

SEP INSTITUTO TECNOLÓGICO
de parral

“INNOVANDO LA EDUCACIÓN
INFANTIL: WIKY PIWY
SEGUNDA FASE”

TESIS PROFESIONAL QUE PARA OBTENER
EL TÍTULO DE

INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

PRESENTAN

HECTOR ADRIAN ESTRADA CAÑAS
YRE尔DA ANGELICA ZUÑIGA CARRILLO

OCTUBRE 2014



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
Instituto Tecnológico de Parral

"2014, Año de Octavio Paz"

DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
OFICIO No. AD14087/14
FECHA: 17/10/14

C. HECTOR ADRIAN ESTRADA CAÑAS.

Presente.-

Se le autoriza la impresión del trabajo profesional de la carrera de **ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**.

**"INNOVANDO LA EDUCACIÓN INFANTIL: WIKY PIWY
SEGUNDA FASE"**

Con él proceder a su titulación bajo la opción "**I TESIS PROFESIONAL**" correspondiente al reglamento vigente.

ATENTAMENTE

POR UN ESPÍRITU CREADOR Y HUMANO *

Juan C. Soto

M.S.C. JUAN CARLOS SOTO ARMENTA
Jefe de la División de Estudios Profesionales.



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PARRAL
DIVISIÓN DE ESTUDIOS
PROFESIONALES

C.C.P. ARCHIVO
JCSA/mvg

Av. Tecnológico No. 57, Col. Centro,
C.P. 33850, Hidalgo del Parral, Chih. Tels. (627) 523 0336, Ext. 117, e-mail: divisiondeestudios@itparral.edu.mx,
www.itparral.edu.mx





“2014, Año de Octavio Paz”

**DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
OFICIO No. AD14087/14
FECHA:17/10/14**

C. HECTOR ADRIAN ESTRADA CAÑAS.

Presente.-

En respuesta a su solicitud de titulación bajo la opción "**I TESIS PROFESIONAL**" del correspondiente reglamento vigente, esta División de Estudios autoriza el desarrollo del trabajo profesional de la carrera de **ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES** el siguiente:

CONTENIDO:

- I INTRODUCCIÓN
 - II FUNDAMENTO TEÓRICO
 - III PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES
 - IV RESULTADOS, PLANOS, GRÁFICOS, PRUEBA PILOTO, PROTOTIPOS Y PROGRAMAS
 - V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
 - VI REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS

ATENTAMENTE

POR UN ESPÍRITU CREADOR Y HUMANO *

John C. Soto

M.S.C. JUAN CARLOS SOTO ARMENTA
Jefe de la División de Estudios Profesionales.

C.C.P. ARCHIVO
JCSA/mvg



SECRETARIA DE
EDUCACION PUBLICA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE MATERIALES
DIVISION DE ESTUDIOS PROFESSIONALES



"2014, Año de Octavio Paz"

DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
OFICIO No. AD14086/14
FECHA: 17/10/14

C. YRELDA ANGELICA ZUÑIGA CARRILLO.

Presente.-

Se le autoriza la impresión del trabajo profesional de la carrera de **ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**.

**"INNOVANDO LA EDUCACIÓN INFANTIL: WIKY PIWY
SEGUNDA FASE"**

Con él proceder a su titulación bajo la opción "**I TESIS PROFESIONAL**" correspondiente al reglamento vigente.

A T E N T A M E N T E

POR UN ESPÍRITU CREADOR Y HUMANO *

Juan C. Soto

M.S.C. JUAN CARLOS SOTO ARMENTA
Jefe de la División de Estudios Profesionales.

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PARRAL
DIVISIÓN DE ESTUDIOS
PROFESIONALES

C.C.P. ARCHIVO
JCSA/mvg



"2014, Año de Octavio Paz"

DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
OFICIO No. AD14086/14
FECHA:17/10/14

C. YRELDA ANGELICA ZUÑIGA CARRILLO.

Presente.-

En respuesta a su solicitud de titulación bajo la opción "**I TESIS PROFESIONAL**" del correspondiente reglamento vigente, esta División de Estudios autoriza el desarrollo del trabajo profesional de la carrera de **ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES** el siguiente:

CONTENIDO:

- I INTRODUCCIÓN
- II FUNDAMENTO TEÓRICO
- III PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES
- IV RESULTADOS, PLANOS, GRÁFICOS, PRUEBA PILOTO, PROTOTIPOS Y PROGRAMAS
- V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
- VI REFERENCIAS BILIGRÁFICAS

ATENTAMENTE

*POR UN ESPÍRITU CREADOR Y HUMANO **

Juan C. Soto

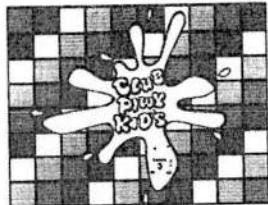
M.S.C. JUAN CARLOS SOTO ARMENTA
Jefe de la División de Estudios Profesionales.

C.C.P. ARCHIVO
JCSA/mvg



**SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PARRAL,
DIVISIÓN DE ESTUDIOS
PROFESIONALES**





CLUB PIWY KIDS

CARTA DE TERMINACIÓN DE RESIDENCIAS PROFESIONALES

MTRO. ANTONIO FLORES LÓPEZ
Encargado del Despacho de Dirección
Instituto Tecnológico de Parral
PRESENTE

Por medio de la presente me permito informarle que la C. Héctor Adrian Estrada Cañas estudiante de la carrera de **Ing. En Sistemas Computacionales** con número de control **08410933** concluyo sus Residencias Profesionales en las instalaciones de Canal 3, bajo el proyecto **“INNOVANDO LA EDUCACIÓN INFANTIL: WIKY PIWY SEGUNDA FASE”** cubriendo un total de **640** horas en el periodo de **Agosto-Diciembre 2013**.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

Lic. Roberto Ely Piñón Ramírez

XAJMA TV
CANAL 3

Calle Nahuas No. 32 Col Centro.

Hgo. Parral, Chih.

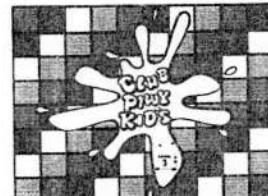
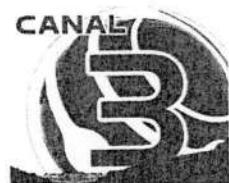
Teléfonos Producción:

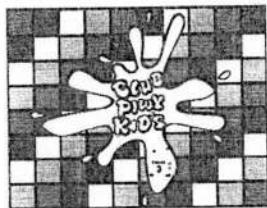
627 123 08 86 y 627 111 14 28

Teléfono Oficina: 627 52 30353

Teléfono en el Estudio : 627 52 2 31 42

Correo: piwy_ciacircoshow@hotmail.com





CLUB PIWY KIDS

CARTA DE TERMINACIÓN DE RESIDENCIAS PROFESIONALES

MTRO. ANTONIO FLORES LÓPEZ

Encargado del Despacho de Dirección

Instituto Tecnológico de Parral

PRESENTE

Por medio de la presente me permito informarle que la C. **Yrelda Angélica Zúñiga Carrillo** estudiante de la carrera de Ing. En Sistemas Computacionales con número de control 08410947 concluyo sus Residencias Profesionales en las instalaciones de Canal 3, bajo el proyecto "**INNOVANDO LA EDUCACIÓN INFANTIL: WIKY PIWY SEGUNDA FASE**" cubriendo un total de **640** horas en el periodo de **Agosto-Diciembre 2013**.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

Lic. Roberto Ely Piñón Ramírez

XHJMA TV
CANAL 3

Calle Nahuas No. 32 Col Centro.

Hgo. Parral, Chih.

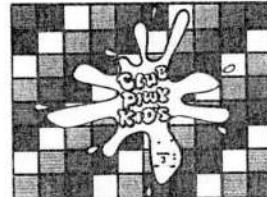
Telefonos Producción:

627 123 08 86 y 627 111 14 28

Teléfono Oficina: 627 52 30353

Teléfono en el Estudio : 627 52 2 31 42

Correo: piwy_ciacionshow@hotmail.com



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
Instituto Tecnológico de Parral

"2014, Año de Octavio Paz"

OFICIO

Asunto: El que se indica
Hgo del Parral, Chih, 25/Agosto/2014

M.A. ALMA ELVIRA ZUBIA BARRAZA
JEFA DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
P r e s e n t e . -

Con At'n. MSC. Myrna Villegas Gaytán
Coordinadora de titulación.

Por este medio le informo que el trabajo de Residencias Profesionales del alumno Héctor Adrián Estrada Cañas No. de control 08410933 de Ing. En Sistemas, ha sido revisado y autorizado por la Academia, quien autoriza para ser presentado para Titulación por la "Opción I Tesis Profesional".

Agradeciendo de antemano las atenciones que se sirva brindar al presente y sin otro particular de momento, me complace saludarle.

A T E N T A M E N T E
Por un Espíritu Creador y Humano

LIC. SERGIO EDUARDO NÚÑEZ CARAVEO
JEFE DEPTO. DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PARRAL
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Y COMPUTACIÓN

SENC/*pmlr

Av. Tecnológico No. 57, Col. Centro,
C.P. 33850, Hidalgo del Parral, Chih. Tels. (627) 523 0336, Ext. 136, e-mail:
sistemas@itparral.edu.mx,
www.itparral.edu.mx



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
Instituto Tecnológico de Parral

"2014, Año de Octavio Paz"

OFICIO

Asunto: El que se indica
Hgo del Parral, Chih, 21/Agosto/2014

M.A. ALMA ELVIRA ZUBIA BARRAZA
JEFA DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES
P r e s e n t e.-

Con At'n. MSC. Myrna Villegas Gaytán
Coordinadora de titulación.

Por este medio le informo que el trabajo de Residencias Profesionales de la alumna Yrelda Angélica Zúñiga Carrillo No. de control 08410947 de Ing. En Sistemas, ha sido revisado y autorizado por la Academia, quien autoriza para ser presentado para Titulación por la "Opción I Tesis Profesional".

Agradeciendo de antemano las atenciones que se sirva brindar al presente y sin otro particular de momento, me complace saludarle.

A T E N T A M E N T E
Por un Espíritu Creador y Humano®

LIC. SERGIO EDUARDO NÚÑEZ CARAVEO
JEFE DEPTO. DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA
**INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PARRAL**
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Y COMPUTACIÓN

MDCH/SENC/*pmlr

Av. Tecnológico No. 57, Col. Centro,
C.P. 33850, Hidalgo del Parral, Chih. Tels. (627) 523 0336, Ext. 136, e-mail:
sistemas@itparral.edu.mx,
www.itparral.edu.mx





Instituto Tecnológico De Parral

Innovando La Educación Infantil: Wiky Piwy Segunda Fase

**TRABAJO DE TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

PRESENTA
Yrelda Angélica Zúñiga Carillo
Héctor Adrian Estrada Cañas
Asesor Interno
M.S.C. Olivia Quintero Alvarado

Diciembre 2013



Instituto Tecnológico De Parral

Proyecto de Tesis:

Innovando La Educación Infantil: Wiky Piwy
Segunda Fase

Carrera:

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Alumnos:

Yrelda Angélica Zuñiga Carrillo 08410947

Héctor Adrian Estrada Cañas 08410933

Asesor Interno:

M.S.C. Olivia Quintero Alvarado



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE PARRAL

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

PROYECTO DE TESIS PROFESIONAL

INNOVANDO LA EDUCACIÓN INFANTIL: WIKY PIWY

“SEGUNDA FASE”

PRESENTADO POR:

Yrelda Angélica Zúñiga Carrillo 08410947

Héctor Adrian Estrada Cañas 08410933

ASESOR:

M.S.C. Olivia Quintero Alvarado

Ing. Jorge Jacobo Aguirre Jiménez

Lic. Sergio Eduardo Núñez Caraveo

CALIFICACIÓN

100

Innovando La Educación Infantil: Wiky Piwy Segunda Fase

AGRADECIMIENTOS:

Gracias a mis padre que me dieron el apoyo incondicional de sacar a delante mi carrera y gracias cada uno de mis profesores que me aportaron de sus conocimientos y formar parte de este gran logro gracias a ellos hoy tengo el honor de tener un mejor futuro en base a sus enseñanzas, gracias sobre todo a mi padre dios que me llena de bendiciones y a un ángel que desde el cielo me está cuidando

RESUMEN

El principal objetivo de esta investigación ha sido la elaboración de capsulas informativas infantiles, como estrategia dar a conocer temas conocidos como las ciencia, tecnologías y valores.

Partiendo primeramente de las peticiones que la empresa Circo y Show's solicita para tener un mejor diseño en su programa Club Piwy Kid's, donde requiere apoyo de alumnos de la Instituto Tecnológico de Parral de la carrera de Ingeniería en sistemas computacionales. Donde primero se muestra una descripción completa de dicha empresa, también se desglosa los objetivos que se quieren lograr.

Por lo consiguiente se destaca una serie de temas que se investigan sobre las importancias que tiene hoy en día las tecnologías como medio educativo, y las influencias que estas pueden tener en el desarrollo infantil, las ventajas de la tecnología como hábito educativo, etc. Así como también se hace muestra de la televisión como medio educativo, haciendo referencia a las animaciones y un concepto más desglosado de que es una capsula informativa y mediante que herramientas son necesarias para la elaboración de ellas.

Se hace mostrar en esta investigación la metodología que se aborda para el desarrollo de este proyecto, así como una serie de pasos por los cuales se debe

llevar elaborar una capsula informativa partiendo desde la planeación de ideas, selección de temas, selección de software que se utilizan, el tipo de música, imágenes relacionadas con el tema que se está hablando, así como también se hace un guion de cada uno de los temas que se seleccionaron para elaborarlas.

Se sigue una serie de pasos y etapas de cómo se deben llevar a cabo el proceso de una capsula informativa, paso a paso de cómo se van acoplando la música, las imágenes los sonido etc. para que sea ejecutada y tenga una gran calidad de producción y edición.

Los resultados son 10 capsulas informativas educativas para los niños televidentes que son transmitidas en el programa Club Piwy Kid's, con el objetivo que se deseó hacerlas, otorgarles información mediante estas, con el propósito de dejar una enseñanza, de temas que pueden ayudar en la escuela como en su persona, el mostrar estas capsulas informativas queda con gran satisfacción el público y el programa con un gran éxito.

Al final de esta investigación se encuentras las referencia de las paginas, libros revistas etc. que se hizo utilizaron para llevar a cabo esta investigación.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TITULO

AGRADECIMIENTOS.....	i
RESUMEN	ii
ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE ESQUEMAS	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPITULO I INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. ORIGEN DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	6
1.3. OBJETIVOS.....	9
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	9
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.4. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA.....	10
1.4.1. DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL.....	10
1.4.2. DOMICILIO	10
1.4.3. GIRO O ACTIVIDAD	11
1.4.4. ORGANIGRAMA.....	11
1.4.5. VALORES DE LA EMPRESA.....	12
1.4.6. VISIÓN	13
1.4.7. MISIÓN.....	13
1.4.8. PRINCIPIOS.....	14
1.5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES	18
1.6.1. ALCANCES	18
1.6.2. LIMITACIONES.....	20
1.7. CONCLUSIÓN	21
2. CAPITULO II FUNDAMENTO TEÓRICO.....	23

2.1.	INTRODUCCIÓN.....	23
2.2.	LA TECNOLOGÍA Y LOS NIÑOS	25
2.3.	TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN.....	29
2.3.1.	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.....	30
2.3.2.	LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN	32
2.4.	LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.....	34
2.4.1.	OBJETIVOS DE LAS TIC'S EN LA EDUCACIÓN.....	37
2.4.2.	VENTAJAS DE LAS TIC'S EN EL APRENDIZAJE.....	38
2.5.	TELEVISIÓN COMO MEDIO EDUCATIVO	40
2.5.1.	¿QUÉ ES LA TELEVISIÓN EDUCATIVA?.....	40
2.5.2.	LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	43
2.5.3.	AVATAR.....	48
2.6.	CONCLUSIÓN 2	48
3.	CAPITULO III PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	50
3.1.	INTRODUCCION.....	50
3.2.	CAPSULA INFORMATIVA.....	51
3.2.1.	CAPSULA INFORMATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	53
3.2.2.	ELEMENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE UNA CAPSULA INFORMATIVA ANIMADA	55
3.2.3.	UTILIZACIÓN DE LAS CAPSULAS INFORMATIVAS COMO MEDIO EDUCATIVO.....	59
3.2.4.	SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE UN VIDEO.....	62
3.2.5.	ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA EDICIÓN.....	66
3.3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	69
3.3.1.	INVESTIGACIÓN-ACCIÓN.....	70
3.3.2.	VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	72
3.3.3.	DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	72
3.4.	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	73
3.4.1.	SELECCIÓN DEL SOFTWARE PARA LA ANIMACIÓN.....	73
3.4.2.	CREACIÓN DE LAS CAPSULAS INFORMATIVAS	76
3.5.	CONCLUSIÓN	128

4. CAPITULO IV RESULTADOS, PLANOS, GRÁFICOS, PRUEBA PILOTO, PROTOTIPOS Y PROGRAMAS.....	129
4.1. INTRODUCCIÓN.....	129
4.2. CREACIÓN DEL INTRO.....	131
4.2.1. IMÁGENES	145
4.2.2. EFECTOS DE SONIDO.....	146
4.2.3. MÚSICA	148
4.2.4. RENDERIZAR	149
4.3. CREACIÓN DEL ESCENARIO	152
4.3.1. CAPSULAS DE PRUEBA.....	158
5. CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	164
5.1. CONCLUSIÓN GENERAL	164
5.2. RECOMENDACIONES.....	167
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	168

ÍNDICE DE ESQUEMAS

Esquema 1 Organigrama	11
Esquema 2 Elaboración de una capsula informativa	130

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Iclone	75
Ilustración 2 Audicity	112
Ilustración 3 Gravar	112
Ilustración 4 Efecto	113
Ilustración 5 Cambio de voz Danny	114
Ilustración 6 Cambio de voz Wipy	114
Ilustración 7 Explorar	115
Ilustración 8 Animación Facial	116
Ilustración 9 Voz	117
Ilustración 10 Animación	120
Ilustración 11 Animaciones	120
Ilustración 12 Caminar	121
Ilustración 13 Trayectoria	122
Ilustración 14 Actor	122
Ilustración 15 Part	123
Ilustración 16 Linea del tiempo	124
Ilustración 17 Caminando	124

Ilustración 18 Exportar	125
Ilustración 19 Vegas Movie Studio	127
Ilustración 20 Intro 1	131
Ilustración 21 Intro 2	131
Ilustración 22 Intro 3	131
Ilustración 23 Intro 4	131
Ilustración 24 Create	132
Ilustración 25 funciones	133
Ilustración 26 Imágenes	134
Ilustración 27 Use imagen	134
Ilustración 28 Diseño	135
Ilustración 29 Animado 1	136
Ilustración 30 Animado 2	136
Ilustración 31 Tt	136
Ilustración 32 Presenta	137
Ilustración 33 Presenta 1	138
Ilustración 34 Presenta 2	138
Ilustración 35 Titulo 1	138
Ilustración 36 Titulo 2	138
Ilustración 37 Titulo 3	139
Ilustración 38 Títulos	140
Ilustración 39 Títulos	141
Ilustración 40 Fin de Títulos	141

Ilustración 41 Línea del Tiempo	142
Ilustración 42 Clips	143
Ilustración 43 Transiciones	144
Ilustración 44 Text	144
Ilustración 45 Imágenes	146
Ilustración 46 Lápiz Escribiendo	147
Ilustración 47 Efecto de Sonido	148
Ilustración 48 Música	148
Ilustración 49 Renderizar	150
Ilustración 50 Renderizar	151
Ilustración 51 Render final	152
Ilustración 52 Creando Escenario	153
Ilustración 53 Escenarios	154
Ilustración 54 Escenario 1 Exterior	155
Ilustración 55 Escenario 2 casas	156
Ilustración 56 Escenarios 3 casa	156
Ilustración 57 Escenarios 4 parque	156
Ilustración 58 Escenarios 5 Montañas	157
Ilustración 59 Escenarios Praderas	157
Ilustración 60 Escenarios Glaciares	158
Ilustración 61 Pruebas	159
Ilustración 62 Pruebas	159
Ilustración 63 Capsula 1 “El Cuerpo Humano”	160

Ilustración 64 Capsula 2 “El Agua”	160
Ilustración 65 Capsula 3 “El Internet”	161
Ilustración 66 Capsula 4 “Cine 3D”	161
Ilustración 67 Capsula 5 “los Video Juegos”	161
Ilustración 68 Capsula 6 “La Amistad”	162
Ilustración 69 Capsula 7 “El Cuidado Dental”	162
Ilustración 70 Capsula 8 “El Planeta Tierra”	162
Ilustración 71 Capsula 9 “Los Celulares”	163
Ilustración 72 Capsula 10 “El Respeto”	163
Ilustración 73 Dvd	163

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la tecnología se encuentra avanzando de manera sorprendente y en el área de la televisión no es la excepción. En este proyecto se muestra la importancia que tienen las tecnologías en el ámbito televisivo así como la importancia e influencia que tiene la televisión en el aprendizaje de los niños.

Una capsula es un recurso mediático por el cual se puede dar cierta información de manera breve y concisa la cual dura menos que un reportaje y lo que pretende es dar a conocer un tema con un fin educativo. En este proyecto que es la segunda fase del programa Club Piwy Kid's el cual para el entorno virtual infantil que fue desarrollado en la primera fase de dicho proyecto tiene como fin el de desarrollar capsulas informativas que sirven para construir el conocimiento dentro de las áreas de ciencia y tecnología.

Con el paso de los años la televisión se ha ido convirtiendo en un medio de alcance público y a su vez en el medio de comunicación más importante de los últimos tiempos. Gracias a los descubrimientos tecnológicos la televisión se ha ido extendiendo a prácticamente todos los lugares del mundo inclusive a todos aquellos lugares más remotos y escondidos. La tecnología se encuentra evolucionando en el mundo de la televisión y más allá de esto la tecnología hace

que los programas de televisión cuenten con mejores sistemas, así como con mejores producciones para llevar a las pantallas de los televidentes programas de calidad, los cuales cuentan con una gran cantidad de efectos especiales y visuales que hacen de los programas de televisión programas más completos y a la vanguardia.

Para que las personas avancen al mismo ritmo de las tecnologías es necesario que se genere una cultura tecnológica desde que el ser humano abra los ojos, y en esto reside uno de los papeles cruciales para los generadores de tecnología, ya que todos los paradigmas educativos pueden desarrollar grandes beneficios en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Para que todos se vean beneficiados de las nuevas tecnologías y se obtenga mayor provecho de la era digital en la que nos encontramos inmersos, es necesario conocer todos aquellos entornos virtuales aplicados a las actividades cotidianas, los padres de familia y profesores se ven obligados a utilizar ciertas herramientas de todo aquel dispositivo o entorno virtual que enfrenta los métodos educativos actuales, sin embargo los niños pueden iniciar a muy temprana edad involucrándose con estos avances desde que nacen.

La evolución de las tecnologías ha ido aumentando considerablemente, los seres humanos han llegado a satisfacer muchas de sus necesidades y con esto han modificado su entorno buscando nuevas y mejores formas que sean útiles para satisfacer sus deseos.

Las tecnologías de la información han revolucionado las interacciones sociales y así mismo su revolución ha cambiado en gran forma los patrones de comunicación.

Los medios de comunicación han aumentado día con día gracias a las nuevas tecnologías, si se utilizan de la manera correcta y adecuada se pueden aprovechar para llegar a los niños de manera en que ellos puedan aumentar sus conocimientos.

El propósito principal de este proyecto fue crear capsulas informativas animadas con el fin de que los infantes puedan aprender sobre ciencia y tecnología de una manera divertida, ya que es claro que los niños entre más se divierten más aprenden. Siendo estas presentadas en el medio televisivo. Siendo este uno de los medios de comunicación más importante.

Existe una gran gama de tecnología que podría resultar muy útil en la creación de animaciones y con estas crear una interactividad con el público infantil con el propósito de construir un aprendizaje más conciso y divertido mediante el desarrollo de capsulas visualmente atractivas para el infante.

1. CAPITULO I INTRODUCCIÓN.

1.1. ORIGEN DE LA INVESTIGACIÓN.

Hoy en día el avance de la tecnología está al alcance de cualquier usuario o individuo que pretenda llevar a cabo una exploración a un tema en importancia y que pueda llegar al objetivo que se quiere lograr.

La Compañía Circo y Show's solicita el apoyo de estudiantes del Instituto Tecnológico de Parral para la colaborar con la producción e vivo del programa "Club Piwy Kid's" un programa dirigido al público infantil.

En estas peticiones el proyecto es dividido en 7 faces en la cual participamos en la segunda fase del proyecto llamada: Innovando La Educación Infantil: Wiky Piwy Segunda Fase.

Ya que en la primera parte del proyecto se desarrolla el avatar en una plataforma virtual de animaciones.

En esta investigación el problema a tratar es el desarrollo de capsulas informativas infantiles donde la importancia de este desarrollo es dar un conocimiento de temas destacados como la tecnología, la ciencia y valores para llevar a cabo este proceso, primeramente es tener un planeamiento de ideas sobre el tema en específico el cual se da a conocer, se da la tarea de ser investigado a fondo, para después continuar con guion, un diseño creativo y claro para quienes va dirigida en este caso al público infantil, ya que la información fue explorada se lleva a cabo el objetivo planeado.

Existen infinidad de fuentes de información como el internet, libros, revistas etc. Que es a donde principalmente acudimos para hacer la búsqueda que sea necesitada, nos dimos la tarea de llevar esta investigación para lograr el desenvolvimiento de las capsulas informativas para dar una mejor visualidad a la petición que se estaba haciendo la empresa para tener una mayor calidad y éxito del programa.

1.2. JUSTIFICACIÓN

La Compañía Circo Show's, es una empresa dedicada a la producción de show's en vivo, enfocada al entretenimiento infantil, la cual requiere de estar en constante cambio, ya que las necesidades se van incrementando conforme pasan los años,

además del cambio vertiginoso que los infantes van adquiriendo en estos últimos años, y viéndose tan afectada por la ola de tecnología existente en la actualidad.

Es por esto que la compañía, solicita el apoyo de jóvenes estudiantes de la carrera de Sistemas, para que diseñen su nuevo programa que lanzará al aire, en el cual se harán presentaciones como pruebas piloto, para que los alumnos se emparen el concepto del programa y puedan elaborar el programa ya completamente de su creación.

Requiere de gente capacitada para el diseño, desarrollo y manejo de equipo especializado para su nuevo lanzamiento. El programa se dividió ya que este presentará algunas secciones de forma alterna con la presentación de su dirigente el payaso Piwy.

A través del tiempo hemos sido testigos de cómo la televisión ha ido evolucionando con la tecnología convirtiéndose esta en uno de los medios de comunicación más importantes de hoy en día. Este proyecto tuvo como finalidad principal la creación de capsulas informativas con temas relacionados con la ciencia y la tecnología, las cuales son dirigidas al público infantil y presentadas en el programa de televisión Club Piwy Kids con el fin de que los infantes pudieran aprender y así se llenaran de información que les será de mucha ayuda, ya que

constantemente los niños de hoy están involucrados con la tecnología y que mejor forma de aprender que de una forma divertida, animada y concisa. Estas capsulas fueron creadas en la segunda fase de un proyecto de seis en el cual se utilizaron los avatar creados en la primera fase del proyecto. Estos avatar se utilizaron para que fueran los personajes principales de dichas capsulas informativas y con esto llamar la atención del público infantil. Temas como el cuerpo humano, el agua, o el internet son algunos de los temas que se trataron en las capsulas con el fin de crear conciencia y aprendizaje en nuestros niños.

La animación del avatar atrae la atención de los niños y una vez que se tiene la atención de estos es muy fácil y sencillo llenarlos de información sobre algún tema específico.

Para la creación de una capsula informativa completa y concisa que aparte pueda llamar la atención de los niños es necesario el uso de diferentes elementos como música, imágenes, animaciones, escenarios virtuales, entre un mundo de creatividad. Además de un lenguaje claro y apto para niños de entre 6 y 12 años de edad. Permitiendo su comprensión y de igual modo crear la interacción con lo que se está viendo.

Ahora bien el desarrollo de dichas capsulas brindó a los niños amplios conocimientos que en el futuro serán de suma importancia para ellos.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1.OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar capsulas informativas infantiles basados en el concepto del programa “Club Piwy Kid’s”.

1.3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir los temas generales para las capsulas Ciencia-Tecnología.
- Determinar el esquema básico de las capsulas informativas.
- Determinar un paquete de actividades para la presentación de los temas

- Modelar las interacciones del escenario virtual y las actividades por cada tema.
- Diseñar la secuencia del programa.

1.4. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA.

1.4.1.DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL

Compañía Circo y Show's.

