie de la imagen de la computadora, dice:

Científico (Paul):

- No olvidemos que a los niños y niñas les gusta aprender y ponerlo en práctica. Si te gusta ser parte de este mundo científico, te invito a explorar junto a nosotros en tu programa “Pequeñas y Pequeños Científicos” bienvenidos.

Ingresa **Isabela**, dice:

- Un programa que comparte con los niños que se encuentran aquí y detrás de pantalla, nuestras experiencias y vivencias que son parte del día a día.

Edgar sale por la mitad de los dos presentadores que se encuentran al pie de la imagen de la computadora, dice:

- La sorpresa es para ti y para todos ustedes en casa ya que el tema que trataremos es de mucho interés. Están listos mis pequeños científicos y científicas.

Los niños saludan a la cámara desde sus lugares de trabajo, dicen:

- Si estamos listos, empecemos.

3.- Cortinilla.

Animación de una imagen de un niño con una calculadora.

Al hacer un clic en el niño sale: ¿Sabías que?

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Samantha:

- ❖ Digital.- Es una palabra que no era tan famosa hasta hace algunas décadas. Se hizo popular con la aparición de las computadoras.

Jamileth:

- ❖ Como ciertos relojes, calculadoras, celulares, DVDs, computadoras, muchos de los aparatos que utilizamos, nos facilitan las tareas diarias, se llaman APARATOS.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos la partes de la calculadora.

6.- Segmento (2):

Todos dispersos en el aula de aprendizaje observado algunos aparatos que son parte del mundo digital, ingresa **científico (Paul)**, dice:

- Listos mis pequeños científicos, todos a sus lugares de trabajo, es hora de entrar en el mundo digital.

Mientras los niños se van colocando en sus lugares respectivos Isabela y Edgar muy animosos les van entregando unos estuches a cada niño.

Edgar:

- Que interesantísimo es el mundo digital.

Isabela:

- No olvidemos que estos aparatos necesitan cierta información para funcionar.

Desde el lado derecho de la pizarra el **científico (Paul)**:

- Que dicen niños empezamos?

NIÑOS:

- ❖ SI EMPECEMOS...

Isabela y Edgar Se acercan a la cámara, diciendo:

- Exploremos este mundo digital.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de un número.

8.- Segmento (3):

Ya todos ubicados en sus respectivos lugares de trabajo, ingresa **Edgar** con una calculadora en su mano, maniobrándole.

Moviendo su cabeza de lado a lado el científico (**Paul**) dice:

- Pero Edgar espera un ratito, hasta que todos los niños abran sus estuches.

Edgar:

- ❖ Lo que pasa es que quiero conocer profundamente la calculadora pero ya.

Ya todos los niños con sus calculadoras en mano el **científico** dice:

- Lo que cada uno de ustedes tiene en mano es una calculadora y vamos aprender a manejarla.

NIÑOS: Estamos listos para aprender.

El científico:

- ❖ Empecemos y no olviden de ir observado con atención la multimedia en la pizarra que es importante.

Desde la esquina derecha de la pizarra **el científico** les va indicando la teoría y al mismo tiempo cada uno va practicando en su material:

- Cuando quieran sumar dos números utilizando una calculadora, necesitan presionar las teclas de los números, y de los símbolos (+) e (=). Lo hicieron.
- **NIÑOS:** Si!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!.

Mientras el científico va dando indicaciones verbalmente e indicando en la multimedia, Isabela y Edgar van chequeando que cada niño vaya practicando.

Científico:

- ❖ Y los números 8 y 6, y los símbolos (+) e (=) son la información que la calculadora necesita para poder realizar la suma. Si no le dieras esa información, la calculadora no sabría qué hacer, ¿verdad?
- **NIÑOS:** Es verdad.

Edgar:

- Y dentro de los aparatos digitales, esa información se traduce a un lenguaje especial que ellos puedan comprender. Este lenguaje especial se llama:

- **NIÑOS:** BINARIO.

La clase le van haciendo más dinámica entre todos.

Científico:

- El alfabeto BINARIO tan sólo tiene dos símbolos, el uno (1) y el cero (0).
En nuestro país, hablamos:

Jamileth:

- ❖ Español

Científico:

- ❖ Y nuestro alfabeto tiene:

Se levanta **Roony Fernando** y escribe en la pizarra:

- 26 símbolos ó letras.

Isabela se para en alado de Roony Fernando y pregunta ¿Cuál es el idioma oficial de nuestro país?.

Niños/Niñas:

- ¡El español!

Científico:

- ❖ Muy bien. Y en Estados Unidos es el...

Niños:

- ❖ ¡Inglés!

Isabela:

En Brasil se habla... Dígame quién sabe?

Samantha:

- ¡portugués!

Edgar:

- ❖ Y en Francia?

Roony:

- ❖ El francés.

Ahí todos colaborando, haciendo dinámica la clase, entre que se levantan y se sientas, desde la parte posterior del laboratorio **el científico:**

- De manera similar, un aparato digital habla el idioma de los unos (1) y ceros (0). A este idioma se lo conoce como:

Todos se levantan de sus puestos van alado del científico y dicen:

- **NIÑOS:** "Binario".

Científico:

- ❖ Vamos a llevar a cabo un pequeño experimento, pero lo haremos en forma de juego y es: ¡DESCIFRANDO EL CÓDIGO!

Isabela:

- ❖ Los materiales que necesitamos:

- Tu bitácora
- 1 Lápiz

Científico:

- ❖ El procedimiento:

¡Ayúdanos! La tierra está en grave peligro. Los gases contaminantes codificaron un mensaje en “binario” que no quieren que sepamos, y si lo descubrimos puede servir para salvar al planeta de sus malignas garras. El mensaje es:

Niños/Niñas:

10100 / 01001 / 00101 / 01101 / 00010 / 10011 / 00001 //

10110 / 01110 //

00001 / 10011 / 00010 / 10000 / 01100 / 01001 / 10101 / 10000 //

Edgar:

- ❖ ¡No hay tiempo que perder! La clave para descifrar el código está a continuación:

Científico:

¡Pequeños científicos y científicas al rescate! Anota el mensaje descifrado en tu bitácora, y muéstraselo a tu tutor o tutora.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje del mundo digital.

10.- Segmento (4):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por un niño y niña.

Roony:

- ❖ Mundo Digital en la versión original, es un plano alternativo ficticio, creado para la franquicia Digimon. En los videojuegos, el anime y las mangas de Digimon,

Roony Fernando:

- ❖ Es un espacio virtual, creado por datos de computadora, ubicado en las redes de comunicaciones del planeta Tierra,

11.- Cortinilla.

Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.

12.- Despedida del programa.

Mientras todos se encuentran en sus pupitres, desde la parte inferior del laboratorio **Edgar:**

- Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales. Y la buena es que el día de mañana también estaremos explorando el mundo digital.

Se acerca **Isabel:**

- Ya que este es un sitio para educar, ya que se fomenta el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.

Se acerca **el científico** se coloca en la mitad de los dos presentadores, dice:

- Mañana nos veremos nuevamente, con un experimento nuevo por conocer y practicarlo. Niños, niños.

Se acercan todos los niños y se ponen delante de los presentadores, dicen:

NIÑOS:

- Agradecemos a todos los niños que nos acompañan detrás pantalla.

NIÑAS:

- Les esperamos el día de mañana....

13.- Cortinilla de salida:

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

4.12 LIBRETO 12

1.- Presentación del Programa:

Iniciaremos con una imagen del mundo digital, animada y colorida, conjuntamente con el logo del programa, en una esquina de la imagen irán tres

iconos con animación, los cuales nos indicaran lo que se va a tratar en el programa.

