



Universidad de San Carlos  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico



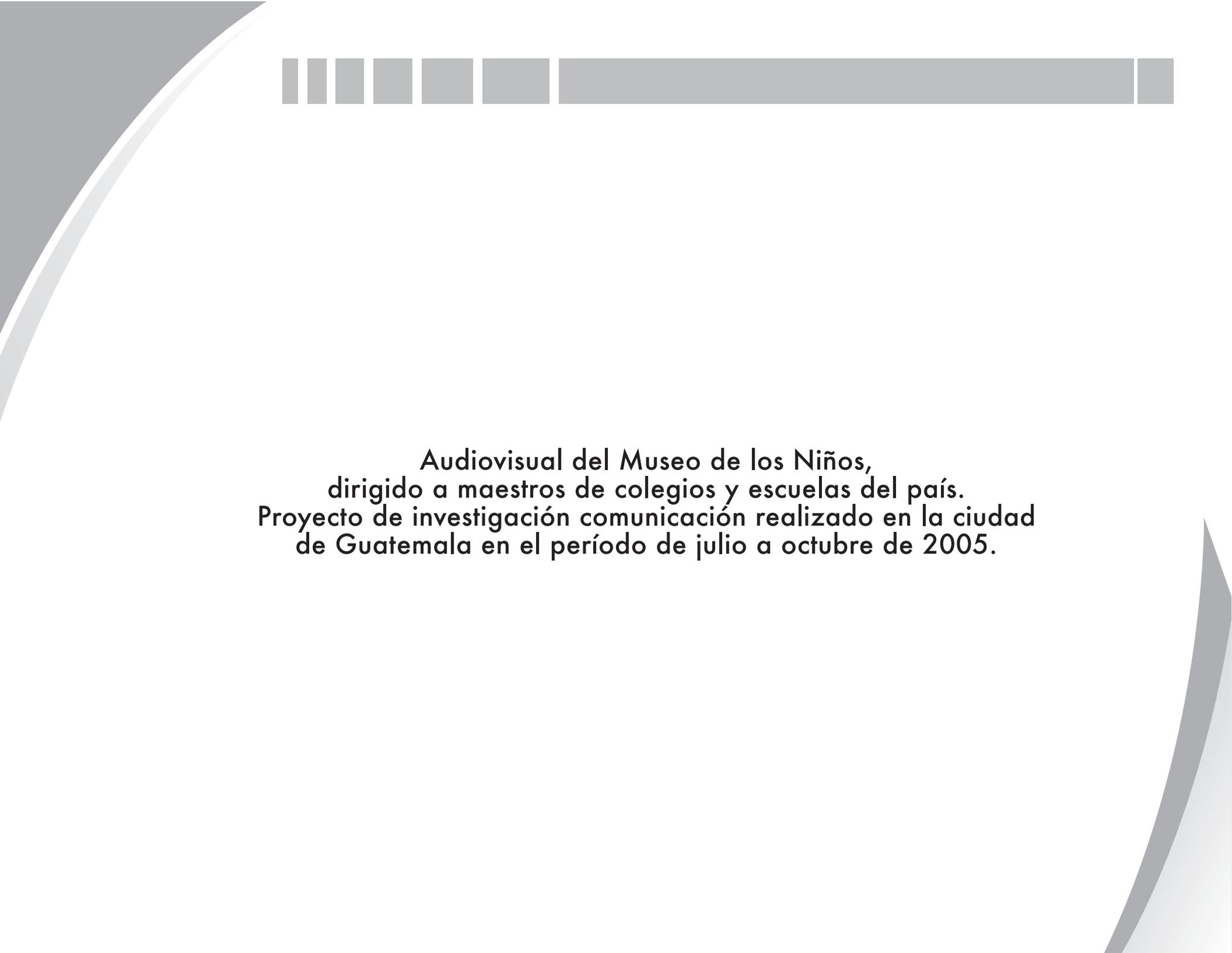
**AUDIOVISUAL DEL  
MUSEO DE LOS NIÑOS, DIRIGIDO A  
MAESTROS DE COLEGIOS Y ESCUELAS DEL PAÍS**

**Olga Marina Girón Matta**  
previo a optar el grado de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre de 2005.



**Audiovisual del Museo de los Niños,  
dirigido a maestros de colegios y escuelas del país.  
Proyecto de investigación comunicación realizado en la ciudad  
de Guatemala en el período de julio a octubre de 2005.**



Nómina de autoridades .....	i
Agradecimientos y dedicatoria .....	ii
Presentación .....	iv
<b>Capítulo I: Introducción .....</b>	<b>1</b>
1.1 Antecedentes .....	2
1.2 Planteamiento del Problema .....	3
1.3 Justificación .....	4
1.4 Objetivos de diseño .....	5
<b>Capítulo II: Perfil del cliente y grupo objetivo .....</b>	<b>6</b>
2.1 Perfil del cliente y el servicio que brinda .....	7
2.2 Grupo objetivo .....	10
<b>Capítulo III: Conceptos fundamentales .....</b>	<b>11</b>
3.1 La educación .....	12
3.1.1 Historia de la educación .....	12
Los primeros sistemas de educación .....	12
3.1.2 El Aprendizaje .....	13
El rol del maestro en la investigación educativa .....	13
3.1.3 La actividad sensorial psicomotriz .....	14
3.2 La educación en Guatemala .....	14
3.2.1 La educación primaria .....	14
Los programas de la educación primaria en Guatemala .....	15
3.2.2 Educación secundaria .....	15
3.3 Museo .....	16
Clases de museo .....	16
3.3.1 Museo interactivo .....	17
3.3.2 Museo de lo niños de Guatemala .....	17
Origen y funcionamiento .....	17
Galerías, objetivos y habilidades .....	18
Galería Mi País .....	18
Galería de las Ciencias .....	20
Juego de Pelotas .....	25
Cuenta Cuentos .....	25

Galería de la Paz .....	26
Sala Lego .....	27
Paseo del Café .....	27
Agiliza tu mente .....	28
Talleres Educativos .....	28
<b>3.4 Conceptos de diseño .....</b>	<b>29</b>
3.4.1 Audiovisual .....	29
Características generales .....	29
3.4.2 Documental .....	30
Clases de documental .....	30
3.4.3 Espacio y tiempo fílmico .....	30
3.4.4 El movimiento .....	31
3.4.5 Los ángulos .....	32
3.4.6 La luz .....	32
Clases de luz .....	33
Estilos de iluminación .....	33
3.4.7 Tono y el color .....	33
Usos del color en un filme .....	33
3.4.8 El sonido .....	34
3.4.9 Composición de la imagen .....	35
Medios utilizados para la composición .....	35
3.4.10 Estructura narrativa de un filme .....	35
3.4.11 El montaje .....	36
Clases de montaje .....	36
3.4.12 La gramática del lenguaje .....	36
La toma .....	36
El plano .....	36
3.4.13 La escena .....	38
3.4.14 La secuencia .....	38
<b>3.5 Proceso de Producción .....</b>	<b>38</b>
3.5.1 Sinópsis .....	38
3.5.2 Pre-producción .....	38
3.5.3 Producción .....	39
3.5.4 Post-producción .....	39

Capítulo IV: Conceptos creativos .....	40
4.1 Conceptos Creativos .....	41
Sinópsis .....	43
Guión .....	44
Story Line .....	45
Planos .....	50
Story Board .....	51
Shot List .....	60
4.2 Proceso de bocetaje .....	64
4.3 Cambios Story Board .....	64
4.4 Cambios 2, Story Board .....	66
Story Board .....	67
Capítulo V .....	77
Validación .....	78
5.1 Validación .....	79
5.1.1 Modelo de Encuesta .....	80
5.1.2 Muestra .....	81
5.1.3 Tabulación .....	82
5.2 Propuesta Gráfica Final .....	88
Formato .....	88
5.2.1 Formato Story Board .....	89
5.2.2 Musicalización .....	91
5.2.3 Animaciones .....	91
5.2.4 Story Board Final .....	95
Conclusiones .....	104
Lineamientos para el uso del audiovisual .....	106
Bibliografía .....	111
Glosario .....	114
Anexos .....	127

## NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
Decano

Arq. Jorge Arturo González Peñate  
Vocal I

Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez  
Vocal II

Arq. Jorge Escobar Ortíz  
Vocal III

Arq. José Manuel Barrios Recinos  
Vocal IV

Arq. Herberth Manuel Santizo Rodas  
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón  
Secretario

Tribunal examinador y asesores del proyecto

Lic. Rualdo Anzueto  
Lic. Carlos Barnéond  
Lic. Roberto Pérez

## DEDICATORIA A:

### DIOS

Gracias por estar siempre a mi lado, brindándome la oportunidad de ser cada día mejor para lograr los objetivos que he trazado en mi vida profesional.

### MI MADRE

A quien dedico muy especialmente este proyecto.  
Por el amor incondicional que siempre me haz brindado, todo tu cariño apoyo y comprensión. Gracias a ti he logrado salir adelante para que cada día pueda recompensarte y te sientas orgullosa de mi.

### MI PADRE (Q.E.P.D.)

Porque se que desde donde estas este logro, también, es tuyo.

### MI HERMANO

Por su amistad y cariño brindado siempre y en todo momento, en los días difíciles saber que cuento contigo.

### MI NOVIO

Quien me ha dado todo su apoyo para continuar luchando. Por su tolerancia y amor, junto con toda la presión que este camino ejerció en nuestra relación y juntos haberlas superado.

### MIS AMIGAS

Gracias por los consejos y apoyo para que juntas lograr nuestro objetivo de ser "Siempre las mejores".

### MIS AMIGOS Y COMPAÑEROS

Por brindarme ánimo, apoyo y comprensión aplaudiendo mis triunfos y apoyándome siempre para seguir adelante.

A todos los que de una u otra forma colaboraron y estuvieron presentes en esta etapa de mi vida ¡Muchas Gracias! por compartir mi alegría.

### AGRADECIMIENTO ESPECIAL

LICDA. ANDREA LEAL Y LIC. RUALDO ANZUETO

Por su asesoría y consejos en la elaboración de este proyecto. Y por depositar su confianza en mi, apoyándome para el logro de mis objetivos.

## **PRESENTACIÓN**

El proyecto Audiovisual del Museo de los Niños, dirigido a maestros de colegios y escuelas del país, relacionado con las diferentes Áreas del Museo de los niños de Guatemala, reúne el trabajo de investigación para la elaboración de un documental para el departamento educativo del Museo de los Niños, como apoyo a las instituciones educativas. El problema radica en la falta de material para la presentación del Museo a las instituciones educativas del país. Por lo anterior, el proyecto de investigación y comunicación trata de como aplicar las diferentes áreas del museo dentro los programas educativos, brindando a los estudiantes una forma divertida, diferente y educativa, los temas propuestos por las materias que componen el pénsum educativo del país. Se lleva a cabo de una forma ordenada, iniciando con la recopilación de los datos necesarios para proceder a la elaboración del guión, story line, story board y, al finalizar esta etapa, inicial la de producción con la filmación y edición del material y, así, obtener el resultado final que será el audiovisual propuesto en este proyecto.



## Capítulo I

### 1.1 ANTECEDENTES

El Museo de los Niños es una institución no lucrativa, la cual se dedica a brindar un servicio de diversión y aprendizaje a todo el público que lo visita. Para brindar apoyo a esta empresa se estableció contacto con el Encargado de Proyectos Educativos, quién presentó los problemas que esta institución ha atravesado, para alcanzar sus objetivos y obtener material adecuado, recurriendo a contactos y amistades para poder satisfacer sus necesidades de comunicación.