1.4.2.DOMICILIO

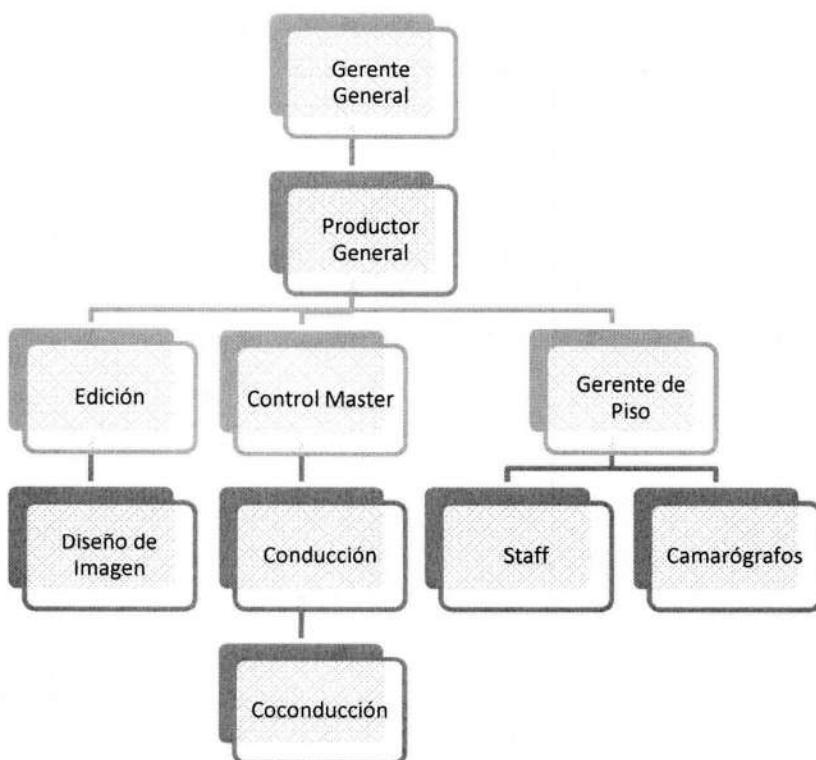
La empresa está localizada n la Calle Prolongación México No.61, Colonia Kennedy en Hgo. Del Parral, Chih.

1.4.3. GIRO O ACTIVIDAD

La compañía Circo Show's, es una empresa dedicada a la producción de Show's en vivo.

En la actualidad se pretende, lanzar una nueva imagen del programa, mismo que es apoyado totalmente por el Gobierno del Estado de chihuahua y DIF Estatal, con apoyo de alumnos del tecnológico.

1.4.4. ORGANIGRAMA



1.4.5. VALORES DE LA EMPRESA

COMPROMISO: Asumir personal e institucionalmente el objetivo fundamental de ofrecer señal televisiva estable y una programación de calidad que responda a los intereses de la teleaudiencia.

HONESTIDAD: Actuar con transparencia e integridad.

EQUIDAD: Facilitar el acceso al medio de manera imparcial y equilibrada.

RESPETO: Aceptar a los demás como son, vigilando los contenidos televisivos para que no atenten contra la dignidad humana.

SERVICIO: Trabajar con espíritu de servicio público, de manera eficiente y eficaz.

LEALTAD: Comprender que la primera lealtad es hacia el televidente, hacia su derecho de estar bien informado, de educarse y entretenérse sanamente, para que pueda creer y confiar.

1.4.6. VISIÓN

Seremos la opción preferida por la teleaudiencia de la región, reconocida nacional e internacionalmente, como una oferta televisiva competitiva, crítica y reflexiva, posicionada tecnológicamente y financieramente auto-sostenible, cumpliendo los fines del servicio público de televisión.

1.4.7. MISIÓN

Prestar el servicio público de televisión abierta en la Región, con una programación de calidad, tecnología de punta, y personal calificado, pensando en satisfacer las necesidades y expectativas de información, formación y entretenimiento de los televidentes.

1.4.8. PRINCIPIOS

IDENTIDAD REGIONAL: Promover, difundir y contribuir a la preservación del patrimonio cultural colectivo.

RESPONSABILIDAD SOCIAL: Diseñar y organizar las acciones del Canal con conciencia de los efectos sobre la comunidad servida, poniendo como prioridad la búsqueda de su bienestar y desarrollo.

LIBERTAD INFORMATIVA: Propiciar el pluralismo informativo, la autonomía del trabajo periodístico sin presiones y el respeto por las libertades de creación y de expresión.

CALIDAD DE LOS SERVICIOS: Trabajar con altos niveles de rendimiento, para brindar productos y servicios excelentes que satisfagan las necesidades y expectativas del cliente, asegurando la rentabilidad económica y social de la organización.

TRABAJO EN EQUIPO: Realizar las acciones enfocadas a un propósito común, en un marco de unión, colaboración, apoyo, entendimiento y armonía, lo que garantiza la integración, buen clima organizacional y compromiso con los objetivos.

CREATIVIDAD: Desarrollar las mejores ideas para la satisfacción de televidentes y anunciantes.

EFICIENCIA: Lograr los objetivos y metas con la mejor utilización de los recursos.

EFICACIA: Lograr los objetivos en el plazo planeado y con recursos destinados.

LEGALIDAD: Garantizar que el desempeño se desarrolle de acuerdo con las disposiciones constitucionales y legales.

INNOVACIÓN: Desarrollar en forma permanente nuevos productos, estrategias, controles y herramientas administrativas que mejoren la operación y la productividad del negocio.

1.5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la presente investigación se prende responder y aportar información clara mediante el proyecto del desarrollo de las Capsulas Informativas, en base a las necesidades de la empresa Cirkos Show's para el programa de "Club Piwy Kid's.

Como ya se ha mencionado la tecnología se encuentra avanzando día con día de una manera sorpréndete y en estos tiempos nuestros infantes han nacido en una era tecnológica y de grandes avances constantes, están cada día más relacionados con la tecnología involucrándola constantemente en su vida cotidiana.

Una capsula informativa es un medio por el cual se puede dar cierta información de manera concisa corta y directa acerca de algún tema específico. Las capsulas de este proyecto son capsulas totalmente dedicadas al público infantil con las cuales se pretendió dar a conocer a los niños temas importantes relacionados con ciencia y tecnología además de que se contó con capsulas especiales acerca de valores con el fin de que los pequeños pudieran llenarse de información, porque es claro que los niños de hoy tienen en sus manos todo tipo de aparatos tecnológicos y que mejor manera que inculcarles por medio de los medios de comunicación como lo es la televisión o Internet los cuales tienen un gran impacto en el aprendizaje de los niños

de hoy. Claro está que si se hace buen uso de los infinitos medios de comunicación con los que se cuenta en la actualidad se puede tener como beneficios el que los niños se llenen de cultura y aprendizaje que a la vez les será de gran ayuda en su desarrollo profesional.

Así mismo los temas tratados en dichas capsulas son de suma importancia y de interés actual los cuales estarían fomentando con la educación de los niños abarcando grados desde 1º hasta 6º año de primaria generando una cultura tecnológica y científica la cual será de gran importancia su futuro. En lo que se refiere a la educación existe un sinfín de métodos educativos en los cuales los niños no solamente aprendan si no que al mismo tiempo estén interactuando y con esto aprendan jugando, lo cual se logró con el desarrollo de las capsulas.

Investigaciones anteriores han marcado la importancia al conocer los beneficios que traen consigo el uso de las tecnología en el ámbito escolar, estas capsulas se construyeron de tal forma que el cambio hacia las tecnologías y la ciencia se presenten de forma natural.

Una vez que estas capsulas fueron desarrolladas se incorporaron en el escenario virtual desarrollado en la primer fase, el desarrollo de cada uno de los materiales de

apoyo que se requirió para dar inicio al programa fue debidamente seleccionados, ya que se pretendió involucrar a los niños en temas actuales de tecnología y ciencia, la implementación de este proyecto fue dentro de los medios de comunicación y programas en vivo que presentaron en Club Piwy Kid's.

1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES

1.6.1.ALCANCES.

- se hace conciencia de lo importante que es la tecnología para la educación de los niños y de cómo la información y las comunicaciones son hoy en día de gran importancia en la vida cotidiana.
- La combinación del avatar con los escenarios es de manera exitosa y queda a la perfección.
- Cuando se presenta la primer capsula en el programa de televisión, se recibe una gran cantidad de llamadas del público el cual se muestra complacido y felicitar por la creación de esta.

- La selección de los temas es adecuada para los niños.
- Los temas realmente son temas de actualidad y de interés infantil. Los niños se mostrarán interesados.
- Creación de capsules informativas de ciencia y tecnología además de capsules especiales sobre valores completamente animadas llenando de cultura, información y aprendizaje siendo esto de mucha ayuda para nuestros infantes.
- Lograr hacer que los niños hician conciencia sobre la importancia que tienen algunos temas de interés actual como lo es el cuidado del agua, la importancia que tiene el buen uso del internet así como las redes sociales entre otras cosas.
- Se logra crear los escenarios virtuales y las actividades de cada tema creando interacción con estos.

1.6.2.LIMITACIONES

- La creación de los escenarios y el entorno en donde se da vida a dichas capsulas es muy limitado a consecuencia de que no tiene la licencia de activación del software por esta razón se trabaja con los entornos con los que cuenta con la versión de prueba.
- Al momento de estar renderizando las animaciones finales de los avatar se observa que los pixeles de estos se distorsionan por lo cual se llega a la conclusión de que dando render previo el avatar conservaba su diseño original por eso tiene como consecuencia que los ejes en el piso permanezcan en la renderización.
- Algunos elementos del avatar son eliminados de las animaciones debido a que estos se distorsionan con sus cuerpos.
- Otros de los Software con que tampoco se contaba con licencia fue el Video Scribe el cual solo tiene duración de 20 días con el cual se crea el

intro de las capsulas mismo que se utiliza en todas y los clips de intro de las capsulas aparecen con marca de agua.

- Debido a los derechos de autor la música de fondo también se tiene que modificar un poco.

1.7. CONCLUSIÓN

Hoy en día el uso de las tecnologías se ha convertido en uno de los principales factores influyentes en la sociedad. Los niños de hoy crecen con la tecnologías en sus vidas y es muy importante inculcarles desde temprana edad la manera correcta de usarla para que su aprovechamiento y rendimiento se ha de gran ayuda para su vida futura.

Al abordar esta investigación permite llegar a la conclusión de lo importante que es hoy en día la tecnología y los avances de la ciencia para la mejor educación infantil por medio de la televisión, esto no lleva a que podamos tener una mayor noción de cómo poder darles a los niños una buena información educativa para

que a si ellos vallan desarrollando sus conocimiento y tengan una mente abierta en un futuro.

2. CAPITULO II FUNDAMENTO TEÓRICO.

2.1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente capítulo de esta investigación abordaremos los temas con mayor importancia en lo que desglosa las tecnologías y las ciencia en los niños. Las tecnologías de comunicación de la información conocidas como TIC's son informáticos donde tiene un almacenamiento y procesadores donde el objetivo es transmitir ciertas averiguaciones para dar todo tipo de información.

Estas tecnologías las componen tanto la radio, televisión, y la telefonía convencional así como también las tecnologías modernas. El tema de las tecnologías en el ámbito educativo causa grandes cambios en la educación ya que tiene alcances no solo en lo que es el área de la información y comunicación si no también en la rama de la educación infantil.

Como gran objetivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación aplica sus herramientas que sean de gran ayuda y sea más fácil el método de enseñanza para los infantes como medio de comunicación, así esto ayuda a los profesores para que no sea tanta su carga de trabajo para enseñar y el niño por si valla desarrollando su inteligencia por este medio de comunicación.

El llevar a cabo la investigación de la televisión como medio educativo ya que es un medio de comunicación de gran importancia en estos últimos tiempos ya que tiene un gran impacto ante la sociedad de hoy en día, es mucha la cantidad de individuos que ven televisión en estos tiempos esto ayuda a la mejora para el desenvolvimiento de razonar y sea un aprendizaje de los avances tecnológicos que se presentan día con día.

El estar constante viendo el televisor nos damos cuenta del impacto que tiene la animación en el medio educativo infantil ya que su propósito es llamar la atención del niño en base a las animaciones, a si puede llevar a ser más creativos y desarollen mas su imaginación, ya que su propicio es transmitir un mensaje con algo de enseñanza y que sea el infante más creativo al momento de hacer sus actividades tanto en la escuela como en su casa.

Llevar a cabo la investigación de este capítulo a tratar el tema de las capsulas informativas los elementos necesarios para elaborar una capsula informativa, como se utiliza una capsula como medio educativo, las importancia de este método para los infantes para su educación.

2.2. LA TECNOLOGÍA Y LOS NIÑOS.

Día con día es sorpréndete la rapidez con la que los niños aprenden a usar las tecnologías, la relación que existe entre ellos y la tecnología es de mayor frecuencia, los niños están creciendo en un mundo digital, es por esto que la tecnología está integrada en sus vidas. Actualmente la mayoría de las familias utilizan la tecnología por las oportunidades que ofrece de mejorar las comunicaciones, dichas familias cuentan en su casa con aparatos tecnológicos tales como laptops, teléfonos celulares, tabletas, etc. Los niños son curiosos por naturaleza por lo que constantemente tienden a querer involucrarse con todos tipos de aparatos tecnológicos.

Es necesario que los niños entiendan el por qué y cuándo se utilizan estas tecnologías y con qué fines han sido creadas y su evolución a través de los años, es por esta razón que al usarlas con ellos, enseñarles lo que en la actualidad los seres humanos han creado a través de los años, responder todas y cada una de sus preguntas y con esto crear un interés en ellos, todo con el fin de apoyarlos, también para adentrarse más en el mundo tecnológico lo cual les abrirá caminos en su vida futura que es de suma importancia.

Hoy en día existen innumerables métodos tecnológicos con los cuales los niños pueden trabajar y desarrollar sus actividades. Tomar fotografías con algún celular, ingresar a alguna pagina web por si solos desde una laptop o una tableta, experimentar con teclados electrónicos, moverle a las funciones con las que cuentan los teléfonos celulares, son algunas de las actividades que consideran divertidas, las cuales dan a los niños una idea de las actividades que ellos desarrollaran cuando requieran comunicarse con otras personas. De esta manera todas y cada una de estas actividades les será de gran utilidad para su vida futura y así empezar a familiarizarlos con las competencias que en años posteriores necesitaran para su desarrollo como ciudadanos del siglo XXI. Claro está que es necesario que a los niños se les inculque desde pequeños de la mejor manera posible la comprensión y la función de estas tecnologías en su vida cotidiana para que estos las usen con confianza de manera adecuada y correcta. En esto los padres juegan un papel muy importante para que los niños aprendan de la mejor manera posible pero también es claro que los medios de comunicación marcan una era muy significativa para la educación de los niños debido a que existe cierta preocupación de que los pequeños pasen demasiado tiempo con artefactos digitales. [1]

Los niños no son tranquilos por naturaleza. Solo una cantidad muy diminuta de niños se sientan en silencio cuando ven algún programa de televisión; con mucha frecuencia estos niños hablan sobre el programa que están observando muy a

menudo mientras están viendo dichos programas de su interés los niños cantan, bailan, juegan, o inclusive hacen alguna representación posterior a lo que ven en muchas ocasiones utilizando cualquier tipo de accesorio o juguetes. Tener a su alcance cualquier tipo de materiales que puedan utilizar, es de suma importancia para el desarrollo de su imaginación y su capacidad para crear historias.

Uno de los medios que en la actualidad se ha convertido en uno de los más utilizados por los infantes es la computadora. Siendo esta un medio en el cual los niños utilizan para entrar a páginas web infantiles, jugos entre una gran cantidad de cosas que sirven para fomentar su aprendizaje por medio de actividades interactivas y divertidas las cuales incluyen el sonido, los movimientos y los colores y les da a los niños el control siempre claro con la supervisión de un adulto muestra que sentarse frente a una pantalla no es una actividad pasiva. Es de suma importancia que siempre un adulto este al pendiente de lo que los niños estén haciendo cuando se encuentran online en una computadora y mantener así siempre la seguridad de estos. Esto hace también que las actividades sean más divertidas para los niños y también fomenta la idea de que el internet es una gran herramienta y ésta debe de compartirse. Hay que tener claro que los niños conforme van creciendo merecen más cuidados, es de gran importancia para estos que las computadoras que están utilizando así como latptos o tabletas se encuentren en alguna habitación familiar cuando ellos las están utilizando.

Es sorpréndete la rapidez con la que los niños aprenden a usar una computadora. Darles su tiempo y espacio para que puedan practicar y aprender de forma independiente siempre claro manteniéndose al cuidado de algún adulto los ayudara a reforzar lo que saben y a probar nuevas estrategias interactivas de aprendizaje.

También es importante por ejemplo dejar que los niños más pequeños cierren sesión mostrarles que pueden tener el control inclusive enseñarles a apagar los artefactos si se sienten incómodos esto con el fin de prepararlos y mantenerlos seguros cuando se conviertan en usuarios independientes de internet.

Cada vez más familias utilizan la tecnología por la gran cantidad de beneficios que esta ofrece y las oportunidades de mejorar las comunicaciones. Los niños aprenden mucho de programas de televisión imitando lo que ven en ellos.

Muchas familias utilizan las tecnologías online como el skype el cual es un medio de comunicación muy importante de la actualidad que sirve para mantener la comunicación entre personas que se encuentran lejos. Si los niños desde el primer momento se involucran con estos encuentros se acostumbraran a pasar más tiempo con la gente utilizando estos métodos y aprenderán sobre las distintas

formas de comunicación con la que en la actualidad contamos. Por lo tanto esto trae como consecuencia que conforme van creciendo se involucren más con este tipo de tecnologías. Se ha comprobado que los niños entienden estas posibilidades con las que cuentan, pueden usar las tecnologías online para sus propios fines tanto educativos como de entretenimiento.

Con el apoyo adecuando los niños pueden convertirse en expertos en el uso de las tecnologías. Contar con medios que les sean de gran ayuda a medida que van creciendo y se van haciendo más independientes es de gran importancia para su desarrollo y su aprendizaje. [1]

2.3. TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

La tecnología educativa es el resultado de prácticas de diferentes conceptos y prácticas educativas las cuales son llevadas a cabo para poder solucionar problemas de enseñanza y aprendizajes en lo que respecta a la educación, apoyadas en las Tics (tecnologías de información y la comunicación).

2.3.1.TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación son tecnologías que normalmente solemos identificar con las siglas TIC's. Estas tecnologías son medios informáticos las cuales sirven para almacenar, procesar o difundir todo tipo de información en lo que respecta a lo relacionado con la educación. Estas se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento, y distribución de la información mediante el uso del hardware y el software. Estas tecnologías las componen la radio, la televisión, y la telefonía convencional además de tecnologías muy modernas de información que se caracteriza por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos.

Desde la antigüedad ya se empezaba a formar la sociedad de la información desde que se inventó el telégrafo eléctrico, el cual fue el primer dispositivo de comunicación con el que se podía enviar señales a distancia. El origen de este se remonta al año de 1832 invento realizado por el estadounidense Samuel Morse.

Años después de la invención del telégrafo llegó el teléfono fijo inventado en el año de 1857 por Antonio Meussi. Este aparato fue diseñado para el envío de señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.

Posteriormente en el año de 1907 surge la radiotelefonía creada por el norteamericano Lee de Forest está con el fin del envío y recepción de voces, música y sonido a través de ondas electromagnéticas.

Finalmente en el año de 1925 el inventor escocés John Logie Baird inventa la televisión. Invento realizado para la trasmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia la transmisión puede ser transmitido por medio de ondas de radio y también por medio de redes para la televisión por cable, televisión por satélite o IPTV y la recepción de las imágenes es el televisor.

Todas y cada una de estas tecnologías fueron creadas con un único propósito, el de transmitir información y comunicación, porque claro está que el hombre desde siempre ha tenido la necesidad de comunicarse ya sea de manera escrita, verbal, por señales o por cualquier otro medio capaz de transmitir información. Esta necesidad de comunicación ha ido aumentando día con día necesidad que ha sido cubierta gracias a las tecnologías con las que en la actualidad contamos. [2]

2.3.2. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

De manera exponencial el uso de todo tipo de dispositivos para comunicarse ha ido incrementado, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son de mayor interés para la sociedad en la que vivimos, entre las más utilizadas se tiene el internet, la telecomunicación móvil y el GPS pueden ser consideradas como nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

- El internet: se puede definir como toda una gran red de computadoras que se encuentra alrededor del mundo las cuales comparten información unas con otras por medio de páginas web. El internet cuenta con todo tipo de información que puede ser de gran ayuda para todo el mundo. La primera conexión de computadoras fue en el año de 1969 la cual fue conocida como ARPANET. Sin duda alguna el servicio que más éxito ha tenido en el mundo entero es la World Wide Web, la que conocemos simplemente por www o la web este es un protocolo que permite la consulta de todo tipo de archivos surgida en el año de 1990 y que utiliza el internet como medio de transmisión. Existen una innumerable cantidad de servicios en internet no sólo la web además se cuenta con correo electrónico, el envío de archivos,

las conversaciones en línea, juegos y las tan usadas hoy en día redes sociales.

- Telecomunicación móvil: está basada básicamente por dos elementos las redes de comunicaciones y las terminales presentadas por primera vez en el año de 1945 en Estados Unidos, pero fue en el año de 1983 cuando la telefonía celular comenzó a crecer de una manera exponencial. En la década de los 90's la telefonía móvil evolucionó a 3G (tercera generación) la cual ofrece más cantidad de servicios como videoconferencias e internet de alta velocidad, el primer país que ofreció 3G fue Japón. en el año 2005 y en ese entonces sólo el 40% de los suscriptores utilizaban redes de 3^a generación, hoy en día es muy bajo el porcentaje de personas que no cuentan con celular.
- GPS: conocido como el sistema de posición global permite determinar en todo el mundo la posición exacta de algún objeto, una persona o algún vehículo. Este sistema fue desarrollado en el departamento de defensa de los Estados Unidos constituido por 24 satélites, el GPS funciona mediante estos satélites que se encuentran en órbita sobre el planeta tierra. Para determinar una posición se utilizan mínimo tres satélites de red mediante triangulación esto consiste en determinar la distancia de cada satélite con respecto al punto de medición.[2]

La utilización de todas y cada una de estas tecnologías de información y comunicación entre muchas otras, hace que cada día los seres humanos tengan más interés por ellas y hacen que la sociedad tenga más crecimientos con base al aprendizaje teniendo mayores posibilidades educativas, es por esta razón que es de suma importancia adaptarse a las nuevas tecnologías.

2.4. LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

La llegada de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información a nuestra sociedad esta produce grandes cambios, sus alcances no solo en el terreno de la información y la comunicación sino también en uno de los más importantes que es la educación.

En lo que respecta al mundo de la enseñanza e el aprendizaje, las Tic 's (Tecnología de la Información y Comunicación) tienen el propósito de mejorar el trabajo tanto de profesores como de alumnos, hoy en día son muchas los individuos que no saben aprovechar el uso de estas y todas las herramientas que brindan, sin embargo existen muchas personas que no tienen los conocimientos para utilizar o simplemente se niegan al cambio, un ejemplo de esto es el uso del internet.

A partir de los años 90's la sociedad en la que hoy vivimos ha tenido grandes cambios en que se refiere a la manera de aprender y enseñar, esta sociedad se ha convertido en la sociedad de la información y la comunicación (tic) esto ha traído como consecuencia cambios de los ámbitos de la actividad humana.

Es lo que se refiere a la educación. Las Tic's (Tecnologías de la Información y Comunicación) tiene como objetivo la aplicación de equipos y herramientas electrónicas, las cuales serán de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo es necesario capacitar a los profesores para que reflexionen sobre la práctica de estos medios. Esto con el fin que puedan introducir en su práctica docente los medios didácticos en las nuevas tecnologías.

Las Tic's (Tecnologías de la Información y Comunicación) se ha convertido en un pilar básico de nuestra sociedad y es muy importante proporcionar a la educación infantil todos los elementos que cuenten con esta realidad.

Por lo tanto este abanico de herramientas electrónicas debe a ser consideradas en los aspectos: su conocimiento y su uso. Con respecto a su conocimiento se refiere a que es muy importante el mundo en el mundo actual debe tener un minuto de cultura informática. Es necesario entender cómo se genera, como se transforma,

como se transmite y como se accede a la información, ya sea de modo textual, imágenes y sonidos. En relación a su uso de esta muy de la mano como el conocimiento. Se debe utilizar las Tic's (Tecnologías de la Información y Comunicación) para aprender y para enseñar, esto es muy importante mediante las Tic's se puede facilitar los métodos de enseñanza y aplicar en cualquier materia, siempre considerando las herramientas informáticas y las técnicas adecuadas.

Cuando se unieron las computadoras con las comunicaciones surgió un desatamiento en la forma de comunicarse, esto en la década de los 90's. A partir de esto el internet dejó de ser solo un instrumento científico y se convirtió en la red de facilitar uso y en la más utilizada del mundo.

Las nuevas tecnologías actualmente están adquiriendo una gran importancia en la sociedad actual, la instantaneidad, la innovación, la calidad técnicas de imágenes y sonidos son solo algunas de las características con las que estas cuentan.

La incorporación de las tecnologías a la educación dependen de muchos factores entre los cuales y que son los más importantes se encuentran la formación y la actitud de los profesores.

No es fácil practicar una enseñanza de las Tic's que resuelva todos los problemas que se presentan, pero es muy importante tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los muchos aspectos de información y de transmisión de información. [3]

2.4.1.OBJETIVOS DE LAS TIC'S EN LA EDUCACIÓN

El objetivo principal de las Tic's (Tecnologías de la Información y Comunicación) en lo que respecta a la educación es aplicar equipos y herramientas que sean de gran ayuda y faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje como un medio de comunicación y una metodología además, claro está de mejorar la eficiencia y la satisfacción en el aprendizaje y con esto reducir las cargas de los profesores y aprovechar todas las tecnologías en el ámbito educacional.

Además de uno de los propósitos fundamentales de las Tic's en la educación en general es el de hacer que los infantes se familiaricen con el uso de las computadoras. Las Tic's también influyen en el aprendizaje a través de las inteligencias múltiples por ejemplo los juegos de simulación los cuales sirven para que los niños aprendan activamente a través de los sonidos. [3]

2.4.2. VENTAJAS DE LAS TIC'S EN EL APRENDIZAJE

Gracias a las Tic's los niños pueden tener más motivos y con más interés en el aprendizaje, estos pondrían más atención en una clase ya que se presenta de forma dinámica. Estudios han revelado que los alumnos más motivados al utilizar los recursos de las Tic's y la motivación uno de los motores más importantes en el momento de aprendizaje, ya que con esto está iniciando a la actividad y al pensamiento.

Otro de las ventajas de las Tic's traen al aprendizaje es la interacción. Los niños están más activos cuándo de interacción se habla. Esta interacción es con el equipo y entre ellos mismos a distancia esto conlleva a tener un alto grado de implicación en el trabajo.

Así mismo las tecnologías y la comunicación traen la ventaja de que tanto alumnos como profesores pueden estar más comunicados gracias a todas las formas de comunicación que el internet brinda como lo es el correo electrónico, los foros, los chats, herramientas las cuales facilitan la comunicación entre alumnos y profesores y a su vez estos pueden compartir ideas con el profesor, debatir con

sus compañeros en grupo de chats los cuales facilitan el aprendizaje cooperativo. Todos los instrumentos que las Tic's proporcionan son de gran ayuda debido el trabajo en equipo, el intercambio de ideas, y la relación entre los alumnos.

Existen muchos materiales con los cuales los alumnos pueden estar en contacto con las Tic's esto pueden ser digitales, audiovisuales entre otros que son de gran ayuda para el aprendizaje y son grandes herramientas para el proceso de la información.

Estas herramientas hacen que los niños desarrollen sus habilidades de búsqueda y selección de la información que están consultando. Con una gran cantidad de páginas web con las que se cuenta hoy en día, pero sobre todo el internet, se hacen que los niños practiquen técnicas que les ayude en la búsqueda de información y a su vez valorar si esta es correcta o no.

Mejorar la creatividad y las competencias de expresión de los niños es otra de las ventajas de las Tic's brindan a la educación. Los procesadores de texto, los editores gráficos son herramientas que facilitan el desarrollo de las habilidades de expresión escrita, grafica y audiovisual

Las Tic's también trae muchos programas que permiten a los niños simular secuencias, fenómenos físicos, químicos o sociales, y el 3D de manera que ellos pueden experimentar y comprender mejor. [3]

2.5. TELEVISIÓN COMO MEDIO EDUCATIVO

2.5.1. ¿QUÉ ES LA TELEVISIÓN EDUCATIVA?

La televisión es un medio de comunicación masivo el más importante de los últimos tiempos y el que más impacto tiene con la sociedad y la cual es considerada como uno de los medios básicos de comunicación social incorporándosele también el internet.

Es tan importante que la cantidad de personas que ven la televisión aumenta día con día debido a las grandes mejoras que la tecnología digital e interactiva le ofrece a esta. Es por esta razón que es uno de los medios que más interés ha despertado en lo que conlleva a su incorporación en la enseñanza.

La problemática que surge entre las relaciones televisión y educación es que siempre han sido complejas y analizadas de diferentes maneras como son: instrumentos de comunicación social, cultural, expresivo, investigador o didáctico-educativo.