2.- Presentación:

Isabela:

Ingresas por la puerta del laboratorio, dice:

- Hola..... Bienvenidos a tu programa de experimentos y les voy a guiar a través del fascinante mundo digital y no estoy sola, a continuación les presentare a:

Yamilet, Samantha, Rooney, Rooney Fernando.

E inmediatamente ingresa **Edgar** disfrazado de un celular, dice:

- No nono te olvides de mí..... Hola bienvenidos mis pequeñas y pequeños científicos sabían que hoy serán parte de mi mundo.....

Termina de hablar y suena, el celular (Edgar).... Y al momento que los niños aplastan la tecla para contestar pasamos donde **el científico Paul** que se encuentra al pie de la lámpara del laboratorio, dice:

- Se conoce como celular al dispositivo inalámbrico electrónico que está preparado para tener acceso a la telefonía celular, también conocida como móvil. No lo olviden. Bienvenidos a una edición más del Mundo Digital.

3.- Cortinilla:

Animación de una imagen de la variedad de celulares que existen. Al hacer un clic en el niño pasamos a: **¿Sabías que?**

4.- Segmento (1):

¿Sabías que?

Segmento que será manifestado por:

Jamileth:

- La denominación celular tiene su razón de ser en que cada una de las antenas repetidoras, que forman parte de la red, son células.

Roony:

- El rasgo diferencial que ostenta el teléfono celular sobre los otros tipos de teléfono es su fácil portación, en la cartera, en el bolso, incluso en los bolsillos del pantalón.

5.- Cortinilla:

Animación donde indicaremos la forma adecuada de usar un celular.

6.- Segmento (2)

Se encuentran ubicados al pie de la imagen del celular (Edgar – disfrazado) **el científico (Paul)**, dice:

- Mis pequeñas y pequeños científicos existen varias marcas, modelos de celulares, tienen las mismas partes, pero difiere en cada uno de los tamaños y especificaciones técnicas. Otros también son compatibles entre sí.

Isabela se levanta y se coloca alado del celular, dice:

- Si bien los celulares nacieron con el claro objeto de mantener comunicada a la gente hoy en día y especialmente aquellas versiones de teléfonos más sofisticadas e innovadoras permiten conectarse y navegar a través de internet.

Roony:

- También tomar fotografías, videos.

Samantha:

- Reproducir música e imágenes.

Científico (Paul):

- E incluso mantenernos al tanto de aquellas tareas que debemos realizar gracias a la agenda que viene integrada a la mayoría de estos aparatos.

Celular (Edgar):

Se están olvidando de algo muy importante.

Isabel:

- No te preocupes mi amigo celular que ahora vamos a conocer cuáles son las partes de un celular.

Científico (Paul):

- Los siguientes son los tipos más comunes de piezas de repuesto que se encuentran dentro de los teléfonos móviles.

- ✓ Batería
- ✓ Conector de la batería
- ✓ Antena
- ✓ LCD
- ✓ Marco LCD
- ✓ Módulo de la cámara. Cuáles son las demás partes Isabel?

Isabela:

- Que tal niños y niñas si van repitiendo conmigo. Tenemos el:

- Conector
- Cables Cable Flex
- Navegador / Joystick / trackball
- Panel táctil de la pantalla
- Micrófono
- Altavoz
- Zumbador / Timbre
- Teclado de membrana
- Simcard Conector
- Encendido / Apagado y un vibrador y cada uno de estas tiene

una:

Niños/Niñas:

- Función....

Isabela:

- Que les explicaremos a continuación: Una batería se utiliza para proporcionar alimentación a los circuitos de PCB y componentes.

Científico (Paul):

- Los conectores de la batería es el interfaz donde se conecta la batería y el suministro de la tensión de los teléfonos móviles circuito principal.

Celular (Edgar):

- Las antenas se utilizan para interceptar y amplifican las señales de la red y un LCD (Pantalla de cristal) que es el componente que visualizamos el funcionamiento de un teléfono móvil.

Niños:

- Que interesante y las demás partes?

Isabela:

- Les explicaremos después de un pequeño receso, les invito a jugar....

Todos los niños y niñas se levantan y con gusto aceptan la invitación de la doctora Isabel.

7.- Cortinilla:

Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña dentro de un celular.

8.- Segmento (3)

Después de haber tomado un pequeño recesito, todos se colocan nuevamente en sus lugares de trabajo y **el científico** continuo:

- Y ahora les invito a ver un video donde les explicaremos como se utilizan las demás partes del celular.

Todos observan fijamente el video y luego comentan.

Científico (Paul):

- No olvidemos que más piezas como Marcos LCD, botones de ON y OFF de goma, los marcos de metal, tornillos, cara, placas también juegan un papel vital en los envases los teléfonos móviles.

Isabela:

- Algunos elementos puede que no los he incluido aquí, para algunos son tan poco comunes en algunos productos de telefonía móvil.

Celular (Edgar), comienza a caminar por el rededor de los niños y niñas, dice:

- Es hora de poner en:

Niños/Niñas:

- Práctica lo aprendido.

Se colocan nuevamente en sus lugares de trabajo y **el científico** dice:

- Es hora de conocer sobre la Radiación de teléfonos móviles.

Isabela:

- Sabemos que los teléfonos celulares emiten radiaciones electromagnéticas equivalentes a los Microondas, lo cual pueden causar daños a la salud humana.

Todo lo que explicara el científico es realizado ese momento por Isabela.

Científico (Paul):

- Es más que un experimento es un consejo para prevenir daños en nuestra salud.

Es recomendable usar el teléfono móvil con moderación, trate de usar audífonos o usar el celular con altavoz; de tal manera que no se mantenga el móvil pegado hacia el cerebro, y siempre es bueno comprar un teléfono de marcas confiables y que emitan menos radiaciones.

No lo olviden.....

Celular (Edgar):

- ¿Cocinar un huevo con 2 teléfonos es posible?

Niños/Niñas:

- No se.... Tal vez...

Celular (Edgar):

Mejor averigüemos. Se realizó un video donde se hizo un experimento de tal manera colocando un huevo de gallina entre 2 celulares por 1 hora aproximadamente era posible que el huevo se cocine o al menos se caliente.

Jugamos con el tiempo.

Científico (Paul):

- En el primer vídeo el huevo se calienta y aparece cocido parcialmente. Esto puede depender a muchos factores como que tan radiactivos son los modelos de celulares y la forma en que se coloquen. Pero lo que si podemos concluir la radiación de estos teléfonos aceleran los átomos del huevo haciendo que se caliente.

Celular (Edgar):

- ¡Imaginen el daño que puede causarle este al cerebro!.

9.- Cortinilla:

Animación de un reportaje sobre las ventajas del celular.

10.- Segmento (4)

¿Sabías qué?

Samantha:

- El ON y OFF está hecho de metal pequeño que lleva a cabo cuando la conectividad de prensa. Se está utilizando como encender y apagar, interruptor de control de volumen y el interruptor disparador de la cámara en varios teléfonos móviles.

Roony Fernando:

- El vibrador es un pequeño motor que realiza la vibración. Este tiene un desequilibrio de metal diminutas en la punta, es por eso que crea las vibraciones cuando el motor gira.

13.- Cortinilla:

Animación de una imagen indicando las desventajas del celular.

12.- Despedida del programa.

Sorprendidos por las consecuencias que se da debido al mal uso del celular, **el científico**, dice:

- Según la Organización Internacional de la Salud (OMS), advierte que la radiación de los teléfonos celulares puede causar cáncer, explica que los efectos pueden ser iguales que a la exposición al plomo, el escape de motor y el cloroformo. No lo olviden.

Un gusto haber compartido con todos ustedes... hasta una nueva oportunidad...

Edgar/Isabela:

- Gracias por acompañarnos toda esta trayectoria en tu programa "PEQUEÑAS Y PEQUEÑOS CIENTIFICOS"

NIÑOS/NIÑAS:

- Hasta pronto...