El Departamento Educativo tiene la función de presentar el Museo a los Colegios y Escuelas, no cuenta con piezas adecuadas para mostrar los beneficios de sus áreas, por la falta de recursos económicos. Debido a esta necesidad, se decidió dar apoyo al Museo de los Niños, por medio de la realización de un audiovisual que informe acerca de las funciones de la institución.

Actualmente este departamento, se presenta con material impreso poco adecuado que, únicamente, contiene la información sin tener un diseño que sea agradable a la vista y, llame la atención del espectador; por lo que se pretende la elaboración de un audiovisual que consistirá en un documental dirigido a los colegios y escuelas del país para enfocarlo a los programas educativos y dar apoyo al trabajo que realizan los maestros de una forma divertida el cual genere más visitas escolares al Museo. El documental mostrará los beneficios y dará a conocer los programas con que cuenta esta institución.

## 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Departamento Educativo del Museo de los Niños no cuenta con una presentación adecuada, para llegar a las instituciones educativas y dar a conocer el enfoque académico que ofrece el cual pueda ser incluido dentro de la planificación escolar, brindando a los niños un aprendizaje divertido de los conocimientos que les son transmitidos en sus aulas. Debido a la necesidad detectada, se llevará a cabo la realización de un audiovisual, para el Departamento de Educación del Museo de los Niños, dirigido a instituciones educativas del país que apoyarán los programas de la red curricular establecida por el Ministerio de Educación y ayudará a la generación de más visitas escolares.

Proyecto de investigación de comunicación, realizado en la Ciudad de Guatemala en el período de julio a noviembre del año 2005.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La necesidad detectada es la falta de material adecuado para la presentación del Museo a los establecimientos educativos.

El departamento Educativo realiza las presentaciones a los colegios y escuelas, siendo difícil llegar a ellos, en forma personal, debido a la insuficiencia de material, afectando a los 65,000 alumnos de colegios y los 60,000 estudiantes de escuelas del país quienes requieren de esta información para conocer los beneficios que el Museo brinda a sus programas escolares.

Actualmente, dentro del departamento de Guatemala se encuentra un aproximado de 165,000 alumnos registrados en los establecimientos educativos, por lo que el documental sería una forma rápida y atractiva de llegar a ellos para que conozcan y llame su atención la visita al Museo; realizando las presentaciones, a través del material audiovisual, enviándolo a los colegios y escuelas para que sea transmitido a sus alumnos y maestros. Debido a que, actualmente, no existe un material dirigido a los docentes que apoye sus programas educativos.

El documental presentará, de forma atractiva, las diferentes áreas con las que cuenta el Museo, haciendo énfasis en la relación con los programas educativos de las instituciones, logrando, así el interés de los maestros por enseñar a sus alumnos de una forma diferente, educativa y divertida los temas que intervienen en las materias, así como generando más visitas escolares y motivando a los niños a aprender jugando.

El diseñador gráfico puede generar el material adecuado, realizando el estudio necesario para lograr el objetivo del documental y proporcionar al Museo un material de gran importancia y atractivo a sus posibles visitantes.

La realización del documental se lleva a cabo con el apoyo del Museo brindando la información necesaria para elaborarlo. Se harán las copias necesarias para su uso, contando con el software y quemador de DVD propio y, así, el Museo cuente con suficientes copias para utilizarlas de manera eficiente.

## 1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

### **General**

Relacionar los programas educativos con las diferentes áreas del Museo de los Niños, por medio de un audiovisual informativo, proyecto que se realizará en el período de julio a noviembre del 2005.

### **Específicos**

- A través del audiovisual, dar a conocer las áreas con que cuenta el Museo de los Niños y como se relacionan con las diferentes materias de los colegios y escuelas en sus programas educativos.
- A través del audiovisual, dar apoyo al Museo para generar más visitas escolares y crear apoyo a los fondos destinados al mejoramiento del Museo.
- A través de los fondos generados, apoyar a las escuelas de bajos recursos y del interior del país a que puedan visitar el Museo.
- Crear una material adecuado para dar a conocer el Museo de los Niños en los establecimientos educativos del departamento de Guatemala y de los departamentos del interior, de una forma atractiva y de fácil manejo para sus presentaciones.



## Capítulo II

### 2.1 PERFIL DEL CLIENTE Y EL SERVICIO QUE BRINDA

Nombre de la institución: Museo de los Niños

Dirección : 5ta. Calle 10-00 zona 13

Tipo de institución: no lucrativa

Finalidad: educar y entretener

El Museo de los Niños está conformado de la siguiente manera.

- Dirección general: asistente de dirección, recepcionista y secretarias.
- Dirección de educación: tiene a su cargo directores de proyectos y servicios educativos, talleres, investigación, coordinadores de piso y guías.
- Dirección de mercadeo: tiene a su cargo comercialización, reservaciones y auxiliares de mercadeo.
- Dirección de operaciones: tiene a su cargo jefe de mantenimiento, seguridad, auxiliares administrativos, contabilidad, informática, taquilla, porteros, limpieza y auxiliares de mantenimiento.

Propósito y actividades de la institución.

- Contribuir al fortalecimiento del desarrollo educativo de todos los niños y niñas de Guatemala.
- Ofrecer a la población contacto con experiencias interactivas que le ayudarán a comprender y aplicar conceptos de cultura, ciencia y tecnología en forma innovadora y divertida.
- Despertar y fomentar la creatividad, la imaginación y el descubrimiento, estimulando el desarrollo de habilidades investigativas, curiosidad intelectual y nuevos intereses.
- Facilitar un espacio de convivencia para la integración de los diferentes grupos visitantes.
- Apoyar a la formación de valores universales para incidir en forma edificante en cada persona que participe de esta experiencia.

## **VISIÓN**

Generar un cambio positivo en el desarrollo intelectual, social y cultural de las futuras generaciones, apoyando la formación de valores universales para el beneficio de toda la sociedad.

## **MISIÓN**

Apoyar a la formación integral de los niños, de una manera innovadora, al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización.

¿Qué es el Museo de los Niños? Diversión y aprendizaje

En el Museo de los Niños, las puertas están abiertas para disfrutar de una vivencia única. Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un nuevo espacio de convivencia para toda la familia.

- Contribuir en la formación integral de la niñez y, a la vez, ser un apoyo didáctico a la labor docente que realizan los maestros.
- Los niños y niñas que lo visitan desarrollan habilidades para el aprendizaje de los distintos aspectos que componen las distintas áreas del Museo.

## **Áreas del Museo**

El Museo está compuesto por áreas interactivas, distribuidas en más de 30 exhibiciones clasificadas de la manera siguiente.

- Galería de la Paz
- Galería de Mi País
- Galería de las Ciencias Naturales
- Galería de la Ciencia
- Galería de la Salud, Higiene y Nutrición
- Juego interactivo de Pelotas
- Sala Lego
- El Paseo del Café
- Agiliza tu Mente
- Talleres Educativos
- Cuenta Cuentos
- Exhibiciones temporales.

## **DEPARTAMENTO EDUCATIVO**

El departamento educativo es responsable del desarrollo de todas las actividades que se realizan en el Museo. Desde la creación e implementación de exhibiciones hasta la adecuada mediación que el Guía Educativo ofrece al visitante. Constantemente, están investigando acerca de la temática de las exhibiciones que, actualmente, tiene el Museo con el fin de que los guías se mantengan actualizados sobre los temas y trasladen la información correctamente al público. También, se encargan de capacitar al personal de piso en cuestiones de presentación, relaciones públicas, etc.

Este departamento es el encargado de velar por que se cumpla la promesa de que en el Museo de los Niños se aprende jugando, pues cada exhibición debe transmitir o reforzar un conocimiento o habilidad en el niño.

Características generales de las poblaciones y el público con que se relaciona: ¿Quiénes visitan el Museo?

- De martes a viernes, niños y niñas de 3 a 12 años, de colegios y escuelas públicas de todos los niveles socioeconómicos de la ciudad y los diferentes departamentos del país.
- Los fines de semana, familias de todos los niveles socioeconómicos, principalmente de la ciudad de Guatemala.

### **Escuelas públicas**

Gracias a la colaboración de instituciones y empresas públicas y privadas, nacionales y multinacionales que con su aporte patrocinan la visita mensual de niños y niñas que asisten a escuelas públicas del sistema educativo nacional, guarderías y orfanatos.

### **Necesidades de comunicación gráfica**

El departamento educativo no cuenta con una presentación adecuada para llegar a las instituciones escolares, por lo que se pretende por medio de una investigación dar una solución, realizando un audiovisual dirigido a los colegios y escuelas como apoyo a los programas de educación, así, generando más visitas escolares.

La factibilidad del proyecto es gracias al apoyo de las autoridades del Museo, quienes proporcionan la información, además de contar con recursos que ayudarán a facilitar su realización.

## 2.2 GRUPO OBJETIVO

El Audiovisual Educativo, respecto de las Áreas del Museo de los Niños en apoyo a los Programas Educativos de Colegios y Escuelas del País, estará dirigido a maestros de las diferentes instituciones educativas.

Todos los establecimientos educativos del departamento de Guatemala y los del interior, interesados en ampliar la didáctica de estudio con sus alumnos y brindarles una experiencia divertida que, a la vez, apoye sus programas educativos.

Maestros y maestras que desarrollan actividades laborales en establecimientos educativos de todo el país, son empleados de instituciones educativas que tienen habilidades formadoras y constructivas, basadas en valores y principios donde juega un papel importante la didáctica, la pedagogía y la motivación.

Viven dentro del contexto tradicional de la familia, del trabajo práctico, marcando una preocupación por su comunidad que es la protagonista del medio donde se desarrolla su familia, sin distinción de religión.



## Capítulo III

### **CONCEPTOS FUNDAMENTALES**

#### **3.1 LA EDUCACIÓN**

##### **3.1.1 HISTORIA DE LA EDUCACIÓN**

La educación está tan difundida que no falta en ninguna sociedad ni en ningún momento de la historia. En toda sociedad, por primitiva que sea, el hombre se educa.

Los pueblos primitivos carecían de maestros, escuelas y doctrinas pedagógicas, sin embargo, educaban al hombre, envolviéndolo en las acciones de su vida social. En cualquiera de las sociedades civilizadas contemporáneas hay educadores, instituciones educativas y teorías pedagógicas; es decir, hallamos una acción planeada, consciente, sistemática. La importancia fundamental que la historia de la educación tiene para cualquier educador es que permite el conocimiento del pasado educativo de la humanidad.

El hecho educativo, se estudia vinculándolo con las diversas orientaciones filosóficas, religiosas, sociales y políticas que sobre él han influido. Al verlo así, como un conjunto de circunstancias que lo han engendrado, permite apreciar en que medida la educación ha sido un factor en la historia y en que medida una cultura es fuerza determinante de una educación.

##### **Los primeros sistemas de educación**

Los sistemas de educación más antiguos, conocidos, tenían dos características comunes; enseñaban religión y mantenían las tradiciones del pueblo. En el antiguo Egipto, las escuelas del templo enseñaban no sólo religión, sino, también, los principios de la escritura, ciencias, matemáticas y arquitectura. En la India la mayor parte de la educación estaba en manos de sacerdotes. La educación en la antigua China se centraba en la filosofía, la poesía y la religión, de acuerdo con las enseñanzas de varios filósofos de la época. El sistema chino de un examen civil, iniciado en ese país, hace más de 2.000 años, se ha mantenido hasta nuestros días, pues, en teoría, permite la selección de los mejores estudiantes para puestos importantes en el gobierno.

