

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

DIGILIX

Aprendiendo del Tiempo.

**Producto Audiovisual Educativo para Televisión y Medios Digitales -
Multiplataforma**

Productos o presentaciones artísticas

Santiago Fabricio Paida Barrera

Producción de Televisión y Medios Digitales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Producción de Televisión y Medios Digitales

Quito, 5 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

DIGILIX
Aprendiendo del Tiempo
Producto Audiovisual Educativo para Televisión y Medios Digitales -
Multiplataforma

Santiago Fabricio Paidá Barrera

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, M.A.

Firma del profesor

Quito, 5 de mayo de 2016

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Santiago Fabricio Paida Barrera

Código: 00115345

Cédula de Identidad: 1721596367

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2015

DEDICATORIA

Dedico este producto audiovisual a mis abuelos Miguel y Maria, a mi sobrino Mateo que son quiénes me inspiran e impulsan día tras día a seguir adelante y crear una sonrisa en mí y brindar esa sonrisa a las personas que me rodean.

Además, a todos aquellos niños y niñas que de igual manera forman gran parte de la motivación de este proyecto, recomendándoles que aprovechen cada instante y recurso para su desarrollo personal e intelectual.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todos mis profesores por concederme la oportunidad de compartir tiempo junto a ellos y por la gran influencia intelectual y personal que cada uno aportó a mi desarrollo. Su amistad, profesionalismo, paciencia y motivación fueron ejes fundamentales para cumplir grandes metas.

También agradezco a mi madre y hermano porque ellos estuvieron en los días más difíciles de mi vida como estudiante y siempre conté con el apoyo incondicional de cada uno de ellos.

A mis amigos y compañeros por los grandes momentos que compartimos dentro y fuera del aula de clases.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como finalidad desarrollar un programa educativo el cual sea capaz de brindar de manera simultánea conocimiento y recreación, puesto que está dirigido a un target de 8 a 12 años; la fusión de la educación y el entretenimiento es un requisito fundamental para el correcto aprendizaje. La idea inspiradora de este proyecto se basa en la necesidad de educar de manera dinámica a través de varios dispositivos y plataformas mediáticas que capten el interés y la atención de los más pequeños. En la actualidad, es muy común observar que los niños pasan la mayor parte de su tiempo libre mirando televisión y haciendo uso de los diversos inventos tecnológicos; entonces, ¿por qué no enseñar desde estos inventos que conquista la atención de los espectadores? Desde este punto de vista, se evidencia de manera clara la necesidad de desarrollar un programa educativo que exteriorice una influencia positiva en cada uno de los telespectadores, cuyos canales de transmisión están constituidos por la televisión, el internet y aplicaciones informáticas. Así el público, no solo aprende un conocimiento específico en una asignatura determinada sino que además aprende a utilizar de manera productiva los medios tecnológicos a nuestro alcance.

Palabras clave: Ciencia, Educación, Experimentos, Multiplataforma, Audiovisual.

ABSTRACT

This work aims to develop an educational program that is able to provide both knowledge and recreation, as it is aimed at a target children 8 to 12 years; the fusion of education and entertainment is a prerequisite for proper learning. The inspiring idea of this project is based on the need to educate dynamically across multiple devices and media platforms that capture the interest and attention of the little ones. Today, it is very common to see children spend most of their free time watching TV and using the various technological inventions; so why not teach from these inventions that overcomes the attention of viewers? From this point of view, the evidence clearly the need to develop an educational program that externalizes a positive influence on each of the spectators, whose transmission channels consist of TV, Internet and applications, and the public, not only learn specific knowledge in particular, but also learn to use technological means productively in our theme disposal.

KEYWORDS: Science, Education, Experiments, Multiplatform, Audiovisual.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
Keywords: Science, Education, Experiments, Multiplatform, Audiovisual.	7
Introducción.....	9
Justificación	11
CAPÍTULO I.....	12
CAPÍTULO II	14
CAPÍTULO III.....	18
CAPÍTULO IV.....	21
CAPÍTULO V	25
CAPÍTULO VI.....	27
CAPÍTULO VII	32
CAPÍTULO VIII	90
Conclusiones	91
Recomendaciones.....	92
Referencias bibliográficas.....	93
Anexo Fotos:	95

INTRODUCCIÓN

"Todo programa educa, sólo que -lo mismo que la escuela, lo mismo que el hogar- puede educar bien o mal" (Kaplún citado por Abrego, 2000).

La televisión tiene y ha tenido un rol importante dentro de cada uno de los hogares, formando parte esencial de cada uno de ellos, ya sea como medio de comunicación o como fuente de entretenimiento.

Este medio de comunicación pasó a transformarse en un importante instrumento pedagógico el cual permitiría aprovechar de manera primordial su utilidad didáctica por la capacidad de transmisión de información que se le adjudica y la sociabilización de varios tipos de contenidos a distintas audiencias; además de ser considerada una herramienta tecnológica de gran alcance capaz de integrar información, cultura y educación, así también de otras tecnologías que aporten dentro de este proceso. Sin embargo uno de los objetivos primordiales que tuvo la creación de la televisión fue la educación de las masas, objetivo que actualmente no se ha cumplido en su totalidad.

Al presente los contenidos que se consumen por lo general son de entretenimiento, más no educativos, por tal razón no se puede generar un aprendizaje cultural – formativo que logren un efecto positivo en sus espectadores. Dentro de Ecuador se dio vigencia a La Ley Orgánica de Comunicación, que en su artículo 74, numeral 3, dispone destinar una hora diaria, no acumulable para programas oficiales de tele-educación y cultura.

Mediante la creación de este proyecto se busca integrar la educación de los niños y jóvenes en sus distintos hogares de una manera diferente y práctica, DIGILIX es un programa que vincula datos y personajes históricos para conocer un fragmento de sus aportes científicos y con ayuda del presentador explorarlos en la actualidad para pasar a ponerlos en práctica mediante un experimento. Uno de los objetivos claros del proyecto es aportar a la creación de productos audiovisuales de carácter educativo, capaz de vincular a la televisión como una herramienta de educación multinivel.

JUSTIFICACIÓN

La elaboración de un proyecto audiovisual de carácter educativo se da ante la escasez de programas televisivos que impartan educación y refieran con elementos y materiales complementarios capaces de generar una retroalimentación positiva por parte del espectador. Todos estos basados en fines educativos.

Tomando en cuenta que la televisión como tal, tiene la capacidad de educar e influir y es un medio de comunicación a nivel masivo; debemos considerar que no existe un infalible control en la programación que niños y jóvenes observan, afectando parte de su formación y aprendizaje. Es trascendente reconocer la incidencia que la comunicación educativa audiovisual tiene sobre los niños y jóvenes reconociendo que se encuentran en un proceso pleno de captación de medios externos, razón por la cual es importante vincularlos con mensajes y contenidos que aporten a su crecimiento tanto educativo, personal y a nivel de valores. Logrando generar en ellos una cultura de aprendizaje formal (aulas de clase) y no formal (mediante medios digitales).

CAPÍTULO I

1. Comunicación y Educación

Años atrás se consideraba que los medios de comunicación no influían de manera directa en la educación; es a primicias del siglo XX que se establece una relación directa entre la comunicación y la educación, siendo los medios de comunicación elegidos como una herramienta esencial dentro del proceso formativo – cultural sea ésta formal o no formal.

En la década de los 20 se origina la comunicación audiovisual o auxiliar de la enseñanza como esencia de estudio diferenciado debido a las facultades que proporcionan los medios de comunicación masiva aplicados a la educación; la misma que a partir de los años 70 adopta el nombre de comunicación educativa. Con este nuevo modelo de comunicación, la educación introduce tecnología con la finalidad de involucrarse con un mayor número de seres humanos.

Al respecto, Francisco Sierra afirma:

La Comunicación Educativa ha sido, el marco de trabajo académico que ha tratado la compleja integración entre información, tecnología, educación y cultura, a partir de las relaciones existentes en esta materia iniciada con los programas de educación "en" "sobre", "a través" y "con" los medios y modernas tecnologías electrónicas de comunicación por el sistema formal de enseñanza (2003).

En la actualidad es común hablar de comunicación y aprendizaje ya que este proceso se volvió indispensable dentro del ambiente formativo vinculándose directamente con los

procesos pedagógicos, tanto la comunicación y la educación manejan varios elementos en común como la transmisión de información, recursos, métodos y técnicas los cuales funcionan para ambos obteniendo un grupo objetivo concreto y de características similares.

El principal objetivo de ambos elementos es conseguir una participación activa y responsable, ha esto se le debe añadir que estos dos componentes deben ser capaces de ser una fuente de información que genere una capacidad crítica y analítica de diferentes temas y situaciones permitiendo al individuo plantear soluciones y alternativas a distintas circunstancias.

Ambos elementos tienen una vinculación indispensable para la transmisión de información y dentro del proceso de educación, a esto debe sumarse el uso y aplicación de nuevas tecnologías de transmisión, reproducción e interacción de información acelerando el proceso denominado "edo-comunicación". La implementación tecnológica ha logrado tener una interactividad frecuente del individuo y generar instrumentos de mayor calidad que apoyen su carácter formativo, sin embargo hay que tomar en cuenta que el público o individuo debe poseer conocimientos básicos de lectura.

CAPÍTULO II

2. Televisión y Educación

El amplio entorno de los avances tecnológicos en el siglo XX fortalecen las prácticas comunicativas de los medios existentes como radio, fotografía y cine, siendo la televisión el medio de comunicación más accesible a la educación. En 1948 en el quirófano principal del Hospital Juárez (México), en la Séptima Asamblea de Cirujanos se presenta la primera expresión de televisión en blanco y negro con fines educativos. La televisión educativa es impulsada básicamente por el gobierno y sus organismos, dando lugar a la televisión pública que a diferencia de la privada lo que perseguía era realizar transmisiones comerciales con fines de lucro.

La televisión empezó a transformarse en un importante instrumento pedagógico el cual permitiría aprovechar de manera primordial su utilidad didáctica, sin embargo se le brinda un enfoque diferente direccionando su contenido al entretenimiento y al uso comercial, generando un modelo de televisión el cual no posee ningún fin educativo o pedagógico.

El apoyo de este instrumento de comunicación en la formación pedagógica - educativa es esencial ya que posee un proceso de sociabilización e incidencia sobre la sociedad y es considerado uno de los elementos fundamentales que el individuo utiliza para conocer e imitar hechos, realidades o modelos formativos. De esta manera se le adjudica la capacidad de transmitir información y conocimientos a su público espectador, realizando un

proceso similar a otros componentes que permitían la sociabilización de conocimientos como la escuela.

Es por esta razón que la televisión se ve involucrada de manera directa con el proceso educativo del individuo ya que aporta un sin número de conocimientos e información para toda clase de personas de distinto género o edad; es decir distintos tipos de audiencias. Es importante reconocer que el tiempo dedicado al uso de este medio de comunicación no siempre es el adecuado ya que existen contenidos poco adaptables a un modelo pedagógico y de uso didáctico.

La televisión forma parte del proceso educativo razón por la cual se debe aprovechar todos los aspectos tecnológicos que actualmente se posee con el fin de introducir conocimientos formativos que aporten al desarrollo humano e intelectual del individuo. Al presente poseemos ciertos tipos de programas los cuales pueden transformar o cambiar su enfoque y vincularse con este proceso educativo, es decir adaptar los contenidos televisivos a los contextos escolares que sean necesarios.

Otro aspecto esencial dentro de este medio de comunicación es el alcance que posee ya que geográficamente hablando tienen una gran trascendencia en relación a otros medios como el diario, revistas o libros; la televisión ha logrado llegar a sitios distanciados de ciudades donde se podría encontrar un centro educativo. Esta es otra de las ventajas que vinculan directamente la educación y la televisión. Finalmente la televisión tiende a crear una influencia (sea ésta buena o mala) sobre su público espectador, especialmente en su

público más joven, así se le cataloga como un medio el cual ayuda a crear posturas críticas y de conocimiento capaz de influir en las actitudes, comprensión y valores del espectador convirtiéndose en una fuente de apoyo educativo.

2.1. Televisión Educativa

Los maestros de educación básica en América Latina reconocen que la televisión “no educa, pero los niños sí aprenden de ella” (Orosco, 2001, p. 167).

La televisión educativa aporta con una revaloración a la relación entre comunicación y educación e incorpora la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, tiene como fin u objetivo la enseñanza formal y no formal. Según Fuenzalida, “la Televisión Educativa nace después la segunda Guerra Mundial aproximadamente en los años 1950 - 1960 en los cuales se piensa que puede ser una herramienta que ayudará a optimizar el sistema educativo tras el período de la guerra” (2003).

A partir de esto se genera un concepto de televisión educativa relacionada con una formación didáctica y escolar, tratando de introducir a la televisión como herramienta dentro de la educación formal. De la misma manera a partir de la expansión tecnológica y con la gran cantidad de canales existentes y en auge, se pone a consideración la creación de otros tipos de programas relacionados al desarrollo cognitivo del espectador dentro de los cuales podemos tomar como ejemplo National Geographic, History Channel, Animal Planet;

programas son considerados de apoyo al desarrollo intelectual de manera no formal; es decir presentan información no precisada dentro de un plan de estudios a nivel académico.

La televisión educativa se segmenta generalmente en tres partes fundamentales como son Cultural, Educativa y Escolar.