Soy Jamileth y yo Samantha, Rooney y Rooney Fernando.

Todos:

Chaooooo..... Gracias por todo.....

13.- Cortinilla de salida.

Imágenes de una entrevista realizada por un niño a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.

4.13 GUIÓN TÉCNICO

SEC	#	TIPO DE PLANO	DESCRIPCIÓN	DIALOGO – VOZ EN OFF	SONIDO	FX EFECTOS	OBSERVACIONES
1			Animación del logotipo y del mundo que se va a tratar en el programa.			Varios animación 3D	
2	1	Plano General	Tild up del presentador mientras él dice su dialogo	Hola soy Edgar y te recuerdo que a los niños y niñas les gusta aprender y lo más importante ponerlo en práctica. Si te gusta ser parte de este mundo científico, te invito a explorar junto a nosotros en tu programa “Pequeñas y pequeños científicos” bienvenidos.		Movimiento de la cámara de abajo hacia arriba	El presentador no realizara movimientos violentos
	2	Plano medio largo	La presentadora	Este programa es un espacio para compartir con los niños que se		La cámara seguirá a la presentadora	La presentadora caminara desde la izquierda 3 pasos saliendo detrás de

				encuentran aquí y detrás de pantalla, nuestras experiencias y vivencias que son parte del día a día de nuestro programa.			la imagen de la doctora Atómica y se detendrá.
	3	Plano general	El presentador	Así es Isabel y la sorpresa es para ti y para todos ustedes en casa ya que el tema que trataremos es de mucho interés. Están listos mis pequeños científicos y científicas.		La cámara estará inmóvil	El presentador sale detrás de la imagen del doctor Voltio y se acercara a la cámara quedando en un plano medio dentro de la cámara.
	4	Plano General	El grupo de presentadores y los niños	Si estamos listos, empecemos.		La cámara se ira abriendo hasta mostrar a todos dentro del cuadro	
3			Animación de una imagen de un niño usando la energía en casa.			Varias animaciones en 3D	

			Al hacer click en el niño sale: ¿Sabías que?				
4	1	Gran plano general	La niña	El mundo en el que vivimos está lleno de energía la misma que es necesaria para todo; tú necesitas energía para poder jugar, pensar o caminar.		El plano se ira cerrando hasta dejarla en un plano medio.	La niña entre desde una esquina del escenario.
	2	Gran plano general	El niño	Pero también las cosas como autos, aviones, barcos, televisores, radios, celulares, todos ellos necesitan energía para poder funcionar.		El plano se ira cerrando hasta dejarlos en un plano medio	El niño entre desde una esquina del escenario, hasta quedar junto a su compañera en el cuadro
5			Animación donde indicaremos varios usos de la electricidad.			Varias animaciones en 3D	
6	1	Gran plano general	Todos dispersos en el aula	Susurran entre ellos		El plano ingresa el presentado y se va cerrando	Ingresa el presentador desde el centro

	2	Plano Medio Corto	El presentado	Listos mis pequeños científicos, todos a sus lugares de trabajo.		hasta dejarla en un PMC	El plano se abre hasta mostrar a los niños ir a sus lugares.
	3	Gran Plano General	Se muestra el aula y todos ubicándose en sus lugares de trabajo	Es hora de entrar en el mundo eléctrico.			Dos presentadores entregándoles kits de trabajo
7	1	Plano Medio Largo	El presentador	Que interesante es el mundo eléctrico, ¿pero cuando aparece la electricidad?		Mirando a la cámara como si la pregunta fuese para los televidentes	El presentador mira fijamente a la cámara
	2	Plano General	El presentador	Todos tenemos que saber que la electricidad no es un descubrimiento nuevo. La electricidad ha existido siempre, y fue descubierta hace cientos de años por un filósofo griego		mirando a la cámara y a los niños	En posición de enseñanza, como un profesor.

				muy curioso llamado Tales de Mileto.			
	3	Plano Medio	El presentador	Eso es interesante pero		El actor mira a las mesas de trabajo antes del pero por que lo interrumpen	
	4	Plano medio corto	La niña	Profesor y ¿porqué se llama electricidad?		Interrumpe al presentador	La niña mirando al frente
	5	Plano Medio	El presentador	Tales de Mileto se dio cuenta que cuando frotaba ámbar con un pedazo de tela, éste atraía objetos livianos como plumas. El ámbar es un tipo de piedra preciosa. Mileto llamó a ese fenómeno <elektron>, y de ahí viene el nombre de ELECTRICIDAD.		En modo de profesor	Mirando a los niños y para finalizar mira a la cámara.
	6	Plano medio largo	La presentadora	¿Que dicen niños si empezamos a experimentar?		Muy contenta y animada	Mirando a la cámara
	7	Plano	Los niños	SI EMPECEMOS.		Todos muy	Mirando a los

		general				contentos responden	presentadores
	8	Plano medio corto	Dos presentadores	Exploremos este mundo eléctrico		Muy contentos	Mirando fijamente a la cámara
8	1		Animación de una imagen con planos detalles de los rostros de cada niño o niña, los mismos que irán dentro de un número.			Varias animaciones en 3D	
9	1	Plano medio	El presentador 1 frente al presentador 2	Paúl que vamos a hacer con esos globos, es una fiesta.		El segundo presentador mira al primero riendo	Enfoques y desenfoques con la cámara
	2	Plano medio	Se acerca el presentador 2 al 1	¿Qué tal si hacemos lo que hizo Tales de Mileto?		Quedando los dos al mismo nivel	Preguntando a la cámara
	3	Plano General	Niños	Si hagámoslo		Desde sus lugares de trabajo	Muy emocionados
	4	Plano medio	La presentadora	Empecemos y no olviden de ir observado con atención la multimedia en la		Mirando a la cámara	Emocionada divertida

				pizarra que es importante y vamos preparando los materiales y en casa prepáralos también vamos haciéndolo iguales.			
	5	Plano general	El presentador junto a la presentadora	Los materiales son: 1 electro-globo y pedazos de papel de colores		Él se acerca a la presentador para hablar	Mirando a la cámara y mostrando los materiales
	6	Plano general	El presentador	Ya tienen los materiales		En forma de supervisión	Buscando los materiales
	7	Plano general	Lo niños	Si		Mirando los materiales	
	8	Planos medio	El presentador	Comencemos primero vamos a inflar el electro-globo.		Mirando a la cámara.	El con un globo en la mano
	9	Plano detalle	Los niños			Imágenes de los niños inflando los globos.	
	10	Plano medio	La presentadora	Tienes inflado tu electro globo entonces continuemos.		Con un globo inflado en la mano pregunta a la cámara	Mirando a la cámara.
	11	Plano medio	El presentador	Después esparce los papelitos de colores sobre tu mesa de trabajo. Y acerca el		El esparciendo sobre la mesa los papelitos	Mirando desde abajo la cámara

				electro-globo que acabaste de inflar, y observa qué sucede.			
	12	Plano detalle	Los niños			Realizando la actividad	
	13	Plano general	La presentadora	Ahora frota el electro-globo varias veces en tu ropa o en tu cabello y ahora sí, acerca el electro-globo a los papelitos de colores.		Mientras da las indicaciones ella también lo hace	Mirando breves a la cámara
	14	Plano medio	El presentador	Wow vieron lo interesante que puede ser aprender la ciencia, pero al igual que nuestros amigos en casa, ustedes tienen alguna pregunta.		Caminando mirando el experimento	Mirando a los chicos del set
	15	Plano medio	La niña	¿Qué pasó? ¿Se pegaron al globo?		Con asombro y alegría	Mirando el experimento
	16	Plano general	El presentador	Jamilet estás viendo el asombroso efecto que descubrió Tales de Mileto. A él también le pasó algo similar.		Con uno de los experimentos en la mano explica lo sucedido	Mirando a la cámara
	17	Plano medio	El niño	¿Por qué sucedió esto?			Mirando al presentador