Los métodos de entrenamiento físico que predominaron en Persia y llegaron a convertirse en el modelo de los sistemas de educación de la antigua Grecia, valorando tanto la gimnasia como las matemáticas y la música.

La Biblia y el Talmud son las fuentes básicas de la educación entre los judíos antiguos. Así, el Talmud animaba a los padres judíos a enseñar a sus hijos conocimientos profesionales específicos, natación y una lengua extranjera. En la actualidad, la religión sienta aún las bases educativas en la casa, la sinagoga y la escuela. La Torá sigue siendo la base de la educación judía.

### **3.1.2 EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje está estrechamente unido a la experiencia, al interactuar con el entorno adquirimos conocimientos. También, está unido al desarrollo humano: afecta y se ve afectado por los cambios biológicos y físicos, psicológicos, de personalidad, de valores, etc.

El aprendizaje es un cambio en la conducta de la persona como resultado de la experiencia, y el objetivo consiste en establecer asociaciones entre estímulos y respuestas mediante la práctica en un nivel.

El aprendizaje es una condición necesaria para el desarrollo de las funciones mentales del alumno lo cual ocurre en condiciones sociales de interacción, la apropiación de la cultura, se plantea con la participación del docente investigador, el proceso educativo propicie un alto desarrollo de la actividad intelectual, emocional y espiritual del alumno, así como la formación de conocimientos, habilidades y actitudes esenciales y estables que permitan al futuro ciudadano apropiarse de potencialidades para utilizarlas en la solución de problemas y tareas personales y comunales.

#### **El rol del maestro en la investigación educativa**

La Investigación Educativa, como base de la práctica profesional del maestro, se cimienta en la propuesta constructivista del aprendizaje, en la búsqueda permanente de la producción del conocimiento que permita la creatividad pedagógica.

El docente debe ser concebido como un orientador que basado en el principio de la autonomía haciendo posible la formación de un alumno crítico, interactuando maestro-alumno-realidad, para encontrar respuestas que conduzcan a un hacer y hacer , a través del acto de convivencia entendido como un aprendizaje acción.

En la Investigación Educativa, es una llamada de atención acerca de la necesidad de convertir la acción educativa en una acción profunda y humanizadora, que enriquece el ser humano y sus posibilidades para crear una vida mejor para sí mismo y para los demás. Ser un formador y actuar sobre la realidad exige a un maestro con un pensamiento cualitativo que represente una actitud ante la vida, la educación del pueblo y la sociedad en general.

El aprendizaje es una condición necesaria para el desarrollo de la funciones mentales del alumno lo cual ocurre en condiciones sociales de interacción, la apropiación de la cultura, se plantea con la participación del docente investigador, el proceso educativo propicie un alto desarrollo de la actividad intelectual, emocional y espiritual del alumno, así como la formación de conocimientos, habilidades y actitudes esenciales y estables que permitan al futuro ciudadano apropiarse de potencialidades para utilizarlas en la solución de problemas y tareas personales y comunales.

### **3.1.3 LA ACTIVIDAD SENSORIAL PSICOMOTRIZ**

La actividad sensorial psicomotriz se sustenta en la unidad existente entre el desarrollo sensorial y psicomotriz. Los reflejos que acompañan al pequeño al nacer; se inicia un sistema de influencias educativas que permiten satisfacer las necesidades de movimientos en el niño y el conocimiento del mundo circundante; todo esto, en estrecha comunicación afectiva con el adulto que proporciona y estimula el desarrollo y fortalecimiento del organismo infantil, base fundamental para el logro de los objetivos en las próximas etapas.

## **3.2 LA EDUCACIÓN EN GUATEMALA**

### **3.2.1 LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

La Educación Primaria comprende seis cursos académicos, desde los 6 a los 12 años, y tiene carácter obligatorio.

Esta es la primera etapa obligatoria del sistema educativo por lo que deben incorporarse a ella a todos los niños de 6 años, independientemente, si han realizado o no la Educación Infantil.

Su finalidad es promover la socialización de los niños y niñas, favorecer su incorporación a la cultura y contribuir a la progresiva autonomía de acción en su medio.

Para tener acceso a la educación primaria es necesario que los niños y niñas tengan cumplidos la edad de seis años y medio, que es la edad oficial, pero esto no es un obstáculo para que ingresen alumnos de mayor edad.

La educación primaria se divide en dos ciclos: el primero comprende los grados de primero a tercero, y el segundo incluye los grados cuarto, quinto y sexto. Normalmente los alumnos tienen que salir del nivel primario a la edad de 13 años.

### **Los programas educativos de educación primaria en Guatemala**

El Ministerio de educación divide los programas educativos se divide en áreas: Educación para la salud: gimnasia, juegos educativos, deportes, atletismo, higiene, primeros auxilios y alimentación.

Educación intelectual: Español, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales.

Educación estética: Caligrafía, Dibujo, Decorado, Música y Canto.

Educación técnica: Artes industriales y Educación para el hogar.

Orientación.

### **3.2.2 LA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

Es una etapa educativa, obligatoria para todos los ciudadanos en edad escolar. Su finalidad es transmitir a todos los alumnos los elementos básicos de la cultura, formarlo para asumir sus deberes y ejercer sus derechos y prepararlo para la incorporación a la vida activa o para acceder a la formación profesional específica de grado medio o al bachillerato. La atención a la diversidad de intereses, motivaciones y aptitudes de los alumnos constituye el objetivo fundamental de esta etapa educativa.

### 3.3 MUSEO

Los programas de investigación a los que les competen los servicios pedagógicos, son, exclusivamente, orientados al perfeccionamiento y ajuste continuo de sus programas didácticos. Se trata de una investigación pedagógica, realizada fuera de los cauces normales en los que se produce la educación institucional universidad, escuela, etc..

La investigación pedagógica de museos abarca todo el proceso educativo y la difusión cultural que respecto del museo se realice. Su meta es comprobar en que grado y sentido los componentes de los programas didácticos -objetivos, contenidos, métodos, recursos, evaluación- contribuyen de forma efectiva a la educación integral del hombre. La investigación tiende a verificar la acción educativo-difusora del museo, comprobando si, realmente, aporta conocimientos a los espectadores que forman la sociedad.

Pero al desarrollar esta investigación pedagógica en los museos según Guallar y Burgos (1983), deben cumplirse lo que se plantea como los cuatro núcleos temáticos:

1. "Función investigadora: aquí los autores plantean la interrogante ¿El educador debe investigar?, si es o no, tarea de otros departamentos.
2. Objeto de la investigación: con respecto a este punto trata de responder si la investigación es una función del educador, si es una disciplina o una de las disciplinas científicas que convergen en un museo.
3. Niveles de investigación: al respecto, se discute si la investigación que realiza el educador de museos es una investigación pura o aplicada.
4. Métodos de investigación: en este caso, se plantea con qué fuentes de documentación cuentan para la investigación y que métodos se utilizan para tal fin.

#### Clases de museo

- Museos de Arte
- Museos de Ciencia y Tecnología
- Museos de Ciencias Naturales
- Museos de Historia y Antropología
- Museos de Comunidad y Eco museos
- Sitios Arqueológicos y museos de sitio
- Museos Monográficos
- Museos Interactivos

### 3.3.1 MUSEO INTERACTIVO

La diversión y aprendizaje son los factores más importantes en un Museo interactivo. Se le ha llamado así, ya que, los niños pueden experimentar dentro de cada área una actividad en la que se les permite interactuar con todo lo que se encuentra dentro de las exhibiciones.

Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, es un espacio de convivencia para toda la familia, en el que grandes y pequeños se divierten y aprenden jugando.

### 3.3.2 MUSEO DE LOS NIÑOS DE GUATEMALA

El Museo de los Niños de Guatemala nació como una iniciativa de apoyo a la educación de la niñez durante el Gobierno del Presidente Álvaro Arzú y la Fundación para la Educación, la Cultura y el Desarrollo Integral del Niño, FUNDECI.

Apoyar a la formación integral de los niños de una manera innovadora al ofrecer experiencias interactivas y divertidas, facilitadas por un equipo humano comprometido con la cultura de servicio y un conjunto de ambientes en constante actualización.

### ¿Qué es el Museo de los Niños?

#### **Diversión y aprendizaje**

En el Museo de los Niños, las puertas están abiertas para disfrutar de una vivencia única. Entre juegos y conocimientos, curiosidad e imaginación, éste es un nuevo espacio de convivencia para toda la familia.

#### **Origen y funcionamiento**

El Museo de los Niños está enfocado a la educación de los niños guatemaltecos. Su principal función es que los niños aprendan jugando; que no solo sea una tarea más, sino que, además de ver y escuchar las explicaciones, las entiendan con la práctica y que mejor que experimentar con ellos.

Este Museo se especializa en niños, pero puede ser visitado por adolescentes y adultos de todas las edades, pues en este lugar, se pueden experimentar todo tipo de sensaciones y vivencias nuevas, tanto para los niños como para los adultos.



Museo de los Niños de Guatemala  
Galería mi país  
Foto: Olga Girón

## Galerías, objetivos y habilidades

-Proporcionado por: Museo de los Niños de Guatemala-

### **GALERIA MI PAÍS**

En las galerías representativas de Mi Mundo, se muestra a los niños y niñas, cuál es el entorno en el que viven, incluyendo la forma de vida, áreas relacionadas con estudios sociales.

### **OBJETIVO**

"Conocer y entender los principales aspectos socio-culturales de la Guatemala del pasado y la actual y fomentar la preservación de nuestros recursos naturales como un acto de responsabilidad."

1. **CONSTRUYE UN EDIFICIO:** construir con bloques de esponja, manteniendo en equilibrio la obra resultado de la imaginación y creación

Habilidad: desarrolla concentración, coordinación, habilidad motriz gruesa, pensamiento lógico y capacidad de pensar en tres dimensiones.

2. **MAPA EN LA ALFOMBRA:** rompecabezas gigante del mapa de Guatemala que enseña las fronteras, división política, países colindantes, mares y océanos. Reforzar los departamentos y sus cabeceras, clima, producción, población, grupos étnicos, idiomas.

Habilidad: desarrollar un pensamiento lógico, porque los niños tienen que observar, concentrar su atención, comparar, discriminar, elegir y armar.

3. **NÚMEROS MAYAS:** enseña la forma de representar los números según los Mayas.

Habilidad: ejercita la inteligencia lógica matemática a través del manejo de números y enseña a decodificar información gráfica.

4. **MARIMBA:** duelas de Hormigo que suenan por medio de las cajas de resonancia que varían de tamaño para emitir diferentes tonos. Instrumento nacional de Guatemala.

Habilidad: desarrolla la capacidad de pensar, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, así como la sensibilidad al ritmo, tono y al timbre.

5. **LA VIDA EN LA CIUDAD Y EL CAMPO:** en esta exhibición se asumen roles. Se puede hacer uso de diferentes disfraces para representar diferentes actividades. Resalta que es importante tanto la vida del campo como la de la ciudad, ambas se complementan.

Habilidad: desarrolla la capacidad de distinguir, clasificar el ambiente urbano y rural, se adquieren habilidades de observación, reflexión y cuestionamiento de su entorno.

6. **NUESTRA HERENCIA:** muestra de diferentes instrumentos musicales autóctonos, clasificados de acuerdo a su tipo.

