



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

TEMA:

Producción de cápsulas audiovisuales *Aprendiendo junto a Robotito* orientadas a la educación de temas varios en niños y adolescentes.

AUTORA:

Pérez Álvarez, María de Lourdes

Examen complejo previo a la Obtención del Título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Guayaquil, Ecuador

2016



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

**TÍTULO:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

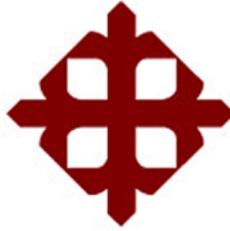
**AUTORA:
PÉREZ ALVAREZ, MARÍA DE LOURDES**

TEMA:

Producción de cápsulas audiovisuales *Aprendiendo junto a Robotito* orientadas a la educación de temas varios en niños y adolescentes.

Guayaquil, Ecuador

2016



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por María de Lourdes, Pérez Álvarez, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Licenciada en Licenciada en Comunicación Audiovisual.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo. Victor Hugo Moreno Díaz, Mgs.

Guayaquil, a los 22 del mes de febrero del año de 2016



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **María de Lourdes Pérez Álvarez**

DECLARO QUE:

El Examen complejo previa a la obtención del Título **de Licenciada en comunicación Audiovisual**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría. En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 22 del mes de febrero del año de 2016

LA AUTORA

María de Lourdes Pérez Álvarez



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, **María de Lourdes Pérez Álvarez**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Examen Complexivo, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 22 del mes de febrero del año de 2016

LA AUTORA:

María de Lourdes Pérez Álvarez

AGRADECIMIENTO

Agradezco al LIC. Miguel Mite que me guio en el proceso de la elaboración de la capsulas y se encargó de la animación en 3D del personaje y amigos que me ayudaron con la realización de estas piezas audiovisuales, así como Leticia Becilla que me ayudo en producción.

María de Lourdes, Pérez Álvarez

DEDICATORIA

Quiero dedicar este examen complejo primeramente a Dios quien me ha bendecido a través de los años. En segundo lugar a mis padres a mi mamá por ser ese ejemplo de fuerza y perseverancia, a mi papá que me ayudo a realizar este sueño, a mis hijos, mi esposo, a mi familia que están conmigo siempre dando su apoyo.

María de Lourdes, Pérez Álvarez



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

CALIFICACIÓN

Lcdo. Byrone Tomalá Calderón M. Sc.

ÍNDICE GENERAL

Introducción

1. Capítulo I: Presentación del objeto de estudio.

- 1.1. Planteamiento del problema
- 1.2. Formulación del Problema
- 1.3. Objetivo General
- 1.4. Objetivos específicos

2. Capítulo II: Descripción del producto o presentación

- 2.1. Organigrama
- 2.2. Cronorama
- 2.3. Presupuesto
- 2.4. Recursos técnicos
- 2.5. Recursos operativos

3. Capítulo III: Propuesta artística

- 3.1.1. Guión Literario
- 3.1.2. Guión Técnico
- 3.1.3. Casting
- 3.1.4. Plan de Rodaje

4. Gestión de proyección del producto artístico

5. Conclusión

INTRODUCCIÓN

Las cápsulas televisivas actualmente son la vía más rápida e independiente ya que su duración es más corta que la de un reportaje o documental y pueden ser incluidas en cualquier momento de la programación sin necesidad de pertenecer a un programa de televisión.

El proyecto de programa infantil para la televisión que se describe a continuación, está dirigido a niños desde los 8 en adelante. Tiene como principal objetivo entretener y educar de una forma didáctica y divertida, saliendo de los esquemas tradicionales de programas para la televisión en nuestro medio.

Se pretende introducir un nuevo estereotipo de programa donde el principal enfoque este centrado en el aprendizaje a través de un video educativo.

Un análisis de contenido realizado a diferentes programas de nuestro medio televisivo, muestran que en la actualidad existen pocos programas educativos.

Ambas razones nos llevan a la necesidad de crear un programa infantil propio, cuyo principal propósito sea educar y estimular el desarrollo humano de los niños, adolescentes y adultos.

Despertar el interés en un público desde 8 años es una constante meta para la producción, mostrando temas de interés social y educativo, como el cuidado de los niños en el hogar, el medio ambiente, etc.

Finalmente, se trata de abrir una puerta con la finalidad de concretar un proyecto audiovisual que despierte el interés por los problemas de la sociedad, mostrados de una manera sencilla y directa.

1.- Planteamiento del problema

La sociedad necesita hoy más que nunca contenidos educativos orientados a desarrollar destrezas en las nuevas generaciones. Un ámbito importante es, sin lugar a dudas, la niñez y la adolescencia. Resulta importante poder ofrecer contenidos vivos que puedan transmitir verdaderos mensajes performativos en este ámbito de la sociedad. Ante un mundo digitalizado, con plataformas tan famosas como el youtube y otras, con tanta diversidad de contenidos que, hoy por hoy, son de muy fácil acceso para cualquiera, resulta necesario ofrecer alternativas.

Nos planteamos entonces la cuestión

¿Cómo producir y realizar cápsulas televisivas con el fin de difundir contenidos educativos a los niños y adolescentes que les aporte conocimiento de una manera divertida?