Televisión Cultural. Es considerada una de las más genéricas ya que sus objetivos primordiales son la transmisión de información, el entretenimiento y no necesita de materiales complementarios o de apoyo. Un ejemplo de ésta son los reportajes y noticieros.

Televisión Educativa. Como se indica el objetivo claro de la misma es la educación, mediante programas continuos o series, adquiere sus bases en la didáctica de la enseñanza y fomenta el conocimiento, los valores y las actitudes del espectador, sin embargo no forma parte de una educación formal.

Televisión Escolar. Prácticamente persigue apoyar al sistema escolar formal.

Constituye parte de la educación formal, basada en una forma didáctica con teorías de aprendizaje funcional a partir de la escuela hasta la universidad.

De esta manera la denominada televisión educativa conjuga esta segmentación básica compartiendo objetivos y audiencias, al mismo tiempo se exploran distintos tipos de conocimientos y se utilizan técnicas diferentes de transmisión de información.

CAPÍTULO III

3. La televisión en Ecuador

La televisión en Ecuador da sus inicios aproximadamente en el año 1960, convirtiéndose en una de las industrias más grandes y rentables dentro del país. En Mayo de 1960 el alemán José Rosenbaum junto a sus esposa manabita Linda Zambrano son los pioneros en aportar la primera importación de equipos profesionales para la televisión y mediante un acuerdo con La Casa de la Cultura del Guayas empieza su funcionamiento como canal 5 Telesistema, hoy en día más conocido como RTS .

El 12 de diciembre de 1960 se realiza la primera emisión de carácter comercial, 7 años más tarde el 1 de marzo Ecuavisa empieza a transmitir su señal de forma oficial desde el Cerro del Carmen donde estaba instalado el canal, este lugar le daba una mejor cobertura.

En el año de 1969 se funda la Cadena Ecuatoriana de Televisión y de la misma manera se realizan las primeras emisiones de forma regular con el nombre de Telecentro en frecuencia VHF, la red a color fue implantada por Teleamazonas el 22 de diciembre de 1974, este canal se caracterizó por tener desde sus inicios tecnología de punta, fue el primero en transmitir el campeonato nacional de fútbol.

El ex banquero Fernando Aspiazu fundó en los años 90 en Guayaquil *SiTv Sistema Integral de Televisión*, sin embargo su duración fue efímera ya que después de la quiebra del Banco del Progreso, se incautó el canal y fue puesto en venta. El 3 de Noviembre de 1993

emite la señal TV Telerama en honor a la Independencia de Cuenca, este canal de televisión presenta un nuevo formato educativo y cultural.

Ecuavisa lanza su canal Internacional que realiza sus transmisiones vía satélite para el mundo el 27 de Septiembre del 2004. RTU Radio y televisión Unimax inicia actividades en el año 2005, dos años más tarde nace el canal oficial del Estado “*TV Ecuador*”, quien emite su primera señal el 30 de Noviembre del 2007 el cual empieza sus actividades transmitiendo desde la Asamblea Constituyente, éste es uno de los canales con más tecnología que existe dentro del país con transmisiones satelitales de forma libre y online.

3.1 La televisión educativa en Ecuador

La programación de contenidos audiovisuales dentro de Ecuador se ve ligado a un ambiente bastante comercial por lo cual es importante destacar que los canales del sector público son aquellos que brindan un contenido de carácter instructivo – educativo, por ejemplo espacios informativos como noticieros, magazines, contenidos de ciencia y tecnología entre otros que realizan un proceso de capacitación tanto formal como no formal, pese a ello, el porcentaje de programas educativos es menor al porcentaje de programas de entretenimiento.

La televisión y los medios de comunicación como tal poseen la capacidad de influenciar o incidir dentro de la sociedad, por este hecho es importante generar una serie

de contenidos educativos capaces de aportar una serie de mensajes los cuales se vean reflejados en los conocimientos adquiridos por los televidentes.

Actualmente en Ecuador se puso en vigencia La Ley Orgánica de Comunicación, la cual menciona en su artículo 74, numeral 3, destinar una hora diaria, no acumulable para programas oficiales de tele-educación y cultura. Ley que se ejecutando y respetando por todos los canales ecuatorianos.

Dentro de la televisión educativa ecuatoriana es importante destacar el proyecto *EDUCA: Televisión para aprender*, el cual nace en el año 2012 con el fin cumplir la ley dispuesta en el reglamento de radio y televisión desde 1975, este proyecto toma como base contenidos de carácter internacional, ejemplo de esto son: Telesecundaria de México, “Canal Encuentro” de Argentina y la Televisión Educativa Iberoamericana la cual posee un enfoque cultural diferente. En nuestro país el programa “Aprendamos” del Municipio de Guayaquil fue uno de los programas pioneros en impulsar una televisión educativa.

En Ecuador contamos con dos canales a nivel nacional que entran de lleno 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.

CAPÍTULO IV

4. La Televisión y los Medios Digitales

4.1.1 Televisión multiplataforma

Para hablar de televisión multiplataforma es importante conocer primero el término al cual estamos haciendo referencia. La multiplataforma tiene como concepto base el hecho de que un sistema operativo, estructura o programa puede funcionar en plataformas diferentes, es decir no posee una plataforma rígida o predeterminada, al contrario tiene compatibilidad con distintos sistemas o plataformas sean éstas físicas o virtuales.

Entendiendo el concepto de multiplataforma podemos decir que actualmente ya existe una *Televisión Multiplataforma*; es decir, los programas de televisión ya no simplemente dominan una plataforma unilateral, sino que en el transcurso de los años se han apoderado de distintas plataformas como la *Digital, la Web y dispositivos móviles entre otros*.

Dentro de Ecuador, según menciona el INEC en un artículo publicado por el Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación; existe un aumento considerable en el consumo de internet y el uso de dispositivos móviles por parte de los jóvenes, mostrando una preferencia por estas herramientas, obteniendo una tendencia de cambio en el uso de televisión por otras plataformas en el consumo de contenidos.

De la misma forma, en el informe anual de Ericson ConsumerLab se puede evidenciar que “Los niños seguirán impulsando la demanda por una internet más tangible, en la que el mundo físico esté tan conectado como las pantallas de sus dispositivos.” (2015).

Uno de los objetivos claves que tiene la televisión multiplataforma es justamente abarcar u ocupar la mayor cantidad de pantallas o plataformas disponibles, es así que uno de los instrumentos esenciales son las redes sociales tales como Facebook, Twitter o YouTube las cuales incentivan y generan una participación e integración activa con cada uno de los contenidos.

Es así como la televisión multiplataforma o sus contenidos logran sociabilizar e interactuar de una forma distinta, por diversos medios y usando distintas herramientas o dispositivos que les permite vincular contenidos adicionales que se encuentren inmersos dentro de algunas de estas plataformas teniendo una experiencia diferente al uso de una plataforma predeterminada logrando impulsar varios procesos de interacción y aprendizaje.

4.1.2 Transmedia

La importancia de las narrativas Transmedia es que cada una de esas plataformas, ventanas, piezas o elementos forman parte de la historia y aportan al conjunto del relato y no están desvinculadas entre ellas. (Prádanos, párr. 6)

Dentro del proceso educativo una parte fundamental es la interacción del estudiante con los conceptos y teorías logrando que la persona forme parte activa del proceso de enseñanza, uno de los mejores medios para lograr que este objetivo se cumpla son los contenidos o comunicación trans-media los cuales buscan una interacción continua por parte del usuario o espectador.

Los contenidos transmedia cumplen un proceso de segmentación intencionado del contenido, cada corte o segmento forma parte de un proceso de distribución multiplataforma el cual puede ser offline u online. El objetivo es que dentro de cada segmento y distribución se cuente una parte específica y complementaria de dicho contenido logrando vincular al espectador a distintos medios y plataformas con el fin de conocer la historia o narración en su totalidad.

La distribución de los contenidos transmedia pueden ser internet, cómics, redes sociales, videojuegos, etc; uno de los ejes fundamentales dentro de todo esto es la tecnología y las redes sociales que han ampliado la distribución de este tipo de contenidos generando una interacción más directa e inmediata. Para un contenido trans-mediático es importante mantener activa la participación del espectador con los contenidos generados.

En pleno siglo XXI los contenidos transmedia son sin duda una verdadera red de información en la cual se pueden enlazar distintas narrativas con información complementaria y necesaria logrando de esta manera tener usuarios multiplataformas vinculados a la información de un producto transmedia específico. Los contenidos

transmedia originalmente fueron pensados para usos comerciales dentro del ámbito del entrenamiento, sin embargo tomando en cuenta la vinculación de la educación con los distintos medios de comunicación se han empezado a generar aplicaciones y productos educativos de esta índole buscando aprovechar al máximo los recursos tecnológicos con el fin de estructurar narrativas educativas transmediáticas capaces de aportar al proceso educativo y de formación.

La herramienta transmedia al poseer una forma distinta de presentación y estructuración impulsa el proceso de aprendizaje del individuo logrando una sociabilización con los diferentes contenidos y mediante diversos medios tecnológicos, obteniendo una interactividad en distintos escenarios educativos.

CAPÍTULO V

5. Aplicaciones Informáticas en la Educación

El término denominado aplicación es muy utilizado hoy en día, sin embargo

¿Conocemos la definición de aplicación?

Muchos conocemos este término gracias a nuestros dispositivos móviles o smart. La Aplicación Informática hace referencia a un software específico el cual cubre varias necesidades del usuario, esta le permite ejecutar o realizar varias tareas como informarse, entretenerse o comunicarse.

Dentro de una gran categoría de aplicaciones podemos encontrar las aplicaciones educativas o didácticas que se han convertido en una de las herramientas más importantes para desarrollo del aprendizaje ya que hacen uso de la tecnología de la información optimizando el proceso de enseñanza - aprendizaje, como Dearing menciona esta herramienta *“(...) se halla en la base de muchas de las esperanzas de mejorar la calidad, la flexibilidad, y la eficacia de la educación superior. Los beneficios potenciales se extenderán, y afectarán a, las prácticas de aprendizaje, y docencia, e investigación” (1997: 13.1).*

Es importante conocer que países como Gran Bretaña, Suecia, Italia y Estados Unidos cuentan con un sistema de televisión digital el cual facilita el proceso de interacción de los usuarios con diversos contenidos. Por ejemplo dentro de Gran Bretaña disponen de una herramienta educativa la cual contiene test, consejos y otros ejercicios dinámicos. Estos son

algunos de los países que se han encaminado a construir una televisión pedagógica interactiva capaz de despertar el interés en los espectadores.

Las aplicaciones temáticas en la televisión educativa surgen con el objetivo de brindar un mapa completo de la comunicación y educación teniendo en cuenta conceptos de expresión, pluralismo y diversidad de los medios de comunicación. La televisión junto con las aplicaciones digitales se establece como un nuevo sistema de comunicación más interactivo y personalizado, de tal forma que de una manera evolucionada se fusionen la pantalla y la educación con el fin de desarrollar el proceso de enseñanza.

La creación de las aplicaciones educativas busca de la misma forma convertir el ocio en una forma sencilla de vincularse con el aprendizaje, transformando al espectador y usuario en un aprendiz activo capaz de adquirir y ampliar sus conocimientos cognoscitivos y físicos logrando una mayor participación activa dentro y fuera del aula de clase.

CAPÍTULO VI

6. Referencias de Televisión Educativa

6.1 Referencias de televisión educativa en Ecuador.

Nombre del Programa: VEO VEO



Descripción: Es un proyecto dirigido a niños entre 4 y 7 años que tiene como objetivo mejorar la memoria, la atención, el lenguaje y la percepción así también promueve los valores, además de dar a conocer conceptos básicos para esta edad. Emplea cuatro personajes principales Tino, Martín, Chami y Jacinto los cuales son representativos de cada una de las regiones del Ecuador.

Género: Animación Educativa.

Target: Niños y niñas de 4 a 7 años de edad.

Duración: 25 minutos.

Nombre del Programa: MISIÓN CIENCIA



Descripción: Misión Ciencia es un programa el cual mediante experimentos busca explicar partes de la ciencia. Cuenta con tres personajes quienes paso a paso guían cómo realizar un experimento casero.

Género: Educativo.

Target: Jóvenes de 13 - 17 años.

Duración: 25 minutos.

6.2 Referencias de televisión educativa a nivel internacional.

Nombre del Programa: USA TU NET - CANAL ENCUESTRO



Descripción: Es un programa que a través de una historia muestra de manera detallada cómo utilizar y aplicar el manejo de distintos softwares tanto en la vida cotidiana como en un ambiente escolar.

Género: Educativo – Didáctico.

Target: Jóvenes de 15 - 22 años.

Duración: 15 - 20 minutos.

Nombre del Programa: EL CEREBRO Y YO

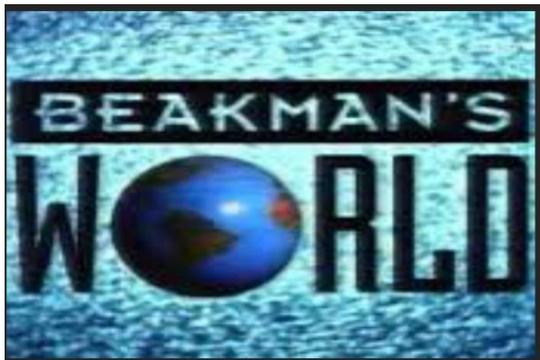
Descripción: Dos personajes realizan una explicación que nos ayuda a comprender diversas estructuras y eventos de nuestro cerebro. Mediante una didáctica explicación nos muestran el funcionamiento de nuestros movimientos, pensamientos, habilidades entre otras cosas.