Las funciones que se le han asignado a la televisión educativa son muchas tanto como instrumento social, cultural, político, educativo entre otras funciones, por mencionar algunas también se sabe que:

- Esta facilitaría los medios y los recursos para los profesores.
- Apoyo al sistema educativo, y a la labor de los profesores en el aula de clase teniendo en cuenta el desarrollo de nuevas mejoras de metodologías innovadoras.
- Nuevas propuestas innovadoras educativas para el desarrollo de las actividades escolares.
- Mejor la calidad con respecto a la información.

La realidad es que el mundo de la televisión es muy amplio tanto que puede ser utilizado y aprovechado para dar a la educación una aportación importante para aprender y utilizarla como un instrumento didáctico, siempre teniendo en cuenta que sus mensajes y lenguajes deben ser apropiados, cuando a la enseñanza van dirigidos por que diversas investigaciones han demostrado que los alumnos cuando están expuestos a programas de televisión, aprenden contenidos, adquieren valores y modifican sus patrones de conducta. [4]

Los medios informativos se han convertido en medios altamente eficaces con una utilización específica en la enseñanza y mencionando algunos tipos de televisión educativa se pueden incluir 3 tipos diferentes. Cultural, educativa, escolar e interactiva. Los cuales se distinguen por el contenido de sus programas que tienen como objetivo la enseñanza y el aprendizaje y a continuación se describen.

- La televisión cultura: se basa en la divulgación y el entretenimiento, este tipo de programas se basan en el diseño de la televisión comercial teniendo representaciones clásicas como el reportaje y el noticiario.
- Televisión educativa: contiene contenidos que tiene algún tipo de interés educativo pero no forman parte del sistema escolar formal, sus programas se basan en torno a series con programación continua y adquiere bases

didácticas y de aprendizaje esta pretende influir en el conocimiento, las actitudes y los valores del televíidente.

- Televisión escolar: esta persigue suplantar el sistema escolar formal, teniendo como objetivos los mismos del sistema educativo general, desde niveles de primaria hasta cursos universitarios.
- Televisión interactiva: este tipo de televisión se distingue por el conjunto de hardware y software los cuales facilitan la conexión en tiempo real por medio de imágenes y sonidos los cuales permiten relacionarse e intercambiar información de forma interactiva con personas que se encuentran a distancia. Además de que también se pueden transmitir videos, gráficos y texto. Innovando la televisión actual ampliando un poco más la televisión educativa. [4]

2.5.2. LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DE EDUCACIÓN

INFANTIL.

La animación es un medio de comunicación visual la cual cuenta con un lenguaje que es creado por colores, textura, iluminación, ángulos, movimientos de los personajes, cámaras, escenarios y fondos que tiene como propósito transmitir un

mensaje para llevar a cabo un proceso didáctico y difundir cierta información. Las animaciones proporcionan a los niños gran interacción además de despertar interés en el aula de clase sobre cualquier tema por lo que es muy recomendable su utilización para la educación.

La presentación de las animaciones en la educación se debe a la aplicación de temas en general, proporcionado con esto mayor información a los niños de una manera divertida lo cual ayuda a que pueda ser utilizada como material didáctico para explicar cierto tema específico. Las animaciones pueden no sólo ser para niños sino que también pueden ser dirigidas para todo el público.

La animación se entiende entonces como una forma educativa que tiene la finalidad de ayudar a los niños en algún tema específico, esta técnica es muy útil en el aprendizaje por medio de multimedia puede ser aplicada en cualquiera de las distintas materias que llevan los alumnos en la primaria. [5]

Existen numerosas formas y software dedicados a dar vida a la animación.

Entre las técnicas de animación existen las que a continuación se describen:

- Dibujos animados: se crean dibujando caricaturas, esta técnica fue desarrollada por los animadores de Disney a principios del siglo XX. Este proceso consistía en crear dibujos animados en papel, después el dibujo se realizaba de nuevo con tinta y era pintado en láminas de acetato. Finalmente se fotografiaba con una cámara.[5]
- Animación en volumen: en esta no se animan los dibujos o las imágenes si no objetos estáticos y sin movimiento los cuales estaban colocados delante de una cámara. Este proceso consiste en aparentar el movimiento de dichos objetos capturando fotogramas, en cada fotograma se mueve ligeramente el objeto y así cambiarlo de posición. Despues al reproducir los fotogramas uno tras otro crea la ilusión de movimiento del objeto.[5]
- Go Motion: es parecida a la animación en volumen, esta fue inventada por Phil Tippett en el año de 1980. Consiste en obtener cada fotograma mientras se sacude cada parte del objeto fotografiado.
- Pixilación: en esta técnica lo que se está animando son personal y objetos comunes al igual que los anteriores estos objetos son fotografiados repetidas veces y puestas unas tras otra las imágenes.

- Rotoscopia: se hace con una máquina llamada rotoscopio este tiene una placa de vidrio en donde se pueden colocar láminas transparentes, debajo un proyector que ilumina el fotograma de una filmación realizada en tiempo real y en imagen real.
- Animación de cortes: esta técnica usa figuras recortadas ya sea de papel o fotografías, los personajes se construyen con las partes recortadas y se le da vida a estos moviendo estas partes en diversas poses.
- Animación por computadora: es la que se utiliza en la actualidad, es la animación digital por medio de una computadora. Se pueden crear animaciones en 3D por medio de software especializados siguiendo los pasos de diseño, modelado y redimensionamiento. En diversos formatos de archivos. Es considerado como un aporte a la tecnología informática en dos campos: herramienta de creación y medio de representación.

Entre el software que se utilizan para crear animaciones en 3d en la actualidad existen:

- Blender: este programa es creado para el modelado, iluminación, redimensionamiento, animación y creación de gráficos tridimensionales. También

sirve para la edición de video y el desarrollo de video juegos es un software libre compatible con Windows, Mac OS X, Linux, solaris, FreeBSD e IRIX.

- AutoDesk Maya: programa que sirve para crear gráficos en 3D, efectos especiales y animaciones, posee diversas herramientas de modelado, animación, renderización, simulación de ropa y cabello, ha tenido un gran impacto en la industria cinematográfica como herramienta de efectos visuales.
- 3D Max: es un programa creado por autodesk para crear animaciones en 3D tiene una arquitectura basada en plugins, es uno de los programas más utilizados para crear animaciones en 3D. ofrece herramientas eficientes, rendimiento acelerado y flujos de trabajo optimizado.
- Iclone: este software para la animación e 3D permite realizar animaciones en modo de película destacado por ser un software que permite a los animadores ver inmediatamente su trabajo. Entre las fusiones con las que cuenta este software es la animación facial completa y esquelética de las figuras sincronizado el movimiento de los labios con el sonido de la voz.

2.5.3.AVATAR

La animación es enriquecida con la interacción gracias a los avatar, los cuales son personajes virtuales que se pueden clasificar estos de 3 maneras: empírico, clónico y ficcional.

- Avatar Empírico: cuando decide actuar en primera persona mediante una web cam, transmitir su propia imagen y utilizarla para interactuar con personajes u otros cibernautas.
- Avatar Clónico: es un retrato Virtual tridimensional que representa con exactitud el físico real.
- Avatar Ficcional: contrario a representar con exactitud, promueve una libre representación.

2.6. CONCLUSIÓN 2

Este capítulo nos lleva a concluir la importancia que tienen la tecnología de la información y comunicación como medio educativo ya que es de gran apoyo para las docentes como para los padres de familia, así también llegar a la conclusión más clara de lo impórtate que es elaborar una capsula informativa infantil, ya que

así se puede llamar más la atención de los infantes para lograr que ellos tengan un mejor interés sobre los temas de ciencia-tecnología, el abordar la investigación de estos temas que son de suma importancia nos ayuda al desenvolvimiento no solo académico si no también personal de los niños.

También se llega a concluir como es importante los tipos de software educativos para la educación de los niños.

El realizar una capsula informativa nos lleva a perfeccionar un tema de importancia para dejar un mensaje también implica todo tipo de métodos mediante el cual se realiza y su objetivo.

Al tomar esta investigación, se realiza una serie de métodos de investigación y los procedimiento que se llevan a cabo para el desarrollo de las capsulas informativas por la cual es más viable ser desarrollada y obtener el resultado deseado.

3. CAPITULO III PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

3.1. INTRODUCCION

El método de esta investigación es por el método cualitativo este método se entiende como categoría de diseño de investigación que extrae ciertas descripciones desde las observaciones que pueden conformar una entrevista, esta misma investigación hace contemporánea la Investigación-Acción esta metodología de investigación está caracterizada por envolvimiento donde involucra a todos sus figurantes, es a si como se selecciona este método para la realización de una capsula informativa. Ya que este método estudia el funcionamiento de una expresión de alguna actividad, comportamiento, materiales, etc. Con el único propósito que ya se ha mencionado de dejar un mensaje o enseñanza a los niños.

Primeramente en este capítulo partimos desde el conocer más detalladamente con un concepto de una capsula informativa y su influencia en la educación.

No solo es llevar una metodología para abordar esta investigación complementando un poco es necesario dar una descripción de actividades de cómo se hace una capsula informativa, donde se lleva a cabo una serie de pasos donde se selecciona el software para la animación ya que este permite darle vida a los personajes, el cómo crear un escenario, también como se estructura un guion para ejecutar una capsula, es conveniente realizar pruebas piloto para dar una noción a lo que se realiza y se dirigen dichos temas que muestran las capsulas, así como también se lleva el procedimiento de la grabación de las voces de los personajes, dar el desenvolvimiento que se realiza una capsula paso a paso, yendo desde cómo se plantearon las ideas hasta el momento de que está este realizada.

3.2. CAPSULA INFORMATIVA

Se le conoce como capsula informativa al pequeño corto que interrumpe un programa de televisión con el fin de dar a conocer información relevante sobre algún tema específico, que por lo regular es de muy corta duración (entre 1 y 5 minutos) utilizadas principalmente como una estrategia metodológica dada por una institución o programa educativo. Una capsula informativa tiene como fin presentar de manera gráfica, oral o escrita un tema de interés. Cuenta con las siguientes características:

- Su duración en cuanto a la información principal que se quiere dar a conocer es de 110 segundos.
- La duración máxima de una capsula informativa es de aproximadamente 130 segundos aunque en ocasiones estas se pueden extender.
- Dependiendo del medio donde se va a presentar la capsula se determina la forma en cómo se va a presentar el diseño de esta.
- Si la capsula es para radio se puede agregar música de fondo y lenguaje, hablado.
- Si la capsula será presentada en televisión, las imágenes son la parte más importante, estas pueden ser reforzadas por música si así se desea.
- Si es una capsula gráfica esta presenta dos elementos, un encabezado con letras mayúsculas y otras con letras menores que describen lo que se menciona en el encabezado, también se puede presentar en estas imágenes de fondo, colores, formas geométricas.

- Las capsulas se puede crear en programas virtuales, power point y otros en los cuales se pude combinar diferentes elementos como movimientos, sonidos, colores y tamaños.

3.2.1.CAPSULA INFORMATIVAS Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Una capsula informativa es un medio que pude fomentar la educación temprana en niños de 6 y 12 años de edad. Estas capsulas presentadas en programas de televisión infantiles puede favorecer en el aprendizaje de los niños y niñas.

Por medio de capsulas informativas se busca desarrollar el aprendizaje infantil con temas que puede resultar de gran interés para los niños de estas nuevas generaciones con el objetivo que estos pueda aprender desde muy temprana edad temas relacionados con las ciencia y la tecnología o inculcando también los valores necesarios que son de gran ayuda para su desarrollo personal e intelectual.

Además también las capsulas informativas pueden ser tomadas como medios didácticos y los cuales puede ser reproducidos en salones de clases, beneficiando así de gran manera la educación de los niños.

Datos del unicef dicen que la primera infancia, periodo en el cual abarcan los primeros ocho años de edad representa una etapa decisiva en la vida y el aprendizaje de los niños, en lo que respecta al desarrollo de sus habilidades físicas, intelectuales y emotivas.

Una capsula informativa puede abarcar una gran cantidad de temas que pude traer grandes ventajas en la enseñanza de cualquier disciplina y su aprendizaje despertando a los niños el interés

El uso de capsulas informativas dentro del proceso del aprendizaje y la educación infantil es la fase de la transmisión de la información.

La televisión y las capsulas como medios audiovisuales permiten representar lo abstracto por medio de imágenes dibujos y sonidos. Gracias al leguaje y al montaje televisivo. Los materiales audiovisuales son recursos que pueden ser de

gran ayuda en el proceso de la enseñanza-aprendizaje siendo estos entretenidos e interactivos.

3.2.2. ELEMENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE UNA CAPSULA INFORMATIVA ANIMADA

El concepto: es muy importante tener en claro la idea principal de lo que se desea informar y tener siempre en claro el propósito principal y el objetivo por el que está siendo creado. Teniendo el material ya digitalizado, se necesita checar siempre cada video, conocer cada escena para saber el orden en el que estas deben de ir y organizarlas de la manera apropiada ya sea en la mente o en un papel antes de ponerlas en la línea del tiempo del editor.

El guión: es un texto escrito el cual lleva una estructura que se debe de seguir y que es lo que se presenta a lo largo de un programa de televisión. Es el documento que contiene todas las indicaciones que se deben de seguir en el programa. Existen varios tipos de guiones estos varían dependiendo del programa e inclusive se puede trabajar sin guión previo y en la edición establecerlo.

Estos son algunos tipos de guiones televisivos.

- Guion de noticias: esta inicia con un proceso de documentación y es determinado por sus temas.
- Guion de reportajes: también es basado en la documentación pero este es más extenso.
- Guion de entrevista: este se determina dependiendo el orden y el número de los invitados y las intervenciones del conductor.
- Guion de espectáculos o concursos. Es determinado por las características y la magnitud del formato. Un ejemplo es el reality la isla, un equipo permanece en un lugar cercano a la isla para que allí el equipo de producción esté al tanto de lo que día a día hacen los concursantes y con esto poder establecer unos guiones adecuados al desarrollo del programa y los intereses de la televisora. [6]

El guión de video es el documento que se utiliza para la realización de un audiovisual es la guía en donde aparece descrito todo lo que saldrá en el video o capsula con aspectos narrativos y técnicos según sea el tipo de guión:

Aquí se cuentan con dos tipos de guiones: El guión literario y El guión técnico.

Guion literario: es un texto que se expone con los detalles de su realización. Es un escrito que contiene todas las características y todo aquello que se va a representar, abarca todos los aspectos literarios.

Guión técnico: este es un documento de producción que contiene toda la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos de la obra audiovisual. Debe contener todo el troceo por secuencia y planos e indicaciones técnicas precisas como: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, efectos especiales, iluminación, etc.

Guión cinematográfico: es el documento de producción en el que se expone el contenido de la obra cinematográfica con los detalles que son necesarios para su realización. Este contiene división por escenarios, acciones y diálogos por

personajes, acontecimientos, descripción del entorno y acotaciones para los actores sobre lo que van a interpretar. [6]

Sonido: el sonido es esencial en cualquier video. Es muy importante porque sin él las escenas no tendrían vida. Es de suma importancia encontrar una canción acorde con la imagen que se está presentando, no nada más poner una canción porque si. La música tiene que hablar de la escena y la escena de la música. Además de que se puede agregar efectos especiales para el entorno, movimientos y acciones además de voz.

Animación 3D: proceso que se utiliza para dar vida a personajes por medio de software especializados que se utilizan para crear todo tipo de formas, aplicar características y efectos especiales lo cual permite expresar ideas y conceptos por medio de imágenes en movimiento, la animación en 3d es muy utilizada hoy en día en programas de televisión.

Personaje: es a quien se le va a dar la animación. Es el encargado de transmitir la información escrita en el guión e informar sobre el tema principal por el cual se está creando la capsula informativa.

Voz: la voz es grabada en base a lo escrito en el guión siguiéndolo de tal forma como fue elaborado para luego ser puesta en la animación de los personajes.

Escenarios: el escenario es el ambiente en donde se va a llevar acabo toda la capsula. Es el espacio en donde cobra vida la animación. Este tiene que ser creado de acuerdo con el tema del que se está hablando en la capsula informativa.

Edición: proceso en el cual se procede a juntar todos los elementos para la creación de la capsula informativa con el fin de ser presentada en la pantalla de televisión. [6]

3.2.3. UTILIZACIÓN DE LAS CAPSULAS INFORMATIVAS COMO MEDIO EDUCATIVO

En la actualidad la tecnología educativa ofrece un sinfín de numerosas formas y alternativas para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Existen múltiples recursos los cuales pueden ser utilizados para el proceso didáctico, entre ellos se encuentra el video.

Con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que se están utilizando ya en las aulas de clase son muchos los recursos multimedia, imágenes, presentaciones, audios, videos, que se utilizan a disposición de los alumnos.

Es considerado una capsula informativa a todo el material que sea audiovisual y contenga información que puede ser utilizada como medio de enseñanza el cual puede ser de gran ayuda para los estudiantes.

El objetivo de las capsulas informativas es presentar cierto contenido informativo por medio de imágenes, esquemas, dibujos, audio, que pueda facilitar el aprendizaje y a su vez desarrollar más las actividades mentales teniendo como propósito el mayor desarrollo educativo.

Una capsula informativa, gracias a las tecnologías con las que se cuenta hoy en día han traído consigo un gran aporte a la educación debido a que se cuentan con todos los recursos necesarios que contribuyen con la forma de comunicación lo que conocemos como el “lenguaje digital” que cada vez plantea nuevas posibilidades en el aprendizaje.

A través de los años el video ha tenido grandes evoluciones de como lo conocemos hoy en día, primero fueron los reproductores y grabadores de video beta el cual fue introducido en el año de 1975 por Sony. Este es un casete de video diseñado para la norma NTSC (National Television System Committe) después adaptado a PAL (Phase Alternating Line), es una cinta que mide 150m de longitud y tiene 1 hora de duración. Después llegó lo que conocemos como el VHS (Video Home System) sistema de grabación y reproducción de video doméstico el cual fue muy popular y muy utilizado en la década de los 90's a finales del siglo XX antes de que llegaran los DVD. Fue desarrollado por JVC También en la década de 1970. Las cintas de VHS tienen 3MHz de ancho de banda para la grabación de video, pueden grabar un máximo de 480 min, estas cintas reproducen el video mediante señales de ondas formas similares a las señales de televisión. Después con la llegada de los nuevos equipos multimedia, los nuevos formatos y la digitalización el video se ha convertido en algo mucho más innovador extendiendo su uso hasta el internet.

Una capsula informativa es un medio por el cual se puede difundir cierta información con el fin de facilitar el conocimiento y la asimilación de esta. Además de que puede ser de gran ayuda en el aprendizaje infantil pues la imagen y el movimiento puede captar la atención de los niños y así ayudándolos a dominar mejor un tema.

Para la creación de una capsula informativa, es necesario siempre hacer una investigación con anterioridad y un esquema sombre lo que se quiere comunicar y la manera en cómo se quiere hacer. Hay que tener en cuenta si llevará música de fondo, efectos de sonido, imágenes, escenarios, y después, controlar todos aquellos aspectos técnicos, lo que es la cámara de grabación, la resolución del video, y después elegir el software con el que se va a editar el video.

3.2.4. SOFTWARE PARA LA EDICIÓN DE UN VIDEO

La edición de video es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo ya sea audiovisual o visual, el cual cuenta con archivos que pueden ser de video, imagen, audio, texto, gráficos o animaciones. Además de que la mayoría de los videos incluyen audio o voz de los personajes pero también existen videos en los que sólo se usa el audio y las imágenes.

Principalmente la edición de video se hace desde una computadora por medio de un software editor, el cual cuente con todas las herramientas necesarias para la elaboración de este. La edición consiste en crear ciertos clips, recortarlos, ordenarlos en tiempo real, agregarles música de fondo, efectos de sonido, imágenes, texto, transiciones, filtros todo esto para crear el proceso de

composición que se desea para obtener el resultado final o a lo que se le conoce como la “película final”. Existen muchos estilos de edición que va desde los caseros hasta las ediciones profesionales de campo de la cinematografía.

Existen dos tipos de edición de video: la digital la cual es por medio de la computadora (no lineal) y la analógica (lineal).

Edición digital: es la edición que se hace por medio de editores de video utilizando archivos como video, imágenes, texto, animaciones, y también se puede editar el audio aunque este de una forma muy simple, una vez que es creado todo lo que se le llama el proyecto viene lo que se le conoce como la renderización que es el proceso mediante el cual se obtiene el video final ya terminado y listo para ser presentado y usado con el propósito por el cual fue creado.

Hoy en día se cuenta con una gran cantidad de programas que se utilizan para la edición de video los cuales son utilizados para diferentes tipos de edición. Entre estos se encuentran:

- MAGIX video deluxe: software de diseño para la edición de videos para Microsoft Windows, cuenta con un sin fin de características únicas para editar y exportar ediciones muy fácilmente y en calidad HD tales como efectos, transiciones, títulos y créditos.
- Pinnacle Studio: esta es una herramienta creada para el diseño de videos de alta definición, cuenta con grandes efectos, transiciones y animaciones además de que ofrece video tutoriales en you tube que permite aprender a hacer videos cualitativos.
- Nero Vision: este programa permite grabar videos desde cualquier sistema operativo, es muy sencillo en cuanto al diseño y fácil de utilizar, se puede recoger imágenes o videos que se quiere utilizar desde la PC o desde la cámara digital. Además cuenta con útiles herramientas para agregar subtítulos
- Windows Movie Maker: software de edición de video de la familia de Microsoft es un software muy sencillo de utilizar en el que se pueden agregar fotos y grabaciones además de audios y efectos.

Entre el software profesionales se encuentran:

- Final Cut Studio: es una herramienta de edición diseñada por Apple Inc. El cual esta solamente disponible para la plataforma de Mac OS X. edita sin colisiones en clips o problemas en la sincronización, tiene un muy buen rendimiento, cuenta con una línea del tiempo magnética que ofrece una forma de editar fluida y flexible, los clips se unen “magnéticamente” para eliminar espacios vacíos no deseados, cuenta también con una multicam que permite sincronizar hasta 64 ángulos de fotos y videos. Con este software además de videos se pueden editar sonidos, montajes, mezclas entre otras cosas que pueden ser agregadas al archivo final.
- Adobe Premiere Pro: esta aplicación de edición de video de la familia de Adobe Creative Suite. Cuenta con un conjunto de aplicaciones de diseño de gráficos y de videos.
- Sony Vegas Pro: este es un software de edición no lineal dirigido por Sony Creative Software. Este software fue creado para la edición de sonido y tiempo después se convirtió en una edición no lineal de video y audio, está destinado a la edición de video en tiempo real, cuenta con características de edición multipista y edición de audio en pistas limitadas. Cuenta con efectos para los videos y herramientas de composición además de crear efectos y mezclas en el sonido, agregar transiciones, textos, créditos, etc

- Avid Technology: es una empresa dedicada a la creación de contenidos no lineales. En el año de 1989 presentó un sistema digital no lineal llamado Avid Media Composer el cual revolucionó el proceso de Postproducción generando soluciones para el cine, video, audio, animación, juegos y broadcast, cuenta con grandes premios que lo avalan como el Óscar, Grammy y Emi.

Edición analógica: este tipo de edición no tiene nada que ver con lo digital. Para realizar este tipo de edición es necesario dos magnetoscopios uno reproductor (player) y otro grabador (recode). El proceso para editar es grabar con el recoder lo que el player esta mandando. Este tipo de edición de video ha sido desplazada por la edición digital por las ventajas que esta trae así como la comodidad y la manipulación de las imágenes. Sin embargo este método fue muy utilizado en su tiempo.

3.2.5. ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA EDICIÓN

La edición es el proceso mediante el cual se lleva a cabo las actividades necesarias para la creación de un proyecto audiovisual o visual, incluyendo los archivos deseados ya sea video, imágenes, música, etc. Con el fin de presentar un video completo y atractivo.

Los elementos que conforman la edición son:

- Nuevo proyecto o película: es el proceso de inicio para la creación de la película.
- Transición: es el proceso mediante el cual se agrega cierta animación de Aparición o desaparición o después de un clip de video. Se puede controlar la velocidad de estas combinarlas con el sonido y personalizar las propiedades de los efectos de transición.
- Efectos de video: son técnicas que se utilizan para crear ilusiones audiovisuales.
- Efectos de sonido: sonidos pre grabados que pueden o no contener mezclas que son añadidos como fondo sonoro en la película.
- Línea del tiempo: es el área en donde se encuentran todos los clips de trabajo para ser combinados y unidos de la manera deseada además de eliminar los espacios no deseados.
- Conexión de clips: es la manera en la que se ubican clips como secuencias adicionales, efectos de sonido, y música en la línea del tiempo.

- Editor de precisión: el funcionamiento de este es expandir la visualización del punto de edición para ver las partes que se están utilizando y las que no en los clips y así ajustar los puntos de edición.
- Bibliotecas: son los clips de origen con los que ya cuenta el programa por default, permiten una colaboración mejorada.
- Texto: su función primordial es la de crear los títulos o subtítulos.
- Imagen: es la representación visual de un objeto formada por pixeles para representar algo.
- Gráficos: son utilizados para representar esquemas, planos, dibujos.
- Animación: es la presentación de un número de gráficos por segundo para generar la sensación de movimiento.
- Créditos: son los textos que se agregan al finalizar la película para listar y acreditar a los miembros del equipo implicados en la producción.

- Renderizado: es el término que se utiliza para el proceso de generar una imagen o un video utilizado por los animadores y programas de diseño en 3D.

3.3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo, abordar la investigación cualitativa ya que este método de investigación podrá entenderse como una categoría de diseño de investigación que extrae descripciones a partir de observaciones que captan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos.

El utilizar un modelo cualitativo en nuestro proyecto es porque, se empleará información descriptiva para dar a conocer el desarrollo de las “Capsulas Informativas” haciendo una selección de temas para su realización de dichas capsulas y una selección de software a utilizar para el desarrollo de ellas, así como también las características de la población a quienes va dirigidas.

Por lo tanto el uso de esta metodología nos brinda la facilidad de describir los detalles de cómo realizar el trabajo planteado el proyecto, así como también incluir

los puntos de vista y hacer cambios para obtener una mejor revisión y posibilidades en los resultados de las “Capsulas Informativas”.

3.3.1. INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

Hace presente la metodología investigación-acción, esta metodología se caracteriza por un estudio que surge de la comunidad misma e involucra a todos sus actores, es por ello que se hace parte de esta investigación al desarrollar una capsula informativa, que su único propósito es llevar a cabo un mensaje o enseñanza a los niños y niñas, también a los padres de familia, de igual manera se involucran sus profesores, ya que ellos forman parte de su educación, estos pequeños espacios son desarrollados, para la enseñanza de los infantes.

Esta investigación busca estudiar el funcionamiento de un fenómeno (actividad, comportamiento, materiales, etc.) el hacer uso de los métodos cualitativos tiene los mismo propósitos a donde se quiere llegar sin embargo la metodología de estudio se debe basar en el diseño del proyecto, en la cual es utilizar la mejor forma y las mejores herramientas para encontrar respuestas a nuestro desarrollo.

El objetivo de la investigación cualitativa en esta investigación es describir sucesos que estudian en su totalidad y su contexto natural. Se encarga de encontrar respuestas y poder interpretar los resultados que se obtienen en base a los criterios de los infantes al ser transmitidas las capsulas informativas, teniendo en cuenta el significado y las consecuencias posibles para los participantes implicados. Generalmente se da una investigación cualitativa para dar respuestas totales.

Al aplicar esta investigación-acción en el proyecto orilla a la tarea de investigar a fondo los temas que son desarrollados en las capsulas infamativas, para darle a conocer a la comunidad que se está transmitiendo el programa y poder arrojar una respuesta exitosa, ya que es el principal objetivo de este proyecto dejar una gran satisfacción tanto al espectador como a los miembros que conforman el programa "Club Pywi Kid's". Este tipo de investigación involucra a todos sus actores así como ya se había mencionado, cuenta con la participación de los desarrolladores de las capsulas así como también los niños y niñas con su principal objetivo involucrarlos a que tengan más conocimientos de los temas de la ciencia y tecnología.

3.3.2.VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Para llevar a cabo los objetivos del presente proyecto, se cuenta con distintos recursos, en tanto al recurso humano, se cuenta con 2 estudiantes de la carrera de Ing. En Sistemas Computacionales quienes desarrollara las Capsulas Informativas tomando en cuenta que tiene el conocimiento y las habilidades necesarias para el desarrollo de ello. En cuanto al entorno de los recursos económicos, no cuenta con ninguna cantidad determinada, ya que el desarrollo de las Capsulas Informativas son diseñadas con un software libre (Iclone v5.3, así como también se lleva a cabo las ediciones en el software Sony Vegas HD Platinum v11.0 y el software Movie Mayker). En los recursos materiales, se cuenta con la colaboración de dos laptops, en las cuales se trabajan en equipo entre los desarrolladores de este proyecto de esta manera se considera que este material si cubra las necesidad del desarrollo.