	18	Plano medio	El presentador	Muy pronto hablaremos más de este fenómeno, conocido como electricidad estática.		Continúa con el experimento en la mano	Mirando a la cámara
	20	Plano medio	El niño	Entonces ¿que es la energía eléctrica?			Mirando al presentador
	21	Plano general	El presentador	La energía eléctrica es un tipo de energía. Y como es energía puede hacer que ciertas cosas sucedan, como por ejemplo, que algo se mueva o funcione.		Tira el globo a un lado y se presta a explicar	Mirando a la cámara
10			Animación de un reportaje del mundo eléctrico			Varias animaciones en 3D	
11	1	Gran plano general	La niña	Sabían que los griegos antiguos pensaban que los rayos eran lanzados por su dios Zeus		El plano se ira cerrando hasta dejarla en un plano medio.	La niña entre desde una esquina del escenario.
	2	Gran plano general	El niño	Los incas pensaron que los rayos eran una forma de comunicación entre los dioses del cielo y la tierra.		El plano se ira cerrando hasta dejarlos en un plano medio	El niño entre desde una esquina del escenario, hasta quedar junto a su compañera en el cuadro

12			Animación de una imagen, donde indica las actividades para casa.			Varias animaciones en 3D	
13	1	Plano medio largo	La presentadora	Llego la hora de la despedida pero no olvidemos que los enlaces para cada experimento son geniales. Y la buena noticia es que mañana también estaremos explorando el mundo eléctrico.		El plano se abre poco a poco	Mirando a la cámara
	2	Plano general	Dos presentadores	Y con mas experimentos ya que este es un sitio para educar, y fomentar el desarrollo intelectual y creativo de cada niño.		El plano se abre para que ingrese el siguiente presentador	Mirando a la cámara
	3	Plano general	Los tres presentadores	Mañana nos veremos nuevamente, con un experimento nuevo por conocer y practicarlo. Niños, niños.		Van ingresando poco a poco los niños	Mirando a la cámara

	4	Plano general	El niño	Gracias a todos por acompañarnos, les esperamos mañana			Mirando a la cámara
14		Plano medio	Imágenes de una entrevista realizada por un Samantha Cabrera a creadores del programa PEQUEÑOS CIENTIFICOS.	Estamos con Helena Durán una de las directoras del proyecto Pequeños y Pequeñas científicas. ¿Por qué crearon este proyecto? ¿Qué es lo que mas te gusta de este trabajo? ¿Cuéntanos una anécdota dentro de lo que has hecho? ¿Qué les dirías a los niños que les gusta la ciencia?		Irán pasando poco a poco imágenes de los trabajos que se han hecho con pequeños científicos	
15			Cortinilla de salida			Pasan los créditos	

CONCLUSIONES

Cumplimos con el objetivo propuesto, aunque no se pudo realizar con el equipo planteado desde un principio por una falla técnica en la tarjeta de captura de video, debido a este percance se tomo la decisión de que el programa piloto sea de un tiempo menor al programa originalmente propuesto.

Lo aprendido en las aulas durante este periodo de estudio se pudo poner en práctica con más amplitud.

No olvidemos que a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden.

La educación se comparte entre las personas por medio de nuestras ideas, cultura, conocimientos, respetando siempre a los demás.

Aprendiendo a conocer a hacer a convivir y ser mas prácticos.

RECOMENDACIONES

Al concluir con la elaboración de esta tesis y basada en la experiencia vivida junto a mi compañera recomendamos que al momento de realizar un programa de televisión para niños, se de un tiempo para la preparación de ellos para que no se produzca una sobreactuación de ellos en el programa.

Para el desarrollo de una tesis son importantes las prácticas a realizarse en el transcurso de un periodo lectivo, ya que de la teoría a la práctica hay mucho por recorrer.

Y no olvidemos que el trabajo en equipo es lo básico para poder concluir con la meta propuesta, es decir con el apoyo incondicional de aquellas personas que cuentan con la culminación de la tesis.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- ❖ MACIAS, Fernando, La primera pantalla “Crónica del nacimiento de la televisión ecuatoriana”, Quito, Pichincha, Ecuador., Editorial: Imprenta y Gráficas Ramírez, 2003
- ❖ BEAUVAIS, Daniel, Producir en video “material pedagógico guía”, Editorial, Video Tiers-Monde inc.,1989, Instituto para America Latina, Tomo 2
- ❖ MILLERSON, Gerald, “Manual de producción de video”, Editorial: Paraninfo S.A. (Madrid-España), 1992, 3ª Edición
- ❖ CABEZON, Luis; GOMEZ, Félix, “La producción Cinematográfica”, Ediciones: Cátedra (grupo Anaya S.A.), 2003, Segunda Edición

Web:

- ❖ Wikipedia, Enciclopedia virtual,
- ❖ http://es.wikipedia.org/wiki/Televisi%C3%B3n_en_Ecuador

- ❖ <http://www.administrador.com/>

GLOSARIO

ABOCADO.-Expuesto, amenazado.

ACCIÓN.- Es un género cinematográfico que se caracteriza por la violencia y por la espectacularidad de las imágenes. A lo largo de estos filmes, suelen sucederse escenas con tiroteos, peleas, persecuciones y muertes.

Expresión que se utiliza para indicar el inicio del rodaje de un filme.

ACCIÓN DRAMÁTICA.- Expresa los movimientos que se originan en los niveles internos y externos de los personaje.

ACONTECER.- Ocurrir o producirse un hecho.

ACÚSTICA.-Condiciones o características sonoras de un local o parte de la física que trata de la producción, transmisión o recepción de las ondas sonoras.

ANGULACIÓN.- Tomando como referencia la figura humana, la angulación de la cámara aumenta o disminuye el dramatismo de una acción o del personaje provocando una actitud determinada en el espectador.

ANILLOS DE NEWTON: Líneas borrosas levemente coloreadas en la imagen proyectada producidas por una presión alta o irregular de la ventanilla de la positivadora.

APARTADOS.-Parte de un texto escrito que trata sobre un tema o que está lejos en el espacio con referencia a un punto determinado.

ARGOT.- Lenguaje especial entre personas de un mismo oficio o actividad.

ARGOT TELEVISIVO.- Se le conoce como voz mando.

ARTICULACIÓN DEL LENGUAJE.- Es el fundamento estructural que explica por qué una lengua carece de límites explícitos acerca de lo que se puede expresar en ella, a diferencia de lo que ocurre con otros sistemas de comunicación más restringidos.

ATREZZO.- Es el conjunto de objetos y enseres que aparecen en escena.

Son accesorios utilizados por los personajes para interactuar durante una representación artística, o pequeños elementos que complementan la escenografía (como un jarrón o un cuadro) y el vestuario (como la bisutería o un

reloj de pulsera). Junto con el vestuario y la escenografía, la utilería forma parte de los recursos necesarios para la representación teatral.

AUDIENCIA.-Conjunto de personas que están presentes en un espectáculo público o que oyen un programa de radio o de televisión.

AURICULARES.- En los aparatos telefónicos o receptores de sonido, parte o dispositivo que se aplica al oído para recibirlo.

AVERIAS.- Dañar o deteriorar algo.

BANDA SONORA.- Franja longitudinal de la película cinematográfica, donde está registrado el sonido o composición musical que acompaña de fondo a las imágenes de una película.

BARROQUISMO.- Fue un periodo de la historia en la cultura occidental que produjo obras en el campo de la literatura, la escultura, la pintura, la arquitectura, la danza y la música, y que abarca desde el año 1600 hasta el año 1750 aproximadamente.