Género: Educativo – Didáctico.

Target: Jóvenes de 15 - 22 años.

Duración: 25 minutos.

Nombre del Programa: BEAKMAN'S WORLD



Descripción: Este programa se basa en su tira cómica original con el mismo nombre, Beakman. Es interpretado por Paul Zaloom el cual es un científico humorístico que realiza experimentos y algunas demostraciones con el objetivo de enseñar diversos conceptos y teorías científicas. Este personaje cuenta con la ayuda de una asistente y su rata de laboratorio llamada Lester, el cual es persuadido a ayudar a cambio de comida.

Género: Educativo – Comedia.

Target: Jóvenes de 15 - 22 años.

Duración: 25 minutos.

CAPÍTULO VII

7. Una nueva propuesta audiovisual educativa

DIGILIX es un micro programa enfocado a contribuir al aprendizaje de niños y jóvenes estimulando y desarrollando su creatividad y curiosidad en temas cercanos a las ciencias físicas, químicas y sus datos históricos. Este micro programa posee una duración de 12 minutos y está constituido por 13 capítulos en los cuales se enfocan los principales aspectos teóricos para posteriormente convertirlos en una entretenida práctica de aprendizaje.



DIGILIX

Aprendiendo del Tiempo.

Programa audiovisual el cual busca incursionar en el mundo de la ciencia a través de datos interesantes y experimentos sencillos.

7.1 Sinopsis

Muchas veces aprendes cosas nuevas en la escuela por ejemplo la Ley de la Gravedad o la Estática, sin embargo por falta de tiempo no conoces algunos datos curiosos, su uso en la vida cotidiana o su comprobación de manera práctica, DIGILIX a través de Eliana y Mateo nos permiten explorar y responder algunas preguntas básicas sobre estos temas y conocer algunos datos extras como ¿quién fue su creador? o ¿cómo lo descubrió?; además de poner en práctica los conocimientos con experimentos fáciles de realizarlos en casa.

7.2 Ficha Técnica

Título:	DigiLix
En versión original:	DigiLix
Director:	Santiago Fabricio Paidá Barrera
Nacionalidad:	Ecuatoriana
Público Objetivo	
Edad:	7 – 12 años
Sexo:	Masculino - Femenino
Nivel Socio-Económico:	Medio Bajo - Alto
Guión	
Original:	Si

Autor:	Santiago Fabricio Paida Barrera
Guionista:	Santiago Fabricio Paida Barrera
Tipo de Proyecto	
Género:	Educativo
Formato:	Serie
Número de Episodios:	13 Capítulos
Duración:	12 minutos
Target:	Clasificación "A" - Apto para todo Público
Idioma:	Español
Rodaje	
Lugar de Investigación:	Ecuador
Lugar de Rodaje:	Ecuador
Post - Producción	
Montaje de Imagen:	Santiago Fabricio Paida
Montaje de Sonido:	Santiago Fabricio Paida
Laboratorio:	USFQ
Nombre del Laboratorio:	USFQ - COCOA
País:	Ecuador

7.3 Objetivos:

- Contribuir al aprendizaje de niños y jóvenes mediante un programa audiovisual que estimule y desarrolle la creatividad y curiosidad en el tema de las ciencias.
- Incentivar la visualización de contenidos audiovisuales educativos por parte de niños y jóvenes.
- Coadyuvar en el proceso educativo de las aulas convirtiéndose en una herramienta dentro del proceso de enseñanza por parte del docente.
- Crear programas que cumplan con las tres bases fundamentales de entretener, informar y educar al espectador.

7.4 Propuesta Argumental

Eliana es una estudiante recién egresada del colegio, ama todo lo que tiene que ver con la ciencia y busca armar su propio laboratorio en el cual pueda experimentar y realizar sus propios inventos. Dentro de su casa encuentra un pequeño espacio, al cual trata de adecuarlo con la mayor cantidad de instrumentos posibles que ella tiene y otros que le son obsequiados. Mientras ella consigue los instrumentos necesarios para equipar su laboratorio; su hermano menor Mateo, es el encargado de ayudarla a trasladar las herramientas. Mateo por otra parte también es considerado como sujeto de experimentación y aunque en algunas ocasiones suele tener algunos aprietos en cumplir con

el objetivo; siempre está generando problemas y dudas que su hermana Eliana debe resolver. Mientras los dos analizan el problema y lo conceptualizan de una manera teórica ellos recordarán a personajes históricos que estudiaron el tema, de esta manera lo vincularán con la ciencia cotidiana y Eliana tomará cada oportunidad para hacerse de un instrumento nuevo y realizar un sencillo experimento dentro de su laboratorio, dicho experimento deberá aclarar las dudas e interrogantes de Mateo.

7.5 Motivación del Director

“Cuando el pueblo es tan numeroso, ¿Qué puede hacerse en su bien? Hacerlo rico y feliz. Y cuando sea rico ¿Qué más puede hacerse por él? Educarlo”. Confucio

Recuerdo haber escuchado varias e incontables veces por parte de mi madre, abuelos y otros decir “Mirar televisión es malo, en vez de ver eso lee un libro o juega en el patio.” Creo que varios de mi generación lo escucharon, tal vez ha algunos se les prohibió su uso, pero también creo que muchos de nosotros crecimos junto a este aparato disfrutando de varios programas desde Plaza Sésamo hasta el Chavo del Ocho y siempre debimos habernos preguntando ¿Por qué dicen que la Tv es mala...? Si es entretenida y tal vez muchos aprendimos algo de cualquiera de estos programas. Ciertamente es una gran polémica la que se desata dentro de este tema y ¡Sí! me atrevería a decir que ambas partes tienen razón.

Muchos quizás acompañamos nuestras tareas con este apartado sin embargo la pregunta específica es ¿El programa que veíamos o vemos aporta a nuestra formación o a la labor que me encuentro desarrollando...? Dentro de la programación televisiva de aquella época se encontraban contados programas educativos que aportaban a la formación intelectual del espectador, los programas de entretenimiento y otros eran los que ocupaban gran parte de la franja de programación. Concluyendo esto podemos decir que la Tv no es el problema sino los contenidos dentro de la programación los cuales no aportan al desarrollo del espectador. Actualmente dentro del país se puso en vigencia la Ley de Comunicación estableciendo 1 hora diaria de programación que aporte de manera educativa - cultural.

Sin embargo, hace algún tiempo atrás pude visualizar que en el país aún no se generan la cantidad necesaria de contenidos audiovisuales educativos de calidad. Desde hace varios años me he encontrado ligado con el campo educativo privado, siendo lo anteriormente mencionando una motivación personal y un reto el realizar un programa educativo que cumpla las expectativas que hoy en día el medio exige; y que conjuntamente aporte y se adapte a las nuevas tecnologías convirtiéndose no solamente en un producto audiovisual sino en una herramienta de aprendizaje y desarrollo.

“Nunca consideres el estudio como una obligación sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber”. Albert Einstein

7.6 Cronograma

Cronograma DigiLix																				
Actividades	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4
Tutorías																				
Título, Introducción y desarrollo de la investigación																				
Pre - Producción																				
Libro de Producción																				
Casting																				
Escenografía																				
Grabación																				
Edición																				
Post - Producción																				
Primer Corte																				
Segundo Corte																				
Corte Final																				
Creación Página Web																				
Manejo de Redes Sociales																				
Creación Aplicación																				
Validación Grupo Objetivo																				
Conclusiones, Recomendaciones Anexos																				
Presentación Previa Tutor																				
Impresión Textos																				
Grabación Discos																				
Defensa Final																				

III. ETAPA DE DESARROLLO - PREPRODUCCIÓN

	DETALLE	UNIDADES	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO EPISODIO	COSTO TEMPORADA
1	Investigación	Temporada	1	200	200	200
2	Guion	Unidades	13	250	250	3250
3	Registro IEPI	Temporada	1	30	30	30
4	Comunicación y Conexión	Meses	8	120	120	960
5	Tráiler	Temporada	1	150	150	150
6	Pitch	Temporada	1	100	100	100
7	Dirección	Meses	8	1700	1700	13600
8	Producción	Meses	8	1700	1700	13600
9	Insumos de Oficina	Unidades	3	250	250	750
10	Arriendo de Oficina	Meses	8	200	200	1600
11	Transporte	Meses	8	100	100	800
11	Otros Gastos	Meses	8	200	200	1600
			TOTAL EPISODIO		5000	
			TOTAL TEMPORADA			36640

7.7 PRESUPUESTO

IV. ETAPA DE PRODUCCIÓN						
	DETALLE	UNIDADES	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO EPISODIO	COSTO TEMPORADA
	EQUIPO TÉCNICO					
1	Director de Fotografía	Meses	5	1200	1200	6000
2	Director de Arte	Meses	5	1200	1200	6000
3	Sonidista	Meses	5	1000	1000	5000
4	Presentadores	Días (Ep / Temp)	5/25	150 (x2)	750	3750
5	Técnico	Meses	5	750	750	3750
	INSTRUMENTOS TÉCNICOS					
6	Cámara Video HD	Unidades	2	3000	6000	6000
7	Micrófono Corbatero	Unidades	2	600	1200	1200
8	Micrófono Boom	Unidades	1	700	700	700
9	Tarjeta de Memoria 64 GB	Unidades	2	50	100	100
10	Mixer	Unidades	1	600	600	600
11	Kit de Luces	Unidades	2	300	600	600
12	Extensiones Eléctricas	Unidades	3	7	21	21
13	Pilas	Unidades	20	3	60	60
14	Trípode	Unidades	2	300	600	600
15	Rebotador	Meses	1	100	100	100
	ARTE Y LOGISTICA					
16	Escenografía	Unidades	1	600	600	600
17	Alquiler Escenario	Meses	5	200	200	1000
18	Vestuario	Unidades	2	300	600	600
19	Movilización	Meses	5	350	350	1750
20	Alimentación	Meses	1	600	600	600
21	Imprevistos	Meses	1	150	150	150
22	Otros	Meses	5	100	100	500
				TOTAL EPISODIO	17481	
				TOTAL TEMPORADA		39681

V. ETAPA DE POST - PRODUCCIÓN

	DETALLE	UNIDADES	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO EPISODIO	COSTO TEMPORADA
1	Editor	Meses	3	1400	1400	4200
2	Animador	Meses	3	1400	1400	4200
3	Musicalización	Meses	3	500	500	1500
4	Derechos de Música	Unidades	2	100	100	200
5	Realización afiches/postales	Unidades	1	150	150	150
6	Desarrollo gráfica	Unidades	1	300	300	300
7	Realización copias en DVD	Temporada	13	30	30	390
8	Otros	Unidades	1	150	150	150
			TOTAL EPISODIO		4030	
			TOTAL TEMPORADA			11090

VI. EXTRAS - SEGUROS

	DETALLE	UNIDADES	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO EPISODIO	COSTO TEMPORADA
1	Seguro de vida	Temporada	3	150	150	450
2	Seguro de equipos técnicos	Temporada	5	200	200	1000
3	Otros	Temporada	2	100	100	200
			TOTAL EPISODIO		450	
			TOTAL TEMPORADA			1650

VII. TOTAL PRESUPUESTOS

	DETALLE	UNIDADES	CANTIDAD	-	COSTO EPISODIO	COSTO TEMPORADA
1	Pre - Producción	Temporada	1	-	5000	36640
2	Producción	Temporada	1	-	17481	39681
3	Post - Producción	Temporada	1	-	4030	11090
4	Extras	Temporada	1	-	450	1650
			SUBTOTAL 1		26961	89061
			IVA 12%		3235,32	10687,32
			TOTAL EPISODIO		26961	
			TOTAL TEMPORADA			188809,32

7.8 Estructura

DIGILIX - ESTRUCTURA		
Bloque	Observaciones	Duración Aproximada
1.- Introducción y Planteamiento del tema		
Intro	<i>Animación de entrada</i>	<i>0:00:30</i>
Presentación del Tema	<i>Preámbulo del programa</i>	<i>0:00:15</i>
	<i>Presentación de un conflicto por parte de un personaje</i>	<i>0:01:15</i>
2.- Desarrollo del tema		
Flash Back	Animación o representación del personaje que estudió el tema	0:01:00
Aplicación en la Vida cotidiana	Demostración del tema dentro de un campo cotidiano en el cual se observa su uso y aplicación	0:02:30
Recordatorio	Breve explicación retomando puntos importantes	0:01:00
3.- Desenlace y conclusión		
Práctica	<i>Desarrollo de un experimento en el cual se observe los materiales a usar y la forma de elaborar el experimento práctico.</i>	<i>0:04:00</i>
Explicación y Conclusión	<i>Recordatorio de materiales e indicaciones</i>	<i>0:01:00</i>
Cierre & Créditos		<i>0:00:30</i>
Duración Total		0:12:00

7.9 Lista de Capítulos para la Primera Temporada

- Las Tres Leyes de Newton
- La Gravedad
- Las Leyes de la Aero Dinámica
- La Luz – Óptica
- La Electricidad
- Electromagnetismo
- La Presión Atmosférica
- La Temperatura
- Cromatografía, técnica que separa las sustancias.
- Reacciones exotérmicas y endotérmicas
- El Tornillo de Arquímedes
- Fuerza Centrípeta
- Energía Solar

7.10 Guion Literario N° 1

INT. LABORATORIO. DÍA

PLANO GENERAL: Eliana entra al laboratorio donde se encuentran todas la luces apagadas, con dificultad prende una de las luces, camina hacia la mesa donde deja un montón de cosas de laboratorio y se pone a ordenar.