3.3.3.DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En la siguiente investigación existen muchos factores debido a que va dirigido al entorno infantil ya que las presentes Capsulas Informativas son para dar la visión y ayuden al niño a desarrollar sus conocimientos intelectuales en base a los temas de la tecnología, ciencia y valores. Estas capsulas informativas se puedan

presenciar tanto en el programa en vivo como en su publicación de ciertos canales de internet como es el Youtube y la página del programa desarrollada también por alumnos del Instituto Tecnológico de Parral de la carrera de Ing. En Sistemas Computacionales.

3.4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Para realización de las capsulas informativas de Ciencia, Tecnología y Valores se realizaron una serie de actividades necesarias para la creación y producción de estas.

3.4.1. SELECCIÓN DEL SOFTWARE PARA LA ANIMACIÓN

En primer plano lo que se hizo fue seleccionar el software con que se iba a crear las animaciones.

El software para dar vida a los personajes principales (avatar) es el iClone 5.3 mismo software con el que fueron creados estos en la primera fase de este proyecto. Se optó por usar este software debido a que en este mismo fueron creados los avatar y cuenta con las herramientas necesarias para la animación de los mismos, además es muy sencillo de utilizar.

iClone 5.3 es una herramienta que permite descubrir la interactividad inteligente entre los actores y los apoyos de animación y lógica. Las múltiples funciones con las que cuenta este software llevan a un nuevo nivel la animación en tiempo real.

Características de iClone 5.3:

- ❖ Interfaz de usuario intuitiva y edición en pantalla.
- ❖ Animación en tiempo just-in
- ❖ Creatividad en tiempo real
- ❖ Replica de actores de la vida real
- ❖ Diseño y personajes en 3D
- ❖ Animación facial
- ❖ Audición y grabar los movimientos del cuerpo con la innovadora titiritero actor
- ❖ Mezcla mix moves movimiento biblioteca mocab para crear transiciones suaves entre movimientos

- ❖ Animar la marcha con el tiempo real utilizando el Kinect de Microsoft
- ❖ Animación natural física
- ❖ Cuenta con bibliotecas de escenarios
- ❖ Configuraciones de vista de cámaras
- ❖ Variedad de efectos de iluminación
- ❖ Herramientas de modelado en 3D
- ❖ Efectos Visuales

Tomadas en cuenta estas características se optó por ser este el software con el que se trabajaría para la animación del avatar.

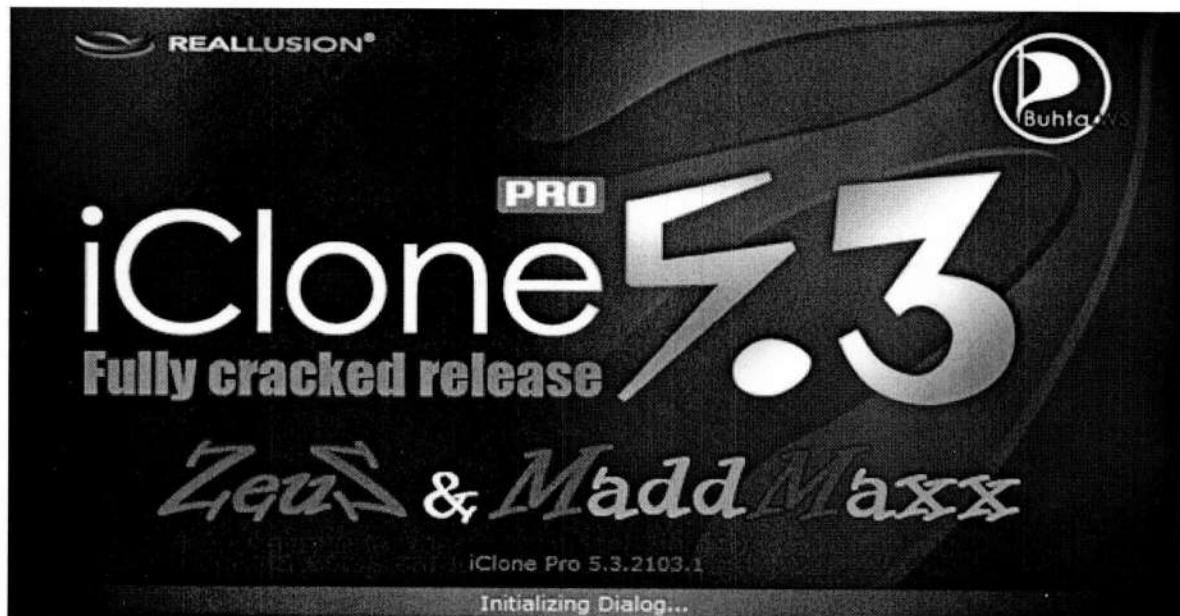


Ilustración 1 Iclone

3.4.2.CREACIÓN DE LAS CAPSULAS INFORMATIVAS

Contando ya con el software, el avatar y después de haber creado las pruebas piloto en donde se selecciona el tipo de formato, se prosigue con la creación de las capsulas informativas, para llevar a cabo la realización de estas se realizan una serie de etapas en las cuales se plasman los pasos para su elaboración.

Etapas:

- ✓ Selección de temas
- ✓ Escritura del Guión
- ✓ Grabación de la voz
- ✓ Pasar voz al avatar
- ✓ Animación del avatar
- ✓ Proceso de edición

3.4.2.1. ETAPA1 SELECCIÓN DE LOS TEMAS

El primer paso para la elaboración de las capsulas informativas de ciencia y tecnología fue la elección de los temas, estos se seleccionaron en base a temas que resultan de interés para los niños de hoy en día, además de que se crearon

capsulas especiales con temas relacionados con los valores, esto con el fin de inculcarle a los niños la importancia de estos.

El primer paso para la selección de los temas fue buscar cuales pudieran ser de interés para los niños de hoy además de llevar a ellos cierto aprendizaje y enseñanza sobre lo que está ocurriendo en la actualidad con el fin de que estos puedan enfrentarse solos al mundo en el que vivimos.

Con base a esto la selección de los temas de las capsulas fueron los siguientes:

- El cuerpo humano.
- El Cuidado del agua.
- El Internet.
- El Cine en 3D.
- Los Video Juegos.
- La Amistad.
- El Cuidado dental.
- El planeta tierra.
- Los Celulares.
- El respeto.

Una vez que fueron seleccionados los temas principales de las capsulas viene la etapa 2 que es la elaboración del guión de estas.

3.4.2.2. ETAPA 2 ESCRITURA DEL GUION

El segundo paso para la elaboración de las capsulas es escribir el guón en el cual se describiría toda la información que se generara en la capsula. Se estudiaron los diferentes tipos de guiones que existen y se optó por que este fuera un guón informativo de video tipo literario por las características con las que este cuenta. En este se plasma todo el tema principal por escrito de la capsula informativa y se detalla todo lo necesario para su realización además del contenido que esta tendrá. El guón debe ser escrito con un lenguaje apropiado y apto debido a que las capsulas informativas van dirigidas al público infantil.

Los pasos para la elaboración de un guón son los siguientes:

- Tener en claro la idea: la idea es la parte principal del trabajo.

- Investigación: una vez que la idea fue planteada se procede a hacer la investigación que nos lleva a encontrar todo lo relacionado con el tema, esta puede ser grafica, bibliográfica, emocional o fílmica.
- Especificar el área temática: nos lleva a plantearnos la pregunta de ¿Qué tipo de video quiero hacer? Nos permite seleccionar el género de la capsula y hacia quien va dirigida
- Imperativo moral: ¿Qué es lo que se quiere decir? Ayuda a poner en funcionamiento el guión dando a conocer la información que queremos hacer llegar.
- Puntualización del conflicto: se genera el centro de la idea principal.
- Story Line: aquí se plantean los métodos del relato, la presentación del conflicto, el desarrollo de este y la solución del mismo. Es el área donde se cuenta toda la historia.
- Armar la estructura: lo que prosigue es narrar la estructura generando introducción nudo y desenlace.

3.4.2.2.1. · GUIONES DE LAS CAPSULAS

A continuación se anexa los guiones elaborados para las capsulas de ciencia tecnología y valores.

GUIÓN: EL CUERPO HUMANO.

INTRODUCCIÓN CLIP 1

Saludo de Wipy:

- Hola amiguitos el día de hoy vamos a aprender acerca de las partes del cuerpo humano para esto tienes que prestar mucha atención a lo que vamos a ver a continuación, vayamos a aprender juntos.

CLIP 2 CUERPO DE WIPY EL CEREBRO

Voz de wipy:

- El cerebro es el jefe de tu cuerpo por que dirige y controla todo lo que haces, es más rápido y potente que cualquier computadora que hayas utilizado en tu vida, este ocupa la parte superior de tu cabeza tiene el aspecto de una esponja gris arrugada y blanda, el cerebro trabaja sin

descanso para ayudarnos a seguir vivos, este recibe la información y transmite así las ordenes bajo pequeñas descargas eléctricas llamadas impulsos nerviosos, estos impulsos nerviosos viajan a todo nuestro cuerpo a través de delgadísimos hilos los cuales permiten conocer al cerebro que nos está sucediendo

Wipy hablando:

- Por esta razón cuando nos golpeamos el cerebro sabe inmediatamente de que lugar viene el dolor que sentimos, el conoce todo lo que necesitas y recuerda que debes cuidar muy bien a tu cerebro.

CLIP 3 CUERPO DE WIPY EL CORAZÓN

Voz de wipy:

- Ahora aprenderemos acerca de tu corazón.
- Tu corazón en realidad es un músculo que se encuentra un poco a la izquierda de tu pecho (acercamiento) y tiene el tamaño de tu puño, tu corazón está dividido en dos lados que parece dos bombas, el de la

derecha recibe la sangre del cuerpo y la lleva a los pulmones y el del lado izquierdo recibe dicha sangre de los pulmones y se encarga de llevarlo a todas las partes de tu cuerpo y así es como se escucha un corazón sano (sonido del corazón).

Wipy hablando:

- Recuerda que tu corazón es un músculo y para que sea fuerte has ejercicios como caminar, bailar, jugar y comer alimentos saludables.

CLIP 3 CUERPO DE WIPY LOS PULMONES

Sólo Voz:

- Ahora continuamos con los pulmones
- Los pulmones son los órganos de más grandes de tu cuerpo (acercamiento a los pulmones) y esos permiten que tu cuerpo reciba el aire limpio y fresco a través de la nariz, a esto se le conoce como inspirar llenándose así tus pulmones de oxígeno, al exhalar significa que vamos a arrojar al exterior el aire usado

- Tenemos dos pulmones de diferentes tamaños el de la izquierda es más pequeño que el de la derecha esto para darle cabida a tu corazón, tus pulmones están protegidos por una capa torácica.

CLIP 3 CUERPO DE WIPY LOS RIÑONES.

Sólo voz:

- Los riñones también es un órgano muy importante de tu cuerpo (acercamiento) su tamaño es igual al de un puño, su funcionamiento es de regular la cantidad de agua presente en tu cuerpo y el agua que sobra de este es eliminado junto con los desechos formados.

CLIP 3 CUERPO DE WIPY SISTEMA DIGESTIVO

Sólo voz:

- El primer paso de la digestión es la masticación de la comida, esta se desmenuza con los dientes y se traga, después pasa por el esófago hasta llegar al estomago, ahí se mezcla con otros líquidos pasando así por el intestino delgado donde se absorbe todos los nutrientes

necesarios para tu cuerpo y los desechos que no necesita tu cuerpo son eliminados a través el intestino grueso en forma de eses

CLIP 4 DESPEDIDA

Despedida de wipy:

- Muy bien amiguitos hemos llegado al final y aprendimos juntos muchas cosas importantes del cuerpo humano, recuerda que debes cuidar siempre tu cuerpo de este modo, jugando, comiendo alimentos saludables, realizando ejercicios necesarios para tu cuerpo, descansando y asistiendo a tus clases para seguir conociendo más
- Nos vemos en otro video amiguito hasta la próxima, byeees.

FIN DE LA CAPSULA

GUIÓN EL AGUA.

INTRODUCCION CLIP 1

Saludo de wipy:

- Hola piwicines el día de hoy vamos aprender juntos tu y yo de uno de los elementos más importantes del planeta tierra te estoy hablando del agua

CLIP 2 ¿QUE ES EL AGUA?

Wipy:

- El agua es un recurso natural permanente que cubre las 3 cuartas partes de la superficie del globo terrestre, formando los océanos, glaciares, lagos y ríos.
- Es un líquido incoloro, transparente, inodoro e insípido, compuesto por oxígeno e hidrógeno, aunque en condiciones normales ambas son gases pero su combinación forma un líquido.

CLIP 3 ESTADOS DEL AGUA

En el campo:

Wipy:

- En nuestro planeta el agua existe en sus 3 estados físicos: hielo, agua y vapor y pueden estar presentes simultáneamente en la atmósfera, en la

hidrosfera, en la corteza de la tierra y en los organismos vivos, cumpliendo funciones vitales.

CLIP 4 SABIAS QUE?

Voz:

- ¿Sabías qué?

- El hielo que flota en las aguas es un aislador entre el frío de la atmósfera y las aguas profundas. este hielo evita que las aguas profundas se congelen. Si estas se congelaran aprisionarían entre su masa sólida a los animales y plantas acuáticas cuya vida se extinguiría

- Si el hielo fuera más pesado que el agua descendería y aplastaría a los seres vivos, lo que impediría la existencia de la vida

- Una molécula de agua está formada por dos átomos de hidrógeno y un átomo de oxígeno la fórmula química es H_2O

- La mayor parte del agua terrestre es salada. La sal proviene de la disolución de rocas continentales
- Un 70% del cuerpo humano está formado por agua
- Una persona adulta necesita entre 2 y 3 litros de agua por día para que sus órganos y aparatos puedan funcionar correctamente
- El agua es un excelente disolvente por algo se le conoce como el disolvente universal

CLIP 5 ¿PARA QUE SIRVE EL AGUA?

En el campo wipy:

- El agua amiguito sirve para que los seres vivos que habitan en el planeta puedan nacer, crecer y desarrollarse. Sin ella las plantas, los animales y los seres vivos no podríamos existir.
- El agua es tan importante que el 70 % del cuerpo humano está compuesto por ella.

CLIP 6 ¿DE DONDE VIENE EL AGUA?

En el campo wipy:

- Nuestro planeta cuenta con numerosas fuentes de agua y en su composición general 3 cuartas partes corresponden a este maravilloso elemento. Un gran porcentaje de esta agua es agua salada (97%) y es la que forman mares y océanos sólo una pequeña parte (3%) es agua dulce.

CLIP 7 CUIDADOS DEL AGUA

Wypi escenario 1:

- Es muy importante cuidar el agua y para ayudar a cuidarla puedes seguir estos consejos y contribuir en la causa.
- Toma baños cortos, cierra la llave mientras te enjabonas
- Cierra la llave del lavabo mientras te lavas los dientes y de preferencia utiliza un vaso con agua
- Dile a tu mamá que ajuste el nivel del agua de la lavadora

- Y lo más importante no juegues con el agua

CLIP 8 FIANAL Y DESPEDIDA DE WIPY

Wipy escenario 1:

- Recuerda que el agua es un elemento que nos pertenece a todos y el cual es muy importante para la vida en el planeta y es una responsabilidad de todos cuidarla. Así que ya sabes sigue estos pequeños consejos y estarás contribuyendo a cuidarla
- Nos vemos hasta la próxima wipicapsula byeees.

FIN DE LA CAPSULA.

GUIÓN “EL INTERNET”.

CLIP 1 INTRODUCCIÓN Y SALUDO.

Escenario Casa. Wipy:

- Hola amiguitos el día de hoy vamos aprender sobre una de las tecnologías más importantes de todo el mundo estoy hablando del internet

CLIP 2 ¿QUÉ ES EL INTERNET?

Escenario casa. Wipy:

- El internet es un cable muy largo que conecta a todas las computadoras del mundo e inclusive pasa por debajo del mar.

Usando ese cable puedes llegar desde cualquier computadora a cualquier otra. ¿Para qué? Para mirar lo que otras computadoras tienen dentro.

CLIP 3.

Escenario casa. Wipy:

- En realidad no es un único cable sino toda una red, como una telaraña hecha por cables. Por eso una de las cosas que van por esa red se llama World Wide Web, que significa en inglés telaraña mundial. Por eso cuando abres una página en tu navegador casi siempre empieza por www. Pero por ese cable no sólo se van las cosas que abren los navegadores, como pequeños libros de notas, sino también van otras

cosas diferentes, como el correo electrónico o las llamadas telefónicas y cosas todavía mucho más raras.

- Lo más importante de todo es que esa enorme tela de araña que es el internet ha cambiado el mundo aun más de lo que cambio cuando alguien que no sabemos invento la rueda ¿te imaginas como era el mundo cuando los humanos no conocían la rueda? Mover cualquier cosa era un problema. ¡y ni siquiera podía haber coches de carreras! Pues tienes que saber que el internet es la rueda que mueve la información.

Escenario Casa. Wipy:

- Por lo tanto hoy hemos aprendido que...

Internet es un cable muy largo que conecta todas las computadoras del mundo para poder ver en su interior

Ese cable forma como una telaraña

Las cosas que queremos ver pasan por muchos lugares antes de llegar a la computadora que las pidió

Internet ha cambiado el mundo tanto o más que el invento de las ruedas. Es como la rueda de la información

CLIP 5 CUIDADOS DEL INTERNET

Escenario casa – Wipy:

- Recuerda que el internet es una gran red de computadoras y debes de seguir estos cuidados para tu seguridad y la de tu familia

1.- Nunca reveles tus contraseñas a nadie. Cuando creas un nombre de usuario y contraseña para la escuela, algún sitio web de juegos, redes sociales entre otras, cosas la primera regla para mantener la seguridad en internet es mantener las contraseñas en secreto. Cuida tus contraseñas con el mismo cuidado que la información que estas resguardando. Y nunca escribas tus contraseñas en computadoras que tú no controlas.

2.- Utiliza las redes sociales de un modo seguro.

Si utilizas algún sitio web de red social como club penguin, youtube o facebook entre otros debes de saber que cualquier persona con acceso a internet pueden acceder a las redes sociales que tú utilizas. Si algo te hace sentir nervioso, incomodo o amenazado rápidamente acude a tus padres.

3.- Nunca debes encontrarte con personas que sólo conoces por internet y sólo comunícate con personas que ya conoces.

4.- Nunca reveles tu información personal en tu perfil.

5.- Ten cuidado con las fotografías que subes.- las fotografías que subes pueden revelar mucha información personal. Nunca pubiques fotografías propias ni de tus amigos que contengan detalles claramente identificables como nombres de calles, matrículas de vehículos o prendas que lleven el nombre tu escuela.

6.- Nunca te comunique en línea con extraños.

- 7.- Nunca utilices tu nombre completo.

CLIP 6 CIERRE Y DESPEDIDA

Escenario Casa. Wipy:

- Recuerda que el internet es una gran red de computadoras y una gran herramienta para tu uso y si sigues estas reglas básicas estarás utilizándolo de un modo seguro y estarás contribuyendo en tu propia

seguridad y la de tus amigos y familia nos vemos hasta la próxima wypi
capsula byees

FIN DE LA CAPSULA

GUIÓN “EL CINE 3D”

CLIP 1 INTRO

Escenario 3 casas. Wipy:

- Alguna vez te has preguntado cómo funcionan las modernas proyecciones en 3d que significa 3 dimensiones.
- ¿Son realmente 3 dimensiones? En realidad no un cine en 3 dimensiones nos permitirá por ejemplo movernos entre las imágenes para verlas desde otro punto de vista.
- Imagina un partido de fútbol en 3 dimensiones. Veríamos a los jugadores sobre la mesa como si estuviéramos en el campo de juego y podríamos

movernos para ver las jugadas desde otro ángulo o hasta poner la mano en la portería cuando fueran a marcar a nuestro equipo preferido.

CLIP 2

Escenario 3 casas. Wipy:

- Como se consigue entonces que nos parezca que unos objetos están más cercas que otros? ¿te has puesto algunas vez a pensar en porque tenemos dos ojos? ¿Qué tiene que ver esto? Pues mucho, los dos ojos nos ayudan a percibir unas cosas más cerca que otras.
- Aparte claro está de su tamaño que es más pequeño cuando esta mas lejos. Si pruebas poner un dedo cerca de la cara y cerrar los ojos veras de lo que te estoy hablando, mientras más cerca este el dedo mayor será la diferencia, nuestro cerebro usa esas diferencias para darnos la sensación de profundidad.
- Entonces lo que tienen que conseguir las personas que hacen el cine e 3D es enviar imágenes distintas a cada ojo, para eso hay varias técnicas, la más antigua es usando unas gafas con un plástico rojo y otro azul de modo que se pueden usar esos colores para poner en la pantalla lo que queremos

que vaya a un ojo u a otro. Esta técnica no es muy buena porque se alteran los colores de las cosas que se están viendo

- Otra técnica más moderna que se llama gafas activas es la que usan los televisores, es usar unas gafas que oscurecen alternativamente el cristal derecho y el izquierdo gracias a una señal que reciben del televisor. En la pantalla lo que se hace es presentar alternativamente la imagen que va al ojo derecho y la que va al izquierdo una 100 o 200 veces por segundo el proceso es tan rápido que no notamos nada pero cada ojo recibe lo que corresponde.
- Así que nuestro cerebro cree que está viendo una única cosa pero captada desde la posición de cada ojo como sucede en la realidad el resultado es que percibimos la profundidad de la escena.
- Pero un momento ¿Cómo sabe el televisor o la pantalla de cine que imagen tiene que mandar a cada ojo?. Muy sencillo al grabar la película se utiliza una cámara especial que en lugar de un objetivo tiene dos montados como si fueran dos ojos así cada objetivo recibe una imagen diferente justo como si fueran dos ojos estas imágenes se graban alternativamente para luego ser proyectadas en cada ojo.

CLIP 3 HOY APRENDIMOS QUE

Escenario 3 casas. Wipy:

- Hoy aprendimos que.
- 1.- El cine en 3D actual no es en realidad un cine en 3 dimensiones simplemente genera la sensación de profundidad en los objetos pero no se puede cambiar el punto de vista desde el que se ve la escena.
 - 2.- Para percibir la profundidad hace falta dos ojos, la separación entre ellos hace que cada ojo vea las cosas desde puntos de vista diferentes.
 - 3.- Para que cada ojo vea cosas distintas hay que ponerlas alternativamente en la pantalla y obscurecer las gafas del ojo al que no le corresponde ver esa imagen.
 - 4- Estas imágenes se muestran alternativamente muchas veces por segundo de modo que el ojo no se da cuenta del truco.
 - 5.- Para capturar la imagen a enviar a cada ojo se utilizan unas cámaras con dos objetivos montados como si fueran los dos ojos de una persona.

CLIP 4 CIERRE Y DESPEDIDA

Escenario 3 casas. Wipy:

- Esto ha sido todo amiguitos nos vemos hasta la próxima wipycapsula
byeeeees.

FIN DE LA CAPSULA

GUIÓN "EL CUIDADO DENTAL"

Escena 1

INTRODUCCIÓN

Wipy:

- Sabías que tus dientes y encinas saludables son esenciales para tu buena salud, Los dientes lesionados, enfermos o con desarrollo deficiente pueden ocasionar una nutrición insuficiente, infecciones dolorosas y peligrosas, problemas con el desarrollo del lenguaje y problemas de autoestima.

Escena 2

CUIDADOS DE LOS DIENTES

Wipy:

1. Cepillarte los dientes y encías por lo menos dos veces al día y en especial antes de irte a la cama.
- 2.- Los cepillos de dientes eléctricos te ayudaran a limpiar mejor los dientes que los manuales.
- 3.- Acude al dentista cada 6 meses para tu chequeo de los dientes.
- 4.- Juega de un modo seguro para que no te vayas a dañar o perder un diente.
- 5.- Cuando te salgan los dientes permanentes, debes de comenzar a usar hilo dental cada noche antes de ir a la cama.
- 6.- No debes comer tantas golosinas para evitar caries y otros problemas dentales.

Escena 3

CIERRE Y DESPEDIDA.

Wipy:

- Recuerda que los dientes sanos son esenciales para tu buena salud. nos vemos hasta la próxima wipy capsula byees

GUIÓN “LOS VIDEOJUEGOS”

Clip 1

INTRODUCCION

Escenario 4 Parque. Wipy:

- Un videojuego o juego de vídeo es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo.¹ Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina árcade, una videoconsola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo), etc., los cuales son conocidos como plataformas.
-

Clip 2

Escenario 4 parque. Wipy:

- los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. Se interactúa mediante

la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de video como podría ser un televisor, un monitor o un proyector. El programa va grabado en cartuchos, discos, discos magnéticos, tarjetas de memoria especiales para videojuegos, o en línea. Algunos son de bolsillo.

- Los videojuegos más modernos utilizan sonido digital y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en motores de videojuego y unidades de procesamiento gráfico.
- La partida se juega entre una persona y la máquina, entre dos o más personas en la misma consola, a través de una red LAN o en línea vía Internet y pueden competir con la máquina, contra la máquina o entre sí.

Clip 3

CIERRE

Escenario 4 Parque. Wipy:

- Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación (de muchos tipos), deportes y aventura –

y recuerda antes de jugar siempre debes de hacer primero tus tareas
byeeeeee

FIN DE LA CAPSULA.

GUIÓN “LA AMISTAD”

Clip 1

Introducción.

Escenario 1 exterior.

wypy:

- La amistad Es un sentimiento compartido con otra persona, donde se busca el bien común, una palabra de consuelo, una sonrisa franca o un abrazo sincero – yo tengo un amigo que me gustara presentarles el día de hoy él es uno de mis mejores amigos y quiero que lo conozcas se llama Danny (aparece Danny).

Danny:

- Hola amiguitos yo soy Danny y hoy quiero hablarte de un tema muy especial que es la amistad.

- La amistad es un lazo particular que une a dos seres es confianza, honradez, complicidad, saber aceptar los defectos y cualidades de la otra persona, saber escuchar, encontrar soluciones en caso de dificultades, saber a quién confiar ciertas cosas de nuestras vidas. "La amistad entre dos seres, es confianza, compartir las alegrías y las tristezas, las confidencias, no sentirse ni juzgado ni envidiado. La amistad es una clase de amor, es un sentimiento muy profundo y muy sincero, es noble, bello... "
- Una amistad siempre debe de ser buena, fiel y accesible Un verdadero amigo te induce siempre a hacer algo bueno, que no dañe tu cuerpo, es con quien te diviertes sanamente, compartes lo que sabes y lo que tienes - e al amigo se le puede confiar todo, con la certeza de que su consejo será el indicado, su apoyo es incondicional; no sólo está a tu lado cuando las cosas van bien, aún cuando hemos fallado tenemos su comprensión. Con él podemos llorar, reír, cantar, divertirnos, hablar o callar. Para que haya una verdadera amistad, necesitamos tener una buena comunicación, sentirla cerca aunque se encuentre lejos. Saber que está disponible y que si les necesitamos, se le puede ir a buscar.

Clip 2

Cierre

Danny:

- No es fácil querer tener un amigo, lo difícil es serlo. No te preocupes de recibir. sino de dar, un verdadero es el que está dispuesto a disgustarnos cien veces con tal de sernos útil una sola vez.- motiva a tu amigo para que sepa que crees en él. y recuerda que La humildad entre amigos gana el corazón de ambos. Aprende a amar con el corazón para así disculpar.

- Nos vemos muy pronto amiguitos byeeeeee.

FIN DE LA CAPSULA.

GUIÓN “EL PLANETA TIERRA”

CLIP 1

Introducción ¿Qué es la tierra?

Escenario Exterior. Wipy:

- ¿ qué es la tierra? (voz)

- La tierra es el tercer planeta desde el sol el más denso y el quinto más grande de los planetas del sistema solar

CLIP 2

Wipy:

- ¿cómo está formado el planeta tierra?.
- La tierra está formada por 3 grandes capas, la corteza, Manto y núcleo.
- La corteza – esta capa se encuentra dividida en dos partes, una externa llamada SIAL y otra interna conocida como SIMA
- El manto: esta debajo de la corteza y está formada por silicatos hierro y magnesio
- El núcleo: es la capa más profunda de la tierra ahí hace mucho calor, tanto que al rocas se han derretido,

CLIP 3

La atmosfera

Wipy:

- La atmósfera es la parte gaseosa del planeta tierra y está compuesto por aire formando capas desde el cielo hasta arriba.
 - Esta se divide en 5 capas: troposfera, estratosfera, mesosfera, termosfera y exosfera.
-
- La troposfera es la capa más cercana al suelo y se localiza el piso terrestre, en la estratosfera es donde encontramos el ozono que nos protege del sol, la mesosfera es la capa más fría de la atmósfera y la termosfera la más caliente, y por último la exosfera aquí no hay oxígeno

CLIP 4 FINAL

CIERRE

Wipy:

- El planeta tierra es nuestro hogar y el hogar de todos los seres vivos
CUIDALO

FIN DE LA CAPSULA

GUIÓN "EL ORDENADOR"

Clip 1 INTRODUCCION

Wipy:

- ¿Qué es un Ordenador?
- Es esa caja con una pantalla y muchos cables que nuestros papás usan durante horas y horas para hacer cosas que ellos llaman "trabajo". No vamos a explicar hoy que es eso del "trabajo", pero sí qué es esa caja y un poquito, sólo un poquito de cómo funciona.