BITÁCORA DE REGISTRO.-En la actualidad es un cuaderno o publicación que permite llevar un registro escrito de diversas acciones. Su organización es cronológica, lo que facilita la revisión de los contenidos anotados.

BOCETO.-también llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

CABEZAL.- Pieza móvil del extremo de ciertos aparatos.Cabeza de un aparato reproductor que sirve para grabar, reproducir o borrar lo grabado en una cinta.

CAMARA CENITAL.- Sirve para tomar fotografías.

CAMARAS LIGERAS.-Aparato destinado a registrar imágenes animadas para el cine, la televisión o el video.

CANAL DE COLOR: Una imagen RGB se compone de tres canales de color diferentes: rojo, verde y azul. Cada canal actúa como una capa que almacena la información tonal. Los tres canales se combinan para crear los colores de la imagen digital.

CANALIZACIÓN DE LA LUZ: Velo provocado por la luz que incide sobre el borde de la película y se desplaza a lo largo del soporte para exponer la emulsión dentro del chasis o rollo.

CINTAS MAGNETICAS.- Banda electromagnética sobre las que se graban sonidos reproducibles.

COEXISTENCIA.- Es el grado de consenso de los miembros de un grupo social o la percepción de pertenencia a un proyecto o situación común. Es una medida de la intensidad de la interacción social dentro del grupo; puede ser medido con un test de índices o simplemente descrito o definido para cada caso. Atenta contra la cohesión la anomía, es decir, el comportamiento no basado en normas.

COHERENCIA.- Relación lógica y adecuada de las partes que forman un todo o entre la forma de pensar de una persona y su forma de actuar. Conexión, relación o unión de unas cosas con otras.

COLORIMETRIA.-Es la ciencia que estudia la medida de los colores y que desarrolla métodos para la cuantificación del color, es decir la obtención de valores numéricos del color.

CONCEPCIÓN.- Formación en la mente de una idea, una opinión o un proyecto.

CONSECUTIVO.-Que sigue o es inmediato a otra cosa, hecho o suceso

CONSUMIBLES.-Son todos los insumos que ocupas para hacer trabajos en la oficina, tintas, plumas, toners, papel, correctores, lápices, grapas, folders, sobres, etiquetas, incluso el café y la azúcar.

CONTINGENCIAS.- Es el modo de ser de lo que no es necesario ni imposible, sino que puede ser o no ser el caso. En general la contingencia se predica de los estados de cosas, los hechos, los eventos o las proposiciones.

CONTINUIDAD.-Circunstancia de suceder o hacerse algo sin interrupción. Unión entre las partes que forman un todo y insistencia en las acciones, ideas o intenciones.

CRISPADOS.- Irritar, exasperar.

CURRICULA.-Plan de estudios o relación de datos personales, títulos académicos o profesionales y trabajos hechos por una persona.

DAT.-Es un medio de grabación y reproducción de señal desarrollado por Sony a mediados de 1980. Fue el primer formato de casete digital comercializado y en apariencia es similar a una cinta de audio compacto, utilizando cinta magnética de 4 mm encapsulada en una carcasa protectora, pero es aproximadamente la mitad del tamaño con 73 mm x 54 mm x 10,5 mm. La grabación se realiza de forma digital en lugar de analógica, la grabación y conversión a DAT tiene mayor, igual o menor tasa de muestreo que un CD (48, 44,1 o 32 kHz de frecuencia de muestreo y 16 bits de cuantificación). Si se copia una fuente digital entonces la DAT producirá una copia exacta, diferente de otros medios digitales como el Casete Compacto Digital o el MiniDisc Hi-MD, los cuales tienen compresión con pérdida de datos.

DESGLOSE.- Es la extracción ordenada de las necesidades de la historia y por lo tanto, el punto de partida del director de producción. En él se deben reflejar todos y cada uno de los elementos que aparecerán en la película y los elementos técnicos para llevarla a cabo.

DIAGRAMA DE BLOQUES.-Es la representación gráfica del funcionamiento interno de un sistema, que se hace mediante bloques y sus relaciones, y que, además, definen la organización de todo el proceso interno, sus entradas y sus salidas.

DICOTOMIA.-División en dos partes de una cosa.

DIDACTICA.-Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es por tanto la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

DIMMER.- Aparato que sirve para regular la intensidad de las lámparas de iluminación de un estudio.

DISCURSO AUDIOVISUAL.-El tema audiovisual es considerada un arte en la publicidad, el periodismo, la televisión, el cine y ahora incluso en la web. El lenguaje audiovisual puede ser desde una imagen estática a una dinámica e

incluso un sonido. Con todo esto nos comunicamos con un receptor (aquel que escucha u observa).

DISEÑO INSTRUCCIONAL.-Es el proceso que funciona de manera continua y sistemática que genera la prevención de especificaciones instruccionales por medio del uso de teorías instruccionales y teorías de aprendizaje para asegurar que se alcanzarán los objetivos planteados. En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Involucra el desarrollo de materiales y actividades instruccionales para luego realizar pruebas y evaluaciones de las actividades del alumno.

DISOLVENCIA.-Acción de desvanecer gradualmente una escena, cosa que indica el paso del tiempo de una escena a otra, al pasar de un plano a otro.

DISOLVENCIAS.-Una disolvencia es utilizada para "brincar" hacia delante en la historia en lugar de seguir el lapso de tiempo real.

También para transferir a un flashback y desde el flashback de nuevo al tiempo presente en la historia.

Una disolvencia se utiliza como una técnica de edición que ayuda cuando se desea una clara continuidad visual. Así un corte difícil se hace más suave y como resultado no hay un abrupto salto-corte.

DOBLAJE.-El doblaje es el proceso de grabar y sustituir voces en un producto cinematográfico o televisivo después de su producción y su estreno original. El término generalmente es para referirse a la sustitución de los diálogos hablados por los actores en un idioma original por otros diálogos idénticos en otro idioma.

DOLLY.- Pedestal pesado que permite subir o bajar la cámara mientras esta en el aire.

DOSIFICACIÓN.- Implica establecer las proporciones apropiadas de los materiales que componen al concreto, a fin de obtener la resistencia y durabilidad requeridas, o bien, para obtener un acabado o pegado correctos.

DOTAR.-Equipar, proveer a una persona o cosa de alguna característica o cualidad que la mejore.

DURACIÓN.-La duración corresponde al tiempo que duran las vibraciones que producen un sonido, este parámetro está relacionado con el ritmo, cual viene representado en la onda por los segundos que esta contenga.

ECUALICE.- En equipos de alta fidelidad ajustar dentro de determinados valores las frecuencias de reproducción de un sonido con el fin de igualarlo a su emisión originaria.

EDICIÓN LINEAL.-La edición lineal es la que se ha utilizado tanto el en cine como en el vídeo analógico.

Esta forma de edición no permite cortar un fotograma de forma libre sin ningún orden, se sigue de forma secuencial la filmación. Por ejemplo si queremos retocar o eliminar un fotograma que se encuentra en el intervalo 200, debemos pasar del 1 al 199 y cortarlo y luego volver a juntarlo, esto conlleva una pérdida de tiempo a la hora de editar un vídeo.

EDICIÓN NO LINEAL.-Es la utilizada por la tecnología digital. Esta forma de edición permite ordenar los frames en el orden que deseemos, podemos tratar cualquier fotograma o cuadro de imagen de forma directa sin necesidad de seguir toda la secuencia, independiente de la forma y orden de cómo hemos grabado el vídeo.

Si deseemos eliminar el fotograma 200 no precisamos pasar antes del 1 al 199, sino que directamente accedemos al 200 y lo cortamos o eliminamos no y necesitamos enlazar con el próximo fotograma, como el sistema lineal.