ELIANA

Mateoooo ;Apúrate!

PLANO MEDIO: Mateo entra cargando una serie de cajas.

MATEO

¿Te vas a mudar de casa o qué?

PLANO GENERAL: Mateo camina unos cuantos pasos, tropieza con una caja.

MATEO

aaaahhhh

Mateo suelta la caja en el aire, pateo la otra caja, cae al suelo.

PRIMER PLANO: Caja volando por el aire. Rostro de Mateo cayendo. Rostro de Eliana

ELIANA

¡Mateo por Newton! ¿Qué haces?

PRIMER PLANO - PANEAO

Cae una manzana sobre la mesa de Eliana moviendo una serie de pelotas que tenía sobre ésta.

PLANO SECUENCIA: Mateo se levanta, se sacude el polvo.

PLANO MEDIO: Mateo se incorpora y Eliana enojada toma la manzana en su mano.

MATEO

Por Newton solo a ti se te ocurre traer tantas cosas... ¡Eso es un abuso infantil!

ELIANA

Mateo solo eran unas pequeñas cajas. Fuiste capaz de en 3 segundos demostrar de manera trágica dos de las leyes de Newton.

RECORTE: Secuencia de la caja en reposo y el movimiento de inercia, el momento en el cual mateo pateo la caja.

ELIANA

La inercia.

RECORTE: Secuencia de la manzana volando por el aire aplicada la fuerza.

ELIANA

Ley fundamental de la dinámica.

PLANO MEDIO: Mateo se acerca a Eliana.

MATEO

Te equivocaste fueron las tres. Te olvidaste de tu reacción.

RECORTE: Rostro de Eliana, secuencia acciones - reacción enojada.

PLANO MEDIO: Eliana toma la manzana y le da una mordida.

ELIANA

Hay Mateo y tú ¿qué puedes saber de Newton?

PLANO MEDIO: Mateo lleva su mano al rostro, toma su mentón y en forma pensativa mira la manzana de Eliana.

ANIMACIÓN - BIOGRAFÍA DE NEWTON

GENERAL: Isaac Newton descansa bajo un manzanero y le cae una fruta en la cabeza la toma con las manos.

Recita una frase filosófica

Muestra su arco iris de prisma

Juega con la Manzana demostrando la Gravitación y las tres leyes.

VOZ EN OFF - MATEO

Isaac Newton nace un 4 de Enero de 1643

Fue Físico - Filósofo - Teólogo - Inventor - Alquimista y Matemático. Autor de varios principios Matemáticos más conocido como - Los PRINCIPIA. Describió la Ley de la Gravitación Universal y estableció las bases de la mecánica clásica mediante las leyes que llevan su nombre (Las tres Leyes de Newton, La primera la ley de la Inercia - La segunda La ley de FMA - Fuerza Masa y aceleración. La ley de la Acción -Reacción) En resumen es uno de los más grandes Científicos de la historia.

INT. LABORATORIO. DIA

PLANO DE DOS: Eliana mira a Mateo mientras juega con un péndulo que riega pintura creando un dibujo de líneas. Mateo sonríe.

ELIANA

Se ve que sabes algo pequeño diablillo. Pero no creo que sepas como aplicarlas.

MATEO

La verdad creo que podría darte

clases. Risas

ELIANA

Eso quiero verlo

Eliana se para deja moviendo el péndulo de pintura y salen junto con Mateo.

EXT. CANCHA DE FÚTBOL. DÍA

GENERAL: Personas jugando fútbol

PRIMER PLANO: Rostro de los jugadores - Plano de la pelota en movimiento y en reposo.

TILT UP: Pelota estática, Mateo viste con uniforme deportivo.

PLANO DE DOS: Eliana se acerca a Mateo.

ELIANA

¿Qué hacemos aquí Mateo quedamos en que íbamos a terminar de pasar mis cosas y me ibas según tú a contar dónde aplicas las leyes de Newton?

MATEO:

Jajaja Bueno la verdad es que tengo un partido pendiente.

ELIANA

Mejor acompaña y sé mi sujeto de prueba al demostrar estas leyes.

MATEO

Tranquila hermana. Podemos hacerlo aquí... Empezando con la primera

ELIANA

Estás loco aquí lo que vamos a ganar es la reacción de un chichón cuando nos peguen con uno de esos balones.

MATEO

¿Qué tal si observamos el partido?

GENERAL: Dos equipos jugando.

MEDIO: Mateo caminando

MATEO

En casi todas las actividades que realizamos podemos encontrar la aplicación de estas leyes, empezaremos con la Inercia la llamada primera Ley de Newton

PRIMER PLANO: Balón de fútbol en reposo, se acerca un pie y lo patea.

VOZ EN OFF - MATEO

La inercia nos dice que Todo cuerpo permanece en su estado de reposo o de movimiento rectilíneo uniforme a menos que otros cuerpos actúen sobre él. En el caso del balón podemos observar que permanece en reposo y puede permanecer en reposo siempre; a menos que un agente externo actué sobre éste, al patear el balón observamos que tiene un movimiento rectilíneo y se mantendría de esta forma de no ser por el roce con el césped que lo hace detenerse, a este fenómeno se lo llama fricción.

PLANO DE DOS: Eliana viendo el fútbol y gritando, Mateo le toca el hombro para seguir. Eliana se calma cambia de postura. Detrás de ellos dos jugadores caen al suelo al chocarse. Eliana y Mateo regresan a ver asustados. Mateo está gritando y observando el cobro de la falta. Eliana gira.

ELIANA

Bueno si esa es la primera Ley, pero también debemos tomar en cuenta que el cuerpo que se encuentre realizando el movimiento rectilíneo puede cambiar de dirección o detenerse por otros cuerpos que actúen sobre él. Oye hermanito tomando en cuenta el ejemplo anterior que diste podemos también mostrar la segunda Ley. Mateo.

GENERAL: Jugador pone la pelota en posición para cobrar la falta toma viada y patea el balón.

VOZ EN OFF - ELIANA

La FMA es la ley de en la que las fuerzas producen aceleraciones que son proporcionales a la masa de un cuerpo. La pelota podría permanecer en estado de inercia sin embargo es golpeada por la fuerza con el que el jugador patea el balón generándole una aceleración en este cuerpo. Esta aceleración puede variar dependiendo de la masa del cuerpo.

GENERAL: Jugador patea una pelota de playa.

VOZ EN OFF - ELIANA

En este caso cambiamos la masa del balón, pero la fuerza sigue siendo la misma sin embargo la aceleración de la pelota cambia debido a la fricción que esta tiene con el aire.

PLANO DE DOS: Mateo gritando. Eliana lo observa.

MATEO

Saquen esa pelota de playa de la cancha.

GENERAL: Jugador realiza un pase de manera detenida.

VOZ EN OFF - ELIANA

En esta ley hace referencia a la fuerza con el que el objeto en este caso la pelota sea impactado, en este caso el jugador realizó un pase acorde a la distancia de su compañero por lo cual no le aplicó demasiada fuerza, consiguiendo una velocidad diferente a la primera.

PLANO DE DOS: Eliana gira y mira la concentración de Mateo al ver el fútbol, un jugador patea de cerca al arco.

PRIMER PLANO: el balón impacta en el poste.

MEDIO: rebotando en contra del rostro del jugador.

PLANO DE DOS: Eliana mira a Mateo asombrada. Mateo salta y hace berrinche.

MATEO
GRRRRR

ELIANA

En esta última jugada podemos observar la tercera Ley. Para cada acción hay una reacción.

ZOOM IN: Mateo haciendo berrinche.

ELIANA

Mmmm no no me refería a esa reacción, aunque de cierta manera tiene relación... pero ¡no!

PRIMER PLANO: chichón del Jugador

VOZ EN OFF - MATEO

No esa sí que fue una mala acción

PLANO DE DOS: Mateo gira de frente a Eliana.

MATEO Viste eso.

ELIANA

Tampoco me refería a esa reacción.

PRIMER PLANO: Mateo

MATEO

Si sé que te referías al postazo. Para la Tercera ley nos dice que para cada acción hay una reacción de la misma magnitud y de sentido opuesto y sí que fue en sentido opuesto.

RECORTE: secuencia jugada de poste

VOZ EN OFF - MATEO

Aquí vemos como el balón genera la acción impactando en el poste generando la reacción que devuelve en balón en sentido contrario con la misma fuerza.

PLANO DE DOS: Mateo y Eliana. Mateo gira su cabeza y observa por todos lados. La cancha se ve vacía.

MATEO

El golpe del jugador y la decepción de los hinchas son reacciones colaterales que se pueden tomar en cuenta en un sentido razonable.

ELIANA

Bueno Mateo vamos, ya se terminaron todos los partidos y aún tienes que ayudarme.

MATEO

¿Cómo?

INT. LABORATORIO. DÍA

GENERAL: Eliana entra al laboratorio observa algunos instrumentos.

ELIANA

Gracias a algunos instrumentos que Mateo ha dejado aquí vamos a ver de forma sencilla como podemos experimentar las leyes de Newton.

CLAQUETA. EXPERCIENCIA

GENERAL: CLAQUETA PRIMERA LEY DE NEWTON LA INERCIA

MEDIO:

ELIANA

Tenemos el primero que es la Inercia lo demostramos para realizar este sencillo experimento necesitas

PRIMER PLANO: Vaso, tarjeta, moneda.

VOZ EN OFF - ELIANA

Un vaso o un recipiente una tarjeta cualquiera puede ser una carta o la credencial de tu cole.

MEDIO: Eliana pone sobre el vaso la credencial y sobre la credencial la moneda.

ELIANA

Aquí tenemos los tres Objetos

PRIMER PLANO: 1a Moneda

MEDIO: Eliana sujeta la moneda. Eliana desplaza la tarjeta rápidamente permitiendo que la moneda caiga.

PRIMER PLANO: la mano de Eliana desplaza la tarjeta rápidamente permitiendo que la moneda caiga.

ELIANA

Esta moneda va a permanecer en reposo sobre la credencial, esta credencial está actuando sobre la moneda como un pare para que no permita su paso, al momento de desplazar la credencial caerá dentro del vaso generando el movimiento rectilíneo hasta que se detiene por el acción del cuerpo del vaso. Veamos nuevamente en cámara lenta.

GENERAL: Eliana coloca a un lado el vaso y la moneda.

CLAQUETA. EXPERCIENCIA

GENERAL: CLAQUETA SEGUNDA LEY DE NEWTON FMA

ELIANA

Para la segunda ley Mateo ha dejado instrucciones para hacer un mini Pin Ball en el cual vamos a usar:

PRIMER PLANO: 3 Pedazos de madera de 50 de largo y aproximadamente 5 cm de ancho, cinta adhesiva, un resorte de alambre, dos pedazos de cartón de 4*8 cm y tres pelotas de diferentes tamaños y material.

ELIANA

3 Pedazos de madera de 50 de largo y aproximadamente 5 cm de ancho, cinta adhesiva, un resorte de alambre, dos pedazos de cartón de 4*8 cm y tres pelotas de diferentes tamaños y material.

PLANO MEDIO: Se ve como arma y une los pedazos de

madera

ELIANA

Sujetamos los tres pedazos de madera a uno que va a servir de base con la cinta adhesiva. En el extremo superior colocamos un pedazo de cartón y lo sujetamos. En el extremo inferior atravesamos el resorte por uno de los pedazos de cartón y sujetamos con los dos pedazos de manera tenemos un camine de línea recta.

PRIMER PLANO: Eliana coloca las distintas pelotas en orden variado y soltamos su resorte, cada pelota tiene una masa diferente.

ELIANA

En esta ley podemos observar la Fuerza y la Aceleración que se produce en un cuerpo dependiendo de la masa y de la fuerza al que éste se encuentre sometido. Observemos que al poner una pelota menos pesada la aceleración del cuerpo posee más velocidad, al contrario del segundo ejemplo en el que aplicamos la misma fuerza de impulso pero al tener el objeto una masa distinta el proceso de aceleración disminuye, teniendo una menor velocidad y más resistencia.

CLAQUETA . EXPERCIENCIA

GENERAL: CLAQUETA TERCERA LEY DE NEWTON ACCIÓN Y REACCIÓN

PRIMER PLANO: MATERIALES QUE UTILIZAMOS

VOZ EN OFF - ELIANA

Una cuerda o hilo de 1.50 m, un globo de cualquier color, un sorbete de aproximadamente 15 cm, cinta adhesiva y una pinza.

GENERAL: Eliana se encuentra midiendo la cuerda y sujeta un extremo, cuando entra Mateo sigilosamente y la hace asustar provocando que ella salte

PLANO DE DOS: Eliana gira y lo ve.

ELIANA

Mateo sigues con tus bromas...

MATEO

¿Qué haces hermanita?

ELIANA

Voy a demostrar la tercera ley

MATEO

Acción - Reacción

ELIANA

Sí, toma sujeta éste extremo.

MEDIO: Mateo sujeta con su mano un extremo.