Habilidad: Estimula la capacidad de audición al discriminar sonidos. Esta actividad implica percepción y participación.

7. **CANCHA DEL JUEGO DE PELOTA MAYA:** réplica de la cancha de juego de Pelota Maya.

Habilidad: desarrolla habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad.

8. **BANDERA DE GUATEMALA:** réplica de una bandera de Guatemala, construida con 360,000 trozos de lego.

Habilidad: a través de la observación y atención, se fomentan los valores cívicos

9. **PINTURA DE GUATEMALA:** en cuatro segmentos se desarrolla el proceso histórico de Guatemala. 1. Agricultura, Costumbres, Artes y Sacrificios de los Mayas. 2. Conquista e Introducción del Cristianismo. 3. La Colonia. 4. Guatemala Moderna Arquitectónicamente.



Museo de los Niños de Guatemala  
Galería de las Ciencias  
Foto: Olga Girón

## **GALERÍA DE LAS CIENCIAS**

En la sección de La Ciencia se invita a los niños y niñas a conocer y experimentar con todo lo relacionado con las ciencias naturales y con el mundo que nos rodea.

### **OBJETIVO**

"Aprender y experimentar sobre las características del mundo natural, relacionándolas con nuestro entorno para mejorar el mundo en que vivimos."

10. **LABORATORIO ESTELAR:** cúpula totalmente cerrada e iluminada que al activar un botón, la luz incandescente se apaga y la "Luz Negra" se enciende y, así, hace brillar algunas estrellas que se pueden observar desde nuestro hemisferio.

Habilidad: desarrolla la habilidad de observar, comparar, diferenciar y también utilizar la imaginación, además aprender sobre las constelaciones que pueden verse desde nuestro país.

11. **TANQUE DE OLAS:** estanque con agua y arena que demuestra como el movimiento del agua producido por vientos forma las olas en el mar, qué las provoca y qué dimensiones alcanzan. También, se descubre que las formas de gradas que toma la arena son producidas por el movimiento del agua.

Habilidad: desarrolla habilidades de atención, observación, imaginación y concientización sobre los fenómenos naturales.

12. **HAGAMOS PAPEL:** experiencia vivencial en la que los niños y niñas aprenden y fabrican su propia hoja de papel reutilizando papel de desecho y otros materiales como hojas y flores secas. Se reflexiona y se hace énfasis en la importancia de reciclar, re-usar y reducir.

Habilidad: capacidad de distinguir, clasificar y reutilizar elementos del medio ambiente, experimentando y reflexionando sobre el uso racional de los recursos naturales.

13. **MANTENGAMOS EL AGUA LIMPIA:** mecanismo que permite ver la magnitud de lanzar basura a nuestros recursos acuáticos. Se hace énfasis en colocar la basura en su lugar y a no contaminar.

Habilidad: desarrolla la habilidad de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de su entorno.

14. **PLATAFORMA DEL TERREMOTO:** casa donde se simula el movimiento de un sismo de 5.5 grados en la Escala de Riechter y se conocen las medidas de seguridad a tomar antes, durante y después del siniestro.

Habilidad: al experimentar un terremoto, se desarrollan habilidades sensoriales y motoras, de espacio y temporalidad, además se aprende a seguir instrucciones y tomar medidas de seguridad en un caso real.

15. **EL ARENERO:** diversión para los más chiquitos en un paisaje natural.

Habilidad: desarrolla la coordinación, percepción de medidas y volúmenes, estimulando el sentido del tacto.

16. **MESA DEL TEMBLOR:** una mesa en la que se experimentan sismos de mayor a menor magnitud e intensidad a través de construcciones realizadas por los niños y niñas, haciendo énfasis en su oportuna planificación.

Habilidad: percibir imágenes externas, recrearlas y modificarlas, incluyendo habilidades de coordinación y equilibrio.

17. **GLOBO DE AIRE CALIENTE:** demuestra por qué el globo flota al tener aire caliente. El aire caliente es una forma de energía, en donde hay moléculas vibrando con más velocidad y amplitud por esa razón el aire caliente tiende a subir y a empujar.

Habilidad: al oprimir un botón para que el globo se eleve, se desarrollan habilidades de atención, concentración, motricidad manual y estructura espacial.

18. **DISECTOR DEL HABLA:** es una computadora que muestra como se reproducen las voces, cómo se oirían sus palabras al revés, rápido y normal. Se aprende cómo viaja el sonido, tonalidad, frecuencia del mismo. Y cómo producimos nuestra voz.

Habilidad: desarrolla la capacidad de discriminar, percibir y transformar sonidos.

19. **RAYO:** el generador de Tesla es un tubo transparente con una bobina de cobre que se conecta con una fuente de alta tensión, por la circulación de energía eléctrica en la bobina se genera un campo electro-magnético y eso hace que se produzca luz fosforescente que sube, sin necesidad de uso de conductores.

Habilidad: desarrolla la capacidad de observar, distinguir y comprender fenómenos naturales.

20. **CAMINATA EN LA LUNA:** utilizando un arnés y un resorte, se simula un salto de gravedad y se aprende sobre el universo, los planetas, el sistema solar, la gravedad en la tierra y en la luna.

Habilidad: permite desarrollar habilidades de espacio y temporales, dominio en la habilidad de movimiento, lo que favorece el equilibrio emocional y autoconfianza, al experimentar algo poco usual, como es elevarse y sentir la pérdida de gravedad.

21. **PIRUETA:** es un mecanismo que prueba la conservación de la energía a través del giro y cambio de posición. Se experimenta el fenómeno de los patinadores en hielo y baletistas.

Habilidad: se experimentan una combinación de movimientos organizados, según una disposición espacio-temporal, poniendo en práctica el equilibrio, lo cual tiene una transferencia positiva en otros aprendizajes.

22. **ZOOTROPO:** dibujando escenas estáticas que vayan en progreso de movimiento se logra al colocarlas en el carrousel una imagen en movimiento continuo. Es el precursor del cine y dibujos animados. Los visitantes aprenden que el fenómeno que ocurre, es la retención o persistencia retiniana.

Habilidad: permite percibir imágenes, recrearlas, transformarlas y producir información gráfica.

23. **ELECTRICIDAD ESTÁTICA:** con un dispositivo llamado generador de Van de Graaf se genera electricidad estática de muy alto voltaje y se demuestra su acción al "ponerle los pelos de punta", debido a las cargas iguales que se repelen y al querer descargarse por las puntas.

Habilidad: brinda estímulos que desarrollan el sentido del tacto y todo el sistema sensorial, proporcionando madurez y aprendizaje.

24. **BURBUJAS:** demuestra cómo el aire aprisionado, rodeado de más aire, ejerce presión para escapar. Se utiliza una fórmula de jabón, agua y glicerina y aros de metal. Se experimenta sobre las fuerzas de cohesión adhesión.

Habilidad: desarrolla una rigurosa y completa oportunidad de movimiento, poniendo en práctica una estructura espacial, lo cual beneficia otros aprendizajes, estimula la seguridad personal, al poder hacer por sí mismo burbujas gigantes, más durables y con más elasticidad.

#### OBJETIVO

"Fomentar los buenos hábitos alimenticios y de higiene personal para prevenir enfermedades y conservar una vida saludable."

25. **ESBOSO DE HOSPITAL:** Se observan algunas de las partes del hospital como son los rayos X, tomar el peso y talla.

26. **AMBULANCIA:** se aprende cuál es la mejor manera de cepillarse los dientes, los microbios que se encuentran en el ambiente y se simula manejar una ambulancia.

Habilidad: desarrolla atención, concentración, coordinación de ojos y manos y motricidad gruesa, al utilizar las pinzas gigantes para operar, al igual que una estructura espacial.

27. **EQUILIBRIO:** por medio de una mesa en desequilibrio se reta a tratar de mantenerse en equilibrio, el cual se evidencia con un sonido al mantener la mesa horizontal.

Habilidad: desarrolla la capacidad de mejorar el equilibrio del cuerpo.

28. **MERCADO:** con diferentes verduras y frutas se simula el acontecer del Mercado y la diferencia que existe entre comprar en éste y en el supermercado.

29. **SUPERMERCADO:** los diferentes productos que se encuentran en un supermercado están al alcance de los niños para que efectúen sus compras y traten de comprar lo más balanceado posible.

Habilidad: se enseña sobre nutrición y dieta balanceada, economía y uso del dinero, la interacción permite ejercitar su inteligencia lógico matemática, con el manejo de números, relaciones, cantidades y medidas.

30. **LOS CINCO SENTIDOS:** con diferentes experiencias se logran demostraciones de cada uno de los sentidos: se puede oler, oír, ver y tocar.

Habilidad: se estimulan los sentidos al ver, tocar y sentir diferentes aromas, adivinando lo que es por medio de relación e inferencia.<sup>31</sup>

31. **BICICLETA:** el movimiento de la bicicleta y su simulación con un esqueleto nos permite mostrar lo importante que son los músculos para el movimiento y los huesos para el soporte.

Habilidad: desarrolla la habilidad de usar el propio cuerpo, al coordinar movimientos cuando se pedalea, además observar de manera atenta los movimientos del personaje que pedalea junto a quien maniobra el juego.

32. **LA JUNGLA DE LOS GERMENES:** a través de tres salas diferentes, se trabaja con los amigos y enemigos de la higiene personal y la del hogar.

Habilidad: por medio de la observación y experimentación, se fomentan buenos hábitos de higiene personal y limpieza en el hogar.



Museo de los Niños de Guatemala  
Juego de Pelotas  
Foto: Olga Girón

## **JUEGO DE PELOTAS**

### **OBJETIVO**

"Evidenciar que el trabajo en equipo, es una forma para el logro de objetivos."

En esta exhibición los niños y niñas pueden trabajar en equipo para lograr un fin común, ver como los mecanismos industriales mueven los objetos y sacar sus energías, todo ello a través del juego con pelotas.

Habilidad: desarrolla la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.

## **CUENTA CUENTOS**

Cuentos, trabalenguas, adivinanzas y poemas son las diferentes expresiones de este espacio dedicado a la literatura infantil.

Habilidad: se realizan varios ejercicios mentales, por medio de trabalenguas, adivinanzas, refranes y pequeños cuentos. Se ejercita la atención, organización y asociación de ideas, escuchando y participando, imitando, repitiendo, ejercitando la memoria, utilizando como herramienta juegos del lenguaje.



Museo de los Niños de Guatemala  
Galería de La Paz  
Foto: Olga Girón

## **GALERÍA DE LA PAZ**

### **OBJETIVO**

"Despertar valores para inculcar la convivencia en una sociedad, en paz."

En esta galería se muestran, a través de una representación con diferentes animales, los valores que son necesarios para poder convivir en paz.

Quetzal	-	Libertad
Hormigas	-	Convivencia
Tortuga	-	Tolerancia
Mariposa	-	Gratitud
Pato	-	Seguridad
Perro	-	Armonía
Oveja	-	Perdón
León	-	Justicia
Aguila	-	Responsabilidad

Habilidad: además de reflexionar sobre valores y sentimientos de buena voluntad hacia la humanidad y la naturaleza, también se hacen ejercicios mentales al comparar, relacionar, asociar e inferir.



Museo de los Niños de Guatemala  
Sala Lego  
Foto: Olga Girón

## **SALA LEGO**

### **OBJETIVO**

"Desarrollar la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional."

Con trocitos de diferentes formas y tamaños, los niños y las niñas experimentan lo que es construir, dejando volar su imaginación.