EFFECTOS ESPECIALES.- Son tomas o sonidos que no se logran por procesos normales, sino a través de ciertos trucos o dispositivos; estos efectos pueden ser mecánicos, ópticos, electrónicos o eléctricos,

ELIPSIS.- Procedimiento que permite saltar en el tiempo el espacio sin necesidad de ver pasos intermedios.

EMPLAZAMIENTO DE CÁMARA.- Situación de la cámara, punta de vista o ángulo que adopta a la hora de captar una escena.

EMPRENDER.-Se denomina emprendedor o emprendedora a aquella persona que enfrenta con resolución acciones difíciles.

ENCUADRE DE LA ACCIÓN.- Es la acción de poner una imagen dentro de un espacio determinado por la pantalla o visor.

Es una de las técnicas más básicas a la hora de realizar una filmación. El encuadre de vídeo debe captar una acción que puede tener una duración variable. Para poder captar correctamente los movimientos se debe dejar el suficiente espacio alrededor de los sujetos.

Cuando el movimiento se inicia fuera del encuadre para luego ingresar en él puede resultar desconcertante para el espectador. Lo mismo pasa si comienza dentro y acaba fuera. En ambos casos hay un problema de continuidad en la escena.

Cuando no se puede prever el comportamiento del sujeto en la acción, vale la pena hacer la toma con bastante generosidad en el encuadre.

ENTORNO.-Conjunto de circunstancias, físicas y morales, que rodean a una persona o cosa e influyen en su desarrollo.

EPIODIOS.-Es cada uno de los capítulos en que se divide una serie de televisión o película de cine.

EPOCA.-Periodo determinado en la historia de una civilización o de una sociedad al que se hace referencia aludiendo a un hecho histórico, un personaje o un movimiento cultural, económico o político que se ha desarrollado en él.

ESBOZA.-Hacer un primer diseño o proyecto de una obra artística de manera provisional, con los elementos esenciales y sin dar ningún detalle.

ESCALETA.-Es el esqueleto del guión, en la que se detallan todas las escenas, indicando si va a ser rodada en un espacio interior o exterior; de día o de noche, y el lugar en el que transcurre la acción.

ESCENAS.- El escenario es el espacio, lugar o recobijo destinado para la representación de obras de teatro, de otras artes escénicas (música, danza, canción, etc.).Otros acontecimientos, puede ser natural o fabricado.

ESPACIO EN LA NARRACIÓN.-En la vida real, la vida de los personajes transcurre siempre en un espacio y un tiempo determinado. Nuestra existencia está unida a espacios, en la primera infancia, están reducidos a la casa, a la calle, al

barrio, etc. Según vamos creciendo y nuestras necesidades cambian, se va ampliando nuestro universo.

El espacio vendría contestando las preguntas cuándo y dónde, ya que son ellas las que nos sitúan y orientan en lo tangible de la narración.

El espacio o lugar en que transcurre la acción del relato es presentado generalmente por el narrador y en ocasiones por algún personaje. El único instrumento que se tiene para dar vida a los espacios o escenarios, en consecuencia, es la palabra.

ESPECTADOR.-Es quien aprecia una obra o asiste a un espectáculo. Por definición es el sujeto que el autor de una obra construye para que la aprecie. El papel del espectador está predefinido según la voluntad del autor, sin embargo el sujeto que en la realidad percibe la obra puede no ajustarse a lo que el autor de la obra esperaba.

ESTANDARIZACION.-La normalización o estandarización es la redacción y aprobación de normas que se establecen para garantizar el acoplamiento de elementos construidos independientemente, así como garantizar el repuesto en caso de ser necesario, garantizar la calidad de los elementos.

ESTETICO.- Es un término con diferentes acepciones. En el lenguaje coloquial denota en general lo bello, y en la filosofía tiene diversas definiciones: por un lado es la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza, por otro lado puede referirse al campo de la teoría del arte, y finalmente puede significar el estudio de la percepción en general, sea sensorial o entendida de manera más amplia.

ESTRATEGIA DIDÀCTICA.- Conjunto de situaciones, actividades y experiencias a partir del cual el docente traza el recorrido pedagógico que necesariamente deberán transitar sus estudiantes junto con él para construir y reconstruir el propio conocimiento, ajustándolo a demandas socioculturales del contexto.

ESTRUCTURA.- Es la disposición y orden de las partes dentro de un todo. También puede entenderse como un sistema de conceptos coherentes enlazados, cuyo objetivo es precisar la esencia del objeto de estudio.

EVENTO DE ARRASTRE.- Un evento de arrastre es el tipo de evento de entrada generado cuando Ud. presiona un botón del ratón, mueve el ratón, y luego suelta el botón.

EVENTUALIDADES.- Suceso que se considera que pueda suceder o cualidad o situación de eventual.

EXPANSIÓN.- Extensión, difusión, dilatación de algo.

FICCIÓN.- Se denomina ficción a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, historietísticas o de otro tipo, cuando presentan un mundo imaginario al receptor. El término procede del latín fictus ("fingido", "inventado"), participio del verbo fingiré.

FRAGMENTACIÓN.- Es la memoria que queda desperdiciada al usar los métodos de gestión de memoria. Tanto el primer ajuste, como el mejor y el peor producen fragmentación externa (Conocidos como estrategias de Colocación).

Es generada cuando durante el reemplazo de procesos quedan huecos entre dos o más procesos de manera no contigua y cada hueco no es capaz de soportar ningún proceso de la lista de espera.

FUERA DE CAMPO.- Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

FUNDIDO ENCADENADO.- Plano que es sustituido progresivamente por otro que se va superponiendo. Suele indicar paso del tiempo.

FUNDIDO EN NEGRO.- Plano que se va oscureciendo paulatinamente hasta que la pantalla queda negra.

Indica el paso del tiempo o un cambio radical de escenario, el fundido también puede hacerse a blanco o a otros colores.

GENERO.- Es un conjunto de constantes retóricas y semióticas que identifican y permiten clasificar los textos literarios. Los géneros literarios son los distintos grupos o categorías en que podemos clasificar las obras literarias atendiendo a su contenido.

Modo de agrupar las películas según sus temas y características: comedia, policíaco, musical, western, terror, ciencia-ficción.

GÉNERO ÉPICO.- Relata sucesos que le han ocurrido al protagonista. Es de carácter sumamente objetivo, su forma de expresión fue siempre el verso, ahora se utiliza la prosa.

GÉNERO DRAMÁTICO.- Obras escritas en forma de diálogo y destinadas a la representación. En ellas el autor plantea conflictos diversos. Pueden estar escritos en verso o en prosa.

GÉNERO LÍRICO.- Los textos líricos expresan el mundo subjetivo del autor, sus emociones y sentimientos, o una profunda reflexión. Suele escribirse en verso pero también se utiliza la prosa.

GESTICULACIONES.- Acción que consiste en hacer gestos, especialmente si son exagerados.

INCIDENTAL.- Composición musical que no está justificada dentro del espacio de ficción del filme (diégesis) y que realiza un comentario musical para reforzar la intensidad de una escena, aportar matices que no están en los diálogos o imágenes o incluso subvertir el significado literal de las propias imágenes; en este caso estaríamos ante un efecto contrapuntístico entre imagen y música.

INCLEMENCIA.- Dureza y rigor en el tiempo climatológico de las estaciones, especialmente en invierno.

INMUEBLES.- Se aplica a la propiedad que no puede separarse del lugar en el que está.

IRIS DE LA CAMARA.- Se utiliza para mantener el nivel de luz óptimo en el sensor de la imagen de forma que las imágenes puedan ser nítidas, claras y con la exposición correcta y un contraste y una resolución buenos. El iris también se puede utilizar para controlar la profundidad de campo.

El control de iris puede ser fijo o ajustable. Las lentes de iris ajustables pueden ser manuales o automáticas.