2.- Objeto General

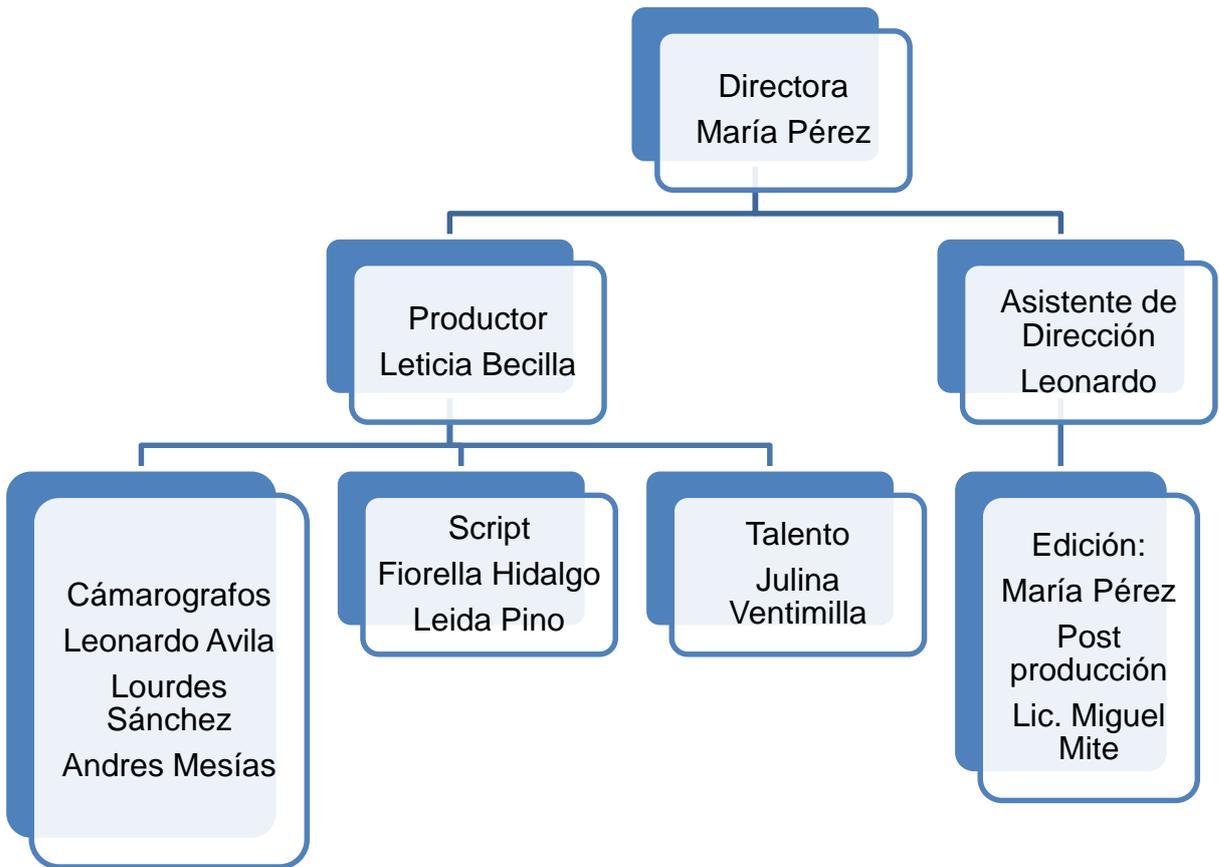
Producir cápsulas televisivas orientadas a la educación de niños y adolescentes.

4.- Objetivos específicos

- Entretener y educar a los niños por medio de videos didácticos.
- Sensibilizar a los niños acerca de las distintas realidades y dificultades que viven para que aprendan a apreciar lo que tienen.
- Realizar videos originales donde exploten sus habilidades físicas pero también mentales, reforzando los conocimientos previamente adquiridos en la escuela y en el hogar de una manera divertida.
- Transmitir mensajes educativos a través de videos digitales.

Capítulo 2: Presentación del producto o presentación

2.1 Organigrama



2.2 Cronograma

DÍA	PREPRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN	POSTPRODUCCIÓN
Del 7 al 24 de diciembre	Guión y sus correcciones		
Del 7 de enero al 14	Casting, permiso, vestuario, escenografía		
15 de enero		Rodaje	
17 al 29 de enero			Edición y line grafica
5 de febrero al 18			animación

2.3 Presupuesto

Presupuesto		
Nombre cápsulas		
Cant. 3		
Item	Valor Por Cápsula	Valor Total
Equipo Técnico		
Productor	133,33	400
Director	133,33	400
Guionista	66,67	200
Asistente de Dirección	50	150
Asistente de Producción	50	150
Camarógrafos	100	300
Editor	100	300
Post Productor	100	300
Musicalizador	100	300
Talento	100	300
Escenografía		
Alquiler de estudio	150	450
Muebles	33,33	100
Utilería y Atrezzo	33,33	100
Gastos Operativos		
Movilización	20,00	60
Telefonía	10,00	30
Maquillaje	16,67	50
Impresiones	3,00	9
Caja Chica	6,67	20
Subtotal	1206,33	3619
Imprevistos	60,32	180,95
I.V.A	144,76	434,28
Total	1411,41	4234,23

2.4. Recursos Técnicos

Pilas AA
3 Tarjetas micro SD
3 cámaras Panasoni
1 juego de luces
3 trípodes
1 micrófono inalámbrico
1 Computadora Mac para la post-producción

2.5. Recursos operativos

1 computadora para realizar preproducción
Movilización
Alimentación

Capítulo 3. Propuesta Artística

3.1 Guión Literario.

3.1.1 Sinopsis

El proyecto de las tres capsulas audiovisuales tiene como personaje principal a Robotito que es un juguete que se va a despertar en cada programa, el cual va a estar acompañado de un Anchor y juntos van a desarrollar los diferentes temas de una manera más sencilla y divertida, ayudándose de imágenes, videos, música.

Aprendiendo junto a Robotito

Título: Capsula1 (Lo positivo y negativo de los videos juegos)

Hola chicos mi nombre es Juliana y en el programa de hoy vamos hablar de los videos juegos y los efectos que pueden tener en Uds.

Los videos juegos hoy en día crean controversia.

Por un lado se recomienda a los padres un mayor control ya que notamos un comportamiento adictivo y agresivo, otro aseguran que los videos juegos aporta beneficios al desarrollo psicosocial de los niños.