MATEO

Aquí falta algo... Debes colocar el

Popote

MEDIO: Eliana sujetando el extremo de
la cuerda.

ELIANA

¡¡¡Si genio!!! Mientras amarro este extremo coloca el
popote dentro de la cuerda.

MEDIO: Mateo toma el popote.

PRIMER PLANO: Hilo ingresando al popote

MEDIO: Mateo ingresa todo el popote a la mitad de la
cuerda, y se dirige al otro extremo de la habitación.

GENERAL:

ELIANA

Gracias Genio...

PLANO DE DOS: Mateo termina de amarrar y Eliana toma el
globo para inflarlo.

PRIMER PLANO: Eliana infla el globo y toma una pinza para
sujetarla boquilla del globo.

PLANO DE DOS: Mateo toma cinta adhesiva y sujeta el globo
con el popote.

GENERAL: Eliana se lleva el globo a un extremo de la
habitación y mateo se coloca en el otro extremo,

rápidamente coloca una torre elaborada de piezas de jinga.

PRIMER PLANO: Eliana saca un marcador y empieza a dibujar un cohete en el globo.

GENERAL: Eliana sosteniendo el Globo y
la pinza

ELIANA

Vamos a demostrar la Tercera Ley de acción - reacción con el recorrido de este cohete globo.

MATEO

Es un excelente experimento y una muy buena demostración. Veamos

PRIMER PLANO: Los dedos de Eliana sostienen la pinza y la abren.

GENERAL: El globo recorre su trayectoria trazada por el hilo y se derriba una torre de pieza de jinga que Mateo construyó.

PRIMER PLANO - PANEIO: observamos el recorrido del globo y la colisión con la torre.

PLANO DE DOS:

ELIANA:

Observamos como el globo se trasladó.

RECORTE: De la trayectoria del Globo

ELIANA

Gracias al impulso que se generó del globo al momento de soltar la pinza, ya que objeto impulsado realiza la misma acción con la misma fuerza pero en sentido contrario.

PLANO DE DOS:

MATEO

Ella lo que quiere decir es que todo el aire que

teníamos dentro del globo es impulsado hacia fuera provocando que nuestro globo sea impulsado hacia adelante. Demostrando la tercera ley de Newton.

MEDIO: Eliana

RECORTE: globo derribando la
torre

ELIANA

Además de generar una reacción en secuencia al momento que derriba la torre.

PLANO DE DOS:

ELIANA

Estas fueron las tres leyes de Newton demostradas prácticamente dentro de la vida cotidiana y dentro del laboratorio. Esperamos les haya gustado.

MATEO

Si desea poner a prueba los conocimientos de mi hermanita solo escribannos a nuestro Facebook: Digilix o a nuestra página Web www.digilix.com Encantados resolveros sus dudas. Si quieres conocer más acerca de estas leyes visítanos en nuestro canal de You Tube.

7.11 Guion Audiovisual N° 1

VIDEO	AUDIO
<p>INT. LABORATORIO. DÍA:</p> <p>PLANO GENERAL: Mateo entra al laboratorio buscando a su hermana.</p>	<p><u>MATEO:</u> Hermana, Ely. ¿Dónde estás?</p>
<p>PLANO MEDIO: observa una peluca sobre la mesa. Entre risas se la coloca.</p> <p>Observa una mano robot y se dispone a terminar de armarla. Se encuentra inclinado sobre la mesa muy concentrado armando una mano robot.</p> <p>PRIMER PLANO: Las manos de Mateo terminando de armar la mano robot</p> <p>PLANO GENERAL: Eliana entra cargando unas cajas que le cubren la mayor parte del rostro, en la cima de éstas se encuentran unos libros y una manzana roja. Eliana camina unos cuantos pasos y tropieza con una caja.</p> <p>PRIMER PLANO: Pies de Eliana tropezando con la caja, la caja se desplaza rápidamente. (OJO PLANO INSERTO)</p> <p>PLANO DE DOS: Eliana cae (lentamente) al piso con algunos objetos. Mateo levanta su mirada y su mano robot.</p>	<p><u>MATEO:</u> Y esta peluca... Que graciosa.</p>

<p>PRIMER PLANO: Mateo levanta la mano robot.</p> <p>PRIMER PLANO: Manzana volando por el aire. (OJO PLANO INSERTO)</p>	<p><u>MATEO:</u> Eureka</p>
<p>PRIMER PLANO: Rostro de Eliana gritando. (OJO PLANO INSERTO)</p>	<p><u>ELIANA:</u> ¡Mateo!</p>
<p>PLANO MEDIO: Mateo con una mano sujeta la manzana. Gira su rostro hacia la manzana.</p>	<p><u>MATEO:</u> Gracias.</p>
<p>PLANO GENERAL ELIANA: Levantándose y sacudiéndose</p> <p>PLANO DE DOS: Eliana lo mira enojada. Mateo sujeta la manzana con una mano y con la otra juega con su mano robot.</p> <p>PRIMER PLANO ELIANA:</p>	<p><u>ELIANA:</u> Mateo</p> <p><u>MATEO:</u> Termine de armar tu mano robot.</p> <p><u>ELIANA:</u> ¿Qué haces tú con esa peluca?</p> <p>Se suponía que tú me ibas a ayudar a traer estas cosas.</p> <p>Viéndote con esa peluca, esa manzana y tu eureka me recuerdas a Isaac Newton</p> <p><u>ELIANA:</u> ¿Y tú sabes quién es Isaac Newton? ¿No? En este programa te lo diremos y te contaremos sobre sus tres leyes. Bienvenidos a DigiLix</p>
<p>INTRO ANIMACIÓN:</p>	
<p>INT. LABORATORIO. DÍA:</p>	
<p>PLANO MEDIO - PLANO SECUENCIA: Mateo se levanta de su silla y deja la manzana sobre la mesa.</p>	<p><u>MATEO:</u> Por Newton solo a ti se te ocurre traer tantas cosas... Eso hubiese sido abuso infantil. ¡Si las traía claro!</p>

<p>PLANO GENERAL: se encuentran los dos recogiendo las cosas y los libros.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Mateo solo eran unas pequeñas cajas. Bueno fuimos capaces de en 3 segundos demostrar de manera trágica dos de las leyes de Newton.</p>
<p>PLANO MEDIO: rostro de Eliana, levanta la mano.</p>	<p><u>ELIANA:</u> La inercia.</p>
<p>INSERTO. SECUENCIA CAJA:</p> <p>INSERTO: Secuencia de la caja en reposo y el movimiento de la inercia, momento en el cual Eliana pateo la caja.</p>	
<p>INT. LABORATORIO. DÍA:</p> <p>PLANO MEDIO: Rostro de Eliana, levanta la mano.</p>	<p><u>ELIANA:</u> El principio de la dinámica.</p>
<p>INSERTO. SECUENCIA CAJA:</p> <p>INSERTO: Secuencia de la manzana volando por el aire aplicada a la fuerza.</p>	
<p>INT. LABORATORIO. DÍA:</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo se acerca a Eliana.</p>	<p><u>MATEO:</u> Te equivocas fueron las tres. Te olvidas de tu reacción.</p>
<p>INSERTO. SECUENCIA CAJA:</p> <p>INSERTO: Rostro de Eliana, secuencia acción - reacción (enojada).</p>	

<p>PLANO DE DOS: Mateo toma la manzana, Eliana le quita la manzana de las manos y le da una mordida.</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo lleva su mano a su mentón y en forma pensativa mira la manzana de Eliana.</p>	<p><u>ELIANA:</u> ¡Ay Mateo! Y tú... ¿Qué puedes saber de Newton?</p>
<p>ANIMACIÓN-BIOGRAFÍA DE NEWTON:</p>	
<p>GENERAL: Isaac Newton descansa bajo un manzanero y le cae una fruta en la cabeza la toma con las manos. Recita una frase filosófica. Muestra su arcoíris de prisma. Juega con la Manzana demostrando la Gravitación y las tres leyes.</p>	<p><u>VOZ EN OFF - MATEO:</u> Isaac Newton nace un 4 de Enero de 1643. Fue Físico - Filósofo Teólogo - Inventor - Alquimista y Matemático. (Autor de varios principios Matemáticos más conocido como) - Los PRINCIPIA. Describió la Ley de la Gravitación Universal y estableció las bases de la mecánica clásica mediante las leyes que llevan su nombre (Las tres Leyes de Newton, La primera la ley de la Inercia - La segunda La ley de FMA - Fuerza, Masa y aceleración. La ley de la Acción -Reacción) En resumen es uno de los más grandes Científicos de la historia.</p>
<p>INT.LABORATORIO.DIA:</p> <p>PLANO DE DOS: Eliana sigue comiendo la manzana y mira a Mateo mientras este prueba la mano robot intentando sujetar una botella.</p> <p>Eliana y Mateo salen caminando mientras caminan Eliana le quita la peluca a Mateo.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Se ve que sabes algo pequeño diablillo. Pero no creo que sepas cómo aplicarlas.</p> <p><u>MATEO:</u> La verdad creo que sé dónde podemos demostrar estas leyes de manera perfecta. Risas</p> <p><u>ELIANA:</u> Eso quiero verlo...</p>

<p>EXT. CANCHA DE FÚTBOL. DIA:</p> <p>GENERAL: Personas jugando fútbol</p> <p>PRIMER PLANO: Rostro de los jugadores</p>	
<p>PRIMER PLANO: Pelota en reposo y movimiento.</p> <p>PLANO GENERAL: Mateo viste con uniforme deportivo y se encuentra calentando. Eliana se acerca a Mateo.</p>	
<p>PLANO DE DOS:</p> <p>PLANO MEDIO MATEO: Rostro Mateo. Fondo Jugadores</p> <p>PLANO DE DOS: Fondo Jugadores</p> <p>PLANO MEDIO ELIANA: Rostro Eliana. Fondo Jugadores.</p> <p>PLANO DE DOS: Mateo y Eliana. Fondo Jugadores</p> <p>GENERAL: Dos equipos jugando.</p>	<p><u>ELIANA:</u> ¿Qué hacemos aquí Mateo? Quedamos en que íbamos a terminar de pasar mis cosas y me ibas según tu a contar dónde aplicas las leyes de Newton.</p> <p><u>MATEO:</u> Jajaja Bueno la verdad es que tengo un partido pendiente.</p> <p><u>ELIANA:</u> Mejor acompaña y sé mi sujeto de prueba al demostrar estas leyes.</p> <p><u>MATEO:</u> Tranquila hermana. Podemos hacerlo aquí... Empezando con la primera</p> <p><u>ELIANA:</u> Estás loco aquí lo que vamos a ganar es la reacción de un chichón cuando nos peguen con uno de esos balones.</p> <p><u>MATEO:</u> Qué tal si observamos el partido</p>

<p>PLANO MEDIO: Mateo caminando. (Cam en mov)</p>	<p><u>MATEO:</u> En casi todas las actividades que realizamos podemos encontrar la aplicación de estas leyes, empezaremos con la Inercia la llamada primera Ley de Newton</p>
<p>PRIMER PLANO: Balón de fútbol en reposo. Se acerca un pie y lo pateo. (OJO INSERTO/TELA NEGRA)</p> <p>PLANO DE DOS: Eliana viendo el fútbol y gritando... Mateo le toca el hombro para seguir. Eliana se calma cambia de postura. Detrás de ellos dos jugadores caen al suelo al chocarse. Eliana y Mateo regresan a ver asustados. Mateo está gritando y observando el cobro de la falta. Eliana gira hacia la cámara.</p> <p>GENERAL: Jugador pone la pelota en posición para cobrar la falta toma viada y pateo el balón. (OJO INSERTO/TELA NEGRA)</p>	<p><u>VOZ EN OFF - MATEO:</u> La inercia nos dice que todo cuerpo permanece en su estado de reposo o de movimiento rectilíneo uniforme a menos que otros cuerpos actúen sobre él. En el caso del balón podemos observar que permanece en reposo y puede permanecer en reposo siempre a menos que un agente externo actué sobre este. Al patear el balón observamos que tiene un movimiento rectilíneo y se mantendría de esta forma de no ser por el roce con el césped que lo hace detenerse. A este fenómeno se lo llama fricción.</p> <p><u>ELIANA:</u> Bueno si esa es la primera Ley, pero también debemos tomar en cuenta que el cuerpo que se encuentre realizando el movimiento rectilíneo puede cambiar de dirección o detenerse por otros cuerpos que actúen sobre él. Oye hermanito tomando en cuenta el ejemplo anterior que diste podemos también mostrar la segunda Ley. Mateo, Mateo.</p> <p><u>VOZ EN OFF - ELIANA:</u> La FMA es la ley de en la que las Fuerzas producen aceleraciones que son proporcionales a la masa de un cuerpo. La pelota podría permanecer en estado de inercia sin embargo es golpeada por la fuerza con el que el jugador pateo el balón generándole una aceleración en este cuerpo.</p>

	Además esta aceleración puede variar dependiendo de la masa del cuerpo.
GENERAL: Jugador patea una pelota de playa. (OJO INSERTO/TELA NEGRA)	<u>VOZ EN OFF - ELIANA:</u> En este caso cambiamos la masa del balón, pero la fuerza sigue siendo la misma. La aceleración de la pelota cambia debido a la fricción que ésta tiene con el aire.
PLANO DE DOS: Mateo gritando. Eliana lo observa.	<u>MATEO:</u> Saquen esa pelota de playa de la cancha
GENERAL: Jugador realiza un pase de manera detenida. PLANO DE DOS: Eliana gira y mira la concentración de Mateo al ver el fútbol. Un jugador patea de cerca al arco. PRIMER PLANO: El balón impacta en el poste. (OJO INSERTO/TELA NEGRA) PLANO MEDIO: rebotando en contra del rostro del jugador. PLANO DE DOS: Eliana mira a mateo asombrada. Mateo salta y hace berrinche.	<u>VOZ EN OFF - ELIANA:</u> En esta ley hace referencia a la fuerza con el que el objeto, la pelota, es impactado. El jugador realizó un pase acorde a la distancia de su compañero por lo cual no le aplicó demasiada fuerza, consiguiendo una velocidad diferente a la primera. <u>MATEO:</u> GRRRRR <u>ELIANA:</u> En esta última jugada podemos observar la tercera Ley. Para cada acción hay una reacción.