Habilidad: desarrolla la capacidad de pensar en tres dimensiones, percibir imágenes, recrearlas y transformarlas.

## **PASEO DEL CAFÉ**

### **OBJETIVO**

"Conocer sobre el cultivo del café, procesado de los granos y los beneficios nutritivos y económicos para la sociedad guatemalteca."

Simulando ser un granito de café, los niños y niñas, recorren todo el proceso desde que el café se siembra hasta la preparación para el consumo o la exportación.

Habilidad: desarrolla la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del ambiente como plantas. Incluye también la observación, la experimentación, la reflexión y el cuestionamiento del entorno.



Museo de los Niños de Guatemala  
Agiliza tu Mente  
Foto: Olga Girón

## **AGILIZA TU MENTE**

El área Agiliza tu Mente desarrolla en un tiempo corto, la agilidad de pensar y resolver pequeños problemas que se plantean al niño, a través de actividades de lógica y matemática.

Mesas de trabajo con juegos de ingenio.

Habilidad: desarrolla la imaginación y la motricidad con estímulo a la creatividad en sentido espacial y tridimensional.

## **TALLERES EDUCATIVOS**

En los talleres se muestra a los niños como expresarse de diferentes maneras y siempre, realizando ejercicios de escritura, expresión gráfica de una idea, expresión de significados de acciones, palabras y situaciones, apoyando las áreas de Idioma Español.

Habilidad: desarrolla la capacidad de usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza y recepción de medidas y volúmenes.

### 3.4 CONCEPTOS DE DISEÑO

#### 3.4.1 AUDIOVISUAL

Las producciones sociales cotidianas tienen como referente la realidad. Son todos los objetos o acciones que la representan y al hacerla conllevan modalidades de observación. El proceso pasa desde el acto de ver, presenciar, producir empleando mediaciones narrativas, es decir, una forma de contar, de representar, de aprovechar las posibilidades informativas de la realidad. En este procedimiento, hay una traducción en signos de las realidades referentes para ser convertidos en productos expresivos y objetos de conocimiento como las películas y los videos.

Los ámbitos donde se operan y emergen estos aspectos comunicativos están determinados por las siguientes variables:

- el de la realidad de la vida cotidiana,
- la cultura y el de los actores sociales o interlocutores.

La imagen y el sonido patentizan esta doble situación volcándola en un solo signo. Estos como conjunto de signos exponen uno o varios significados y articulan representaciones materializándose en el filme.

#### **Características generales**

A. "Es testimonial porque más allá de ser una representación de las actividades humanas en la construcción de lo cotidiano crea o ayuda a encontrar un ambiente de síntesis que facilita la lectura y la evaluación de los acontecimientos" -Duarte de Carvalho, 1984: 14-.

B. "Es memoria: porque al ser el cine y el video, recursos de preservación de los signos de la realidad" (Guarini, 1985: 149) la información puede ser catalogada, sistematizada para prevalecer organizada en el tiempo. Los nuevos signos vienen a ser "originales" y sedimental algunos patrones culturales.

C. Es un producto comunicativo, la consideración de que el filme es un reflejo de la realidad en que se produce marca una evidencia acerca del modo en que una sociedad determinada comunica manifiesta o inconscientemente los imaginarios sociales que le sirven para construir o sostener su realidad.

### 3.4.2 DOCUMENTAL

El documental se puede definir como "la exposición de un tema que pide, que exige, una interpretación. Los méritos del filme dependen del tratamiento, porque el tema no tiene por sí solo elementos de diversión" (Reisz, 1985: 139-140).

"Técnicamente el documental se construye en dos principios: la ubicación geográfica y la continuidad de la acción que se muestra" (Sanchez, 1976: 59).

#### Clases de documental

El reportaje que "es un documental sobre hechos concretos, presentados de manera natural y sin entrar en explicaciones acerca de sus causas o consecuencias" (ibídem). Este formato es más comúnmente desarrollado en la televisión, pero, también, existen y con profusión muestras de películas y videos. El testimonio de una o varias personas prevalece para explicar y desarrollar el tema que se presenta.

El documental creativo que es, básicamente, una interpretación imaginativa de un hecho real donde se preserva sobre todo la espontaneidad. En este tipo de trabajo además prevalece la intención artística del realizador: todo tiene un control de calidad. El documental de ideas que tiene que ver con la elaboración de materiales audiovisuales mediante el uso creativo y acertado de otros materiales para desarrollar un tema.

El drama es uno de los formatos narrativos que se emparenta más con el relato por tener el mismo principio: de representar una historia.

### 3.4.3 ESPACIO Y TIEMPO FÍLMICO

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena se crea un espacio y un ambiente nuevos que surgen de la imagen y que capta el espectador, da la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

Cada fragmento se filma en lugares diferentes, pero el montaje creó un espacio nuevo inexistente en la realidad, pero que para el espectador resulta real.

#### Dos tipos de espacio

El geográfico, que se utiliza para situar la acción en cualquier punto de la geografía. El dramático, que se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y situaciones. Es un recurso muy usado para subrayar ideas o sentimientos.

Tiempo fílmico

### **Las formas de utilización del tiempo filmico son**

Adecuación: igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección.

Condensación: mucha acción en poco tiempo.

Distensión: alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción.

Continuidad: el tiempo de la realidad fluye en la misma dirección que el filmico.

Simultaneidad: se alternan dos tiempos vitales en donde la acción pasa de uno al otro.

Tiempo psicológico: una serie de planos largos con escasa acción puede aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés.

Elipsis: supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos dándose los datos suficientes para poderlos suponer como sucedidos o existentes.

### **3.4.4 EL MOVIMIENTO**

#### **En los filmes aparecen dos tipos de movimientos:**

- el movimiento dentro del encuadre, en el que la cámara queda inmóvil mientras los personajes se mueven dentro del cuadro;
- el movimiento de la cámara se obtiene a partir de su propia rotación sin que se desplace.

Según la cámara se apoye en uno de los ejes tendremos un movimiento diferente:

Panorámica horizontal, derecha a izquierda o al revés.

Panorámica vertical, ascendente o descendente.

Panorámica oblicua, combinación de las dos anteriores.

Panorámica circular, en un ángulo de 360 grados.

Barrido, a gran velocidad difuminando la imagen.

Movimiento de balanceo.

Las panorámicas tienen diferentes usos: el descriptivo, el dramático y el subjetivo.

Los movimientos de translación la cámara puede tener diversos movimientos "-travellings"- que se pueden realizar físicamente, desplazando la cámara, u ópticamente, por medio del "zoom":

Travelling de profundidad de aproximación, donde la cámara se traslada de un plano lejano a otro más cercano. Suele tener una función psicológica y dramática -iniciar un "flash back".-

Travelling de profundidad de alejamiento, donde la cámara se aleja de un motivo encuadrado desde muy cercano. Tiene una función descriptiva, dramática -finalizar un "flash back".-

Travelling vertical: la cámara sube o baja acompañando al sujeto.

Travelling paralelo: la cámara acompaña el motivo lateralmente.

Travelling circular: describe 360 grados alrededor del motivo.

Travelling divergente: modifica la perspectiva del espectador distorsionando la relación entre cámara y motivo.

Grúa: se utiliza el eje vertical y puede conseguir toda clase de combinaciones de movimientos.

### 3.4.5 LOS ÁNGULOS

La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma.

#### **Clases de ángulos**

**Ángulo normal** es cuando el nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independientemente de su postura.

**Picado**, cámara inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad.

El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo -"vista de pájaro".-

**Contrapicado**. Cámara inclinada hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada; expresa exaltación de superioridad, de triunfo...

El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba, -"vista de gusano".-

**Inclinado**. Si la cámara está inclinada, la angulación y el plano que se obtiene, también, lo está.

**Ángulo imposible**. Se consigue por medio de efectos, trucajes, manipulación del decorado.

**La perspectiva favorable**: Un buen encuadre es aquel en el que todos los elementos necesarios en el momento de la descripción o narración muestran sus formas en mejores condiciones de visibilidad.

En el rostro humano, la perspectiva favorable no es ni la posición frontal ni la de perfil a la cámara, sino la posición de 3/4. En una única toma y que conserva las unidades espaciales y temporales.

### 3.4.6 LA LUZ

Hay tres elementos que condicionan la iluminación filmica: el movimiento de los actores y objetos delante de la cámara, la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos y la rapidez de la sucesión de los planos exige a la luz, dar a conocer con precisión lo que sucede e interesa más de cada plano.

### **Clases de luz**

Natural. Proporcionada por la misma luminosidad del día.

Artificial. Proporcionada por la iluminación artificial.

La luz difusa se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. Imita o refuerza efectos naturales de la luz ambiente.

La luz directa produce sombras en los objetos y sombras proyectadas por éstos. Se consigue el modelado de los volúmenes de los objetos produciendo sombras convenientemente estudiadas en su superficie, el dibujo de los contornos de los objetos con haces de luz directa que caen desde arriba y en dirección contraria al ángulo de la cámara y el contraluz situando la cámara encarada hacia los haces luminosos.

### **Estilos de iluminación**

De manchas. Consiste en distribuir por las superficies y perfiles del decorado, escasamente iluminado con una débil luz difusa, todo un conjunto de manchas luminosas.

De zonas. Consiste en crear una serie escalonada de zonas de luz de mayor a menor luminosidad. Este sistema centra la atención, ayuda a expresar la distancia, y crea un ambiente.

De masas. Imita el efecto natural de la luz. No es preciso que el motivo esté constantemente iluminado.

### **3.4.7 EL TONO Y EL COLOR**

El diferente grado de luz que un objeto absorbe o rechaza dará como resultado en la imagen unos valores de tono que irán desde el blanco al negro, pasando por una serie de grises. Toda la gama de tonos posibles constituye la escala de tonos.

La mirada se dirige a lo más iluminado, al tono más claro antes que a las zonas más oscuras. Si se da un encuadre de gran calidad, lo primero que atraerá la mirada será un objeto oscuro.

### **Usos del color en un film**

El color pictórico. Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.

El color histórico. Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.

El color simbólico. Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

El color psicológico. Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos -verde, azul, violeta- deprimen y los cálidos -rojo, naranja, amarillo- exaltan.

El color y la perspectiva: los colores cálidos dan impresión de proximidad y los fríos de lejanía.

### 3.4.8 EL SONIDO

**La banda sonora de un filme está compuesta, esencialmente, con cuatro grandes tipos de sonidos.**

La palabra. El uso más frecuente es el diálogo, articulado por la presencia física de unos intérpretes que hablan.

La "voz en off", discurso en tercera persona y sin presencia del narrador en la imagen que, sobre todo, se usa en la estructura temporal del "flash back". La palabra es, también, presente en las letras de los musicales.

La música aparece como complemento de las imágenes, excepto en los musicales o en biografías de compositores donde la música es protagonista. La música de contexto es cuando se oye la música de un aparato musical que aparece o se escucha en una escena.

Los ruidos. Acompañan a las imágenes.

El silencio. La pausa o la ausencia de sonidos condiciona una determinada situación, con frecuencia de angustia. El silencio es usado, dramáticamente.

El sonido real es el constituido por todos los sonidos producidos por aquellos objetos y personas que forman parte de la acción que contemplamos en la pantalla. El sonido real puede ser: sincrónico: a la vez que se ve una imagen se oyen los sonidos que produce. asincrónico: el sonido que escuchamos no corresponde a la imagen que vemos, pero corresponde a objetos o personas de la narración o descripción, presentes en la escena pero fuera del campo de la cámara.