Hoy vamos a ver los efectos positivos y negativos de una manera más sencilla para esto les vamos a despertar a nuestro amigo Robotito

Anchor Robotito, Robotito

ROBOTITO

Hola Juliana, hola a todos mis amiguitos

ANCHOR

Robotito a ti te gustan los videos juegos

ROBOTITO

Siii, y me gusta pasar mucho tiempo jugando y mi mamá dice que eso no es bueno

ANCHOR

Claro Robitito, te parece si les enseñamos a nuestros amiguitos todo sobre los videos juego.

ROBOTITO

Veamos.

ANCHOR OFF.

Les cuento que un grupo de investigadores llego a la conclusión que los videos juegos fomentan la creatividad en los más pequeños, la investigación también concluye que un uso correcto puede ser una herramienta positiva para motivar a los niños a competir, lo que puede ser positivo para la escuela y la vida misma.

También desarrolla la parte socializadora ya que estos son capaces de transmitir la experiencia de un juego individual en una actividad de grupo

ROBOTITO

Por eso a mí me gusta competir en los juegos con mis amigos aunque a veces pierdo

ANCHOR

Pero Robitito otros estudios demuestran que los videojuegos pueden mejorar las habilidades como la capacidad de resolución de problemas, razonamiento inductivo, el reconocimiento de patrones, un pensamiento rápido o una memoria más aguda.

ROBOTITO

Pero está bien que juegue mucho tiempo

ANCHOR

No Robotito

OFF ANCHOR

Un estudio en Reino Unido aconseja tener más control sobre los videojuegos ya que estos pueden afectar los sistemas de valores. Pero otro estudio llevado a cabo durante tres años con niños de entre 10 y 14 años halló que mientras más tiempo pasaban jugando, más altas eran sus puntuaciones en pruebas estandarizadas de creatividad, sin importar la raza, el género o el tipo de juego. En contraste, el uso de teléfonos móviles, Internet u ordenadores para otros propósitos no tuvieron efecto sobre la creatividad, según las conclusiones de los científicos.

ROBOTITO

Yo sé que entre los efectos negativos de los videojuegos se encuentra que provocan obesidad, adicciones, agresividad y violencia entre niños y adolescentes.

ANCHOR

La adicción Robotito ha llevado a los niños a fallar en la escuela, a aislarse de todas las personas en su vida y en casos extremos a suicidarse.

ANCHOR

Por eso es imprescindible conocer el contenido general de cada videojuego y los objetivos que con él se perciben ANCHOR

Robotito por eso antes de comprar un videojuego debes de saber su clasificación

Los videojuegos se clasifican en

A.- Todas

B.- 12 y más

C.- 15 y más

D.- 17 y más

Z.- 18 y más (restringido por el gobierno Japonés)

ROBOTITO

Yo puedo comprar el de la clasificación A

ROBOTITO

Yo puedo comprar el de la clasificación A

ANCHOR

Después de ver y escuchar la información y clasificación de los videos juegos es necesario que Ud. padre de familia escuche mi recomendaciones.

Primero observe muy bien l clasificación de los videos juegos al momento de comprarlo algunos de ellos puede tener información dañina como violencia y leguaje inapropiado que puede ser perjudicial para sus hijos.

ANCHOR

Después de ver y escuchar la información y clasificación de los videos juegos es necesario que Ud. padre de familia escuche mi recomendaciones.

Primero observe muy bien l clasificación de los videos juegos al momento de comprarlo algunos de ellos puede tener información dañina como violencia y leguaje inapropiado que puede ser perjudicial para sus hijos.

ANCHOR

Eso es todo por hoy espero que la información dada aquí en este programa les haya servido muchas gracias por escucharnos

ROBOTITO

Chao amiguitos

Título: Capsula2 (La buena alimentación)

Hola amiguito mi nombre es Juliana y en el programa de hoy vamos hablar de los beneficios de tener una buena alimentación. Pero primero les vamos a despertar a mi amigo Robotito

OFF ANCHOR

ROBOTITO, ROBOTITO

Hola amigos, hoy estoy feliz vamos hablar de lo mucho que me gusta comer frutas

ANCHOR

La Alimentación es necesaria en todos los seres vivos, tanto en los animales como en los Seres Humanos, y es por ello que debemos tener una equilibrada incorporación de nutrientes a nuestro organismo, lo que muchas veces es llamado como Buena Alimentación, siendo fundamental su cumplimiento para el desarrollo de la vida y de las distintas actividades cotidianas.

noooo wuakala no me gustan

ANCHOR

Robotito y amiguitos

Amiguitos lo más importante de comer bien no es estar en línea sino sentirte bien contigo mismo y que tu organismo esté en su normal funcionamiento.

ANCHOR OFF

Además, recuerden que para estar 100% en condiciones no solo debes ingerir alimentos sanos debes hacer deporte

ROBOTITO

A mí me gusta correr, saltar y jugar fútbol, pero no el brócoli

ANCHOR

Pero Robotito los vegetales nos da muchas vitaminas que te ayudaran a crecer fuerte y sanos

ROBOTITO

Quiere decir que los vegetales me dan fuerza

ANCHOR

Si Robotito y lo primero que debemos aprender es a comer las cantidades adecuada. No siempre una cantidad específica está ligada a una buena nutrición.

Off ANCHOR

Por ejemplo para obtener una mayor cantidad de Energía que nos ayude a realizar una actividad correr, jugar nos los dan los Hidratos de carbono.

ROBOTITO

En que alimentos encuentro los hidratos de Carbono

ANCHOR

Robotito muy buena tu pregunta los hidratos de carbono los encontramos en

Off anchor

Cereales, el arroz, la pasta, miel

ANCHOR

Segundo La Cantidad de Nutrientes que deben ser ingeridas diariamente varían acorde a función del Sexo, Edad, la contextura física, el tipo de Actividad Física realizada diariamente, o bien otros factores relativos a enfermedades.

OFF ANCHOR

Tales como Obesidad, Diabetes o alergias e intolerancias digestivas.