CLIP 2

Wipy:

- Un ordenador es una máquina, eso está claro. Tú ya sabes lo que es una máquina. Es un objeto que hace cosas que le vienen bien a los hombres. Pero un ordenador es una máquina especial por un motivo: no está construida para hacer una única cosa. Y eso es increíble, porque una cafetera hace café y nada más, y un avión vuela y nada más, y unas gafas sirven para ver mejor y nada más. Pero un ordenador puede servir para escribir, para jugar, para dibujar, para ver películas y para oír música. Incluso para cosas que todavía no sabemos.

- Para conseguir que el ordenador haga una cosa, unos señores muy serios que se llaman programadores tienen que escribir los programas, que son como cuentos escritos en un lenguaje raro que le dicen al ordenador pasito a pasito cómo pueden hacer lo que yo quiero que hagan.
- Si por ejemplo quiero que un muñequito en un juego pase andando de un lado a otro de la pantalla, el programador tiene que decirle al ordenador: dibuja el muñequito en este lugar, y luego bórralo de este lugar y dibújalo un poco más a la derecha y con las piernas para otro lado, y luego bórralo de ahí y vuelve a dibujarlo todavía más allá, etcétera. Si el programador se equivoca igual el muñequito no se mueve bien, así que lo tiene que corregir. Es como cuando se escribe un cuento que no se entiende.

CLIP 3

CIERRE

WIPY:

- Por lo tanto: Un ordenador es una máquina. Es una máquina diferente a las demás porque no sirve para una sola cosa. Los programas son los que le dicen al ordenador lo que queremos que haga. El programador es el que escribe el cuento que le explica al ordenador cómo hacer las cosas.

Fin de la capsula

GUIÓN “El Respeto”

Clip 1

Introducción

Danny:

- Amiguito sabias que la base fundamental para una convivencia sana y pacífica entre los miembros de una sociedad es el respeto.
- El respeto abarca todas las esferas de la vida, empezando por el que nos debemos a nosotros mismos y a todos nuestros semejantes, hasta el que le debemos al medio ambiente, a los seres vivos y a la naturaleza en general, sin olvidar el respeto a las leyes, a las normas sociales, a la memoria de los antepasados y a la patria en que nacimos. El respeto comienza en la misma persona, está basado en la percepción que ésta tenga sobre sí misma.

CLIP 2

Wipy:

- Así es Danny, Tener un gran respeto por uno mismo conlleva tener un gran respeto hacia los demás. Reconocemos nuestros reciprocos derechos.

- Respeto hacia los demás supone tener respeto por sus decisiones y por sus sentimientos.
- Respetar las decisiones de los demás o sus sentimientos no significa que estemos de acuerdo ni que los compartamos, significa que aceptamos que la otra persona tiene derecho a tener sus propios sentimientos y a tomar sus propias decisiones, sean o no adecuadas para mí y sean o no iguales que los míos.
- Para ser respetuosos son imprescindibles por lo menos estos dos puntos:
 - Tratar a los demás con la misma consideración con que nos gustaría ser tratados.
 - Valorar y proteger todo aquello que nos produzca admiración.

Clip 3

Cierre

Wipy:

- Y Recuerda que el respeto es la base del entendimiento de todos los seres humanos

- Nos vemos hasta la próxima
- Byeee

FIN DE LA CAPSULA

3.4.2.3. ETAPA 3 GRABAR VOZ

Darle vida a los personajes principales de las capsulas también incluye darles voz, con el guión ya creado lo que prosigue es grabarlo siguiéndolo de tal forma cómo fue escrito.

Para grabar la voz se utiliza un programa llamado Audacity, software libre para editar y grabar audio.



Ilustración 2 Audacity

Este software cuenta con todas las herramientas necesarias de edición de audio como copiar, pegar, cortar junto con varios tipos de plugins y varios efectos que son de gran ayuda en la edición.

El proceso de grabación de la voz es un proceso muy sencillo lo único que se hace es darle click en el botón rojo de grabar y luego comenzar a hablar

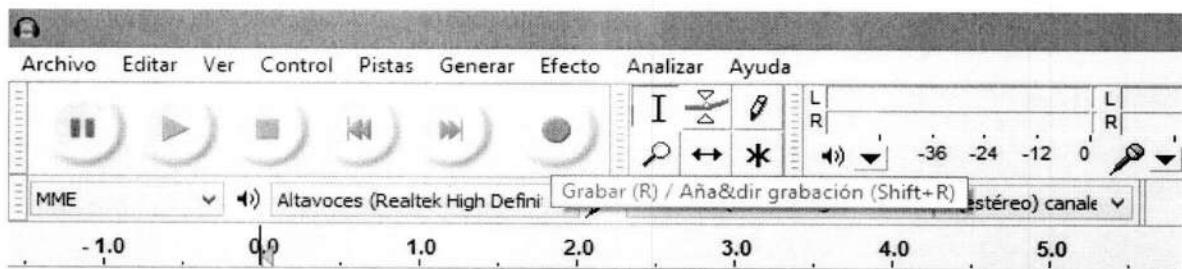


Ilustración 3 grabar

La voz de los personajes se pretendía fuera como una voz de niño. Después de grabarla se procedió a editarla para darle el efecto esto se hace en la pestaña de **efecto** y después seleccionamos **cambiar tono**

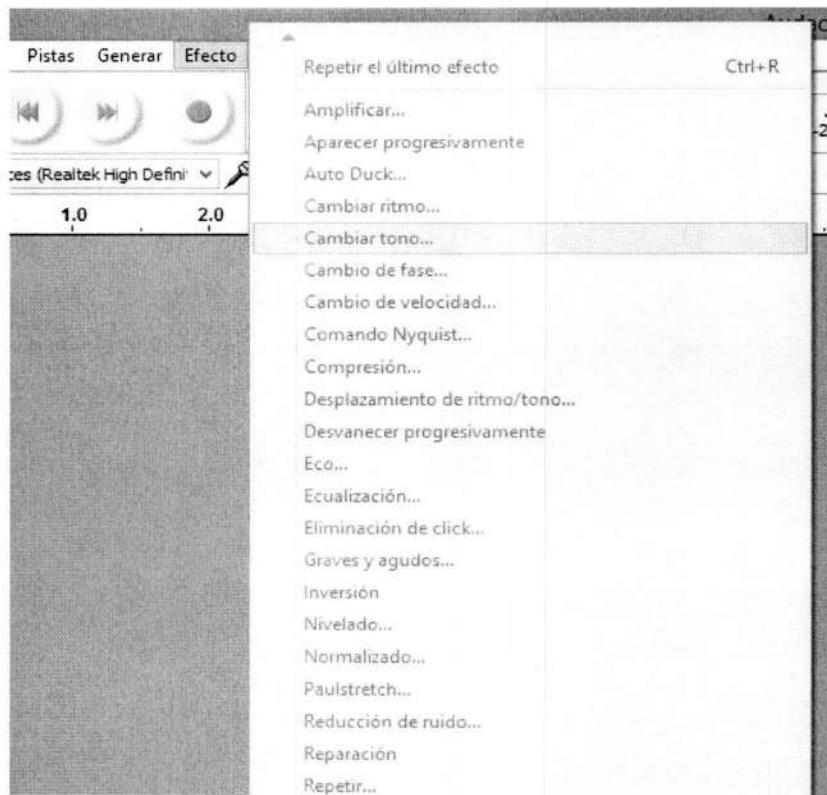


Ilustración 4 efecto

Se hace pruebas con diferentes tonalidades de audio hasta que se llegue a la conclusión que para la voz de wipy se da un cambio porcentual de 40.000 y para la voz de Danny 28.000 como se muestra.



Ilustración 5 cambio de tono Voz de Danny



Ilustración 6. Cambio de tono Voz de Wipy

Después del cambio de tono en las voces lo siguiente es irnos a la pestaña de ARCHIVO y después exportar selección y guardar el audio en la carpeta que deseamos.

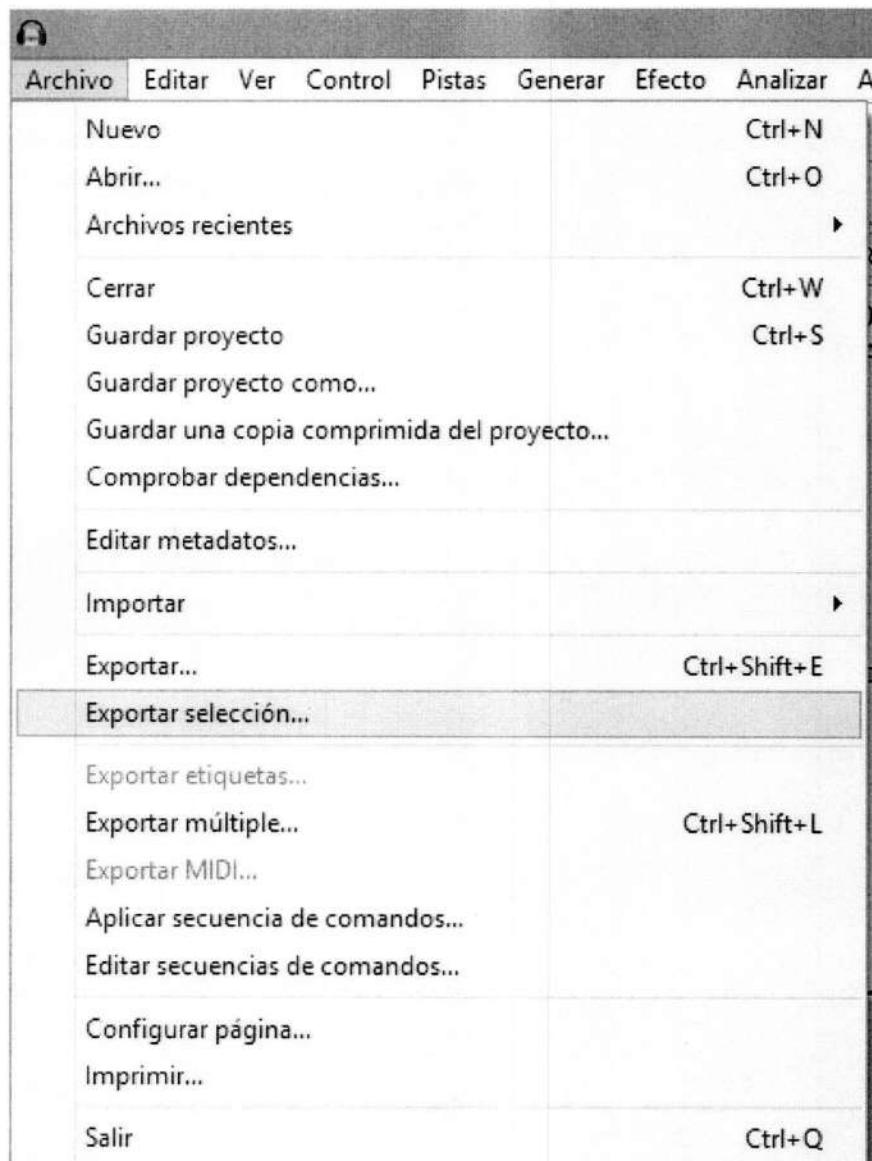


Ilustración 7. Exportar

3.4.2.4. ETAPA 4 PASAR VOZ AL AVATAR

Una vez que se graba la voz lo siguiente que se hace es pasar la voz al avatar, este proceso se hace desde el iClone de la siguiente manera:

Lo primero es ubicarse en la pestaña de ANIMACIÓN y después en la pestaña de FACIAL ANIMATION.



Ilustración 8. Animación facial

En el lado derecho aparece la opción OPEN (abrir) damos clic y seleccionamos la carpeta en donde guardamos los audios de la voz, seleccionamos el deseado y con esto le damos voz y animación a la cara de Wipy.

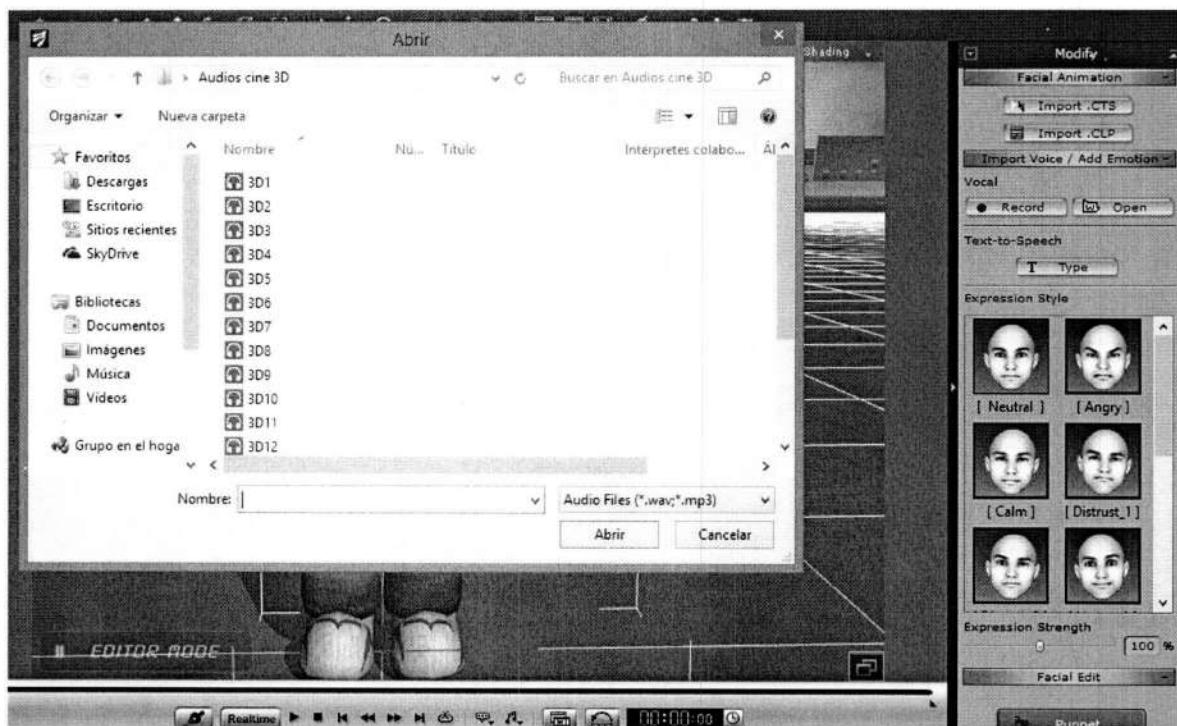


Ilustración 9. Voz

Una vez que se le ha dado voz al avatar lo que se prosigue a hacer es darle la animación correspondiente.

3.4.2.5. ETAPA 5 ANIMACIÓN DEL AVATAR

Para darle vida al avatar, hay que darle los movimientos necesarios, siempre claro que sean movimientos que vayan acorde a lo que se está hablando, no es nada más darle un movimiento porque si, sino seleccionar el movimiento adecuando para que la animación quede bien hecha. Es muy importante por eso mismo darle primero la voz al avatar.

Lo primero que hay que hacer para darle la animación correspondiendo al avatar es ubicarnos en el iClone, una vez ahí lo siguiente es ubicarse en la pestaña ANIMATION y después en la pestaña MOTION.

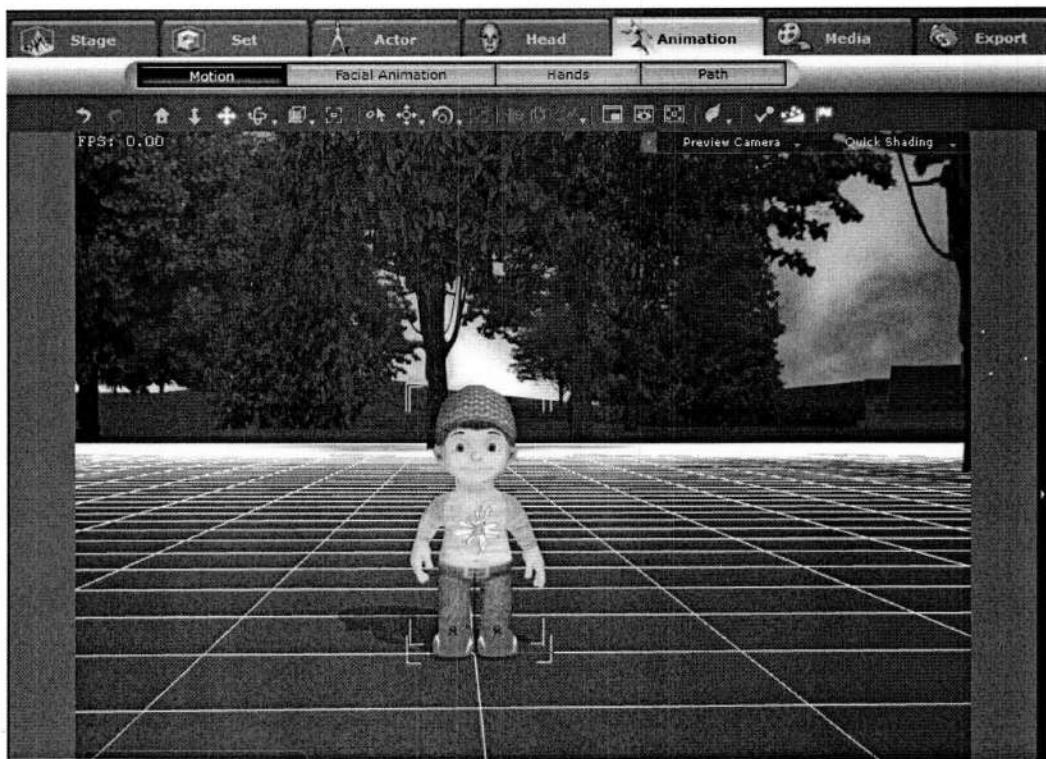


Ilustración 10. Animación

Después, en el lado izquierdo de la pantalla se encuentra toda la biblioteca de animaciones, hay que seleccionar la animación que sea la adecuada para lo que se está diciendo.

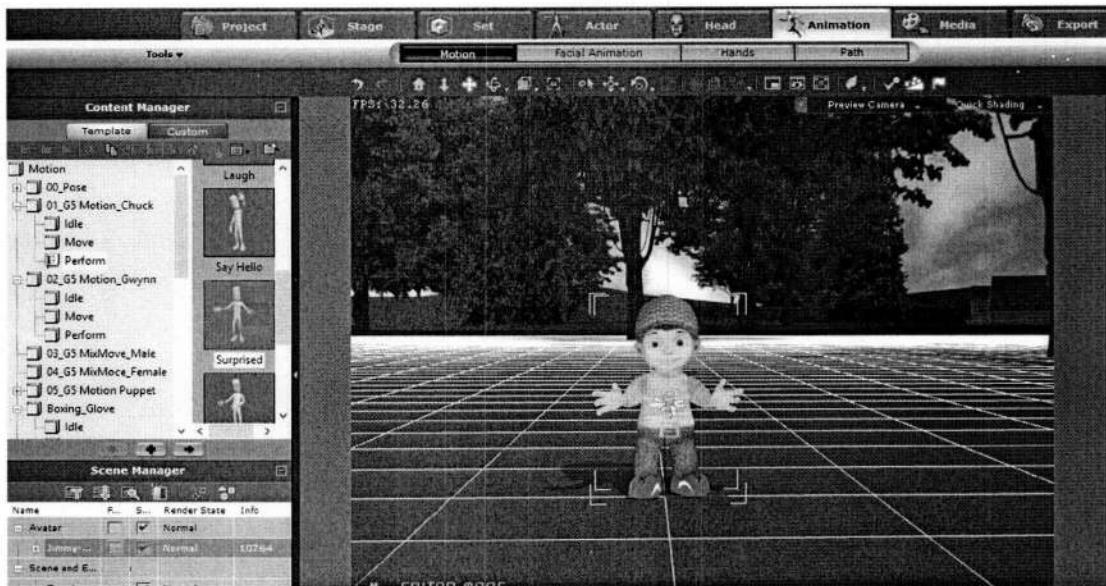


Ilustración 11. Animaciones.

Para hacer que el avatar camine, hay que posicionarnos en la pestaña ANIMACIÓN luego PATH y después en la barra que aparece del lado derecho la opción CREATE PATH.

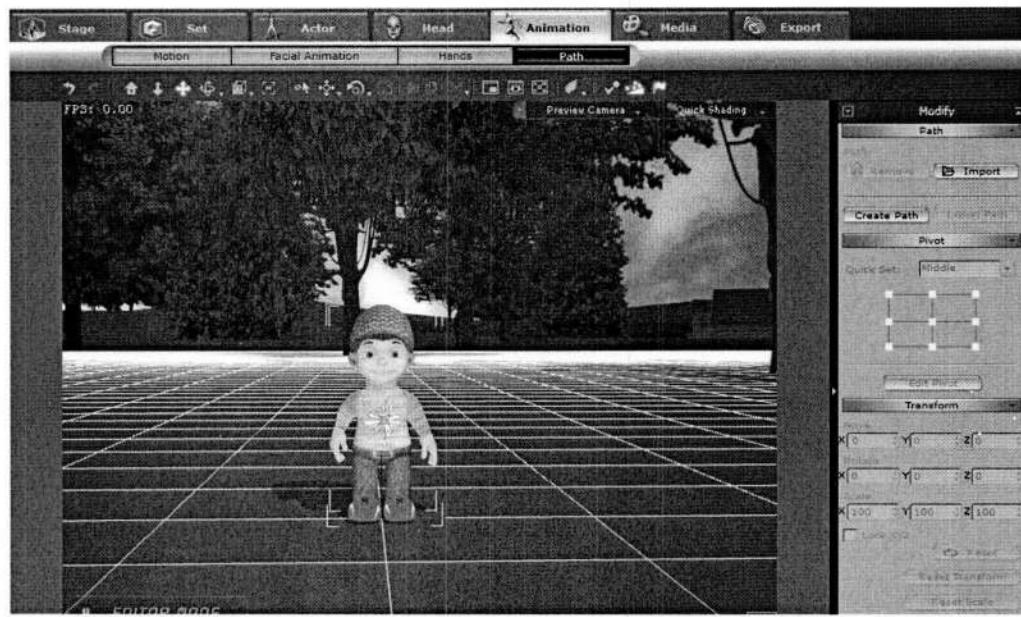


Ilustración 12. Caminar

Al darle clic en CREATE PATH trazamos la trayectoria que queramos que el avatar siga para que camine

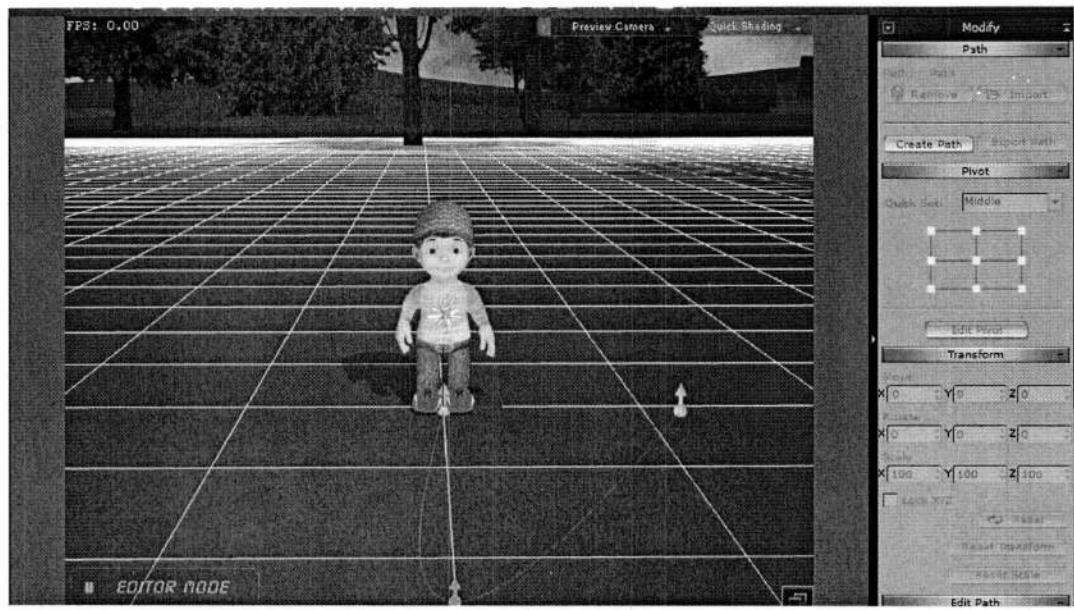


Ilustración 13 Trayectoria

Después lo que sigue es ubicarnos en la pestaña ACTOR y después en la pestaña AVATAR

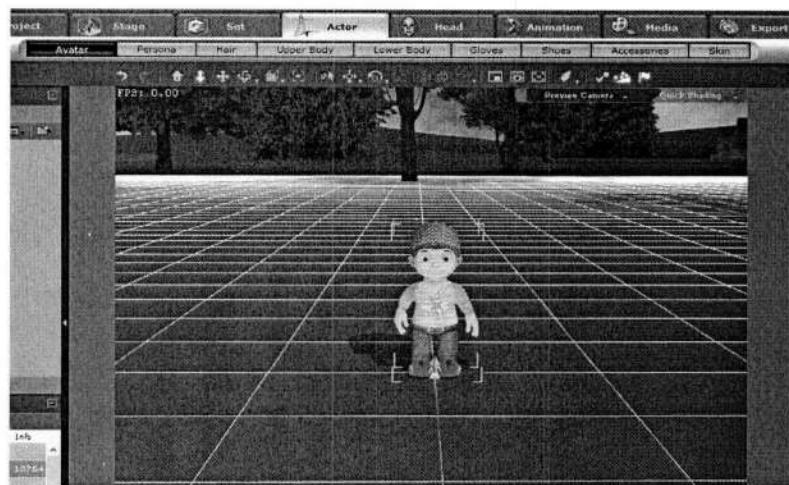


Ilustración 14. Actor

Una vez ahí seleccionamos en el lado derecho la barra de herramientas la opción PICK PATH. Y damos doble clic a la línea de la trayectoria

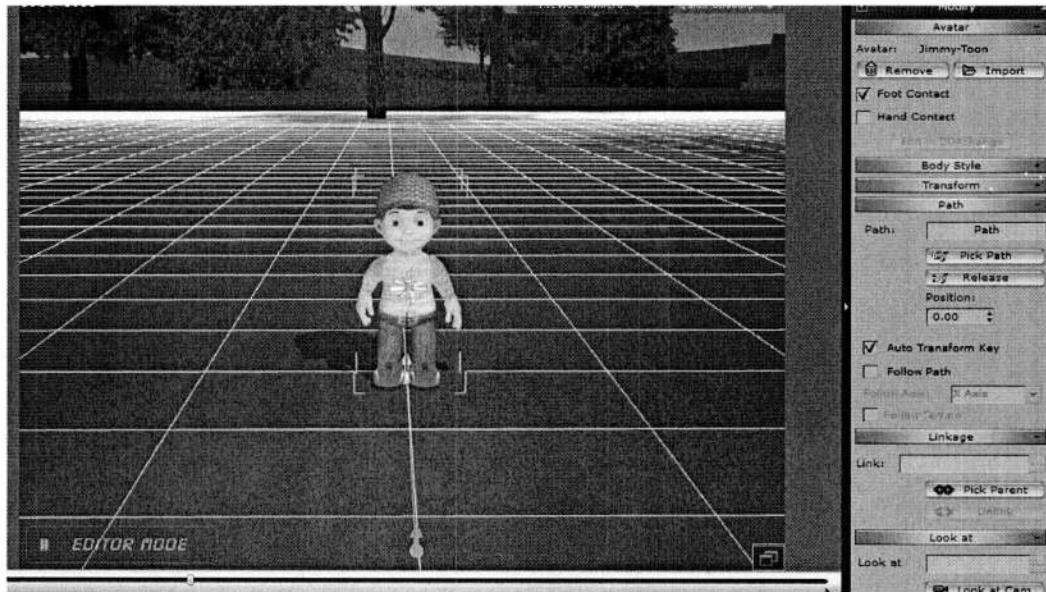


Ilustración 15. Path

Después en la línea del tiempo que se encuentra en la parte inferior seleccionamos el lapso que queremos dure el avatar caminando y en la barra de herramientas del lado derecho en POSITION ponemos 100.00

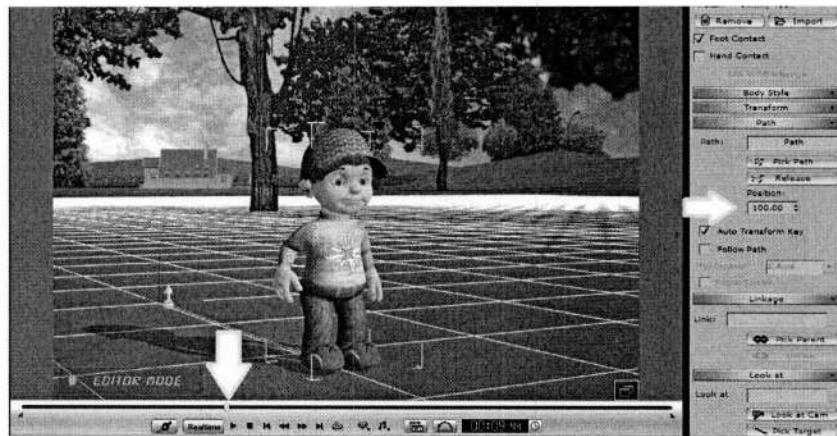


Ilustración 16 línea de tiempo

Por último hay que seleccionar ANIMATION/MOTION y del lado izquierdo en la biblioteca de animaciones en la carpeta MOVE la animación de WALK para hacer que camine.