INSERCIONES.- Inclusión o introducción de una cosa en otra o acción y efecto de inserir.

INSUMOS.- Es todo aquello disponible para el uso y el desarrollo de la vida humana, desde lo que encontramos en la naturaleza, hasta lo que creamos nosotros mismos.

En general los insumos pierden sus propiedades y características para transformarse y formar parte del producto final.

INTERCOMUNICADOR.- Es un dispositivo de intercomunicación, se define como un sistema independiente de comunicación electrónica destinado a un diálogo limitado o privado. Pueden ser portátiles, pero son instalados permanentemente en negocios, edificios y hogares. Pueden incorporar conexiones con walkietalkies, teléfonos, celulares y otros sistemas de intercomunicación telefónica o de datos, además pueden activar dispositivos electrónicos o electromecánicos, tales como luces de señalización y cerraduras.

INTENSIDAD DEL SONIDO.- Se define como la potencia acústica transferida por una onda sonora por unidad de área normal a la dirección de propagación.

$$I = \frac{A}{N};$$

Donde I es la intensidad de sonido, A es la potencia acústica y N es el área normal a la dirección de propagación.

LUMINANCIA.- Se define como la densidad angular y superficial de flujo luminoso que incide, atraviesa o emerge de una superficie siguiendo una dirección determinada. Alternativamente, también se puede definir como la densidad superficial de intensidad luminosa en una dirección dada.

JEFE DE PISO.- Es la persona que sirve de enlace entre el director de cámaras en la cabina y los talentos o actores en el estudio. Utiliza un conjunto de señales ya establecidas, conocido como asistente de piso o floor manager.

MAGNETOSCOPIO.- Aparato que permite la grabación de sonido e imagen sobre una cinta magnética, así como también su posterior reproducción. Es conocido como video grabadora.

MANTENIMIENTO CORRECTIVO.- Es aquel que corrige los defectos observados en los equipamientos o instalaciones, es la forma más básica de mantenimiento y consiste en localizar averías o defectos y corregirlos o repararlos.

MASTER.- La primera copia grabada de una pista sonora.

Es el centro de control de las señales provenientes de distintos estudios.

MATERIA DIDÁCTICO.- Denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje.

MATIZACIÓN.- Armonizar con colores, sonidos o expresiones u otros conceptos.

MEZCLADOR DE AUDIO.- Unidad de control, cuya función es combinar dos o más señales de audio en una sola y dan por resultado una señal compuesta, ejemplo: voz y música, voz y sonidos ambientales, etc.

MEZCLADOR DE VIDEO.- Mezcla de distintas señales de video a través de una consola de video, cámaras de televisión, tituladora, VTR.

MICROFONO.- Aparato que capta las ondas sonoras y las transforma en señales electrónicas.

MICROFONO BIDIRECCIONAL.- Aparato cuya característica es contar con dos áreas de recepción de aproximadamente de 45 grados en posición opuesta; su uso más adecuado es en la entrevista cara a cara.

MICRÓFONO CARDIOIDE.- Recibe este nombre por el área de influencia o sensibilidad que tiene forma de corazón.

MICRÓFONO DE ESCOPETA / SHOTGUN O HIPERCARDIOIDE.- Capta el sonido a lo largo de un eje angosto.

MICRÓFONO DIRECCIONAL.- Es usado para una persona que habla; tiene un ángulo de sensibilidad muy reducido.

MICRÓFONO LAVALIER.- Pequeño micrófono que se fija en el traje o vestido.

MICRÓFONO OMNIDIRECCIONAL.- Capta el sonido en una sola dirección, como el de escopeta o hipercardioide.

MODELO DE LAS CARACTERÍSTICAS ARISTOTÉLICAS.- Se refiere a la organización del saber, la realidad física, el hombre en sus aspectos individual y social, las cuestiones éticas y políticas y el problema del conocimiento.

MORTECINA.- Que está casi muriéndose o apagándose.

MULTICÁMARA.- El montaje multicámara es un método de filmación de películas y programas de televisión. Varias cámaras (ya sean de video o película) son dispuestas en el set y graban (o transmiten) simultáneamente una escena.

La disposición monocámara, a diferencia de la multicámara, utiliza solo una cámara en el set.

Generalmente, las cámaras de los extremos filman tomas de cerca o cruces de los dos personajes más activos en el set según el momento, mientras que la cámara central captura un plano general de la escena.

NO FICCIÓN: Es lo contrario de la Ficción, es decir la realidad que vive cada ser vivo o lo que pasa a su alrededor social.

ÓPTICO.- Efecto creado en el laboratorio o en la casa de efectos ópticos; por ejemplo división de pantalla, imágenes dinámicas, traslado de imágenes, disolvencias.

ÓPTICAS.- Parte de la física que estudia las leyes y los fenómenos de la luz.

ÓPTIMO.- Que es extraordinariamente bueno o el mejor, por lo cual resulta inmejorable.

PARRILLA.- Entramado metálico próximo al techo del platò del que penden los focos de iluminación.

PERSONAJES SEMOVIENTES.-Que se mueve por sí mismo; animales: pollos, vacas, caballos, peces

PINGANILLOS.- Es una forma coloquial de denominar a los intercomunicadores empleados en televisión.

PUBLICIDAD.-Es una técnica de comunicación comercial que intenta fomentar el consumo de un producto o servicio a través de los medios de comunicación. En términos generales puede agruparse según el tipo de soportes que utilice para llegar a su público objetivo.

PLANO.- Es la distancia que guarda el objeto con respecto a la cámara, actualmente este concepto es usado para designar los encuadres o tomas.

PLANO AMERICANO.- Abarca de las rodillas a la cabeza de una persona. En inglés: "Kneeshot" o "Hollywood shot".

PLANO CORTO.- Con estos planos podemos conocer e interpretar aquello que siente la persona fotografiada, puesto que el rostro toma el total protagonismo de la imagen. Es por lo tanto el más expresivo. En inglés "Close up".

PLANO DE CONJUNTO.- Cuando el encuadre se hace a un grupo de 3 o 4 personas; se abrevia PC.

PLANO DETALLE.- Corresponde a un encuadre de imagen muy cercano. Se le conoce como “Big close up, BCU”.

PLANO DESCRIPTIVO.- Se utiliza cuando en la escena sólo aparece un objeto y por lo tanto no se puede hacer referencia a la figura humana. Consiste en que el objeto llene todo el cuadro de la imagen donde queda un poco de aire alrededor. En inglés “ProductShot”.

PLANO ENTERO.- Muestra la figura humana en su totalidad, coincide el límite superior e inferior del cuadro con la cabeza y pies de la persona; también se le conoce como plano total (PT). En inglés es “Full Shot”, se abrevia PE.

PLANO FOCAL.- Punto donde convergen los rayos luminosos que han sido refractados por un lente o juego de lentes.

PLANO GENERAL.- Toma abierta que incluye el ambiente en el que está situado el sujeto, se abrevia PG, en inglés “Long Shot”.

PLANO HOLANDES.- La cámara se inclina 30 grados.

PLANO MASTER.- Realizado en una sola toma de larga duración. En fase de editaje el master contiene una valiosa información sonora ininterrumpida, aunque la imagen puede ser fragmentada por el inserto de otros planos.

PLANO MEDIO.- Abarca de la cintura a la cabeza, se le conoce como “Medium Shot” o “Hip Shot”.

PLANO SUBJETIVO.- Es la toma en que la cámara ocupa el lugar del ejecutor de la acción, conocida como cámara subjetiva.

PLANOS CONSECUTIVOS.- Cuando tienen un lado en común solamente. Por extensión, dados varios ángulos en un cierto orden, son consecutivos cuando cada uno de ellos es consecutivo con el siguiente.