<p>ZOOM IN: Mateo haciendo berrinche.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Mmm... No... No me refería a esa reacción, aunque de cierta manera tiene relación... pero no...</p>
<p>PRIMER PLANO: moretón del jugador</p>	<p><u>VOZ EN OFF - MATEO:</u> No esa sí que fue una mala acción</p>
<p>PLANO DE DOS: Mateo gira de frente a Eliana.</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo, regresa a ver al jugador que se encuentra recibiendo ayuda de sus amigos</p>	<p><u>MATEO:</u> Viste eso.</p> <p><u>ELIANA:</u> Tampoco me refería a esa reacción.</p> <p><u>MATEO:</u> Si sé que te referías al postazo. Para la Tercera ley nos dice que: Para cada acción hay una reacción de la misma magnitud y de sentido opuesto... Y sí que fue en sentido opuesto.</p>
<p>PLANO GENERAL / INSERTO: Secuencia jugada de poste. (Inserto / Tela negra)</p> <p>PLANO DE DOS: Mateo y Eliana. Mateo gira su cabeza y observa por todos lados. La cancha se ve vacía.</p>	<p><u>VOZ EN OFF - MATEO:</u> Aquí vemos como el balón genera la acción impactando en el poste generando la reacción que devuelve en balón en sentido contrario con la misma fuerza.</p> <p><u>MATEO</u> El golpe del jugador y la decepción de los hinchas son reacciones colaterales, que se pueden tomar en cuenta en un sentido razonable.</p> <p><u>ELIANA:</u> Bueno Mateo vamos ya se terminaron todos los partidos y aun tienes que ayudarme.</p> <p><u>MATEO:</u> ¿Cómo?</p>

<p>INT. LABORATORIO. DÍA: GENERAL: Eliana entra al laboratorio observa algunos instrumentos.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Gracias a algunos instrumentos que Mateo ha dejado aquí vamos a ver de forma sencilla como podemos experimentar las leyes de Newton.</p>
<p>CLAQUETA.EXPERCIENCIA PRIMERA LEY DE NEWTON LA INERCIA:</p>	
<p>INT. LABORATORIO. DÍA: PLANO MEDIO:</p> <p>PRIMER PLANO: Vaso, tarjeta, moneda.</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana sujetando cada una de las cosas.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Tenemos el primero que es la Inercia lo demostramos para realizar este sencillo experimento necesitas</p> <p><u>VOZ EN</u> <u>OFF</u> - <u>ELIANA</u> Un vaso cristal largo. Una de tarjeta cualquier puede ser una carta o la credencial de tu cole. Y una moneda.</p>
<p>PLANO MEDIO: Eliana pone sobre el vaso la credencial y sobre la credencial la moneda.</p> <p>PRIMER PLANO / TILD DOWN: la Moneda, credencial y vaso.</p> <p>MEDIO: Eliana sujeta la moneda. Eliana desplaza la tarjeta rápidamente permitiendo que la moneda caiga.</p>	<p><u>ELIANA</u> Aquí tenemos los tres Objetos</p> <p><u>ELIANA</u> Esta moneda va a permanecer en reposo sobre la credencial, la cual actúa sobre la moneda como un pare para que no permite su paso.</p>

<p>PRIMER PLANO / PLANO GENERAL: la mano de Eliana desplaza la tarjeta rápidamente permitiendo que la moneda caiga.</p>	<p><u>ELIANA</u> Al momento de desplazar la credencial la moneda caerá dentro del vaso generando el movimiento rectilíneo hasta que se detiene por la acción del cuerpo del vaso. Veamos nuevamente en cámara lenta.</p>
<p>CLAQUETA.EXPERCIENCIA CLAQUETA SEGUNDA LEY DE NEWTON FMA:</p> <p>GENERAL:</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana muestra cada uno de los materiales.</p> <p>Para esta demostración vamos a marcar en nuestra mesa el inicio y salida de la pista.</p> <p>PRIMER PLANO: Eliana coloca las etiquetas sobre la mesa.</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana toma el carro y le da cuerda.</p> <p>PRIMER PLANO: Eliana suelta el carrito en el inicio</p>	<p><u>ELIANA:</u> Para la segunda ley vamos a utilizar:</p> <p><u>ELIANA:</u> Vamos a utilizar un carro de metal a cuerda. E imanes de distintos tamaños y pesos.</p>
<p>PLANO GENERAL: El carrito se desplaza por la mesa.</p>	<p><u>ELIANA:</u> En esta ley podemos observar la Fuerza y la aceleración que se produce en un cuerpo dependiendo de la masa y de la fuerza al que este se encuentre sometido. Ahora añadiremos el peso extra de un imán.</p>

<p>PLANO MEDIO: Eliana toma el carro, coloca sobre él un imán y le da cuerda.</p> <p>PRIMER PLANO: Eliana suelta el carrito en el inicio.</p>	
<p>PLANO GENERAL: El carrito se desplaza por la mesa a menor velocidad.</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana toma el carro, coloca sobre el un imán más grande y le da cuerda.</p> <p>PRIMER PLANO: Eliana suelta el carrito en el inicio.</p> <p>PLANO GENERAL: El carrito se desplaza por la mesa a menor velocidad.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Al contrario del primer ejemplo en el que aplicamos la misma fuerza de impulso pero con una masa distinta en la cual añadimos un peso extra, el proceso de aceleración disminuyó obteniendo como resultado una menor velocidad y más resistencia.</p> <p><u>ELIANA:</u> Vamos a observar nuevamente en esta ocasión con un peso superior.</p> <p><u>ELIANA:</u> Logramos ver que a menor masa el carrito tiene una aceleración superior. En los casos posteriores la aceleración disminuye a pesar que se aplicó la misma fuerza.</p>
<p>CLAQUETA. EXPERIENCIA - TERCERA LEY DE NEWTON ACCIÓN Y REACCIÓN :</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana. Muestra cada uno de los materiales.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Para demostrar la tercera ley vamos a construir un cohete globo. Para lo cual vamos a usar:</p> <p>Una cuerda o hilo de 1.50 m, un globo de cualquier color, un sorbete de aproximadamente 15 cm.</p>

<p>PRIMER PLANO: MATERIALES QUE UTILIZAMOS</p> <p>GENERAL: Eliana se encuentra midiendo la cuerda y sujeta un extremo, cuando entra Mateo sigilosamente y la hace asustar provocando que ella salte.</p>	<p>Cinta adhesiva y una pinza.</p>
<p>PLANO DE DOS: Eliana gira y lo ve.</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo sujeta con sus manos un extremo de la cuerda, observa toda la cuerda.</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana sujetando un extremo de la cuerda</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo toma el sorbete.</p> <p>PRIMER PLANO: Hilo ingresando al sorbete.</p> <p>PLANO MEDIO: Mateo ingresa todo el sorbete a la mitad de la cuerda y se dirige al otro extremo de la habitación.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Mateo sigues con tus bromas...</p> <p><u>MATEO:</u> ¿Qué haces hermanita?</p> <p><u>ELIANA:</u> Voy a demostrar la tercera ley</p> <p><u>MATEO:</u> Acción - Reacción</p> <p><u>ELIANA:</u> Si, ¡toma! Sujeta este extremo.</p> <p><u>MATEO:</u> Aquí falta algo... Debes colocar el sorbete dentro de la cuerda</p> <p><u>ELIANA:</u> ¡¡¡Si lo se genio!!!..... Mientras amarro este extremo coloca el sorbete dentro de la cuerda.</p>

<p>GENERAL: Eliana continúa amarrando un extremo. Mateo termina de amarrar y Eliana toma el globo para inflarlo.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Gracias Genio...</p>
<p>PRIMER PLANO: Eliana infla el globo.</p> <p>PLANO MEDIO: Eliana toma una pinza para sujetar la boquilla del globo.</p> <p>PLANO DE DOS: Mateo toma cinta adhesiva y sujeta el globo con el sorbete.</p> <p>GENERAL: Eliana se lleva el globo a un extremo de la habitación y Mateo se coloca en el otro extremo, rápidamente coloca una torre elaborada de piezas lego.</p> <p>PRIMER PLANO: Eliana saca un marcador y empieza a dibujar un cohete en el globo.</p>	<p><u>ELIANA:</u> Espera falta algo...</p>
<p>GENERAL: Eliana sosteniendo el globo y la pinza</p>	<p><u>ELIANA:</u> Vamos a demostrar la Tercera Ley de acción - reacción con el recorrido de este cohete globo.</p> <p><u>MATEO:</u> Es un excelente experimento y una</p>

<p>PRIMER PLANO: Los dedos de Eliana sostienen la pinza y la abren.</p> <p>PRIMER PLANO: Seguimiento del recorrido del globo.</p> <p>GENERAL: El globo recorre su trayectoria trazada por el hilo y se derriba una torre de legos que Mateo construyó.</p> <p>PRIMER PLANO - PANEAO: observamos el recorrido del globo y la colisión con la torre.</p>	<p>muy buena demostración. Veamos...</p>
<p>PLANO DE DOS:</p> <p>INSERTO: De la trayectoria del Globo</p> <p>PLANO DE DOS:</p>	<p><u>ELIANA:</u> Observamos como el globo se trasladó...</p> <p><u>ELIANA:</u> Gracias al impulso que se generó del globo al momento de soltar la pinza. El objeto impulsado realiza la misma acción con la misma fuerza pero en sentido contrario.</p> <p><u>MATEO:</u> Ella lo que quiere decir es que todo el aire que teníamos dentro del globo es impulsado hacia fuera provocando que nuestro globo se impulse hacia adelante. Demostrando la tercera ley de newton además de provocar...</p> <p><u>ELIANA</u> Además de provocar una reacción en secuencia al momento que derriba la torre.</p>

INSERTO: Globo derribando la torre	
PLANO DE DOS:	<p><u>ELIANA</u> Estas fueron las tres leyes de Newton demostradas de forma práctica dentro de la vida cotidiana y dentro del laboratorio. Esperamos les haya gustado.</p> <p><u>MATEO</u> Si desea poner a prueba los conocimientos de mi hermanita solo escribannos a nuestro Facebook: Digilix o a nuestra página Web www.digilix.com</p> <p>Encantados resolveros sus dudas... Si quieres conocer más acerca de estas leyes y más experimentos visítanos en nuestro canal de You tube.</p>

7.12 Plan de Rodaje

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
26	27	28	29	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09 Jornada 1 “Laboratorio” Interior Eliana + Mateo Experimentos (8:00 – 18:00)
10 Jornada 2 “Exterior - Parque” Eliana + Mateo + Extras Demostraciones Vida cotidiana (8:00 – 16:00)	11	12	13	14	15	16

Sábado 09 de Abril**JORNADA 1****PUNTO DE ENCUENTRO: Universidad San Francisco de Quito**

Locación

Citación Técnicos

7:00 am

Citación Actores

8:00 am

Comienzo de rodaje:

9:00

Escena	Descripción	Personajes	Utilería	Vestuario	Página del guión
Int. Día	Presentación del Programa	Eliana, Mateo	Cajas, libros, materiales de ciencia, manzana, Materiales para cada Experimento.	Mandil Ropa Casual Jean Oscuro Camisetas Naranja - Amarillo	1
Int. Día	Experimentos	Eliana, Mateo			7

CORTE 13:00 Hs.**ALMUERZO 13:00 HS – Restaurant Cercano****Retomar Grabación: 14:30**

Escena	Descripción	Personajes	Utilería	Vestuario	Página
Int. Día	Experimentos	Eliana, Mateo	Cajas, libros, materiales de ciencia, manzana, Materiales para cada Experimento.	Mandil Ropa Casual Jean Oscuro Camisetas Naranja - Amarillo	7
Int. Día	Despedida	Eliana, Mateo			11

Domingo 10 de Abril

JORNADA 2

PUNTO DE ENCUENTRO: Parque

Locación Alberto Acosta Soberón S4 – 88 e Ilalo

Citación Técnicos

7:00 am

Citación Actores

8:00 am

Comienzo de rodaje:

9:00

Escena	Descripción	Personajes	Utilería	Vestuario	Página del guión
Ext. Día	Parque. Explicación mediante el Fútbol Ley 1	Eliana, Mateo + extras	Pelotas de fútbol y Playa + Arco	Mandil Ropa Casual Jean Oscuro	3
Ext. Día	Parque. Explicación mediante el Fútbol Ley 2	Eliana, Mateo + extras		Camisetas Naranja - Amarillo – Uniforme de fútbol para Mateo	5

CORTE 13:00 Hs.