El sonido subjetivo, es decir, tal como se escucha por uno de los personajes de la narración. También, lo es una música, ruido o palabra presentes en el recuerdo o en la imaginación de un sujeto.

El sonido expresivo es cuando todos los ruidos, palabras o música son producidos por elementos que no pertenecen, propiamente a la realidad que se describe o narra. Puede ser: en superposición con el sonido real, formando con éste una especie de contrapunto orquestal. en sustitución del sonido real, no escuchándose nada del sonido real y sí del expresivo.

### 3.4.9 LA COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Es la armónica distribución de los objetos dentro del cuadro.

El encuadre es el espacio delimitado por el rectángulo que se interpone entre el ojo humano y los objetos o personajes que quieren ser captados con la cámara. Sus finalidades son:

**Descriptiva:** se pretende presentar la realidad con una visión objetiva, introducirnos en el mundo en el que se desarrolla la acción. Los encuadres descriptivos buscan planos largos y movimientos apropiados.

**Narrativa:** son encuadres funcionales se pretenden dar los elementos necesarios para que se entienda objetivamente la acción, y su duración ha de ser la estrictamente necesaria.

**Expresiva:** se busca introducir más al espectador en el mundo de lo narrado o hacerle entender el punto de vista del director. Son encuadres más subjetivos.

**Simbólica:** se busca introducir dentro del encuadre unos elementos que subrayen, expliquen, den profundidad psicológica, etc., a la acción, personajes o objetos presentados.

#### **Medios utilizados para la composición.**

Las líneas, superficies, volúmenes de los objetos encuadrados.

La división de una recta, de una superficie o un volumen en partes iguales carece de interés.

La división en partes desiguales atrae la atención, huye de la monotonía.

Las líneas y planos horizontales producen un efecto de calma.

Las verticales producen un efecto de estrechamiento que cohibe.

Las líneas oblicuas abiertas hacia arriba en forma de V producen exaltación.

Las oblicuas en forma de V invertida producen depresión.

Las líneas circulares entrecruzadas con verticales y horizontales pueden suavizar un conjunto.

### 3.4.10 LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE UN FÍLME

La trayectoria de la acción que sigue la continuidad narrativa a lo largo de la acción fílmica debe ser fluida. El paso de un conjunto de encuadres a otro lo debe marcar la acción.

**El arranque:** es preciso que contenga tensión emotiva, carácter visual, dinamismo, para que capte la atención. También, debe presentar el conflicto, los personajes que intervienen, sus problemas y lo que constituirá el núcleo de atención de todo el desarrollo argumental.

**El desarrollo:** para que una idea esté bien desarrollada es preciso que contenga calidad emotiva, diversas líneas de fuerza convergentes y unidad narrativa.

**La culminación y el desenlace:** el "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior.

### 3.4.11 EL MONTAJE

Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. El proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. La expresión del montaje es el elemento más importante. La elección, el ritmo, la medida van a la búsqueda de transmitirnos un significado.

#### **Clases de montaje.**

El interno del encuadre.

El externo o montaje de los diversos planos: es la yuxtaposición de los diversos planos ya internamente montados. De unos fragmentos de la película rodados, seleccionamos los fotogramas que componen planos más conseguidos en función de toda la secuencia y de todo el film, y los ordenamos con la medida y situación conveniente.

### 3.4.12 LA GRAMÁTICA DEL LENGUAJE FÍLMICO

Un film se encuentra fragmentado por tomas, escenas y secuencias. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del film y, de igual manera, su forma puede ser muy variada.

#### **La toma**

Es un solo tiro de cámara de principio a fin. Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano como medida de proporción, encuadre, la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto, angulamiento, y los movimientos de cámara. Estos tres elementos se combinan para poder brindarnos algún tipo de información respecto a la historia, de allí que a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión.

Las tomas se distinguen por la distancia de la cámara en relación con el objetivo, por el ángulo de cámara, por los movimientos o por la ausencia de ellos.

#### **El plano**

##### **Según posiciones de cámara**

Generalmente, la cámara se sitúa al nivel de la mirada del hombre. En la medida en que se coloca la cámara por encima del sujeto dirigiéndola hacia abajo, está en posición de picada. La altura máxima que se puede alcanzar es la posición cenital; pero a medida en que se bajan nuestro punto de vista por debajo del sujeto, dirigiendo la cámara hacia arriba, ésta picada se convierte en contrapicado o escorzo.

### **Según movimientos de cámara**

Existen diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

1. gente u objetos se mueven frente a la cámara;
2. la cámara se mueve en relación con la gente o los objetos;
3. ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

De aquí desprendemos la existencia de cinco movimientos fundamentales: Dolly, Travelling, Tilt, Panning y Zooming. Los primeros cuatro son movimientos de cámara propiamente dichos, mientras que el último es un movimiento de lentes.

#### **Dolly.**

El Dolly es el movimiento hacia atrás o adelante que sobre su eje hace la cámara, alejándose o acercándose del objeto, respectivamente; se dice Dolly-in si es hacia delante y Dolly-back si es hacia atrás.

Un Dolly-in hacia el personaje nos obliga a percibir sus emociones atendiendo a sus palabras, acciones o gestos.

El Dolly-back Al alejarse la cámara del objeto o personaje, lo funde con su entorno y nos permite experimentar su soledad.

#### **Travelling.**

Se conoce como Travelling a los desplazamientos laterales que hace la cámara sobre su eje. Se nombra Travel left si el desplazamiento es hacia la izquierda y Travel right si es hacia la derecha. Una de las funciones principales del Travelling es transmitir el dinamismo de la imagen, involucra en la acción del personaje, a la vez, que nos sitúa físicamente con una breve descripción del contexto.

#### **Tilt.**

El Tilt es un movimiento hacia arriba o hacia abajo que equivale al que se realiza con la cabeza al afirmar algo. Cuando el movimiento es hacia arriba se llama Tilt-up y cuando es hacia abajo Tilt-down.

#### **Panning.**

Equivale a la negación con la cabeza y, prácticamente, es un semi-giro. Hacia la izquierda se llama Pan-left y hacia la derecha Pan-right.

**Zooming.**

El zooming es un movimiento de lentes, exclusivamente. Consiste en acercarse o alejarse del objeto pero sin desplazar la cámara; al acercarse se le nombra zoom-in y zoom-out al alejarse.

**3.4.13 LA ESCENA**

Está compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, generan una unidad temática de presencia en la pantalla.

La escena puede ser la unión de dos o más tomas con el fin de comunicarnos una acción específica dentro de una secuencia de la película. Cada una de las escenas antes mencionadas representan un momento determinante en la historia, tienen significado propio; sin embargo, no pueden emanciparse de la Secuencia.

**3.4.14 LA SECUENCIA**

Cuando se ve una película, difícilmente se recuerda una escena en particular pues no es ni una imagen sobresaliente, ni un gran drama; lo que sí se recuerda es, o bien una toma individual que por su peculiaridad o carga visual nos haya impactado, o bien una secuencia que posea una autonomía narrativa dentro del filme.

La secuencia es, una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar un pequeño filme dentro del filme mismo, se convierten en autónomas.

**3.5 PROCESO DE PRODUCCIÓN****3.5.1 Sinópsis**

Es el primer paso para escribir un guión. Es un resumen, donde el director explica la idea de la producción audiovisual que desea desarrollar. Se describen las locaciones, cámaras y el argumento de la producción, dando una idea preliminar del contenido del proyecto que se realizará.

**3.5.2 Pre-producción**

Se refiere a las actividades previas al rodaje, como la elaboración de un presupuesto, planificación y otros preparativos. Las tres personas claves en este proceso son el jefe de producción, el

director y el director de casting. El jefe de producción debe, realizar una sinopsis del proyecto que desea realizar, luego, hace un presupuesto provisional, contratar un manager de localizaciones y jefes para los distintos departamentos. Las primeras decisiones esenciales para la producción son la localización para el rodaje y la fecha de comienzo de éste. El director revisa el guión y hace los cambios que considera necesarios, empieza el proceso de selección de actores o casting y elige a sus asistentes y operadores de cámara. Desde este momento, todas las decisiones relacionadas con el reparto, personal creativo, localizaciones, horarios o componentes visuales debe contar con la aprobación del director.

El proceso de preproducción termina con una reunión final a la que asisten todos los componentes del equipo, los productores, el director y a menudo también el guionista. El equipo de preproducción, conducido por el director, revisa detalladamente cada escena del guión.

### **3.5.3 Producción**

Durante la producción comienza la grabación se filma toda la cinta o película necesaria para el proyecto. Se divide el guión en escenas y se crea el story board. El orden de grabación de las escenas no se corresponde con el de la progresión de la historia, sino que se organiza, según su conveniencia, para hacer la producción más eficiente. La película se monta durante la post-producción.

El director técnico se asegura de que la toma quede grabada en una cinta máster. El resultado es un programa completo, que ya sólo necesita efectos de sonido, música, efectos ópticos y títulos sobre impresionados.

### **3.5.4 Post-producción**

La posproducción empieza cuando se completa la grabación. Las dos partes fundamentales de la postproducción son la edición, o montaje, de la grabación en vídeo y la creación de una banda sonora completa.

El resultado de esta edición se lleva a un estudio de audio, que se encarga de preparar las pistas de sonido, efectos de sonido y diálogos y mezclarlas en una sola pista para tener la mezcla final -dubbing- y la musicalización. Los ingenieros, también, ajustan la grabación del diálogo hasta que tenga la calidad suficiente y regraban algunos diálogos mediante un procedimiento llamado doblaje; también, añaden los efectos de sonido.

El paso final de la posproducción es la adición de efectos ópticos, fundidos o virados por ejemplo, títulos de crédito y efectos especiales, como las animaciones, y la corrección del color.



## Capítulo IV

### 4.1 CONCEPTOS CREATIVOS

El audiovisual del Museo de los Niños, dirigido a maestros de colegios y escuelas del país, se define debido a la necesidad detectada en el Departamento Educativo del Museo de los Niños, pues no cuentan con materiales adecuados para su presentación.

La realización de este proyecto, se inicia con la recopilación de la información que se transmitirá en el audiovisual, acerca de las áreas y actividades con que cuenta el museo para apoyar a los maestros en su tarea educativa. Luego de obtener todos los datos de las áreas educativas del Museo, se realizará la propuesta del tema del audiovisual al cliente, teniendo como primera propuesta, la comparación de las áreas del museo con las materias escolares; de cómo se pueden aplicar dentro de los programas educativos de los colegios y escuelas, para brindar a los niños una educación interactiva con el mundo real.

Con la recopilación de los datos, se realizará la sinópsis del audiovisual, para plantear la idea, luego se procederá con el guión, para definir el audio que llevará la producción. Al comprobar que los datos recogidos son suficientes se realizará el story line, que es en dónde se incluye el audio que será el que explicará la imagen del audiovisual. Para informar acerca del área educativa del museo, se hará uso de comparaciones de las materias con las exhibiciones del museo, para que los maestros puedan incluirlos dentro de la planificación escolar del nivel primario.

Las áreas que se utilizarán por su relación con las materias son las siguientes.

- Galería de Mi País - Estudios Sociales
- Galería de la Ciencia - Ciencias Naturales
- Galería de la Paz - Cívica
- Sala de Agiliza tu mente - Matemática
- Talleres y cuenta cuentos - Idioma Español

La duración que se recomendará es de tres minutos y medio como mínimo y seis minutos máximo, tomando en cuenta que este tiempo puede variar, debido a la cantidad de información que se incluirá en el audiovisual.