ROBOTITO

Ahhh por eso mi abuelito no puede comer mucho ni de todo

ANCHOR

Si Robotito por eso también hay que ver la Calidad de los Alimentos que consumimos para lograr un correcto funcionamiento de todo nuestro organismo, buscando ingerir una gran variedad de nutrientes que incluyen

OFF ANCHOR

Minerales, Vitaminas, Grasas y Proteínas.

ROBOTITO

Por eso Juliana a mí me gusta consumir muchas frutas y desde hoy voy a comer vegetales.

Anchor Por eso RobotitO te voy a dar algunas recomendaciones para que logres tener una buena alimentación

OFF

Tenemos que Fijar horarios para las comidas.

Lo ideal es que puedas fijar horarios para las cuatro comidas principales del día.

2. Mastiquen despacio los alimentos.

3. Consuman frutas y verduras.

4. Consume productos lácteos desnatados o bajos en grasas.

5. Elije productos con grasas saludables tales como el aceite de oliva o aquellos que sean ricos en antioxidantes.

6. Consume pescado. Lo recomendable es que comas pescado 3 o más veces por semana, especialmente azul.

7. Consume carnes con bajo aporte graso. Puedes comer carne de pollo, pavo, conejo o avestruz.

8. Bebe mucha agua. Recuerda que los refrescos o gaseosas son muy azucaradas y tienen muchas calorías.

9. Practica ejercicio. Lo ideal es que puedas hacerlo cuatro veces por semana

ANCHOR Después de ver y escuchar la información de cómo lograr una correcta alimentación, qué les puedes aconsejar a nuestros amiguitos Robotito

ROBOTITO

Primero que hay que respetar los horarios de su comida, consuman frutas y verduras, tomen mucha agua y no se olviden de hacer deportes.

ANCHOR

Eso es todo por hoy espero que la información dada aquí en este programa les haya gustado

ROBOTITO

CHAO Amiguitos

Título: Capsula3 (Lo peligros que hay en casa para los niños)

ANCHOR

Hola amiguitos soy Juliana y en el programa de hoy vamos hablar sobre los peligros que podemos encontrar en casa para los niños.

Que les parece si despertamos a nuestro amigo Robotito

OFF ANCHOR

Robotito, Robotito

ROBOTITO

Hola amiguito

ANCHOR

Robotito qué te paso?

ROBOTITO

Me caí por saltar en la cama, mi mamá me decía que no salte es muy peligroso y no le obedecí

ANCHOR

Pero Robotito está mal que no obedecieras a tu mamá. Porque en casa también podemos encontrar peligros.

ANCHOR

Robotito en nuestro país a diario ocurren accidentes caseros que pudieron haberse evitado. Algunos son sólo percances, pero otros tienen consecuencias fatales.

Te parece Robotito si presentamos cómo podemos evitar estos riesgos en casa, si los adultos responsables (padres, nanas, tíos o abuelos) aprenden a corregir los peligros, además de enseñar a los niños a ser capaces de reconocer por sí mismo muchos de estos riesgos

ANCHOR

Te parece Robotito si hoy nombramos los accidentes más frecuentes que encontramos en el hogar.

ROBOTITO

Yo puedo nombrar algunos que me enseñó mi mamá

ANCHOR

Comencemos

OFF ANCHOR

- Caídas principalmente en el baño y escaleras.
- Golpes contra hojas de ventana y puertas abiertas.
- Heridas producto de objetos cortantes y punzantes.

- Intoxicaciones por alimentos en mal estado o ingestión equivocada de medicamentos.

OFF ROBOTITO

- Quemaduras por volcamiento de objetos con líquidos calientes o fuego.
- Introducción de cuerpos extraños al organismo como bolitas, semillas y otros, en oídos y nariz.

OFF ANCHOR

- Shock eléctrico por instalaciones en mal estado, trabajo sobre pisos húmedos y similares.
- Incendio por inflamación de la caja de fósforos o el paño de cocina.
- ANCHOR
- Muy bien Robotito
- Robotito a Tu recoges tus juguetes

ROBOTITO

NOOO, no me gusta

ANCHOR

No Robotito cuando se acaba de jugar hay que recoger, para evitar

Resbalones y caídas, todas las superficies de tránsito

Quiere decir que por donde más te gusta caminar deber permanecer libres de obstáculos

OFF ANCHOR

Hay que iluminar el lugar donde se ingresa; no transitar en la oscuridad ni descalzo, mantener el piso limpio y seco, utilizar pasamanos en las escaleras e instalar superficies antideslizantes. En la ducha, se sugiere instalar una goma para evitar resbalones y agarradera para afirmarse.

En el caso de departamentos, jamás colocar las camas cerca de las ventanas y, si hay niños pequeños hay que instalar mallas o rejas de protección.

ANCHOR

Robotito tú conoces los objetos cortopuzantes

ROBOTITO

Si y me gusta jugar las tijeras porque con ella recorto mis dibujos preferidos, pero mi mamá me dice con las tijeras no se juega, no se corre te vas a lastimas

ANCHOR

Robotito los cuchillos y tijeras deben guardarse en sitios seguros, lejos de los niños suelen ser muy peligrosos.

Robotito hay objetos pequeños que pueden causar mucho daño

OFF ANCHOR

En casa las mamitas suelen tener botones, alfileres, monedas o cualquier otro objeto que se pueda echar a la boca o nariz, si los hay, se debe dejar lejos de su alcance

ROBOTITO

A mí me gusta ir a la cocina mirar mis frutas pero mi mamá mientras cocina no me deja estar y eso me molesta mucho.

ANCHOR

Robotito la cocina es el lugar Donde tenemos que tener más cuidado.