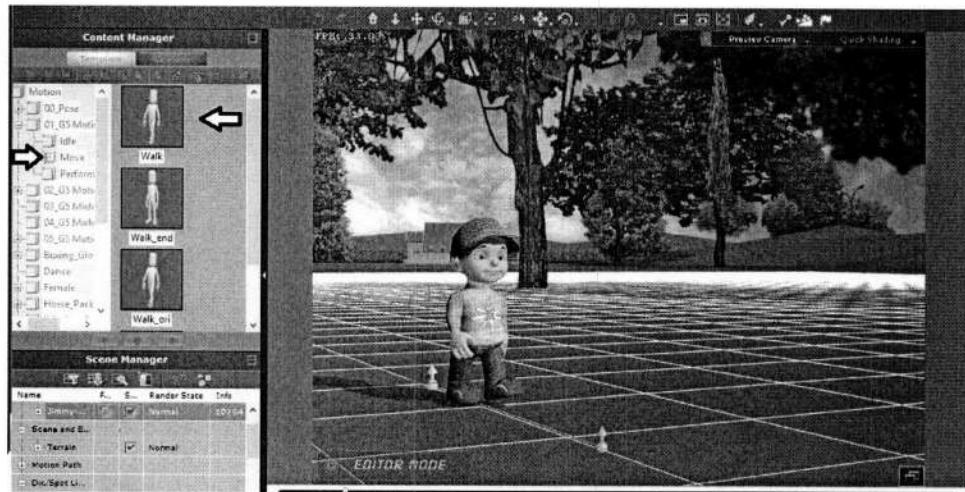


Ilustración 17. caminando

Por último lo que se hace es exportar todos los clips animados para luego ser pasados a la etapa de edición, esto se hace desde la pestaña EXPORT y seleccionamos la opción de video después el formato que se eligió y por ultimo clic en exportar y seleccionamos la carpeta en donde deseamos que se guarden los clips.



Ilustración 18. Exportar

3.4.2.6. ETAPA 6 EDICIÓN

En esta sexta y última etapa comprende todo el proceso de edición necesario en el cual se agrega el sonido, las imágenes, los textos, los efectos, las transiciones, intro y créditos, todo para poder presentar finalmente la capsula informativa.

Para eso se busco el software de edición más completo y que cumpliera con todas las características necesarias para la edición de las capsulas.

3.4.2.6.1. SELECCIÓN DEL SOFTWARE PARA EDICIÓN

Para selección de este software el cual es el más adecuado para editar las capsulas informativas primero que nada se analiza varios tipos de software que existen para edición de video y al final se optó por utilizar Sony Vegas Movió Studio 11.0



Ilustración 19 Vegas Movie Studio

Este es un software profesional de edición de video perteneciente de Sony Creative Software este cuenta con un sin fin de características tales como edición de video multipista, edición de audio en pistas limitadas, secuencia de video independiente de la resolución. Este también cuenta con una gran cantidad de efectos de video y de transiciones además de que puede soportar varios tipos de formatos de archivos, también cuenta con varios tipos de efectos en audio.

Gracias a estas y muchas otras características con las que cuenta este software, aparte también de que ya se tenía conocimientos previos del manejo de este es por eso que se eligió para editar las capsules informativas.

3.5. CONCLUSIÓN

En este capítulo nos lleva a concluir que tan importante es llevar una metodología de la investigación y los procedimientos que se debe llevar para realizar una capsula informativa, así podemos ver como es el proceso para ser ejecutada, y tener ese logro que desde el principio se plantó, llevar un mensaje, una enseñanza al público infantil.

Hoy en día las ciencia-tecnología cuenta con grandes avances el cual hace al usuario facilitar las investigaciones para llevar un desarrollo de capsulas informativas desde el tipo de software que se puede utilizar, en la actualidad existen infinidades de software de los cuales puede seleccionar y para ser utilizado.

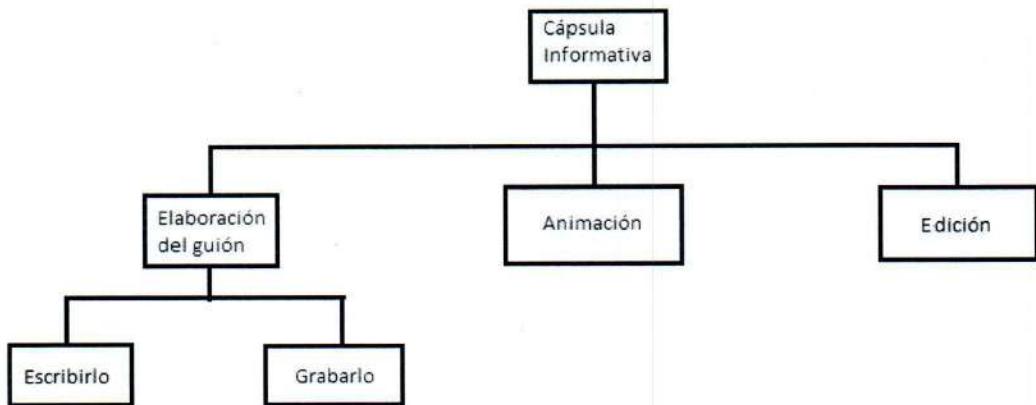
Llegamos a la conclusión que para llevar una buena elaboración de una capsula informativa implica desde la planeación de ideas, selección de temas, los guiones que se deben hacer, la música, imágenes etc. Que se deben seleccionar para luego así lanzar al aire las capsulas realizadas y esta tenga la respuesta que se desea.

4. CAPITULO IV RESULTADOS, PLANOS, GRÁFICOS, PRUEBA PILOTO, PROTOTIPOS Y PROGRAMAS.

4.1. INTRODUCCIÓN

Como resultados final de este proyecto tenemos la creación de las 10 capsulas informativas como ya se mencionó con temas relacionados con ciencia, tecnología y capsulas especiales sobre valores.

Desde el punto de vista educativo la creación de dichas capsulas influirán en gran parte en el aprendizaje de los niños ya que estas son capsulas animadas con un lenguaje entendible y dinámicas que harán que los niños se entretengan y aprendan mientras se están divirtiendo.



Esquema 2. Elaboración de una capsula informativa.

En el esquema anterior se muestra como fue la elaboración de una capsula informativa.

Gracias a los grandes avances tecnológicos y de programación que existen en nuestros días se puede encontrar en dichas capsulas un producto bien elaborado las cuales cuentan con animaciones a la vanguardia, atractivas e interactivas para los niños, de este modo el interés de estos será despertado. Observando con esto que mientras este el interés por parte de los infantes será más simple llenarlos de aprendizaje.

4.2. CREACIÓN DEL INTRO

El intro es la parte inicial de la capsula y el cual nos muestra el título y el logo del programa:

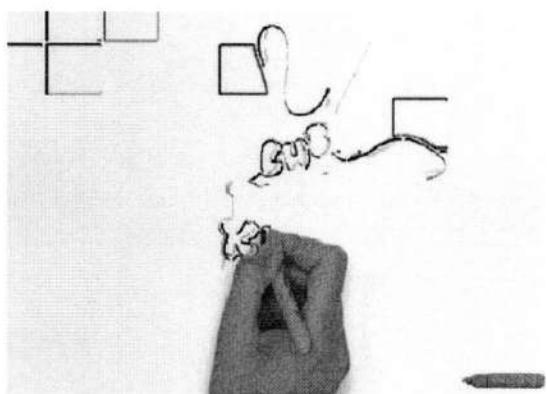


Ilustración 20. Intro 1

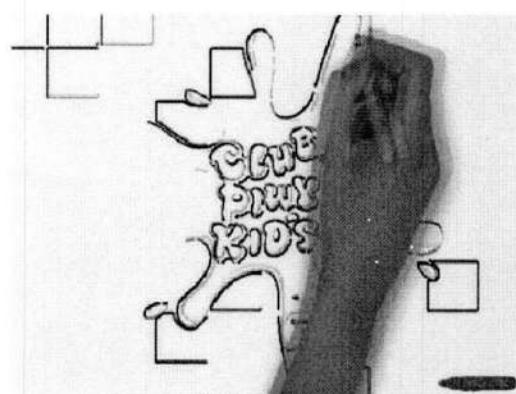


ilustración 21. Intro 2

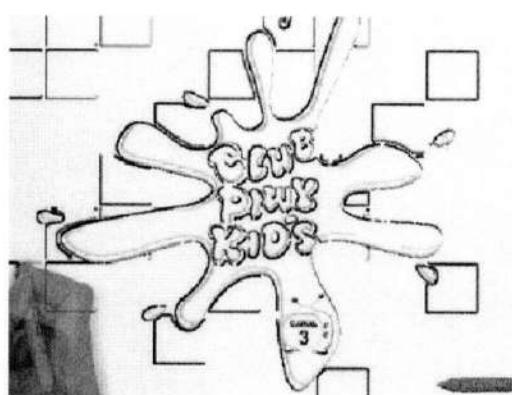


Ilustración 22. Intro 3

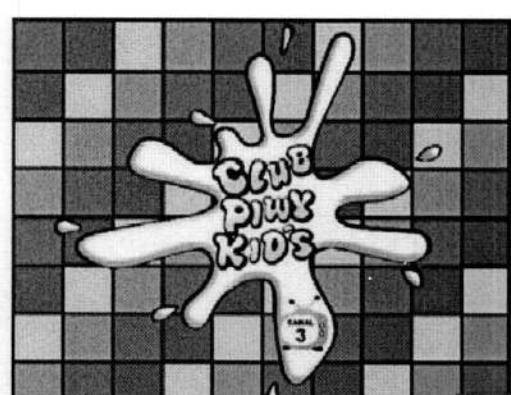


ilustración 23. Intro 4

Para la elaboración de este se usó un software llamado Video Scribe. Es un software que sirve para crear animaciones de pizarra desarrollado por Adobe Flash, debido a que este software sólo produce películas en formato flash estas tuvieron que ser convertidas a formato AVI. Porque Vegas Movie Studio no admitía este tipo de formato.

El intro se elabora de la siguiente manera:

Primero que nada hay que abrir VIDEO SCRIBE y en la pantalla principal seleccionamos la opción CREATE. Para dar inicio

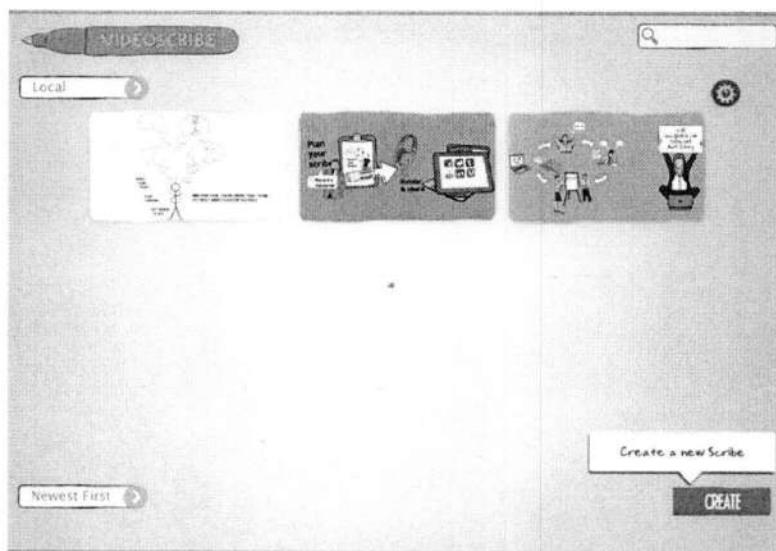


Ilustración 24. Create

Después nos manda al siguiente menú donde determina cada uno de los iconos y sus funciones.

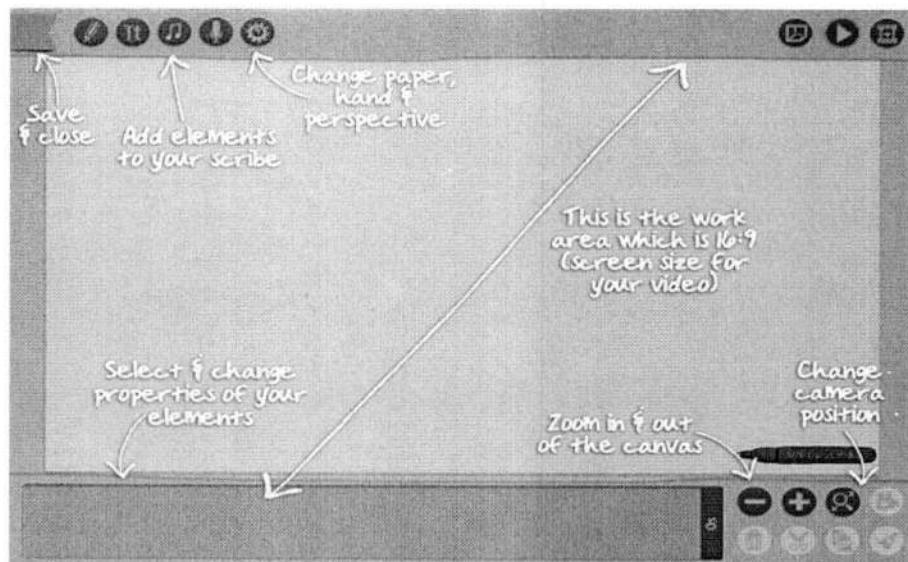


Ilustración 25. Funciones

Al seleccionar para agregar una imagen te manda a las imágenes almacenadas que tiene por defecto el software, alas que tiene existentes en una librería, a las que tiene el usuario almacenadas ya sea en una PC o en una USB o bien donde se puede entrar a buscar directo a un navegador para así poder entrelazarla y ser utilizada.

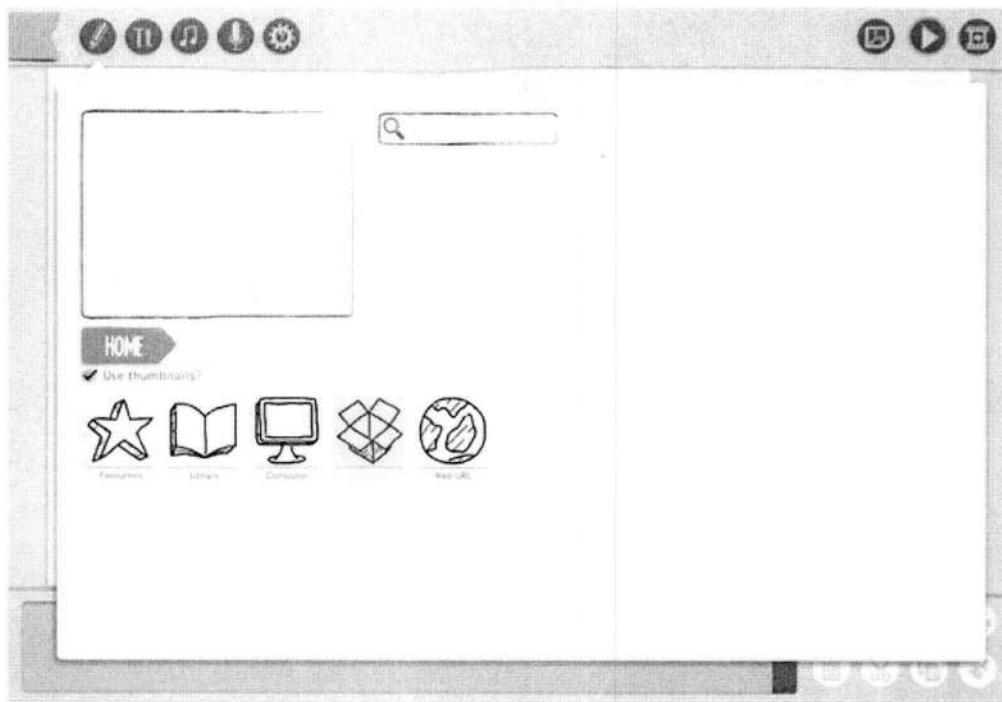


Ilustración 26. Imágenes.

Seleccionamos la imagen deseada y damos clic en el botón USE IMAGE.

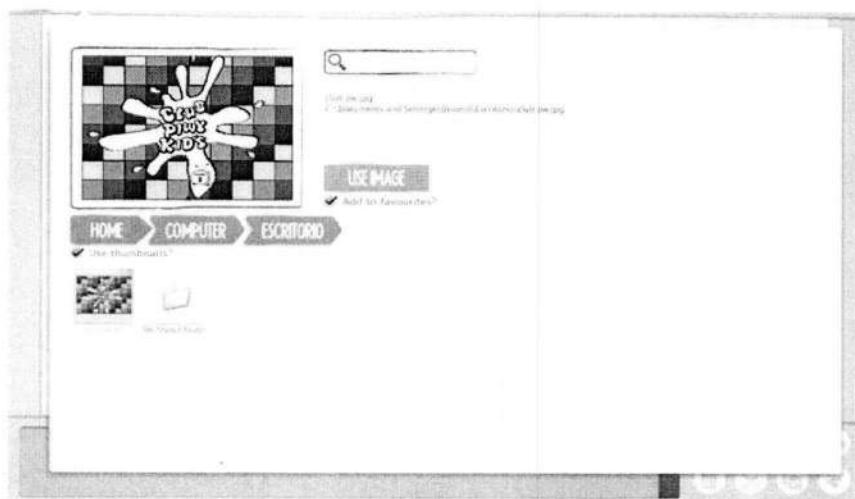


Ilustración 27. Use Imagen

Cuando damos clic en USE IMAGE nos aparece la siguiente ventana en el cual se selecciona el diseño de cómo se quiera crear la animación

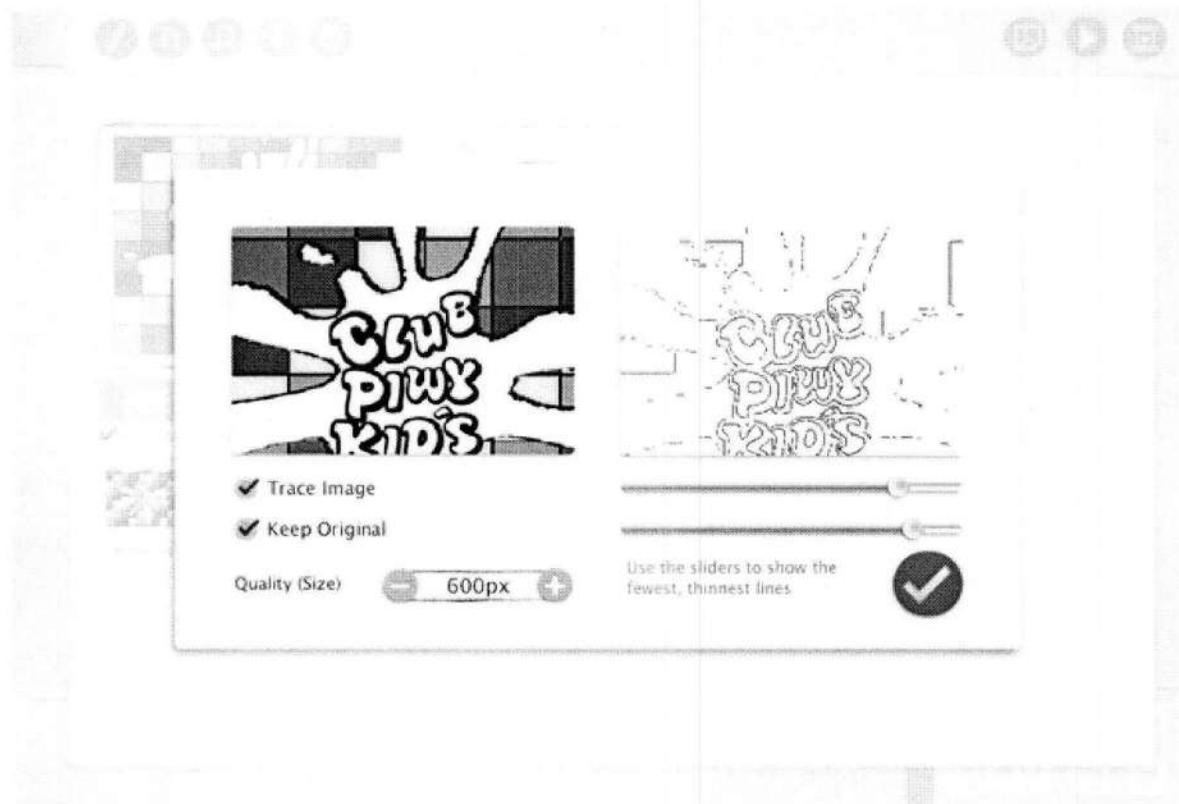


Ilustración 28. Diseño

Y es así como se empieza a crear la animación del intro

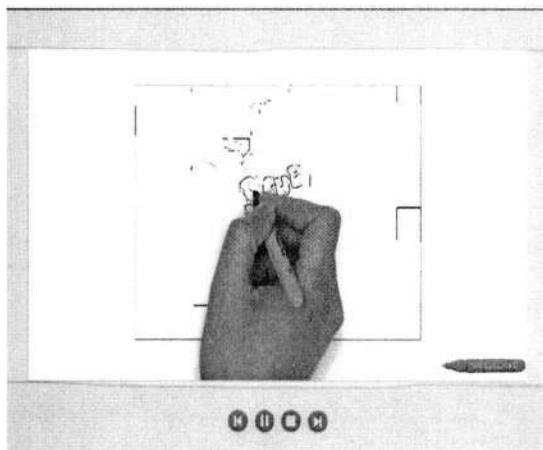


Ilustración 29. Animando 1

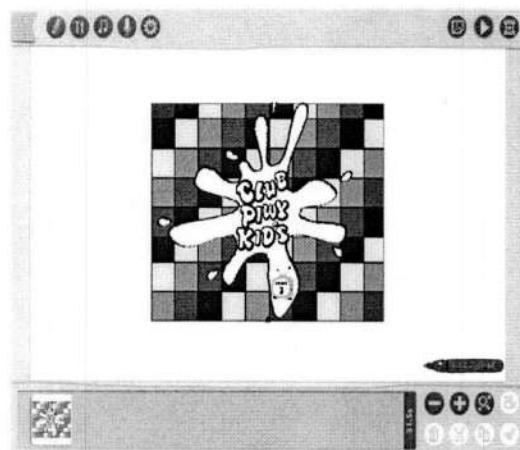


Ilustración 30. Animando 2

Para crear la animación del “presenta” hay que ubicarse en la pestaña Tt

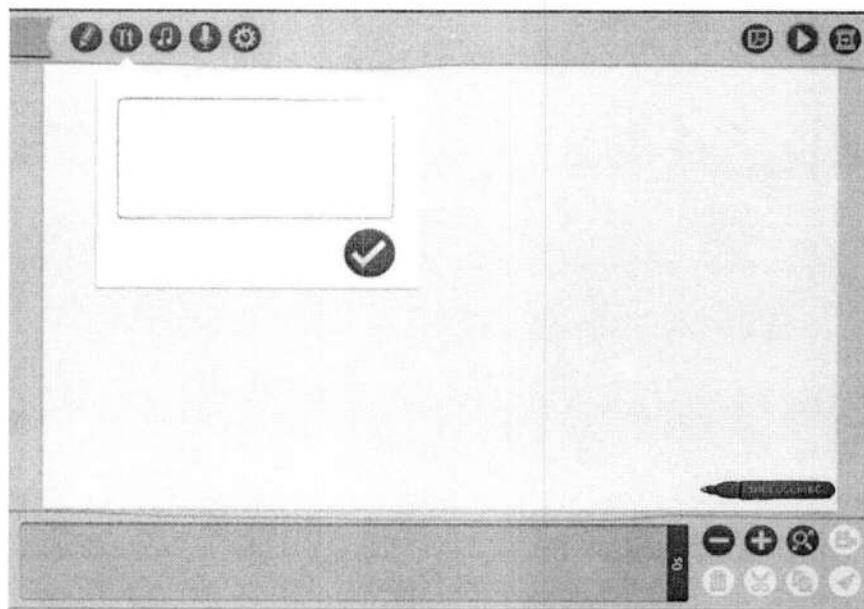


Ilustración 31 Tt.

Una vez ya seleccionada la opción Tt aparece una pestaña donde puede escribir el texto que el usuario vaya a redactar, al terminar la redacción del usuario selecciona en la palomita verde de la pestaña y queda creado el texto.

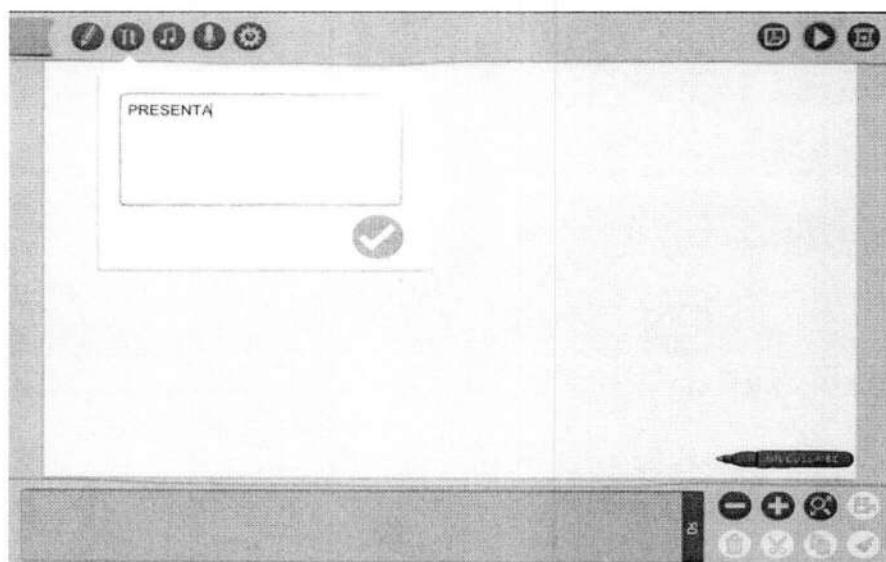


Ilustración 32. Presenta

y es así como queda la animación del “Presenta” ya animado

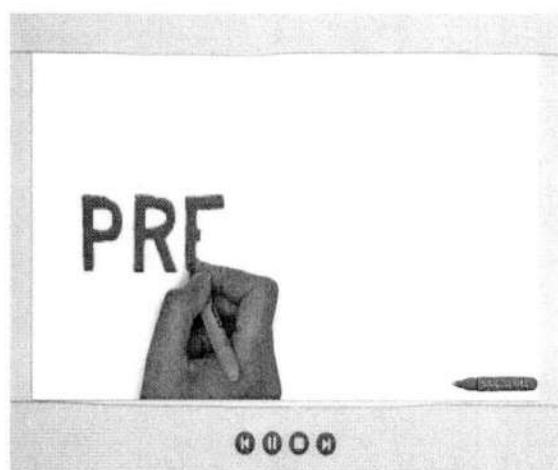


Ilustración 33. Presenta 1



ilustración 34. Presenta 2

Después de haber creado el intro lo siguiente es crear el título de la capsula la cual es el nombre del tema del que se va hablar. Estos fueron creados con Windows Movie Maker agregándoles efectos visuales con Vegas Movie Studio

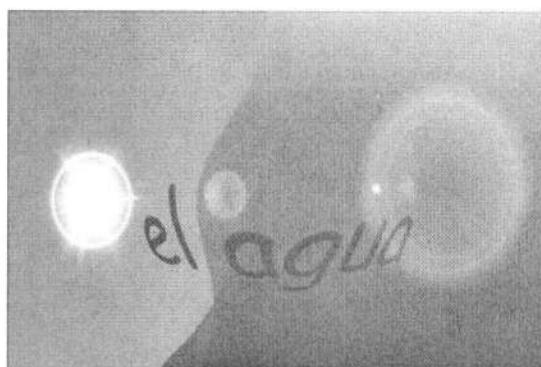


Ilustración 35. Titulo 1



ilustración 36 Titulo 2

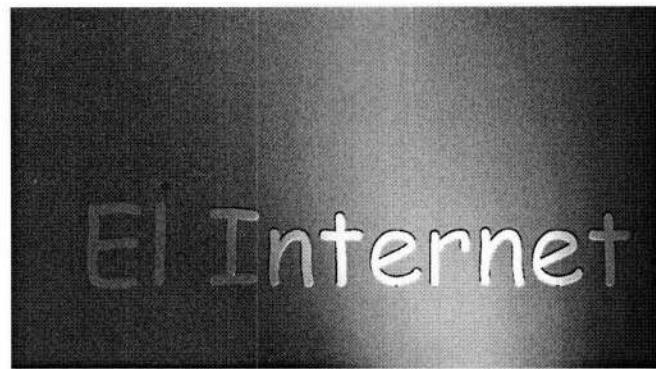


Ilustración 37. Título 3.