Para definir el tiempo de filmación, se cronometrará la locución y, así, coordinar el número de tomas que se necesitarán para el audio, en el que intervendrán tres locuciones diferentes.

- Locutor off, que será institucional, con un énfasis serio, ya que, el audiovisual está dirigido a personas que se preocupan por la educación de la niñez guatemalteca, como los maestros y educadores de establecimientos educativos del país.
- Maestra, quién hará de presentadora, debe ser una persona que transmita dinamismo, con buena dicción, presentable y agradable.
- Guías educativos que son quienes explicarán los temas de las galerías, deben ser extrovertidos y tener dominio del tema que explicarán para poder relacionarlos con las materias educativas.

Luego de definir el story line, se elaborará el story board, donde se detallan los planos, la imagen, los ángulos, las escenas y tiempo de filmación, que se utilizarán para transmitir la idea de una forma visual, apoyada por la locución, que será la que explicará la imagen y la idea del audiovisual.

## **SINÓPSIS**

El audiovisual para el Museo de los Niños de Guatemala, estará dirigido a maestros de colegios y escuelas del país, tomando como punto de partida, las actividades educativas que el museo ofrece, en apoyo a los programas educativos. Describiendo la relación de las áreas con las materias escolares.

Para la realización del audiovisual, se utilizará como locación, el Museo de los Niños de Guatemala, sus diferentes galerías y se apoyará de animaciones que serán las que indicarán con que materia se relaciona la exhibición. Apoyado con la información de cada área del museo, para que el espectador logre captar la importancia que brinda este establecimiento, a la educación guatemalteca.

Se planificará un día de filmación aproximadamente, con asistencia de 400 niños, para poder captar las áreas del museo con movimiento y observar a los niños interactuando en las exhibiciones, tomando como punto de enfoque, los rostros y expresiones de felicidad de los niños al participar en las diferentes actividades. Así como la dedicación que los guías educativos muestran para informar a los visitantes del museo. Para lograr, a través del audiovisual, más visitas escolares y transmitir el apoyo que el museo brinda a los establecimientos educativos.

La dirección estará a cargo de Olga Girón, apoyada por un grupo profesional, una productora que se contratará para cuidar los aspectos técnicos que requiere la producción y post-producción, como son: cámara, iluminación, edición.

## GUIÓN

La importancia en la educación de los niños da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje. Por lo que es importante para la educación guatemalteca mostrar a los maestros nuevas formas de divertirse y aprender jugando al lado de sus alumnos en El Museo de los Niños de Guatemala.

El Museo de los Niños es una institución educativa, que promueve la participación de los niños apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimulando la observación científica donde chicos y grandes aprenden jugando.

Para conocer más de Guatemala, se encuentra un gigantesco rompecabezas del país, para aprender de la geografía y la ubicación de los departamentos, asimismo conocer los símbolos patrios. Además, aquí conocer acerca de los instrumentos musicales autóctonos del país.

La galería de las ciencias, es una gran puerta abierta al universo de la ciencia, la cultura, la tecnología. Donde se aprende a cuidar de la naturaleza, aprendamos a reciclar papel.

En el Museo de los niños, el guía educativo recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos del área del Museo y el desarrollo de habilidades para establecer una mejor comunicación con los visitantes.

En el museo se aprende cómo funciona el cuerpo humano, el movimiento de los huesos, la importancia de la nutrición y el equilibrio. Los niños aprenden acerca de nutrición, salud e higiene personal. Se sienten libres y activos, donde se despierta su curiosidad y dónde son lo más importantes. En los talleres educativos se pueden realizar varios ejercicios mentales y de asociación de ideas, utilizando como herramienta juegos de lenguaje. Para desarrollar la imaginación y despertar su curiosidad se cuenta con el área de cuentos.

Deseamos brindar a los niños nuevos recursos para el aprendizaje, propiciando su libre participación en las exhibiciones de las diferentes áreas, por ejemplo: la interacción que permite ejercitar la inteligencia lógico matemática en el área de agiliza tu mente.

En la galería de la paz, se muestran los símbolos patrios como La Ceiba y El Quetzal. Además de inculcar valores de respeto y convivencia a través del significado de cada animal que se presenta dentro de la galería.

Todo esto, con el fin de que alumnos y maestros se diviertan y aprendan jugando.

## STORY LINE

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS      VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO      DURACIÓN: 3.30'		
TIEMPO	VIDEO	AUDIO
8:00	• Plano general de la entrada del museo. Se ve la maestra con su grupo de alumnos,	<u>Maestra:</u> La importancia en la educación de los niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.
5:00	• La maestra se dirige a ellos y caminan hacia el ingreso al museo.	<u>Maestra:</u> ¡Hoy les mostraré como divertirnos y aprender jugando!
7:00	• Animación del logo del museo, se ubica en la parte superior derecha de la pantalla.	SFX: música de fondo
3:00	• Plano general, se observa la alegría de los niños, rebotando y riendo, cuando entran al museo en compañía de su maestra.	<u>Locutor: niños</u> ¡Síiiiiiiiiii!
3:30	• Plano general de la puerta de ingreso, los niños entran corriendo al museo, con expresiones felices y ademanes. Se dirigen hacia las exhibiciones	<u>Locutor off:</u> ¡En el Museo de los Niños!
14:00	Plano general del Museo, paneo de todo el frente y el ingreso.	<u>Locutor off:</u> El Museo de los Niños es una institución educativa, que promueve la participación de los niños apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimulando la observación científica donde chicos y grandes aprenden jugando.
5:00 3:00	Animación Estudios sociales, el mapa aparece en toda la pantalla como rompecabezas, y se desarma.	<u>Locutor off:</u> Conozcamos más de Guatemala.

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS

VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO

DURACIÓN: 3.30'

TIEMPO	VIDEO	AUDIO
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de mi país.</li> <li>Plano medio de la exhibición del mapa de Guatemala.</li> <li>Cortes un grupo de niños se dirige a la galería de Mi País, al área del mapa, mientras juegan en compañía de uno de los guías.</li> </ul>	<p><u>Maestra:</u> En esta sala podemos encontrar un gigantesco rompecabezas de nuestro país, para aprender nuestra geografía y la ubicación de nuestros departamentos, conocer nuestro símbolos patrios.</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de los instrumentos, ingreso al área.</li> <li>Plano medio de un grupo de niños dentro del área, aprendiendo a tocar la marimba, y conociendo los instrumentos.</li> </ul>	<p><u>Locutor: guía</u> aquí conoceremos sobre los instrumentos musicales autóctonos de nuestro país.</p>
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación Ciencias Naturales, niño haciendole rayos x y se ve el esqueleto.</li> </ul>	<p><u>Locutor off:</u> Es una gran puerta abierta al universo de la ciencia, la cultura, la tecnología.</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de ciencias.</li> <li>Plano medio del área de reciclado.</li> <li>Se dirige un grupito al área de ciencias naturales, al reciclaje de papel. Actividad de reciclado.</li> </ul>	<p><u>Locutor: guía</u> todos podemos cuidar de la naturaleza, aprendamos a reciclar papel.</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano medio de un guía que se dirige a unos niños.</li> <li>Close-up del guía cuando se acerca a los niños y les habla motivando a un grupo (10) de niños, se los lleva al área de la ciencia.</li> </ul>	<p><u>Locutor: guía</u> quieren dar un paseo en la luna?, ¡Vamos siganme!</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de la ciencia.</li> <li>Plano medio de uno de los niños se detiene y observa todo su alrededor.</li> <li>Paneo de toda el área, con expresión de asombro ve la exhibición del rayo. Plano medio del área del rayo, la maestra lo invita a pasar, el niño se va al área del rayo y el guía le da la explicación.</li> </ul>	<p>SFX: música de fondo</p> <p><u>Maestra:</u> Recuerdan cuando en clase aprendimos sobre los rayos?</p>

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS

VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO

DURACIÓN: 3.30'

TIEMPO	VIDEO	AUDIO
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de paseo a la luna, unos niños se suben.</li> <li>Paneo del área del rayo hacia la caminata en la luna, se ve la expresión de los niños de felicidad y diversión.</li> </ul>	SFX: se escuchan risas de niños y música de fondo
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área del café.</li> <li>Close-up del logo,</li> <li>Plano medio en el área se ven unos niños que van brincando con los sacos, con expresión de felicidad, se ve el guía que está motivándolos</li> </ul>	<u>Locutor off:</u> Aquí en el Museo de los niños el guía educativo recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos del área del Museo y el desarrollo de habilidades para establecer una mejor comunicación con los visitantes.
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general hacia el área del esbozo de hospital se ve un pequeño grupo de niños corriendo, se dirigen al área del esqueleto.</li> </ul>	SFX: música de fondo <u>Maestra:</u> Aquí se aprende como funciona nuestro cuerpo el movimiento de los huesos, la importancia de la nutrición y qué es el equilibrio
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano medio del área del esqueleto uno de los niños, se sube a la bicicleta, observando el movimiento que produce en el esqueleto al utilizar su cuerpo. Se ve al guía que le está explicando.</li> <li>Se enfoca el área de los gérmenes.</li> </ul>	<u>Locutor off:</u> Con el fin de que los niños aprendan acerca de nutrición, salud e higiene personal.  SFX: música de fondo
10:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cortes de diferentes áreas del museo, niños interactuando en las diferentes exhibiciones. Se ubica en el área de talleres.</li> </ul>	<u>Locutor off:</u> Un lugar donde el niño se siente libre y activo, donde se despierta su curiosidad y donde él es lo más importante
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación, Idioma español, letras que aparecen en toda la pantalla y se caen.</li> </ul>	SFX: música de fondo

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS

VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO

DURACIÓN: 3.30'

TIEMPO	VIDEO	AUDIO
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de talleres, se ven varios niños contentos, realizando su trabajo,</li> <li>Plano medio un niño que hace su hojita. Close-up la coloca en el árbol, cortes del área del árbol de los deseos.</li> </ul>	<p><u>Locutor off:</u> Se realizan varios ejercicios mentales y de asociación de ideas utilizando como herramienta juegos de lenguaje.</p>
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano medio del frente del auditorio, un guía invita a entrar.</li> <li>Plano general del auditorio, actividad de cuenta cuentos.</li> <li>Plano medio del presentador</li> </ul>	<p><u>Locutor off:</u> La imaginación es una habilidad que se desarrolla en el espacio de cuenta cuentos.</p>
5:00 11:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación, Matemática, números que aparecen en toda la pantalla y caen, se desaparecen.</li> </ul>	<p><u>Locutor off:</u> Deseamos brindar a los niños nuevos recursos para el aprendizaje, propiciando su libre participación en las exhibiciones de las diferentes áreas</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cortes de niños realizando actividades en el área de agiliza tu mente.</li> </ul>	<p>SFX: Música de fondo</p>
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cortes del área del mercadito, algunos niños utilizando la pesa y realizando la actividad de compra.</li> </ul>	<p><u>Locutor off:</u> Es importante la interacción que permite ejercitar la inteligencia lógico matemática.</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación, Bandera formándose y se ubica el Escudo Nacional</li> </ul>	<p>SFX: Música de fondo</p>

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS

VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO

DURACIÓN: 3.30'

TIEMPO	VIDEO	AUDIO
10:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma aérea de la Galería de La Paz,</li> <li>• Plano general del área unos niños ingresan acompañados de un guía.</li> </ul>	<u>Locutor: guía</u> La Ceiba y el Quetzal son Símbolos patrios de nuestro país.
6:00	La maestra con su grupo de niños saliendo felices.	<u>Maestra:</u> "Hoy mis alumnos y yo nos divertimos y aprendimos jugando"
7:00	Animación, logo del Museo  Créditos: Museo de Los Niños, Audiovisual donado por Olga Marina Girón Matta, Diseño Gráfico USAC	SFX: Música de fondo, se mantiene y desaparece.