Aquí los accidentes de quemaduras se producen al volcar sartenes u ollas con líquidos calientes, situados sobre el fuego

ROBITITO

Pero a mí me gusta estar en la cocina

ANCHOR

Veamos algunas medidas que nos pueden ayudar a evitar las quemaduras de los niños en casa:

OFF ANCHOR

Cuando sea posible, es preferible que los niños pequeños estén fuera de la cocina mientras se prepara la comida.

Mientras cocinamos, dirigir los mangos de las sartenes o cazos hacia la pared para evitar que los alcancen.

Hemos de comprobar la temperatura de las comidas y bebidas calientes que les damos a los pequeños para darnos cuenta si se han sobrecalentado y evitar que se quemen al probarlas o tragar.

Fijar los muebles de cocina al suelo o la pared para que no se muevan. Así no podrán colocarlos para subirse a ellos en lugares donde no queramos que lleguen

ROBOTITO

Voy a obedecer a mi mama para no volver a lastimarme

Anchor

Después de ver y escuchar cómo evitar los accidentes en casa para sus niños tenga en cuenta que UD. Puede corregir los peligros siendo un adulto responsable

ROBOTITO

También.... Hay que obedecer

ANCHOR

Muy bien Robotito para evitar que te lastimes.

Eso es todo por hoy espero que la información dada en el programa le ayude a evitar los accidentes en el hogar, gracias por escucharnos

ROBOTITO

Chaoo amiguitos

3.2 Guión Técnico

Nombre y Apellido:			Título: Capsula1 (Lo positivo y negativo de los videos juegos)		
Sec.	Plano	Imagen	Audio		
			sonido	Texto	
1	P.P	P.P Una mano que está tecleando en una computadora	Música de los videos juego de Mario		
2	P.C Cámara 2	Anchor y Rebotín sentados		Hola chicos mi nombre es y en el programa de hoy vamos hablar de los videos juegos y los efectos que pueden tener en Uds.	
3	3	Animación del programa (intro)	música		
4	P.M Cámara 3	Anchor		Los videos juegos hoy en día crean controversia. Por un lado se recomienda a los padres un mayor control ya que notamos un comportamiento adictivo y	

	P.C Cámara 2	Anchor y Robotito Apoyo de animación con los signos de + y – P.C. Anchor y Robotito	Sonido de click	agresivo, otro aseguran que los videos juegos aporta beneficios al desarrollo psicosocial de los niños. Hoy vamos a ver los efectos positivo y negativos de una manera más sencilla para esto les vamos a despertar a nuestro amigo Robotito Anchor Robotito, Robotito	
	C.2	P.C. Anchor y Robotito		Anchor Robotito Robotito	
	C1- P.G	Robotito (Se ve a Robotito dormido y que se despierta)	Sonido de robótico		
	P.C C.2	Anchor y Robotito		ROBOTITO Hola Juliana, hola a todos mis amiguitos	

	P.G C.3			ANCHOR Robotito a ti te gustan los video juego	
	P.M C.1			ROBOTITO Siii, y me gusta pasar mucho tiempo jugando y mi mamá dice que eso no es bueno	
	P.C C.2	ANCHOR Y ROBOTITO		ANCHOR Claro Robitito, te parece si les enseñamos a nuestros amiguitos todo sobre los videos juego. ROBOTITO Veamos.	

5		Imágenes de videos juegos		<p>ANCHOR OFF.</p> <p>Les cuento que un grupo de investigadores llego a la conclusión que los videos juegos fomentan la creatividad en los más pequeños, la investigación también concluye que un uso correcto puede ser una herramienta positiva para motivar a los niños a competir, lo que puede ser positivo para la escuela y la vida misma.</p> <p>También desarrolla la parte socializadora ya que estos son capaces de transmitir la experiencia de un juego individual en una actividad de grupo</p>	
---	--	---------------------------	--	---	--

	P.C C.2			<p>ROBOTITO</p> <p>Por eso a mí me gusta competir en los juegos con mis amigos aunque a veces pierdo</p> <p>ANCHOR</p> <p>Pero Robitito otros estudios demuestran que los videojuegos pueden mejorar las habilidades como la capacidad de resolución de problemas, razonamiento inductivo, el reconocimiento de patrones, un pensamiento rápido o una memoria más aguda.</p>	
--	------------	--	--	--	--

	P.C. C.2		<p>Móviles, Internet u ordenadores para otros propósitos no tuvieron efecto sobre la creatividad, según las conclusiones de los científicos.</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Yo sé que entre los efectos negativos de los videos juegos se encuentra que provocan obesidad, adiciones, agresividad y violencia entre niños y adolescentes.</p> <p>ANCHOR</p> <p>La adicción Robotito ha llevado los niños a fallar en la escuela a aislarse de todas las personas en su vida y en casos extremos a suicidarse.</p>	
--	-------------	--	---	--

	<p>P.C</p> <p>C.2</p>			<p>ANCHOR</p> <p>No Robito también a la hora de comprar tienes que ver su contenido de violencia, sexo, lenguaje, temas.</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Está bien</p>	
	<p>P.M</p> <p>C.3</p>			<p>ANCHOR</p> <p>Después de ver y escuchar la información y clasificación de los videos juegos es necesario que Ud. padre de familia escuche mi recomendaciones. Primero observe muy bien la clasificación de los videos juegos al momento de comprarlo algunos de ellos puede tener información dañina como violencia y lenguaje inapropiado que puede ser perjudicial para sus hijos.</p>	

	P.C C.2	ANCHOR Y ROBOTITO		ANCHOR Eso es todo por hoy espero que la información dada aquí en este programa les haya servido muchas gracias por escucharnos ROBOTITO Chao amiguitos	
--	------------	----------------------	--	---	--