Para la creación de estos primero que nada hay que ubicarnos en Windows Movie Maker. En la pestaña principal damos clic TITULO.



Ilustración 38. Títulos

Lo siguiente es escribir el título de la capsula, agregar color de fondo y la animación que deseamos todo esto se hace desde la pestaña de formato.



Ilustración 39. Títulos

Para finalizar damos clic en la pestaña PRINCIPAL y después en GUARDAR PELÍCULA para luego ser pasada a edición.

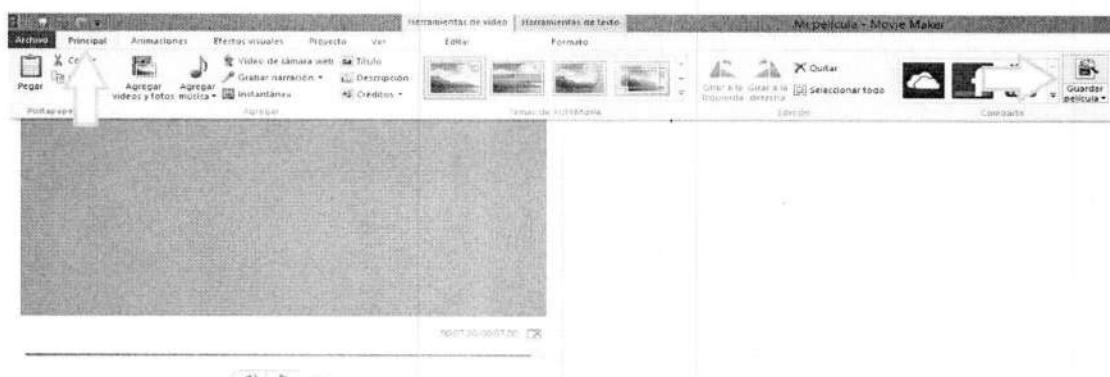


Ilustración 40. Final títulos.

Una vez creado el título este es pasado a Vegas Movie Studio junto con todos los clips de animación del avatar para comenzar el proceso de edición de la capsula.

Todos los clips son puestos en la línea de tiempo que se encuentra en la parte inferior.

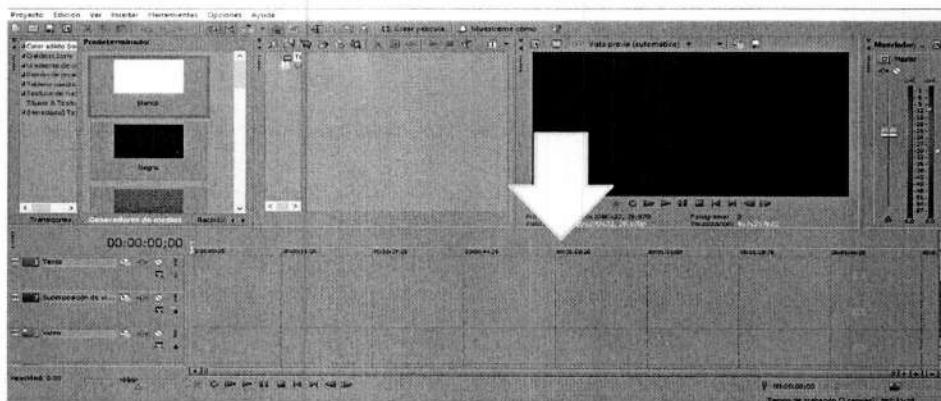


Ilustración 41. Línea del tiempo

El siguiente paso en el proceso de la edición es acomodar todos los clips de las animaciones del avatar dentro de la línea del tiempo

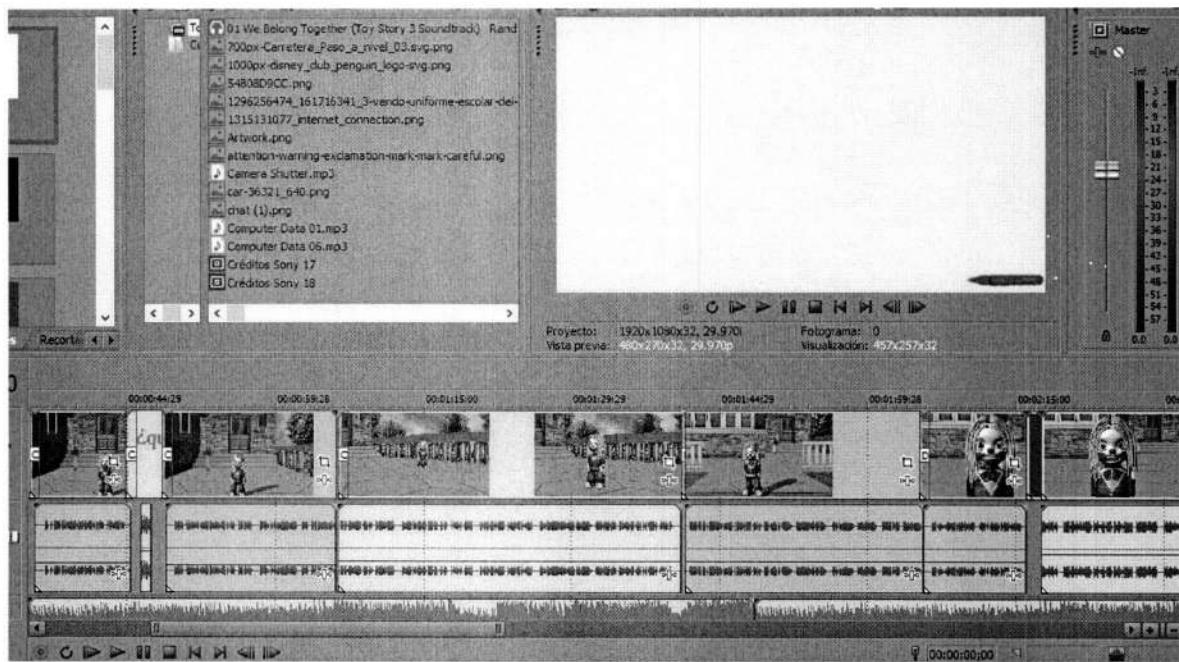


Ilustración 42. Clips

Los clips son acomodados de manera ordenada uno después de otro para que siga la secuencia de la capsula como fue marcado con anterioridad el guion. Una vez acomodados todos y cada unos de los clips de video que se hizo a continuación se agrega las transmisiones que deseamos que aparezcan entre algunos clips y otro, se hace desde la pestaña de TRANCISIONES que aparece del lado derecho, se selecciona la transición que desea y se arrastra a la parte en la que queremos que aparezca entre un clip y otro.

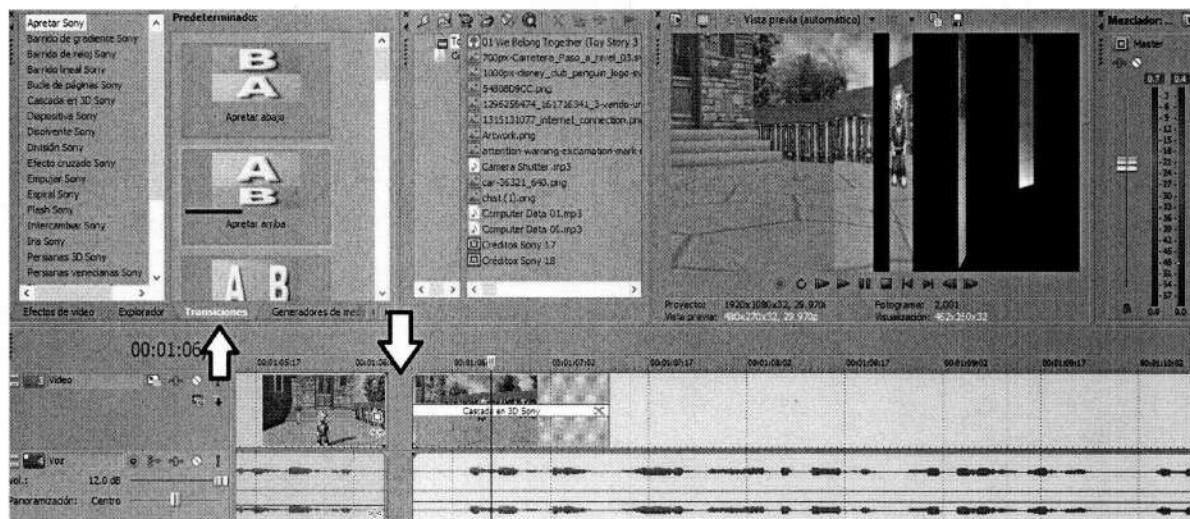


Ilustración 43. Transiciones

Para agregar el texto lo que se tiene que hacer en este caso es ubicarse en la pestaña de GENERADOR DE MEDIOS, después TITULOS Y TEXTO, seleccionamos el que deseamos y lo arrastramos al área de texto dentro de la linea del tiempo acomodándolo en la parte del video donde se desee que aparezca.

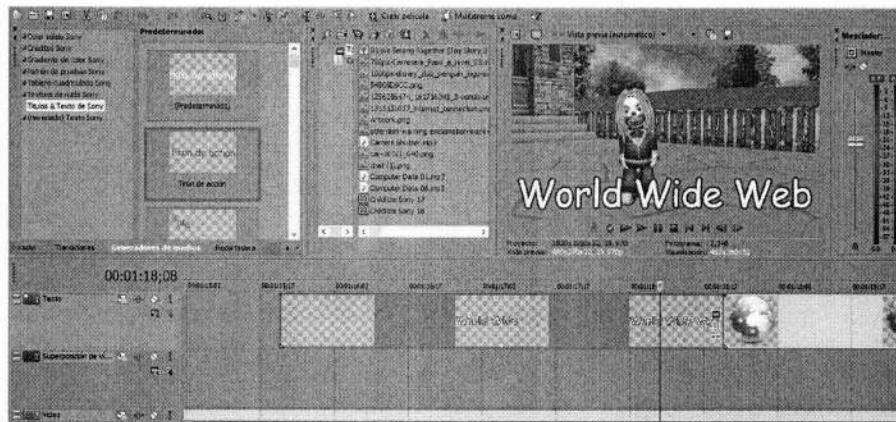


Ilustración 44. Texto

4.2.1. IMÁGENES

Lo siguiente es agregar las imágenes, este proceso es muy sencillo, simplemente hay que arrastrar las imágenes desde la carpeta en donde se encuentran a la línea del tiempo y después acomodarlas en donde se quiera que aparezcan, es muy importante mencionar que para que las imágenes aparezcan sobreuestas en el video hay que agregarlas en la línea de superposición de video y no en la misma en donde se encuentran los clips de video.

Las imágenes pueden ser en cualquier tipo de formato en este caso las que se utilizaron mas fueron imágenes en formato .PNG estas fueron seleccionadas con respecto al tema del que se está hablando y lo que se quiere dar a conocer.

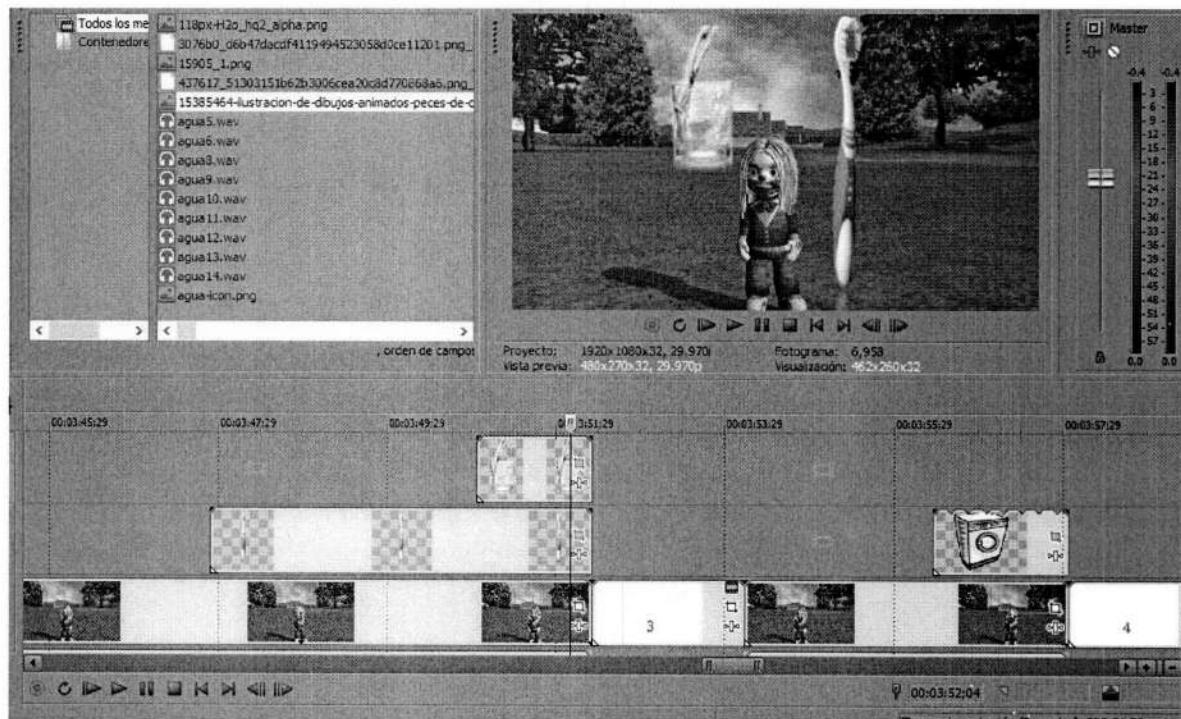


Ilustración 45. Imágenes

4.2.2. EFECTOS DE SONIDO

Los efectos de sonido son muy importantes porque crean un ambiente más divertido y más creativo. En este caso para las capsules informativas se utilizaron una gran cantidad de efectos de sonido.

Para el intro de la capsula en donde aparece una mano dibujando el logotipo del programa, se utilizó un efecto de sonido de un lápiz escribiendo

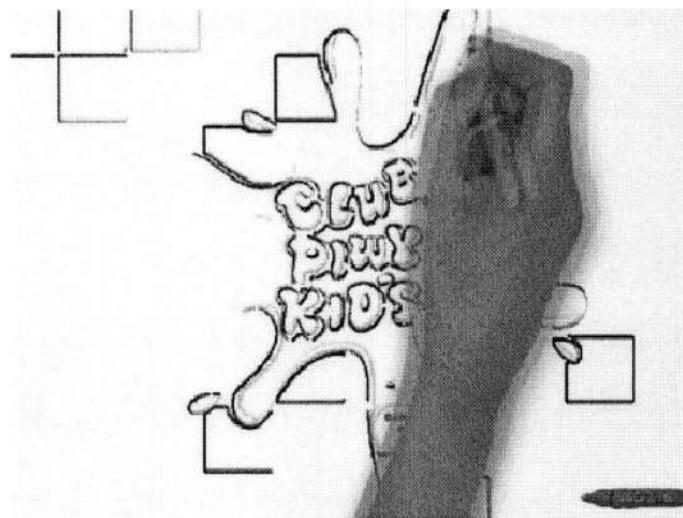


Ilustración 46. Lápiz Escribiendo.

Se utilizaron alrededor de 50 efectos de sonido diferentes entre los cuales se encuentran: bubbles, camera shutter, cartoon boing, cartoon cymbal hit, children Aaaahh, coin drop, computer data 01, computer data 06, electro static accent 03, fusión electric piano, jaracanda, kids cheering, latin lounge piano 01, long crash cymbal 01, lounge vives 03, pendulum, pop piano 06, roadtrip long, roadtrip short, small child giggle, travel, warp engineering 03 por mencionar algunos, estos efectos son descargados desde youtube, de ahí nos manda a un enlace de descarga en donde se encuentra toda la biblioteca de sonidos.

Los sonidos de igual manera son arrastrados hasta la línea del tiempo en el área de efectos de sonido.

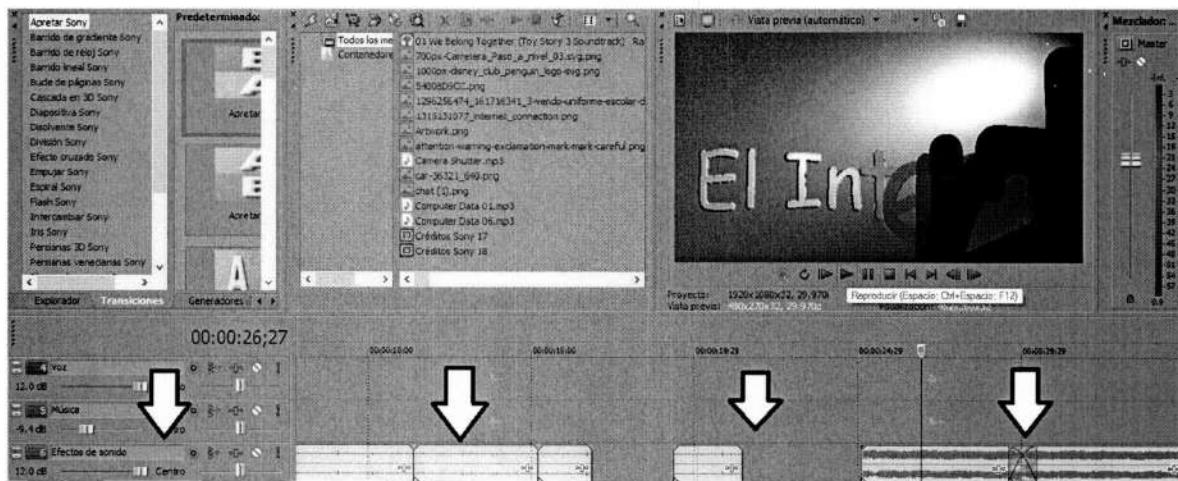


Ilustración 47. Efectos de sonido

4.2.3. MÚSICA

La música es un elemento muy importante en el proceso de edición de las capsulas porque crea el ambiente y da vida a estas. Es lo último que se pone ya cuando todo el proceso de edición está terminado, esta va en el área de música de la line del tiempo de Vegas Movie studio,

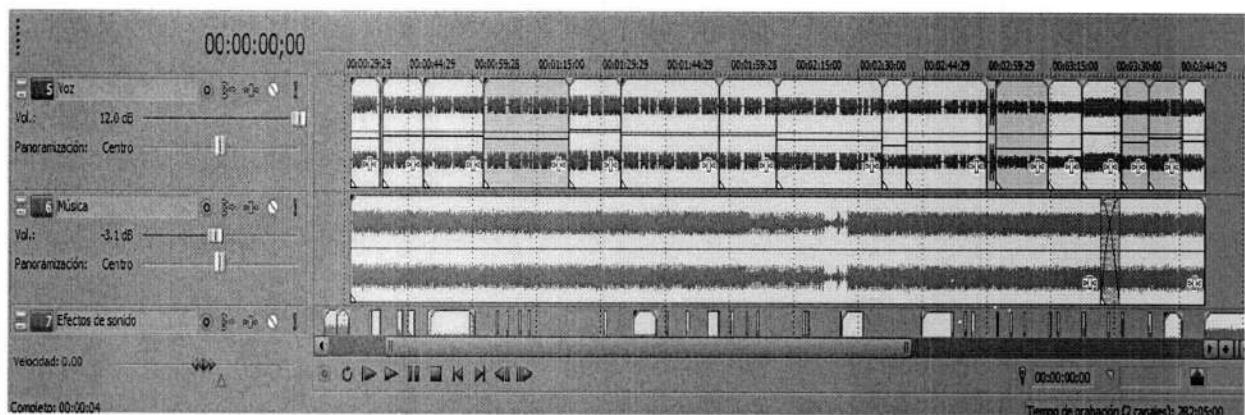


Ilustración 48. Música

La selección de la música varía según el tema del que se está dando a conocer, para las primeras capsules la música de fondo fue el tema principal del programa de televisión Club Piwy Kids para el cual se crearon las capsules informativas. Después la música fue cambiada introduciendo en estas canciones que fueran llamativas para los niños.

El volumen de la música tiene que estar moderado, más bajo que el de la voz y el de los efectos de sonido porque si no estos se perderían y no se entendería nada.

Para seleccionar las canciones se buscan temas que sean atractivos para los niños, como temas de películas infantiles o canciones que todos los niños conocen esto con la intención de que atrajeran la atención de los infantes.

4.2.4. RENDERIZAR

Una vez que ya estaba todo listo y ordenado el paso final para que la capsula sea presentada en televisión es el de la renderización.

Esto se hace desde la pestaña de PROYECTO y después se selecciona la opción de RENDERIZAR COMO.

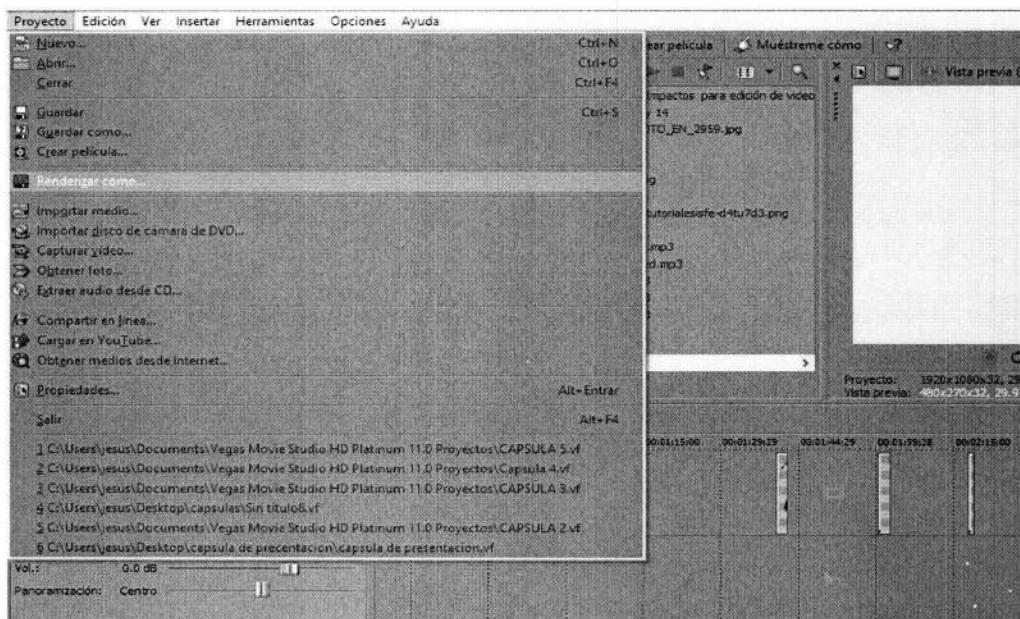


Ilustración 49. Renderizar

En la ventana que aparece a continuación se selecciona el lugar y la carpeta en donde queramos guardar la renderización y para finalizar se selecciona el formato de salida en este caso se renderizo con un formato de Windows Media Video V11 (.wmv) con una calidad de video HD 720-30p a 6 Mbps y audio 192 Kbps, 48,000 Hz, 16 bits, Estéreo, WMA

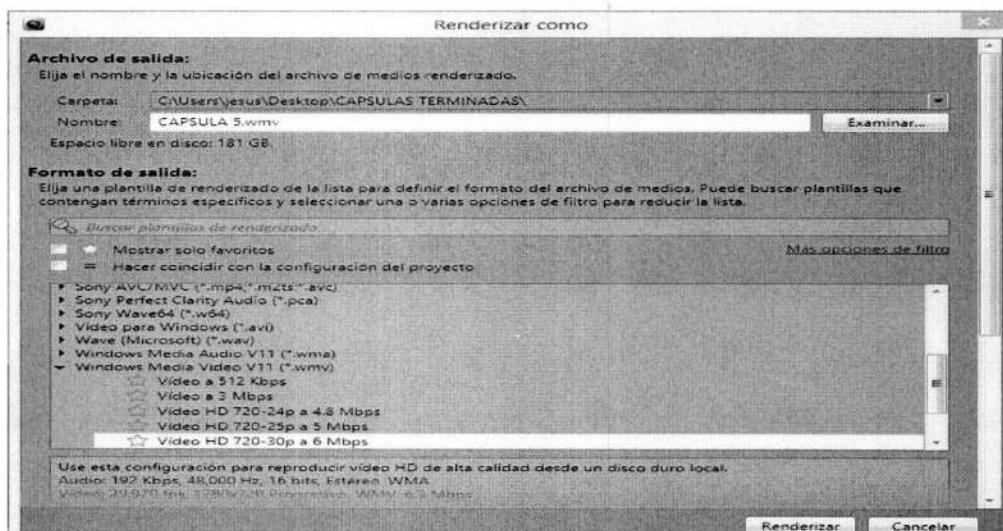


Ilustración 50. Renderizar 2

El tiempo aproximado que tarda en renderizarse una capsula varía dependiendo de la duración de estas, de la cantidad de archivos que contengan y de la calidad del video. Aproximadamente una capsula tarda en renderizarse entre 30 y 40 minutos.



Ilustración 51. Render final

4.3. CREACIÓN DEL ESCENARIO

Una vez que ya se cuenta con el software necesario se comienza a buscar el escenario en donde se lleva a cabo las animaciones de las capsulas informativas. IClone cuenta en su biblioteca con alrededor de 12 escenarios de los cuales se utilizaron 7, la selección de estos depende del tema del que se está hablando en la capsula.

Para la creación del Escenario lo primero que se hacer es abrir iClone e irnos a la pestaña de SET y después a la de TERRAIN.

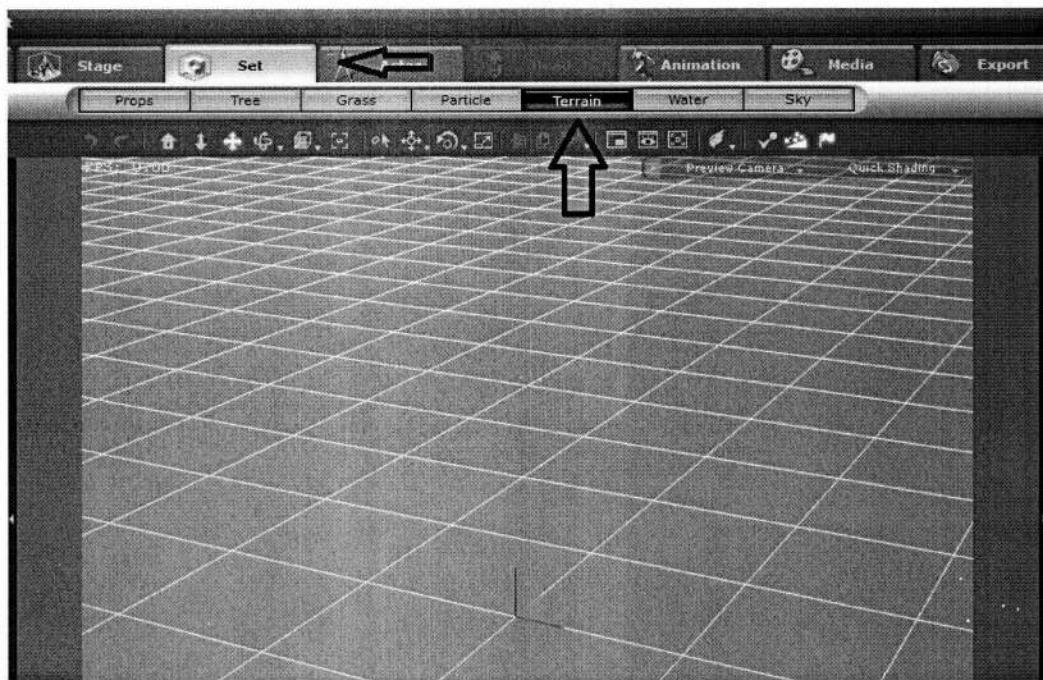


Ilustración 52 Creando el escenario

Del lado izquierdo aparecen los escenarios, seleccionamos el deseado.

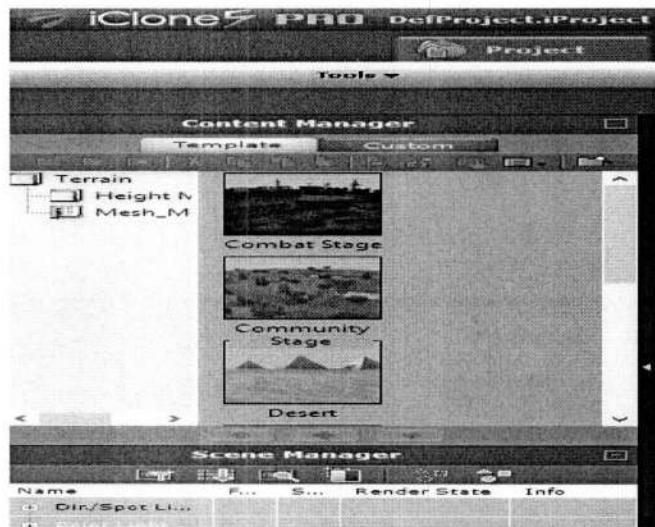


Ilustración 53 Escenarios

Además se cuenta con un muchas herramientas para darle más vida al escenario como son arboles, hierbas, además de efectos especiales como humos, estrellas, burbujas, etc.