ALMUERZO 13:00 HS

Retomar Grabación: 14:30

Escena	Descripción	Personajes	Utilería	Vestuario	Página
Int. Día	Parque. Explicación mediante el Fútbol Ley 3	Eliana, Mateo + extras	Pelotas de fútbol y Playa + Arco	Ropa Casual Jean Oscuro Camisetas Naranja - Amarillo – Uniforme de fútbol para Mateo	6

7.13 Tratamiento audiovisual:

En el programa DIGILIX trabajaremos con planos llenos de color y contrastes en el interior del laboratorio de esta manera nos permitirán mostrar cada una de las escenas, procesos, desarrollo y elaboración de experimentos de una manera llamativa, estimulando al espectador a observar el programa de principio a fin. Dentro de la gama de colores que se usaran dentro de la escena se destacan y prevalecen el uso de los siguientes:



Se asocian esta gama de colores por su concepto psicológico y el aporte que generan dentro del cuadro de imagen, logrando una composición de imagen más llamativa y acorde con el programa. A esta composición de imagen se suman movimientos de cámara sencillos como paneos y desenfocues, en la planificación se utilizarán principalmente planos medios

para que el espectador se vincule con la emoción del presentador y planos detalles para indicar de manera objetiva cada uno de los materiales y pasos de los experimentos.

Este lenguaje visual será acompañado con música dinámica la cual refuerce el montaje y genere un ritmo atractivo, con el propósito de llevar un producto interesante al grupo objetivo, estamos utilizando técnicas y conceptos atractivos que hacen que todos nuestros temas resulten fáciles de asimilar conjuntamente con animaciones cortas en formato 2D.

7.13.1 Propuesta Iluminación.

DIGILIX es un programa que se presentará en un set tipo laboratorio y de igual forma se trabajará en exteriores, por ello se utilizará una propuesta diferente en cada situación. En el Caso del Set se usará iluminación artificial, en la cual se empleará un sistema triangular básico que está conformado de la siguiente manera.

Luz frontal: Iluminación a personajes y visibilidad en detalles.

Iluminación lateral: genera volumen y profundidad de los objetos, resaltando su textura y composición.

Luz de Fondo o Back Light: Elimina sombras

Difusión: se utilizarán difusores para generar un ambiente apropiado y acorde al de un laboratorio.

El sistema triangular básico se situará en la izquierda, centro y derecha, obteniendo una iluminación óptima y generando profundidad de campo a las cámaras. Se utilizará la luz de fondo para evitar que la luz incida sobre el sujeto en un ángulo muy inclinado.

Para la iluminación en exteriores se realizará mediante rebotadores y se usará la luz natural, generando iluminación en los rostros de los personajes y eliminando sombras del rostro.

7.13.2 Propuesta fotográfica:

El programa cuenta con una composición de imagen atractiva de tal forma que se manejan varios tipos de plano y ángulos de cámara, permitiendo denotar dentro de cámara el color y contraste. Los tipos de plano que se manejarán son los siguientes:

Plano General

Plano Medio

Primer Plano

Primerísimo Primer Plano

Se utilizan los siguientes planos con el objetivo de mostrar al espectador un espacio que exprese ciencia y ayude a que se conciba de mejor manera cada detalle, permitiéndole al público asimilar las emociones del presentador y los pasos de cada experimento.

El ángulo de cámara que se manejará depende de cada situación y del personaje, se pre dispone usar picados en caso de mostrar los pasos de un proceso y contrapicado según

la acción del personaje que lo amerite. Los movimientos de cámara considerados son los paneos y tilts acorde a la acción y a la emoción de la secuencia.

7.13.3 Propuesta de Sonido

Generar un producto audiovisual de calidad implica darle la importancia necesaria a cada uno de los elementos; es decir, 50% imagen y 50 % audio. Para esta propuesta de sonido es necesario tomar en cuenta aspectos como personajes, locaciones y herramientas.

Dentro del proyecto la parte de audio esta dividida en tres:

Interiores o Set:

Los personajes manejarán de manera individual un micrófono corbatero el cual nos brinda la fidelidad necesaria en cada uno de los diálogos e instrucciones que el personaje nos brinde. Cada audio se grabará en canales separados.

Se utilizará un boom con el cual se pretende captar sonido ambiente; es decir, todo el sonido de la sala desde voces hasta sonidos generados por los personajes en una secuencia o acción.

Exteriores:

De la misma forma los personajes manejarán un micrófono corbatero individual el cual nos brinde la fidelidad necesaria en el caso de no captar sonido ambiente. Se usará un boom direccionado a cada uno de los personajes con el propósito de mantener un buen nivel de audio en la voz y a la vez se captará el sonido ambiente generado por el exterior.

Locución:

Se usará una breve locución pre-grabada para complementar la animación del personaje.

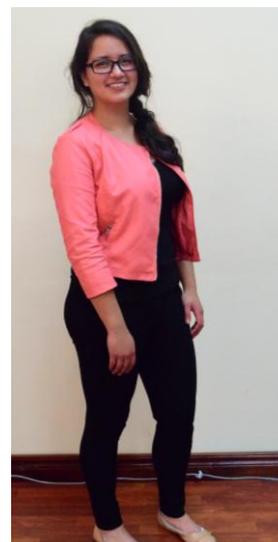
7.14 Personajes

7.14.1 Descripción de Personajes

Presentadora: Eliana

Características Físicas:

Sexo: Femenino
Cabello: Largo - Castaño claro
Estatura: 1.75
Tez: Blanca
Edad: 18 años



Aspecto Social:

Ecuatoriana – Quiteña
Estrato Social: Medio
Ocupación: Estudiante de ciencias Pasatiempos:
✓ Realizar experimentos
✓ Investigar en internet

Características emocionales:

- ✓ Extrovertida
- ✓ Risueña
- ✓ Su ambición es realizar un gran descubrimiento que cambié la historia.
- ✓ Es bastante tranquila y soñadora.
- ✓ Ganadora de varios reconocimientos en el área de las ciencias



Presentador: Mateo

Características Físicas:

Sexo: Masculino
Cabello: Corto - Oscuro
Estatura: 1.55
Tez: Blanca
Edad: 12 años



Aspecto Social:

Ecuatoriana – Quiteño
Estrato Social: Medio
Ocupación: Estudiante
Pasatiempos:

- ✓ Jugar Fútbol
- ✓ Leer
- ✓ Ver Tv
- ✓ Investigar en Internet

Características emocionales:

- ✓ Extrovertido
- ✓ Molestoso
- ✓ Le gusta la compañía de su hermana
- ✓ Tiene gran influencia de Ciencia
- ✓ Deportista



7.14.2 Ficha de Casting**DATOS PERSONALES:**

NOMBRES : _____

APELLIDOS: _____

CÉDULA: _____

EDAD : _____

FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO : _____

DIRECCIÓN : _____

TELÉFONOS: _____ CELULAR: _____

E-MAIL : _____

DATOS FÍSICOS:

COLOR DE PELO : _____ TIPO DE PELO : _____

COLOR DE OJOS : _____ TEZ : _____

ESTATURA : _____ PESO : _____

EXPERIENCIA:**PAPEL A DESEMPEÑAR:**

En caso de ser menor de edad por favor adjuntar una copia de la cédula de su representante y llenar los siguientes datos.

DATOS PERSONALES DEL REPRESENTANTE:

NOMBRES : _____

APELLIDOS: _____

CÉDULA: _____

EDAD : _____

FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO : _____

DIRECCIÓN : _____

TELÉFONOS: _____ CELULAR: _____

E-MAIL : _____

Por medio de la presente YO _____, con número de cédula _____, representante legal del niño/aotorgo pleno consentimiento para que mi representado/a _____, con número de cédula _____ quien es menor de edad pueda realizar el casting correspondiente al programa DigiLix – Aprendiendo del Tiempo.

Firma del Representante.

7.15 Equipo de trabajo:

- **Director:** Santiago Paida
- **Productor:** Santiago Paida
- **Guionista:** Santiago Paida - Mártires Tapuyo
- **Arte:** Deysi Chiguano
- **Producción:** Santiago Paida
- **Cámara uno:** Pablo Ruiz
- **Cámara dos:** Johmara Vargas
- **Iluminador:** Fernando Cualchi
- **Sonidista:** Jonathan Chicaiza
- **Diseño:** Favio Vargas

7.16 Propuesta de Escenografía

Dentro de la escenografía se busca conseguir la simulación de un laboratorio en etapa inicial o de construcción, este laboratorio representa un espacio donde se puedan realizar varias actividades científicas y de experimentación por lo cual su decoración son proyectos y elementos que se relacionan con la ciencia por ejemplo: microscopios, péndulos, cuerpo humano, la célula entre otros. El objetivo es vincularlo con el resto de colores y elementos que generen un contraste ideal para la demostración de cada experimento y escena de acción. Se utilizará un mecón en el cual se practiquen todos los experimentos que se encuentren en este libros y de ensayos anteriores.

Referencias:



7.17 Línea Gráfica

Propuesta de Logo



Propuesta de Generador de Caracteres



CAPÍTULO VIII

8. Validación y Confiabilidad de la Propuesta

“Es necesario conocer y considerar las inquietudes, opiniones y tendencias de los profesionales del sector sobre el cual se desarrolla el trabajo”. (González y Padilla, 1999)

Una forma de validar este producto educativo es a través de la validación de resultados, con la finalidad de obtener datos verídicos entre los involucrados, estos son: docentes y estudiantes, siendo ellos quienes estarán en contacto con el programa día a día.

8.1 Descripción del trabajo de campo

Para este proyecto se ha empleado entrevistas a docentes y estudiantes, de esta manera se podrá conocer la aceptación del target, el impacto que ha provocado en ellos, el nivel de enseñanza y entretenimiento que se refleja así como el nivel de interés por el aprendizaje y la investigación.

8.3 Resultados y Discusión

Posterior a la proyección del primer capítulo del programa DigiLix en un curso escolar de la Unidad Educativa Global del Ecuador se evidenció el interés y el entusiasmo con el que los niños de esta sala de clase visualizan nuestro capítulo de ciencia. Así también, por parte del docente se pudo obtener información muy valiosa sobre el contenido y la manera en que se emplearon los recursos para el video.

CONCLUSIONES

La televisión es un medio de comunicación el cual cuenta con varios aspectos positivos los cuales pueden vincularse en distintas esferas temáticas esencialmente en la educación, tomando a la televisión como una herramienta educativa podemos potenciar un desarrollo intelectual dentro del espectador motivando su creatividad y curiosidad en diversos ámbitos formativos.

Es importante tener en cuenta los avances tecnológicos que actualmente poseemos ya que nos permiten abarcar un target bastante amplio en el cuál podemos construir productos mediáticos educativos multiplataforma con distintos argumentos pedagógicos los cuales serán considerados como una herramienta educativa potencial.

Tomando en cuenta los aspectos antes mencionados se produce DigiLix "Aprendiendo del tiempo" un producto audiovisual multiplataforma el cuál busca generar una experiencia diferente aprovechando el uso de las distintas formas de transmisión de información y los distintos medios tecnológicos, teniendo como base esencial la praxis, poner en práctica todo lo aprendido.

RECOMENDACIONES

Actualmente, Ecuador es uno de los países latinoamericanos que se encuentra promoviendo y fomentando la creación de distintos tipos de productos audiovisuales educativos debido a la ley de comunicación vigente, razón por la cual es importante considerarlo, investigar y participar dentro de este campo como productores capaces de generar productos de calidad y beneficiosos para la sociedad.

Es importante para el productor y el director tener un amplio conocimiento sobre las ciencias de la educación y vincularse previamente con docentes y estudiantes con el objetivo de conocer los temas a tratar dentro del programa de la mejor manera posible. Poder generar una retroalimentación por ambas partes es un elemento esencial dentro del trabajo debido al contenido que se va a trabajar y la estructura correcta en la cual éste debe ser manejado.