PREVIEW EN EDICIÒN.- Es la edición de prueba que se efectúa antes de insertar una imagen o audio definitiva al conjunto de imágenes que consta un programa.

PREVIEW EN ESTUDIO DE TELEVISIÒN.- Monitor donde se controla una imagen antes de ser grabada o de salir al aire.

PROFUNDIDAD DE CAMPO.- Característica de nitidez con que aparecen objetos colocados a diferentes distancias de la cámara, esto se logra por ajustar el diafragma o por el tipo de lente.

RACCORD.- Significa la correspondencia, ajuste y continuidad de movimiento, gestos, ambiente, disposición de objetos y decorados entre un plano y el siguiente que se supone suceden correlativos en el tiempo de la acción.

RADIOFRECUENCIA.- Denominado espectro de radiofrecuencia o RF, se aplica a la porción menos energética del espectro electromagnético, situada entre unos 3 kHz y unos 300 GHz. El hercio es la unidad de medida de la frecuencia de las ondas, y corresponde a un ciclo por segundo. Las ondas electromagnéticas de esta región del espectro, se pueden transmitir aplicando la corriente alterna originada en un generador a una antena.

RGB: Un modelo de color que combina luz roja, verde y azul en varias intensidades. El trabajo de intermedíate digital habitualmente se realiza en el espacio de color RGB. Es la forma más corriente de visualizar y trabajar con imágenes digitales en la pantalla de una computadora.

REALIZADOR.-El realizador es el responsable de plasmar en imágenes los contenidos del guión de una película o de un programa de televisión.

Es quien lleva a cabo un proyecto a partir de lo que el productor ha conseguido y definido en cuanto a posibilidades técnicas, económicas y humanas. Su tarea es similar a la de un editor, con la diferencia de que utiliza medios audiovisuales y radiofónicos.

RECEPSIÓN.- Admisión o acogida de una persona como miembro de un colectivo.

REPARTO.-La acción el listado de actores que representan una película u obra de teatro.

RUTINA.-Hábito o costumbre de hacer algo sin necesidad de reflexión.

SECUENCIAS.-Establecer una serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación.

SEGMENTAR.-Cortar o partir en segmentos.

SIMULACIONES.- Es la investigación de una hipótesis o un conjunto de hipótesis de trabajo utilizando modelos.

SINCRONIZACIÓN: Se dice que una grabación de imágenes y una grabación de sonido están sincronizadas cuando se ponen en relación una con otra en una copia de exhibición de forma que cuando se proyectan la acción coincida exactamente con el sonido que la acompaña.

SINCRONIZADOR: Un mecanismo que emplea un eje giratorio común con rodillos dentados que al engranar las perforaciones de la película, pasa longitudes correspondientes de película de imagen y de sonido simultáneamente, de modo que se mantenga eficazmente una o más películas en sincronismo durante el proceso de montaje.

SINCRONIZAR: Alinear con precisión el sonido y la imagen para montaje, proyección y positivado.

SINTACTICA.-Corresponde al análisis de la relación existente entre los distintos símbolos o signos del lenguaje.

SONORIZACIÓN.- Consiste en grabar un sonido sobre una imagen totalmente muda o grabar un sonido sobre una imagen que aunque ya posee sonido ambiental, este está defectuoso o debe ser sustituido. Las sonorizaciones suelen realizarse en los estudios de doblaje.

STORY BOARD.- Guión de un programa realizado a base de dibujos y viñetas de los planos y sus encuadres, en donde se lleva la secuencia de lo que se va a grabar ya sea un comercial o un programa.

SUCESIÓN.-Serie de elementos que se suceden unos a otros, ya sea en el espacio, en el tiempo o en un orden.

TELECOMEDIA.-Una telecomedia es una comedia en la forma de un trabajo de ficción organizado en episodios periódicos y transmitidos por televisión.

TELEPROMPTER.- llamado también Autocue o Cue .Es un aparato electrónico que refleja el texto de la noticia, previamente cargado en una computadora, en un cristal transparente que se sitúa en la parte frontal de una cámara.

TITULADOR O GENERADOR.- Rotulador electrónico que permite producir, elaborar letreros de tamaños y tipos diferentes, los cuales se insertan en la

imagen, los letreros aparecen en forma estática o dinámica con las modalidades "Croll" (gráficos que aparecen en la pantalla de televisión de derecha a izquierda) y "Roll" (gráficos que aparecen en la parte inferior de la pantalla y luego la recorren hasta desaparecer por la parte superior).

TRAMAS.-En narratología, la trama es un relato no necesariamente cronológico de diversos acontecimientos, presentados por un autor o narrador a un lector.

Linea de estructura de una historia en donde se planifican los conflictos y las tensiones para tener atrapada a la audiencia con el desarrollo de los acontecimientos.

TRANSCENDENCIA.- Se refiere a ir más allá de algún límite. También llamada dimensión trascendental. Generalmente el límite es el espacio-tiempo, lo que solemos considerar como mundo o universo físico. Adquiere el sentido de ir a donde lo natural tanto en el conocimiento como en la vida de una persona, alma e inmortalidad; o de una institución que pretende tener un carácter sempiterno, como una ciudad, civilización, cultura.

Adquiere entonces un carácter de finalidad que ha de cumplirse como "lo más importante", "lo esencial", por lo que se convierte en el fundamento de la acción y el sentido de todo lo que se hace.

TRANSICION.-Cambio de una posición, situación, estado, tema, concepto, tono, modificación, variación, es decir el pasó de una escena o parte de una obra a otra indicado con efectos de sonido, visuales o música.

TRANSICIONES DIGITALES.- Compresión de la imagen, barrido, mosaico, zoom digital, recorte digital de la escena, imagen sobre imagen, solarización, metamorfosis, etc. Estas se subdividen en: Orgánicas: flechas, limpia brisas, ovejas, globos, estrellas, globos, hojas, cubos, aviones de papel. Inorgánicas: nieve, humo, implosión, explosión, etc.

TRANSICIONES ELECTRÓNICAS.-Corte directo, disolvencia, cortinilla, pantalla dividida, desvanecimiento de entrada y de salida y llave de color.

VEROSIMILITUD.-Es la credibilidad o congruencia de un elemento determinado dentro de una obra de creación concreta. Se dice que un elemento es verosímil

cuando se considera que es creíble, congruente dentro de la obra de creación en la que se incluye.

Cada obra literaria, cinematográfica, poética o teatral se mueve dentro de un universo propio. Ese universo está regido por una serie de normas que impone el autor mientras va planteándolo: en las primeras páginas o minutos se establece cómo es ese universo. Esas reglas y ese mundo valdrán para esa obra de creación en concreto, no para ninguna otra ni tampoco para la vida real que puede existir en muchos lugares del mundo.

VERSATILIDAD.-Es la capacidad de actuar según las circunstancias. Un líder eficaz debe dominar hasta siete actividades (mandar, gestionar, cohesionar, aceptar sugerencias, orientar, capacitar y representar al equipo), conocer sus puntos fuertes y oportunidades de mejora y no cometer excesos en las actividades.

VECTORSCOPIO.- Instrumento de medida utilizado en televisión para ver y medir la componente de color de la señal de video.

VIDEOTECA.-Lugar donde se guardan los vídeos.

VIRADO.- Alteración del color original; por medio de un baño químico.

VIRTUALIDAD.- Establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espaciotemporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades.

La realidad virtual permite la generación de entornos de interacción que separen la necesidad de compartir el espacio-tiempo, facilitando en este caso nuevos contextos de intercambio y comunicación.

VTR.- Abreviatura de video tape recording que significa magnetoscopio.

WIND SCREEN.- Forro de goma con que se cubre el micrófono para mitigar sonidos indeseables cuando se usa en exteriores.

ANEXOS

1. Escenarios