Nombre y Apellido:			Título: Capsula2 (La buena alimentación)		
Sec.	Plano	Imagen	Audio		
			sonido	Texto	
1	P.D	P.P Un boca mordiendo una manzana	Sonido de un mordida		
2	P.C C.2			ANCHOR Hola amiguito mi nombre es y en el programa de hoy vamos hablar de los beneficios de tener una buena alimentación. Pero primero les vamos a despertar a mi amigo Robotito	
	P.G C.1	Robotito Se ve despertar	Sonido de robot	OFF ANCHOR ROBOTITO, ROBOTITO	
3	P.C			Hola amigos, hoy estoy feliz vamos hablar de lo mucho	

				que me gusta comer frutas.	
4	4	Animación del programa INTRO			
4	P.M C.3			<p>ANCHOR</p> <p>La Alimentación es necesaria en todos los seres vivos, tanto en los animales como en los Seres Humanos, y es por ello que debemos tener una equilibrada incorporación de nutrientes a nuestro organismo, lo que muchas veces es llamado como Buena Alimentación, siendo fundamental su cumplimiento para el desarrollo de la vida y de las distintas actividades cotidianas.</p>	
	P.C C2			<p>ANCHOR</p> <p>Hoy vamos a ver los distintos factores que influyen en una dieta</p>	

				ANCHOR OFF	
		Aparece animación de niños haciendo actividad física	música	Además, recuerden que para estar 100% en condiciones no solo debes ingerir alimentos sanos debes hacer deporte.	
P.G				ROBOTITO	
C.1				A mí me gusta correr, saltar y jugar fútbol, pero no el brócoli	
P.C		Anchor		ANCHOR	
C3				Pero Robotito los vegetales nos da muchas vitaminas que te ayudaran a crecer fuerte y sanos	
				ROBOTITO	
				Quiere decir que los vegetales me dan fuerza	
				ANCHOR	
				Si Robotito y lo primero que debemos aprender es a comer las	

				<p>cantidades adecuada. No siempre una cantidad específica está ligada a una buena nutrición.</p> <p>Off ANCHOR</p> <p>Por ejemplo para obtener una mayor cantidad de Energía que nos ayude a realizar una actividad correr, jugar nos los dan los Hidratos de carbono.</p> <p>ROBOTITO</p> <p>En que alimentos encuentro los hidratos de Carbono</p> <p>ANCHOR</p> <p>Robotito muy buena tu pregunta los hidratos de carbono los encontramos en</p> <p>Off anchor</p>	
	P.M C.1	Niños jugando corriendo			
	P.M C.3	Imágenes para graficar			

<p>P.M C.3</p>				<p>cereales, el arroz, la pasta, miel</p> <p>ANCHOR</p> <p>Segundo La Cantidad de Nutrientes que deben ser ingeridas diariamente varían acorde a función del Sexo, Edad, la contextura física, el tipo de Actividad Física realizada diariamente, o bien otros factores relativos a enfermedades.</p> <p>OFF ANCHOR</p> <p>Tales como Obesidad, Diabetes o alergias e intolerancias digestivas.</p>
	<p>P.G</p>	<p>Imágenes para graficar</p>		
<p>P.M C.3</p>				<p>ROBOTITO</p> <p>Ahhh por eso mi abuelito no puede comer mucho ni de</p>

				<p>todo</p> <p>ANCHOR</p> <p>Si Robotito por eso también hay que ver la Calidad de los Alimentos que consumimos para lograr un correcto funcionamiento de todo nuestro organismo, buscando ingerir una gran variedad de nutrientes que incluyen</p> <p>OFF ANCHOR</p> <p>Minerales, Vitaminas, Grasas y Proteínas.</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Por eso a mí me gusta consumir muchas frutas y desde hoy voy a comer vegetales.</p> <p>Anchor</p> <p>Por eso Robotito te</p>	
	P.M	IMÁGENES DE LOS ALIMENTOS			
	C.1	Robotito			
	P.C				
	C2	ANCHOR Y ROBOTITO			

		IMÁGENES	<p>voy a dar algunas recomendaciones para que logres tener una buena alimentación</p> <p>OFF</p> <p>Tenemos que Fijar horarios para las comidas.</p> <p>Lo ideal es que puedas fijar horarios para las cuatro comidas principales del día.</p> <p>2. Mastiquen despacio los alimentos.</p> <p>3. Consuman frutas y verduras.</p> <p>4. Consume productos lácteos desnatados o bajos en grasas.</p> <p>5. Elije productos con grasas saludables tales como el aceite de oliva o aquellos que sean ricos en antioxidantes.</p> <p>6. Consume pescado. Lo recomendable es que comas pescado 3 o</p>	
--	--	----------	--	--

	P.C C.2	Anchor y Robotito	<p>más veces por semana, especialmente azul.</p> <p>7. Consume carnes con bajo aporte graso. Puedes comer carne de pollo, pavo, conejo o avestruz.</p> <p>8. Bebe mucha agua. Recuerda que los refrescos o gaseosas son muy azucaradas y tienen muchas calorías.</p> <p>9. Practica ejercicio. Lo ideal es que puedas hacerlo cuatro veces por semana</p> <p>ANCHOR</p> <p>Después de ver y escuchar la información de cómo lograr una correcta alimentación, qué les puedes aconsejar a nuestros amiguitos Robotito</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Primero que hay que</p>
--	------------	-------------------	---

				<p>respetar los horarios de su comida, consuman frutas y verduras, tomen mucha agua y no se olviden de hacer deportes.</p> <p>ANCHOR</p> <p>Eso es todo por hoy espero que la información dada aquí en este programa les haya gustado</p> <p>ROBOTITO</p> <p>CHAO Amiguitos</p>	
--	--	--	--	---	--

Nombre y Apellido:	Título: Capsula3 (Lo peligros que hay en casa para los niños)
--------------------	--

Sec.	Plano	Imagen	Audio	
			sonido	Texto
1	P.G	niños jugando	Música	
2	P.C C.2	Anchor y Robotito		<p>ANCHOR</p> <p>Hola amiguitos soy y en el programa de hoy vamos hablar sobre los peligros que podemos encontrar en casa para los niños.</p> <p>Que les parece si despertamos a nuestro amigo Robotito</p>
	P.G C.1	Robotito con el bracito vendado	Robot	<p>OFF ANCHOR</p> <p>Robotito, Robotito</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Hola amiguito</p>
	P.C C.2			<p>ANCHOR</p> <p>Robotito qué te paso?</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Me caí por saltar en la cama, mi mama me decía que no salte es muy peligroso y no</p>