Tomando en cuenta que la estructura narrativa debe ser manejada de la mejor manera posible dentro de un programa educativo es importante destacar la importancia de la vinculación de los medios tecnológicos y las distintas plataformas de transmisión de contenidos que actualmente poseemos. Al considerar constantemente que estas herramientas cambian y se adaptan a distintos medios y necesidades nuestros proyectos deben estar de igual forma a la vanguardia tanto en estructura y técnica para poder ser desde un producto audiovisual multiplataforma hasta un producto transmediático capaz de abarcar la mayor cantidad de dispositivos de transmisión e información con el objetivo de aportar a la formación intelectual del espectador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abrego, S.R. El guión para televisión educativa formal. El caso de telesecundaria. Tesis de Licenciatura no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán. México. 2000
- Aguaded, Jose. "Competencia mediática y educación: una alianza necesaria." Centro de Comunicación y Pedagogía. (s.f) Recuperado de:
<http://www.centrocp.com/competencia-mediatica-educacion-alianza-necesaria/>
- Albero, Magda. (1984) La Televisión Didáctica. Editorial: Mitre. España, Barcelona
- ALBESUING. "Una televisión educativa en Ecuador." Gestión en Educación: investigación aplicada, extensión y servicios. 2012 Recuperado de:
<https://abelsuing.wordpress.com/2012/03/18/una-television-educativa-en-ecuador/>
- Arreguín, J. Sistemas de Educación y Enseñanza. (1986) Editorial: Trillas. México D.F. Edición: Primera.
- Brown, James. (1990) Instrucción Audiovisual: tecnologías, medios y métodos. Editorial: Trillas. 581 p.
- Byrd, O.A. La UNAM frente a la educación con tecnología. Reencuentro. Análisis de problemas universitarios, (35), 24-37. 2000
- Cabero, Julio. "Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa." Retomando un medio: la televisión educativa. 1994 Recuperado de:
<http://edutec.rediris.es/documentos/1994/14.htm>
- Cavetesu. "Monografías" La televisión. 1997. Recuperado de
<http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml>
- Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación. *Inquietudes y Propuestas de los Jóvenes sobre la TV Ecuatoriana*. (2015) Recuperado de:
<http://www.cordicom.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2015/04/INVESTIGACION-TV-JOVENES.pdf>
- De Aguilera, Joaquín. (1980) La Educación por Televisión. Editorial: Universidad de Navarra. España
- De Frutos, Ruth. "Medios Abiertos de América Latina: Apuntes sobre la aplicación de los indicadores mediático-culturales." Global Education Magazine. (s/f). Recuperado de
<http://www.globaleducationmagazine.com/medios-abiertos-de-america-latina-apuntes-sobre-la-aplicacion-de-los-indicadores-mediatico-culturales/>
- Diario de Cultura. El video bajo demanda superará a la TV abierta. (2015). Ed. 2321 Recuperado de: <http://www.diariodecultura.com.ar/estadisticas-culturales/el-video-bajo-demanda-superara-a-la-tv-abierta-durante-2015/>

- Farrés, Joan. (1988) Como integrar el video en la escuela. Editorial CEAC S.A. España: Barcelona. Ed. Primera.
- Fernández, F. Estudios sociales CPU. Clase social, exposición a la televisión y percepción de la violencia en la televisión en estudiantes urbanos de educación básica en Chile, 82, 35-48. 1994.
- Fuenzalida, V. Estudios sociales CPU. Socialización y televisión, 82, 187-219. 1994.
- Ingle, Henry. (1974) Communication Media and Technology: A look at their role in Non-Formal Education Programs. Washington D.C. Bulletin N. 5
- Lindo, Héctor. "La televisión educativa en El Salvador como proyecto de la teoría de la modernización." (s/f) Recuperado de: <http://www.ues.edu.sv/descargas/memoria/sigloxx/hectorlindo.pdf>
- Marqués, Pere. Los videos educativos. *Tipología, funciones, orientaciones para su uso.* (1999). Recuperado de: <http://www.peremarques.net/videoori.htm>
- Martínez, Francisco. "Televisión Educativa: su eficacia y sus pretensiones." 1999 Recuperado de <http://edutec.rediris.es/documentos/1999/televis.htm>
- Panchana, Allen. "Estudio del contenido y la sintonía de los programas educativos." 2012 Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/123456789/266/1/T-UCSG-PRE FIL-CCS-4.pdf>
- Prádanos, Eduardo. Diferencias Transmedia Merchandising Licencias. *¿Cómo saber si algo es realmente Transmedia?* (2012, 04, 06) Recuperado de: <https://eduardoprados.com/tag/diferencias-transmedia-merchandising-licencias/>
- Serie comunicación: Educación y tecnología la televisión educativa en México. 1985
- Sierra, F. 2000 Introducción a la teoría de la comunicación educativa. España: Ed. MAD
- United Nations Alliance of Civilizations. "Uso de las nuevas tecnologías mediáticas en la sociedad - comunicación de masas y digital." *Media Information Literacy for teachers.* 2015. Recuperado de: <http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/modules/modulo-6-medios-nuevos-y-tradicionales/unidad-2-uso-de-las-nuevas-tecnologias-mediaticas-en-la-sociedad-comunicacion-de-masas-y-digital/?lang=es>
- United Nations Alliance of Civilizations. "Usos de las herramientas interactivas de multimedia, incluyendo los juegos digitales en las aulas." *Media Information Literacy for teachers.* 2015. Recuperado de: <http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/modules/modulo-6-medios-nuevos-y-tradicionales/unidad-3-usos-de-las-herramientas-interactivas-de-multimedia-incluyendo-los-juegos-digitales-en-las-aulas/?lang=es>

ANEXO A:

FOTOS

DISEÑO APLICACIÓN

ANDROID / IOS / HTML5 / WEB

CODIGO QR ANDROID & IOS



CODIGO QR HTML5



DISEÑO MENU PRINCIPAL



ENLACES WEB

[HTTP://APPS.MONK.EE/DIGILIXAT](http://apps.monk.ee/digilixat)

[HTTP://H.FANAPP.MOBI/DIGILIXAT](http://h.fanapp.mobi/digilixat)

[HTTP://H.FANAPP.MOBI/DIGILIXAT](http://h.fanapp.mobi/digilixat)

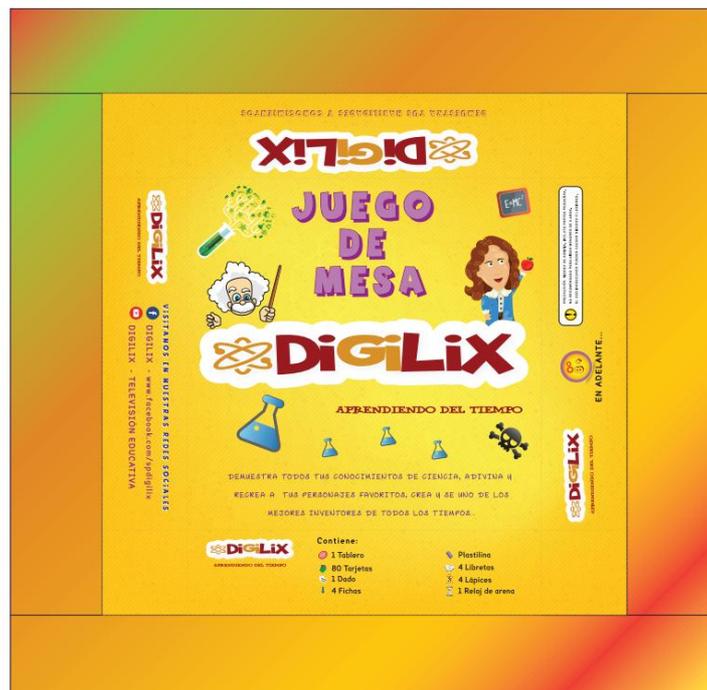
[HTTP://H.FANAPP.MOBI/DIGILIXAT](http://h.fanapp.mobi/digilixat)

DISEÑO JUEGO DE MESA

CAJA TAPA INFERIOR



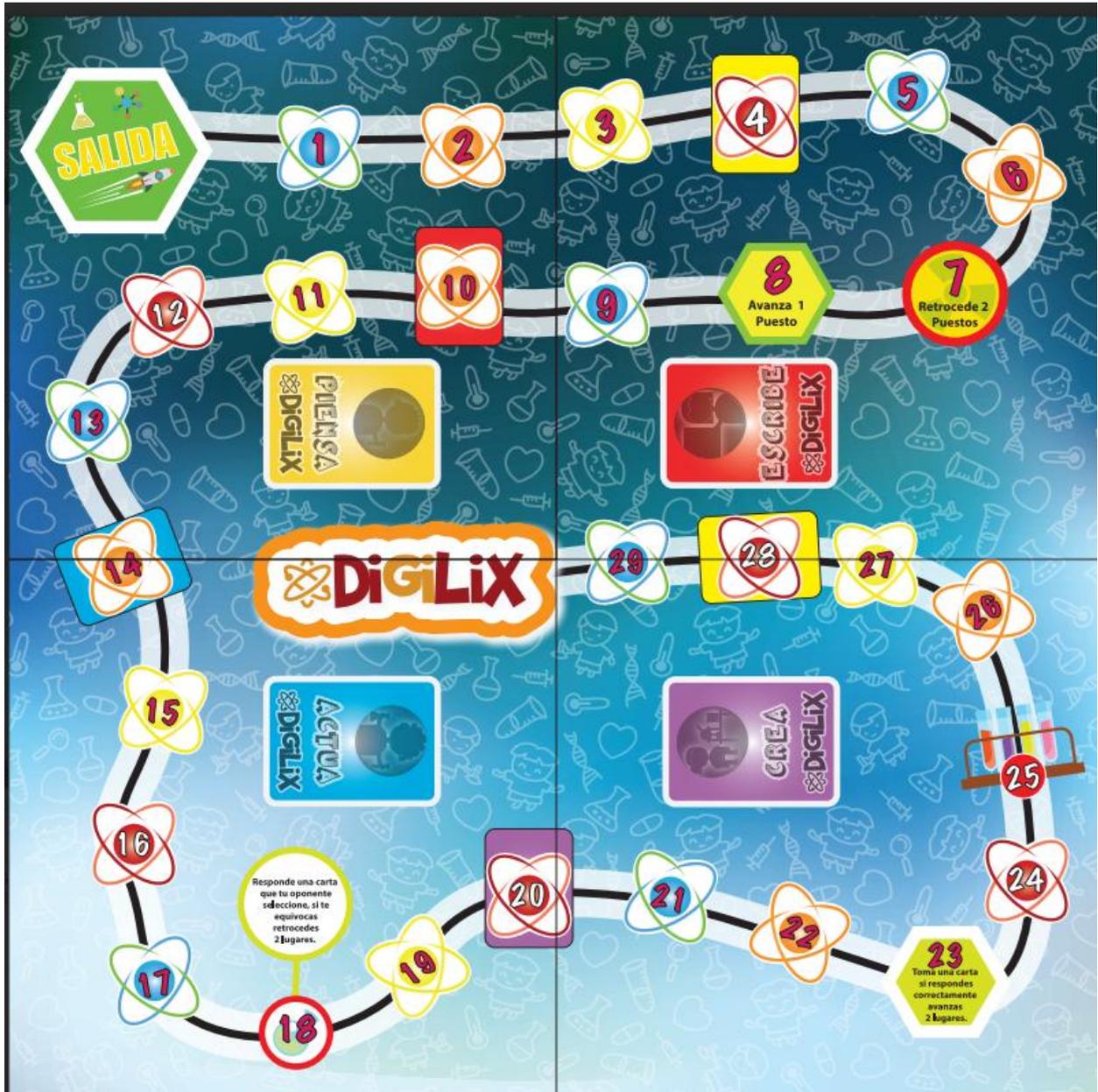
CAJA TAPA SUPERIOR



INDICACIONES

	<p>DigiLix</p> <p>8+ años</p> <p>2 Jugadores en adelante</p> <p>Instrucciones</p> <p>Digilix es un divertido juego que reúne mucha diversión y conocimiento. Gana el primer jugador que llegue a la meta después de haber completado las pruebas y retos del tablero.</p> <p>Cartas de Prueba</p> <p>Escribe Podrás demostrar tu habilidad en ortografía y gramática y aprender más de la ciencia.</p> <p>Piensa Podrás a prueba tus conocimientos sobre diferentes ciencias y su historia.</p> <p>Crea Podrás dibujar e inventar cosas y artefactos que creas útiles, además de moldearlos.</p> <p>Actúa Demostraras y simularas a varios representantes de la historia de la ciencia.</p>		<p>1 PREPARANDO EL TABLERO</p> <ul style="list-style-type: none"> Para iniciar una divertida aventura de aprendizaje y recreación necesitas un mínimo de dos jugadores. Cada jugador debe escoger una ficha y ubicarla en la casilla de Salida. Cada jugador contara con un lápiz y un cuadernillo para desarrollar algunas pruebas y retos. Dentro del tablero se deben ubicar en cada recuadro de reto (Piensa, escribe, actúa, crea) las 20 tarjetas en su lugar correspondiente. En el centro del tablero se ubicaran el dado, un reloj de arena (1 min) y masa o plastilina para moldear. <p>2 RECORRIENDO EL TABLERO</p> <ul style="list-style-type: none"> La salida es el casillero 0. Cada casilla esta representada por un átomo con un número. Las casillas con simbolo de carta y multicolor son paradas obligatorias, incluso si el dado las salta. Cada casilla indica el color correspondiente a la prueba que se debe realizar, para estas utilizaremos el reloj de arena. Existen casilleros con penitencias descritas en cada uno de ellos. El tablero contiene 2 breves atajos que pueden ser usados según las indicaciones de los mismo. Al llegar o atravesar el casillero 25 el jugador será retado por el jugador que se encuentre en ultimo lugar a contestar tres preguntas que el escoja. Si se contesta de manera incorrecta se cederá el turno al siguiente jugador. Se debe contestar tres preguntas de manera correcta para poder avanzar a la prueba final. La llegada o fin del juego es el casillero 30. 		<p>3 JUGANDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicia el juego el jugador de menor edad. Al pasar por una casilla obligatoria el jugador escogera una carta y su rival leerá la prueba en voz alta. Si se trata de un Actúa o Crea se le entregara la carta para realizar la actividad correspondiente. En cada prueba se mide el tiempo con el reloj. SI se supera la prueba el jugador lanza el dado y avanza. SI NO se supera la prueba el jugador se queda donde esta. Dentro de cada baraja tienes cartas comodín o de penitencia que te indican lo que debes hacer. GANA el que llegue primero al Casillero
--	---	--	---	--	--

TABLERO DE JUEGO



VALIDACIÓN PRODUCTO AUDIOVISUAL