A continuación se muestra como quedaron los escenarios finales:

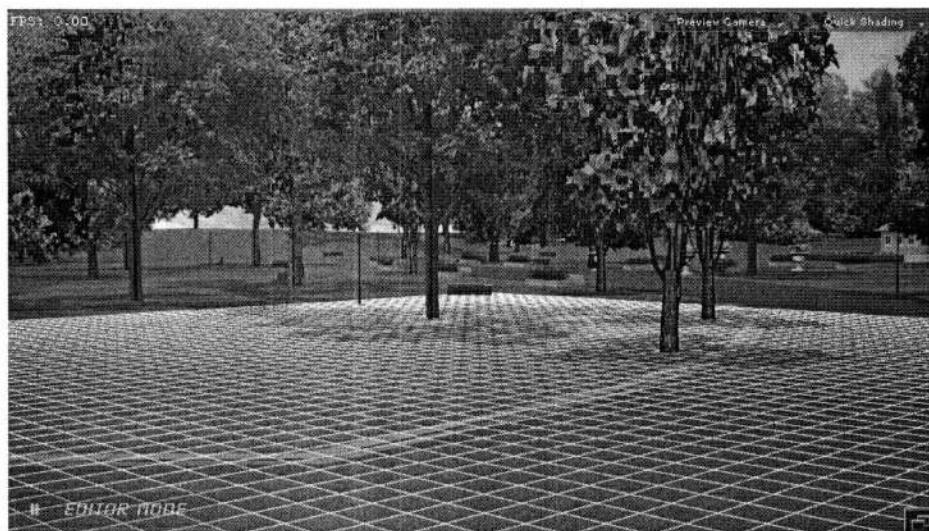


Ilustración 54 Escenario 1 Exterior

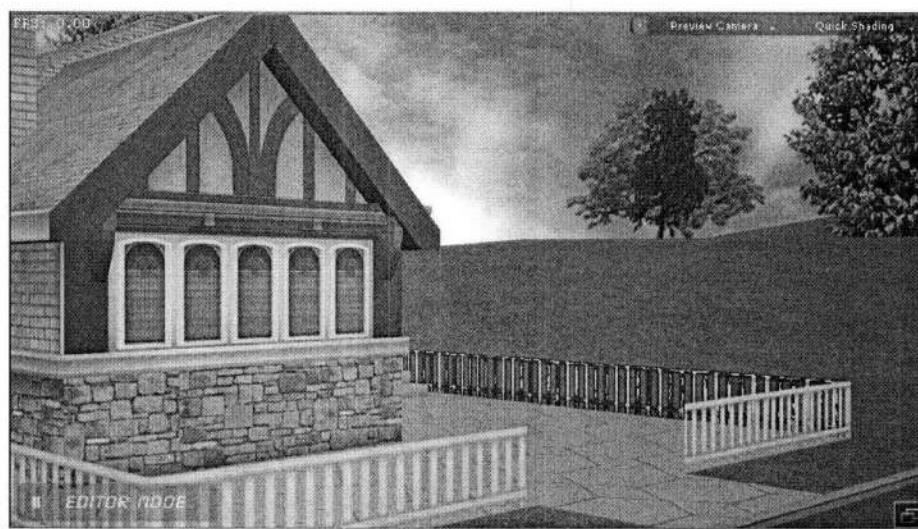


Ilustración 55 Escenario 2. Casa

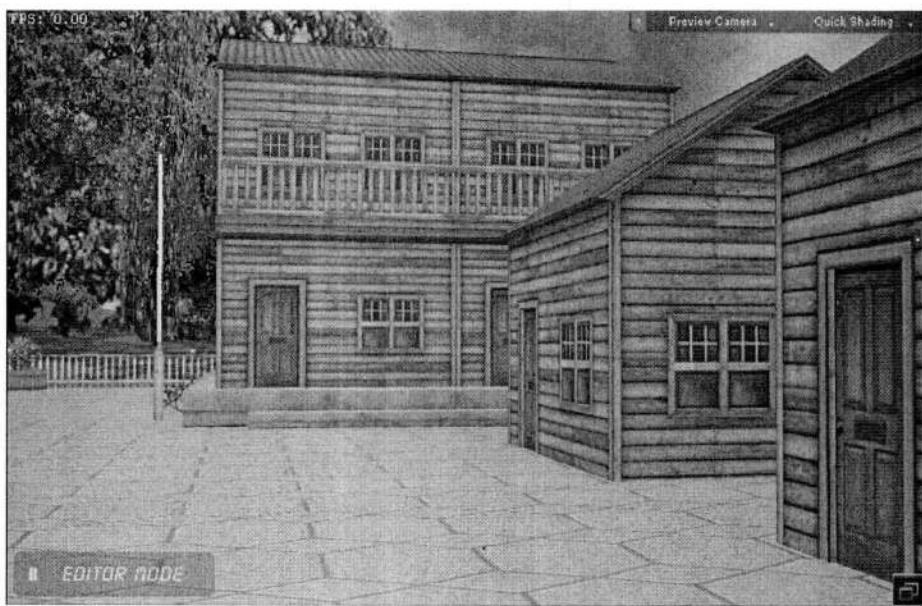


Ilustración 56. Escenario 3 Casas

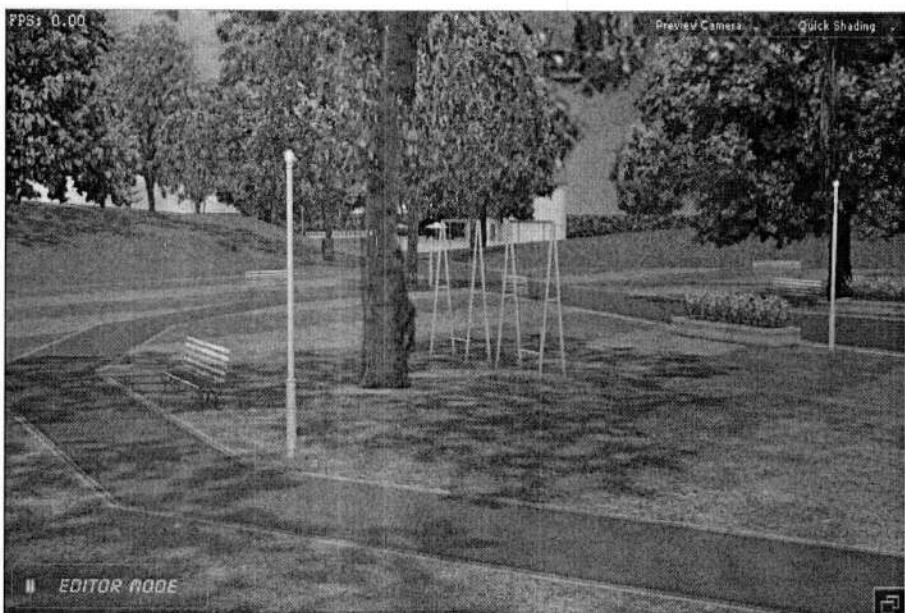


Ilustración 57. Escenario 4 Parque

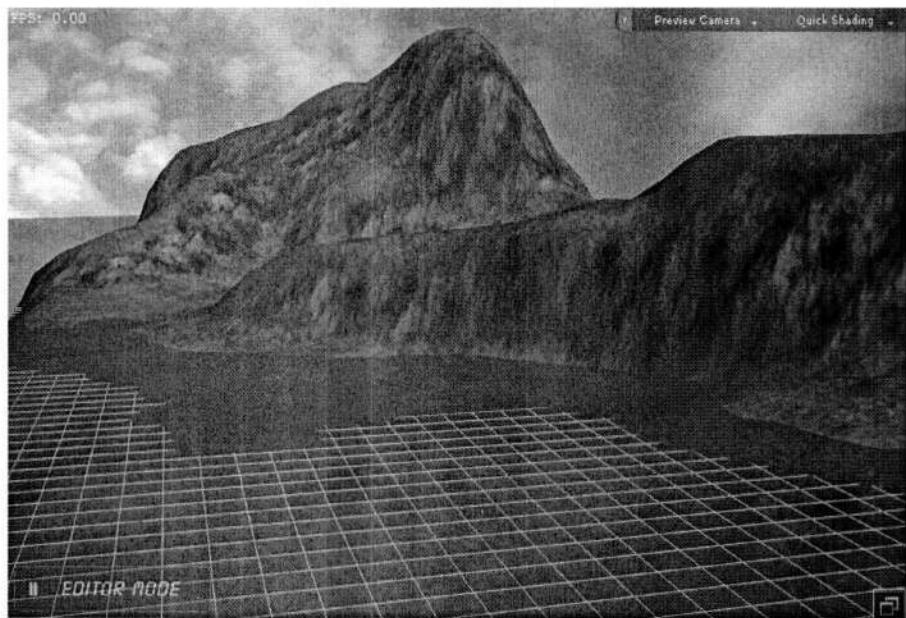


Ilustración 58. Escenario 5 Montañas



Ilustración 59. Escenario 6 Praderas

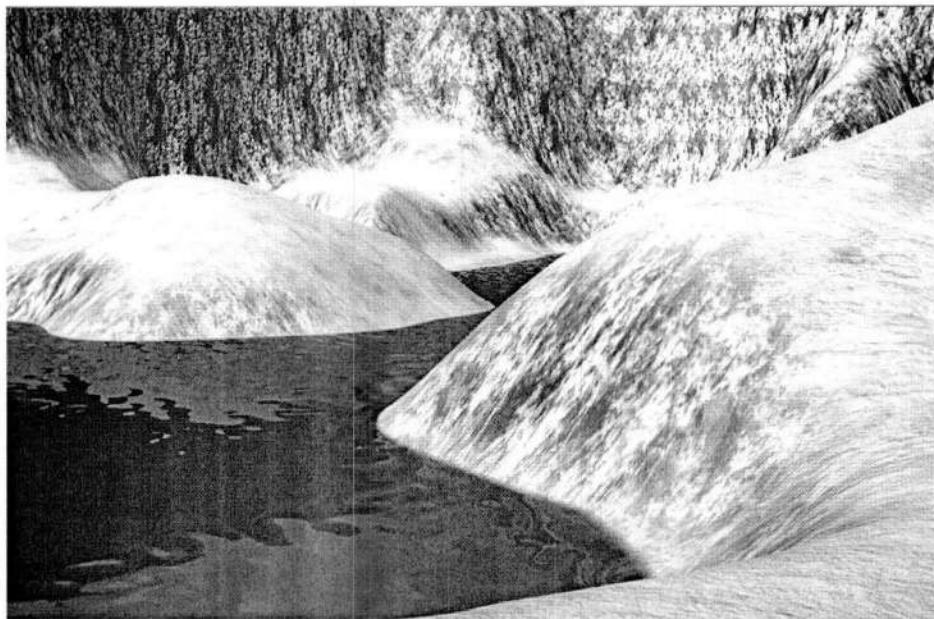


Ilustración 60. Escenario 7 Glaciares

4.3.1.CAPSULAS DE PRUEBA

Una vez que se contaba ya con los escenarios lo que se hizo a continuación fue una serie de capsulas de prueba, las capsulas de prueba son una serie de capsulas que se crean en este caso para poder probar los tipos de formato para seleccionar el que fuera más adecuada y de una calidad apropiada, se generaron varias capsulas y al final se optó por que fuera un formato AVI. HD 720p (1280 x 720)

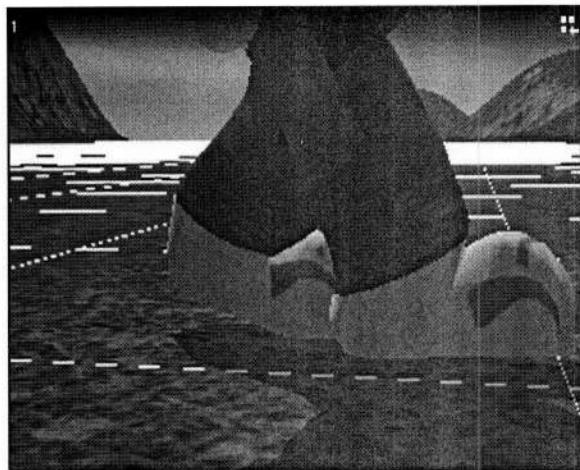


Ilustración 61. Pruebas



Ilustración 62. Pruebas

4.3.1.1. PRUEBAS PILOTO

Como aun no se contaba con el avatar el cual sería elaborado en la primera fase de este proyecto para la creación principal de las capsulas informativas y debido a que este sería el personaje principal de dichas capsulas se opta primeramente por hacer una serie de capsulas como pruebas piloto. Una prueba piloto es una forma de experimentar por primera vez sobre algún objeto, las pruebas piloto tienen principalmente como objetivo comprobar ciertas cuestiones. Estas capsulas pilotos traen como conclusiones el avanzar con el desarrollo de las capsulas Informativas que es el propósito principal de este proyecto.

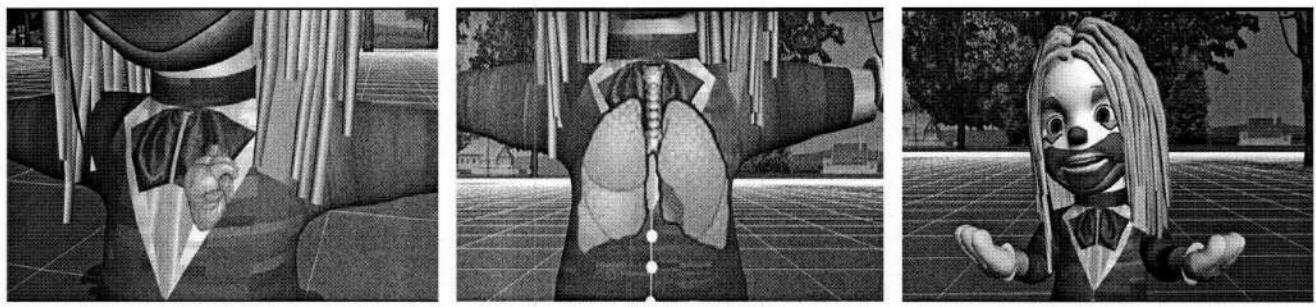


Ilustración 63. Capsula 1 “El Cuerpo Humano”

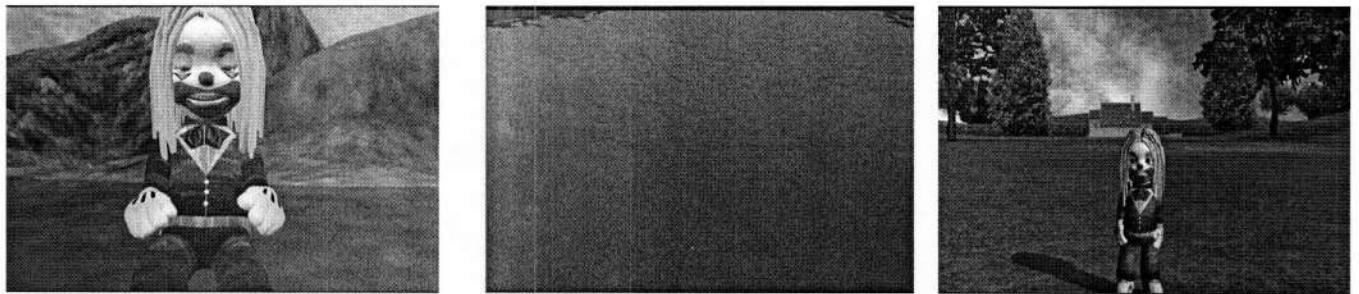


Ilustración 64. Capsula 2 “elagua”

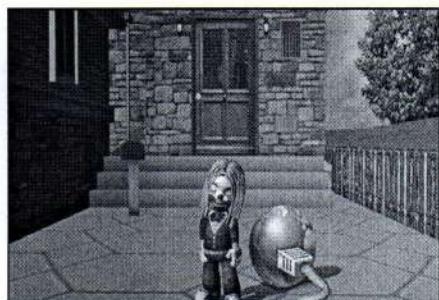


Ilustración 65. Capsula 3 “El Internet”

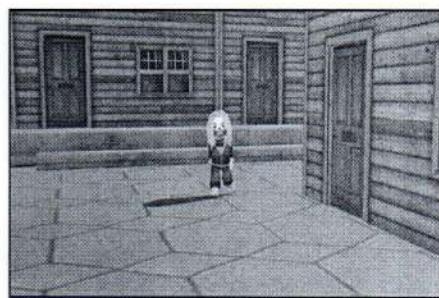


Ilustración 66. Capsula 4 “Cine 3D”

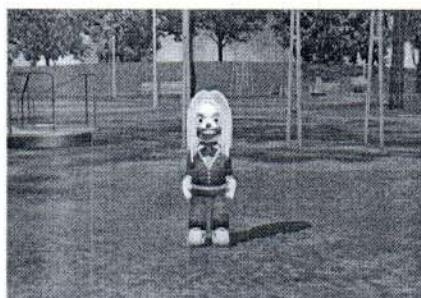


Ilustración 67. Capsula 5 “Los Video Juegos”

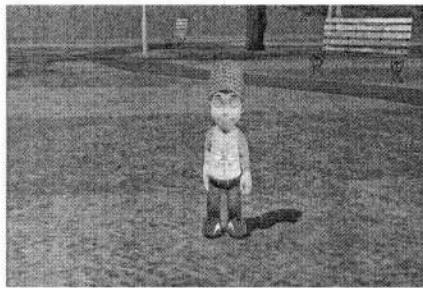
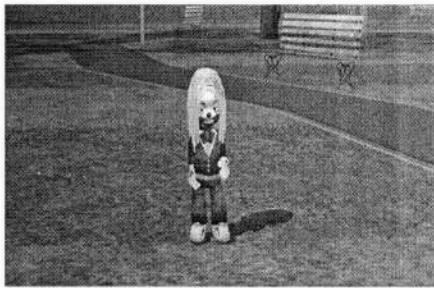


Ilustración 68. Capsula 6 “La Amistad”

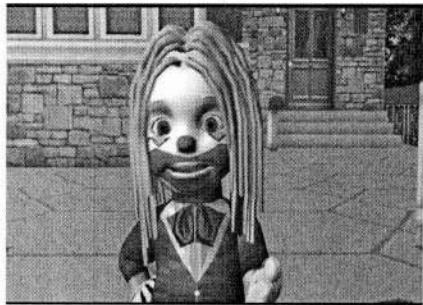
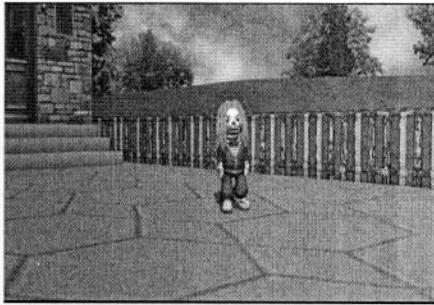


Ilustración 69. Capsula 7 “El Cuidado Dental”



Ilustración 70. Capsula 8 “El Planeta Tierra”

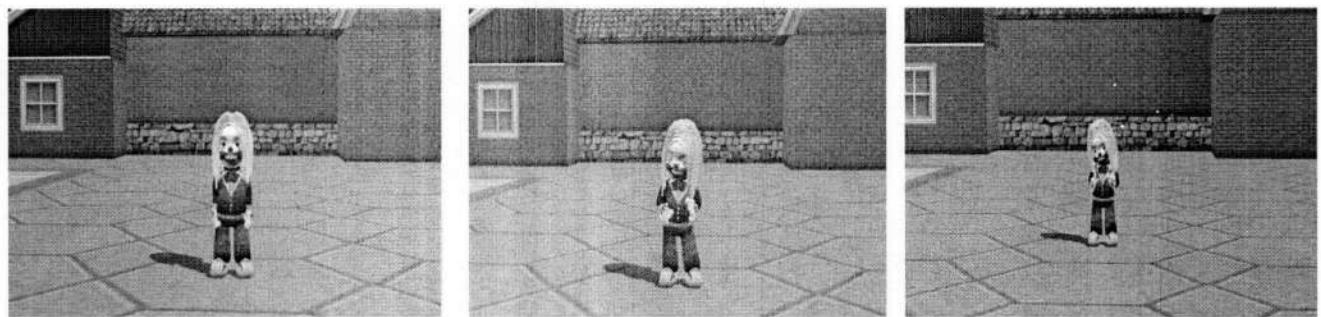


Ilustración 71. Capsula 9 "los Celulares"



Ilustración 72 .Capsula 10 "El Respeto"

Las capsulas fueron grabadas en DVD para luego ser presentadas en el programa de televisión infantil Club Piwy



Ilustración 73. DVD

5. CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIÓN GENERAL

El uso de las tecnologías en nuestros tiempos se ha convertido en uno de los principales factores influyentes en nuestra sociedad. Los niños de hoy están creciendo ya con la tecnología en sus vidas y es muy importante inculcarles desde pequeños la forma de usar estas adecuadamente para que su aprovechamiento y rendimiento sea de gran ayuda para su vida futura.

La consulta teórica, construcción e interpretación del análisis llevado a cabo en este proyecto permitió concluir satisfactoriamente, primero que nada que con el paso de los años el uso de las tecnologías de la información así como capsulas informativas animadas tienen una fuerte influencia en el aprendizaje de los niños, estas tecnologías se encuentra creciendo constantemente y se han convertido en un medio didáctico para la educación.

Con las investigaciones hechas en este proyecto se permitió llegar a la conclusión de que la televisión es un medio de comunicación muy importante hoy en día y gracias los avances tecnológicos con los que contamos así como la gran cantidad de software que existen actualmente se pudieron crear capsulas informativas animadas, las cuales fueron presentadas en un programa de televisión infantil llamando así la atención de los niños que las miran para llenarlos de

conocimientos relacionados con la ciencia y la tecnología de una manera divertida e interactiva. Estas capsulas pueden ser utilizados como un medio educativo ayudando de gran manera en el aprendizaje de los niños.

En conclusión una capsula informativa es un medio por el cual se da a conocer de manera concisa y rápida un tema de interés actual. La animación es un recurso estético y funcional el cual si es utilizado de manera adecuada se puede aprovechar el gran potencial de esta y su influencia en los niños. El mundo de la animación es un mundo muy amplio que a su vez se puede convertir en un gran medio para el aprendizaje de los niños ya que con esta se puede crear la interactividad necesaria para llamar la atención de los infantes ya que a lo largo de esta investigación se llego a la conclusión de que los niños aprenden mas mientras se están divirtiendo y es claro que estas capsulas informativas proporcionan a los niños diversión y a su vez aprendizaje.

Al inicio de este proyecto se plantearon los siguientes objetivos:

- ✓ Definir los temas generales para las capsulas científico-tecnológicas.
- ✓ Determinar el esquema básico para las capsulas informativas
- ✓ Diseñar un paquete de actividades para la presentación de los temas

- ✓ Modelar las interacciones del escenario virtual y las actividades por cada tema
- ✓ Diseñar la secuencia del programa

Los cuales a lo largo de este se fueron realizando. Primero que nada se definieron los temas para las capsulas, temas que hoy en día son de suma importancia y además que son atractivos para los niños y siempre dejando una enseñanza o algo que les sirva, que puedan aprender. Una vez que ya se contaba con los temas después se prosiguió a elaborar el esquema de cómo iban a ser las capsulas, los escenarios, los guiones, la voz, etc. Etc. Para poder después ser presentadas estas a los niños.

Para finalizar se logró la creación de una serie de capsulas informativas sobre ciencia tecnología y valores las cuales son dirigidas a niños de entre 6 y 12 años de edad obteniendo con esto una gran aceptación por parte del público infantil.

Los avances en virtualidad, realidad aumentada, captura de movimiento, inteligencia artificial, entre muchos otros avances tecnológicos que son ahora posibles.

5.2. RECOMENDACIONES

Debido a que día con día los temas de interés de los niños cambian constantemente es muy importante estar actualizando los temas que serán presentados en las capsulas y que estos no sean temas repetidos.

Es recomendable también siempre están en contacto con el público infantil, saber que les gusta, cuales temas les gustaría a ellos que se presentaran en las capsulas, siempre tomar en cuenta la opinión de los niños.

Estar en contacto con los creadores de los avatar para que estos también estén en constante actualización con el fin de que con el paso del tiempo la vestimenta cambie para que estos no se queden atrás y estén también los personajes principales en constante actualización.

También es muy recomendable que la música de fondo que se utiliza en las capsulas este en constante actualización debido a que este es un elemento muy importante para atraer la atención de los niño. Es necesario siempre tener temas musicales de actualidad que gusten de los niños.

Y para que las capsulas siempre estén hechas con los mejores efectos y la mejor tecnología hay que estar también actualizando constantemente los software de edición para siempre presentar capsulas de la mejore calidad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Dra. CLARE KELLY, Los Niños y la Tecnología. URL: <http://www.cbeebies.com/lat-am/grown-ups/helpful-articles/?article=la%20importancia-de-la-musica>
2. Ortiz Leysli, La importancia de la Tecnología en la Educación. Ventajas de los Dispositivos Interactivos en la Clase. URL: http://community.prometheanplanet.com/espanol/b/weblog/archive/2011/05/26/integrando-la-tecnologia-237-a-en-su-curso-237-culo-ventajas-del-uso-de-los-dispositivos-interactivos-en-la-clase.aspx#.U35wv_15Ob_
- 2 GARCIA FERNANDEZ, C. (1991): "Nuevas tecnologías y educación", Telos, 28, 9-10. Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 1. Febrero de 1996.
- 2 Gonzalez Soto. A.P., Gisbert, M., Guillen, A., Jiménez, B. Lladó, F. y Rallo, R. (1996). Las nuevas tecnologías en la educación. En Salinas et. al. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. EDUTEC'95. Palma: Universitat de les Illes Balears, págs. 409-422.
- 2 SANTILLANA (1991): Tecnología de la Educación, Madrid, Santillana.
- 2 CABERO, J. (1989): Tecnología educativa: utilización didáctica del vídeo, Barcelona, PPU
- 3 GARCIA FERNANDEZ, C. (1991): "Nuevas tecnologías y educación", Telos, 28, 9-10
- 3 Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 1. Febrero de 1996.
- 3 Miranda, Antonio. (1996) "Globalización y Sistemas de Información: Nuevos Paradigmas y Nuevos Desafíos". Universidad de Brasilia. Documento de trabajo presentado en la Conferencia Regional sobre Estrategias para la Transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe.
- 3 Alvares Tovar, Jorge A. La Importancia de las Tic's en la calidad educativa en México, 5 agosto 2013, fecha de consulta febrero 2014, URL: <http://mundocontact.com/la-importancia-de-las-tic-en-la-calidad-educativa-en-mexico/>
- 4 Montoya Villar, Norminanda, *La comunicación audiovisual en la educación*. Madrid, Laberinto 2005. 206p
- 4 Marta Lazo, Carmen., *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid, Fragua 2005. 357p
- 4 SALINAS, J. (1999): La televisión educativa, en CABERO, J. (coord.): Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el s. XXI. Murcia. Edutec-Diego Marín, 75-92.
- 4 PÉREZ TORNERO, J.M. (1994): Educación en televisión, en AGUADED, J.I. (comp.): La otra mirada a la tele. Propuestas para un consumo inteligente de la televisión, Sevilla, Consejería de Trabajo e Industria, 23-28.

- 4 MARTÍNEZ, F. (1994): ¿Existe la televisión educativa?, en CMIDE-SAV: Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa. Sevilla, CMIDE-SAV, 103111
- 4 CEREZO, M. (1994): Teorías sobre el medio televisivo y educación, en BECERRA, A. y otros: El discurso de la televisión, Granada, Grupo Imago, 16-44.
- 5 HALLAS John, ROGER Manuell, (1980). Técnicas del cine animado, Editorial Tauros Madrid.
- 5 WELLS PAUL. (2007). Fundamentos de animación, Parramón ediciones, S.A Barcelona
- 5 ACASO, MARÍA. (2007) El lenguaje visual. España, Paidós. 165p
- 6 **BETHENCOURT MACHADO, Tomás. (2001)**, *Televisión digital*, El autor, D.L., Madrid.
- 6 **HARTWIG, Robert L. (2001)**, *Tecnología básica para televisión*, Instituto Oficial de Radio y Televisión, Madrid.
- 6 **LÓPEZ VIDALES, Nereida y PEÑAFIEL SAIZ, Carmen**, (2000), *Tecnología de la televisión: del disco de Nipkow a la revolución numérica*, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao.
- 6 **MILLERSON, Gerald, (1983)** *Técnicas de realización y producción en televisión*, Instituto Oficial de Radio y Televisión, Madrid.
- 6 **WHITE, Gordon, (1989)**, *Técnicas del vídeo*, Instituto Oficial de Radio y Televisión, Madrid.