				<p>le obedecí</p> <p>ANCHOR</p> <p>Pero Robotito está mal que no obedecieras a tu mami. Porque en casa también podemos encontrar peligros.</p>
3	3	Animación del programa		
4	P.M	Anchor		<p>ANCHOR</p> <p>Robotito en nuestro país a diario ocurren accidente caseros que pudieron haberse evitado. Algunos son sólo percances, pero otros tienen consecuencias fatales.</p> <p>Te parece Robotito si presentamos cómo podemos evitar estos riesgos en casa, si los adultos responsables (padres, nanas, tíos o abuelos) aprenden a corregir los peligros, además de enseñar a los a ser capaces de reconocer por sí mismo muchos de estos riesgos.</p>
5	P.C C.2	ROBOTITO Y ANCHOR		<p>ROBOTITO</p> <p>Yo puedo nombrar algunos que me enseñó mi mama</p>

6		Imágenes graficas		<p>ANCHOR</p> <p>Comencemos</p> <p>OFF ANCHOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caídas principalmente en el baño y escaleras. • Golpes contra hojas de ventana y puertas abiertas. • Heridas producto de objetos cortantes y punzantes. • Intoxicaciones por alimentos en mal estado o ingestión equivocada de medicamentos. <p>OFF ROBOTITO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quemaduras por volcamiento de objetos con líquidos calientes o fuego. • Introducción de cuerpos extraños al organismo como bolitas, semillas y otros, en oídos y nariz. <p>OFF ANCHOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shock eléctrico por
---	--	-------------------	--	--

	<p>P.C C.2</p>	<p>P.C anchor y robotito</p>	<p>descalzo, mantener el piso limpio y seco, utilizar pasamanos en las escaleras e instalar superficies</p> <p>Antideslizantes. En la ducha, se sugiere instalar una goma para evitar resbalones y agarradera para afirmarse.</p> <p>En el caso de departamentos, jamás colocar las camas cerca de las ventanas y, si hay niños pequeños hay que instalar mallas o rejas de protección.</p> <p>ANCHOR</p> <p>Robotito tú conoces los objetos cortopuzantes</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Si y me gusta jugar las tijeras porque con ella recorto mis dibujos preferidos, pero mi mama me dice con las tijeras no se juega, no se corre te vas a lastimas</p> <p>ANCHOR</p>
--	--------------------	------------------------------	---

		<p>Imágenes para graficar</p>	<p>Robotito los cuchillos y tijeras deben guardarse en sitios seguros, lejos de los niños suelen ser muy peligrosos.</p> <p>Robotito hay objetos pequeños que pueden causar mucho daño</p> <p>OFF ANCHOR</p> <p>En casa las mamitas suelen tener botones, alfileres, monedas o cualquier otro objeto que se pueda echar a la boca o nariz, si los hay, se debe dejar lejos de su alcance</p> <p>ROBOTITO</p> <p>A mí me gusta ir a la cocina mirar mis frutas pero mi mamá mientras cocina no me deja estar y eso me molesta mucho.</p> <p>ANCHOR</p> <p>Robotito la cocina es el lugar Donde tenemos que tener más cuidado.</p> <p>Aquí los accidentes de quemaduras se producen al volcar sartenes u ollas con líquidos calientes, situados</p>
<p>P.M C.1</p>		<p>Robotito</p>	
<p>P.M C.3</p>		<p>P.M ANCHOR</p>	

		IMAGENES	<p>sobre el fuego</p> <p>ROBITITO</p> <p>Pero a mí me gusta estar en la cocina</p> <p>ANCHOR</p> <p>Veamos algunas medidas que nos pueden ayudar a evitar las quemaduras de los niños en casa:</p> <p>OFF ANCHOR</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuando sea posible, es preferible que los niños pequeños estén fuera de la cocina mientras se prepara la comida.• Mientras cocinamos, dirigir los mangos de las sartenes o cazos hacia la pared para evitar que los alcancen.• Hemos de comprobar la temperatura de las comidas y bebidas calientes que les damos a los pequeños para darnos cuenta si se han sobrecalentado y evitar que se quemen al
--	--	----------	---

	<p>P.M</p> <p>C.1</p> <p>P.G</p> <p>C.3</p>		<p>probarlas o tragar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fijar los muebles de cocina al suelo o la pared para que no se muevan. Así no podrán colocarlos para subirse a ellos en lugares donde no queramos que lleguen. <p>ROBOTITO</p> <p>Voy a obedecer a mi mama para no volver a lastimarme</p> <p>ANCHOR</p> <p>Después de ver y escuchar cómo evitar los accidentes en casa para sus niños tenga en cuenta que UD. Puede corregir los peligros siendo un adulto responsable.</p> <p>ROBOTITO</p> <p>También.... Hay que obedecer</p> <p>ANCHOR</p> <p>Muy bien Robotito para evitar que te lastimes.</p> <p>Eso es todo por hoy espero que la información dada en el programa le ayude a evitar</p>
--	---	--	---

				<p>los accidentes en el hogar, gracias por escucharnos</p> <p>ROBOTITO</p> <p>Chao amiguitos</p>
--	--	--	--	--

3.3 Casting

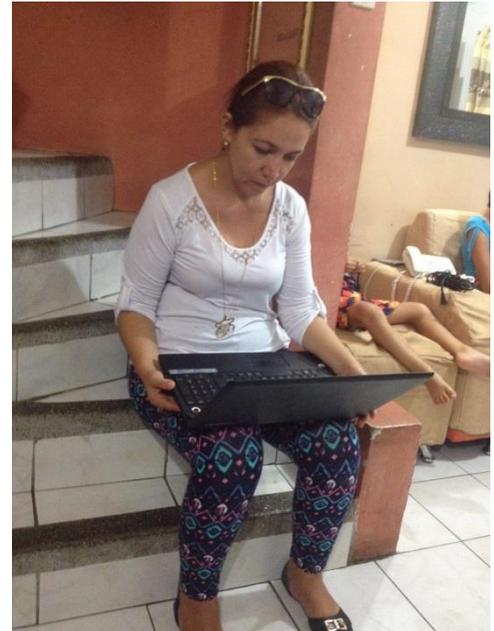
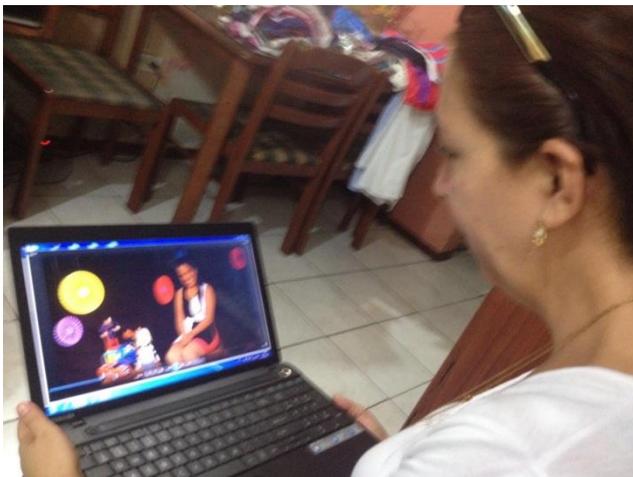


3.4 Plan de Rodaje

HORA - DÍA	RECURSOS HUMANOS(ACORES, CAMAROGRAFOS, ILUMINADORES, ETC)	UTILERIA, VESTUARIO, ESCENOGRAFÍA	RECURSOS TECNICOS CAMARAS, CABLES, LUCES, MICROFONO	PERMISOS LUGARES DE GRBACIÓN	TOMAS QE SE GRABARA
8-01- 2016	Prestamos de los alumnos de pasantías casting		Solicitud de préstamo de equipos	Solicitud del estudio	
11-01- 2016		Los tres vestuarios, vestido ropa deportiva			
15-01- 2016 De 7 a 10		Se armar la escenografía	Las cámaras, micrófono y luces		
15-01- 2016 10AM a 17PM	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE

4. Gestión de proyección del producto artístico

Este producto audiovisual tuvo como público objeto a un grupo de niños, adolescente y padres de familia de la ciudadela Huancavilca Norte de la ciudad de Guayaquil.



Luego de la proyección las opiniones fueron las siguientes

Niño Derek

Está muy bonito el Robot me gusta

Niña Daniela Vera

Me gusta por los sonidos y no es aburrido

Niño Joaquín

Me gusta mucho el Robot, es llamativo el programa

Adolecente Nataly Vera

Me parece muy llamativo y educativo, me gustó mucho el tema de los videos juegos

Adolecente Dayanna Cerón

Es muy bueno el contenido, me gustó mucho lo de los videos juego y el Robot y como nos explican los diferentes temas

Adolecente Cinthya Romero

Es un programa muy entretenido y productivo, porque nos informa sobre los videos juegos, la salud y el riesgo en casa, estos nos ayuda a que uno tome sus debidas precauciones.

Madre de familia Deysi Cerón

El contenido es muy interesante, muy bueno, me gustó la forma en que lo explican y como les llamo la atención lo del Robot.

5. Conclusión

Las capsulas Aprendiendo junto a Robotito lograron obtener el interés de los niños, adolescentes y madre de familia cuando fue proyectado, demostrando que informar y educar de una forma más entretenida podemos obtener resultados. De las tres capsulas las que más gusto fue la de los videos juegos debido a la proyección de imágenes conocidas.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Pérez Álvarez María de Lourdes, con C.C: # 1204825218 autor/a del trabajo de titulación modalidad Examen Complexivo: **Producción de cápsulas audiovisuales *Aprendiendo junto a Robotito* orientadas a la educación de temas varios en niños y adolescentes** previo a la obtención del título de **LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, modalidad Examen Complexivo, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 22 de Febrero del 2016

f. _____
Nombre: Pérez Álvarez María de Lourdes
C.C: 1204825218

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Producción de cápsulas audiovisuales <i>Aprendiendo junto a Robotito</i> orientadas a la educación de temas varios en niños y adolescentes.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Pérez Álvarez, María de Lourdes		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Lcdo. Byrone Tomalá Calderón M. Sc.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Escuela de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Comunicación Audiovisual		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	22 de febrero del 2016	No. DE PÁGINAS:	64
ÁREAS TEMÁTICAS:	Preproducción, Producción y Postproducción		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Cápsulas, educación, producción, audiovisuales		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>Las cápsulas televisivas actualmente son la vía más rápida e independiente ya que su duración es más corta que la de un reportaje o documental y pueden ser incluidas en cualquier momento de la programación sin necesidad de pertenecer a un programa de televisión.</p> <p>El proyecto de programa infantil para la televisión que se describe a continuación, está dirigido a niños desde los 8 en adelante. Tiene como principal objetivo entretener y educar de una forma didáctica y divertida, saliendo de los esquemas tradicionales de programas para la televisión en nuestro medio.</p> <p>El proyecto de las tres capsulas audiovisuales tiene como personaje principal a Robotito que es un juguete que se va a despertar en cada programa, el cual va a estar acompañado de un Anchor y juntos van desarrollar los diferentes temas de una manera más sencilla y divertida, ayudándose de imágenes, videos, música.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-2182700 / 0990577062	E-mail: maluly10p@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Tomalá Calderón, Byrone		
	Teléfono: (04) 2 206950 ext. 2854		
COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec /		

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	