## **Planos**

El Story board será la guía para poder llevar un orden del sentido que tomará el audiovisual, así como la edición del mismo. Para apoyar la labor del story board se realizará un shot list, una guía detallada de las tomas que se harán a la hora de la filmación, llevando un orden lógico de escenas ubicadas dentro de la misma área, esto facilitará la grabación de la imagen, por motivos de traslado de equipo y ahorrará tiempo para su realización.

Los planos que se proponen debido a su connotación dentro del lenguaje fílmico son los siguientes.

### **Plano Largo**

Es una vista muy amplia donde lo que predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad.

### **Plano General**

Este plano se encuentra determinado por su altura que cubre al personaje o los personajes completos de la cabeza a los pies. Este plano nos permite apreciar algunas características del personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, nos deja apreciar el espacio en que se mueve.

### **Plano Medio**

Detalla cada vez más al personaje. Aquí el entorno empieza a perderse porque nuestro personaje incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en la pantalla. Este plano abarca desde un poco arriba de la cabeza, hasta el nivel de la cintura, aproximadamente.

Se hará un estudio de la luz dentro de las instalaciones del museo para poder definir la cantidad de luz necesaria para la filmación, así como el orden de acuerdo al shot list realizado. Se programará la fecha de la filmación, para poder planificar y coordinar los detalles que sean necesarios para lograr una producción de calidad.

Cuando se haya realizado la filmación se procederá a la selección de tomas y preparación para la edición. Se realizará la locución y musicalización previo a la edición para incluir todos los elementos que conforman el audiovisual.

## STORY BOARD

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS      VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO      DURACIÓN: 3.30'			
TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general de la entrada del museo. Se ve la maestra con su grupo de alumnos,</li> </ul>		Locutor off: La importancia en la educación de nuestros niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra se dirige a ellos y caminan hacia el ingreso al museo.</li> </ul>		Locutor off: ¡Hoy les mostraré como divertimos y aprender jugando!
3:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general, se observa la alegría de los niños, retozando y riendo, cuando entran al museo en compañía de su maestra.</li> </ul>		Locutor: niños ¡Síiiiiiiiiiii!
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación del logo del museo, se ubica en la parte superior derecha de la pantalla.</li> </ul>		Locutor off: ¡En el Museo de los Niños!
3:30	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general de la puerta de ingreso, los niños entran corriendo al museo, con expresiones felices y ademanes. Se dirigen hacia las exhibiciones</li> </ul>		SFX: música de fondo, risas de niños

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
14:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general del Museo, paneo de todo el frente y el ingreso.</li> </ul>		<p>Locutor off: El Museo de los Niños es una institución educativa que promueve la participación de los colegios y escuelas apoyando sus programas educativos. Estimulando la observación científica, donde chicos y grandes aprenden jugando.</p>
5:00 3:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación Estudios sociales, el mapa aparece en toda la pantalla como rompecabezas, y se desarma.</li> </ul>		<p>Locutor off: Estudios sociales Conozcamos más de Guatemala.</p>
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general del área de mi país.</li> <li>• Plano medio de la exhibición del mapa de Guatemala.</li> <li>• Cortes un grupo de niños se dirige a la galería de Mi País, al área del mapa, mientras juegan en compañía de uno de los guías.</li> </ul>		<p>Locutor: guía En esta sala podemos encontrar un gigantesco rompecabezas de nuestro país, para aprender nuestra geografía y la ubicación de nuestros departamentos de la república y conocer nuestros símbolos patrios.</p>

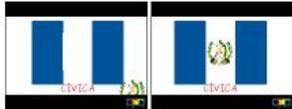
TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de los instrumentos, ingreso al área.</li> <li>Plano medio de un grupo de niños dentro del área, aprendiendo a tocar la marimba, y conociendo los instrumentos.</li> </ul>		<p>Locutor: guía aquí conoceremos sobre los instrumentos musicales autóctonos de nuestro país.</p>
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación Ciencias Naturales, niño haciendole rayos x y se ve el esqueleto.</li> </ul>		<p>Locutor off: _____ Es una gran puerta abierta al universo, la cultura, la tecnología.</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de ciencias.</li> <li>Plano medio del área de reciclado. Se dirige un grupito al área de ciencias naturales, al reciclaje de papel. Actividad de reciclado.</li> </ul>		<p>Locutor: guía todos debemos cuidar de la naturaleza, aprendamos a reciclar papel.</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano medio de un guía que se dirige a unos niños.</li> <li>Close-up del guía cuando se acerca a los niños y les habla motivando a un grupo (10) de niños, se los lleva al área de la ciencia.</li> </ul>		<p>Locutor: guía quieren dar un paseo en la luna?, ¡Vamos siganme!</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de la ciencia.</li> <li>Plano medio de uno de los niños se detiene y observa todo su alrededor.</li> <li>Paneo de toda el área, con expresión de asombro ve la exhibición del rayo.</li> <li>Plano medio del área del rayo, la maestra lo invita a pasar, el niño se va al área del rayo y el guía le da la explicación.</li> </ul>		<p>SFX: música de fondo Locutor: guía Recuerdas cuando en clase aprendimos sobre los rayos?</p>
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área de paseo a la luna, unos niños se suben.</li> <li>Paneo del área del rayo hacia la caminata en la luna, se ve la expresión de los niños de felicidad y diversión.</li> </ul>		<p>SFX: se escuchan risas de niños y música de fondo</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general del área del café.</li> <li>Close-up del logo,</li> <li>Plano medio en el área se ven unos niños que van brincando con los sacos, con expresión de felicidad, se ve el guía que está motivándolos</li> </ul>		<p>Locutor off:</p> <p>El guía recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos del área del museo y el desarrollo de habilidades para establecer una mejor comunicación con los visitantes.</p>
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano general hacia el área del esbozo de hospital se ve un pequeño grupo de niños corriendo, se dirigen al área del esqueleto.</li> </ul>		<p>SFX: música de fondo</p> <p>Locutor: guía</p> <p>Aquí se aprende como funciona nuestro cuerpo el movimiento de los huesos, la importancia de la nutrición y qué es el equilibrio</p>
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plano medio del área del esqueleto uno de los niños, se sube a la bicicleta, observando el movimiento que produce en el esqueleto al utilizar su cuerpo. Se ve al guía que le está explicando.</li> <li>Se enfoca el área de los gérmenes.</li> </ul>		<p>Locutor off:</p> <p>Con el fin de que los niños aprendan acerca de nutrición, salud e higiene personal.</p> <p>SFX: música de fondo</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
10:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortes de diferentes áreas del museo, niños interactuando en las diferentes exhibiciones. Se ubica en el área de talleres.</li> </ul>		<p>Locutor off: El Museo de los Niños es un lugar donde el niño se siente libre y activo, donde se despierta su curiosidad y donde él es lo más importante</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación, Idioma español, letras que aparecen en toda la pantalla y se caen.</li> </ul>		<p>SFX: música de fondo</p>
8:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general del área de talleres, se ven varios niños contentos, realizando su trabajo,</li> <li>• Plano medio un niño que hace su hojita.</li> <li>• Close-up la coloca en el árbol, cortes del área del árbol de los deseos.</li> </ul>		<p>Locutor off: <i>Idioma español</i> Se realizan varios ejercicios mentales y de asociación de ideas utilizando como herramienta juegos de lenguaje.</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
9:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano medio del frente del auditorium, un guía invita a entrar.</li> <li>• Plano general del auditorium, actividad de cuenta cuentos.</li> <li>• Plano medio del presentador.</li> </ul>		<p>Locutor: guía Idioma español La fantasía y la imaginación es un instrumento, donde todos disfrutan en el área de Cuenta cuentos y adivinanzas.</p>
5:00 11:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación, Matemática, numeros que aparecen en toda la pantalla y caen, se desaparecen.</li> </ul>		<p>Locutor off: Matemática Deseamos brindar a los niños nuevos recursos para el aprendizaje, propiciando su libre participación en las exhibiciones de las diferentes áreas</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortes de niños realizando actividades en el área de agiliza tu mente.</li> </ul>		<p>SFX: Música de fondo</p>

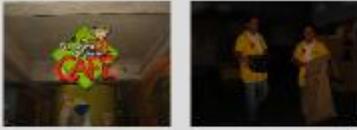
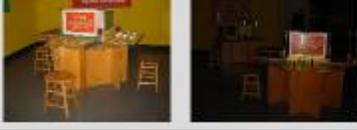
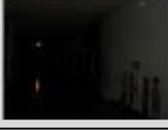
TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortes del área del mercadito, algunos niños utilizando la pesa y realizando la actividad de compra.</li> </ul>		<p>Locutor off: Matemática Es importante la interacción para ejercitar la inteligencia lógico matemática.</p>
5:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación, Bandera formándose y se ubica el Escudo Nacional</li> </ul>		<p>SFX: Música de fondo</p>
10:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma aérea de la Galería de La Paz,</li> <li>• Plano general del área unos niños ingresan acompañados de un guía.</li> </ul>		<p>Locutor: guía Cívica La Ceiba Pentandra fue reconocida como insignia representante de la flora guatemalteca, para simbolizar el orgullo de nuestras soberanas raíces mayas. Es uno de nuestros símbolos patrios.</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
6:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra con su grupo de niños saliendo felices.</li> </ul>		<p>Locutor: maestra "Hoy mis alumnos y yo, aprendimos jugando"</p>
7:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animación, logo del Museo</li> <li>• Créditos: Museo de Los Niños, Audiovisual donado por Olga Marina Girón Matta, Diseño Gráfico USAC</li> </ul>		<p>SFX: Música de fondo, se mantiene y desaparece.</p>

## SHOT LIST

CUADRO		ÁREA	IMAGEN			
1	5	Afuera				
2	1 - 4	Ingreso				
3	4	Puerta				
4	17	Talleres				
5	19	Talleres				

CUADRO	ÁREA	IMAGEN
6	20	Autorio 
7	8	Instrumentos 
8	7	Mapa 
9	10	Reciclaje 
10	11	Reciclaje 
11	12	Ciencia/rayo 

CUADRO	ÁREA	IMAGEN
12	13	Caminata en la luna 
13	14	Área del café 
14	19	Árbol de los deseos 
15	22	Agiliza tu mente 
16	25	La Paz 
17	15	Pasillo al esbozo 

CUADRO		ÁREA	IMAGEN	
18	16	Bicideta y gérmenes		
19	23	Mercadito		
20	26	Salida		

## 4.2 PROCESO DE BOCETAJE

La elaboración del audiovisual para el departamento educativo del Museo de los Niños, ha requerido la recopilación de información, tanto de las áreas del museo como de los programas educativos del Ministerio de Educación, luego de obtener todos los datos, se realizó el story line, en donde se incluyó de forma ordenada y clara la locución que informa acerca de la temática del audiovisual.

El story line contiene información de la importancia en la educación guatemalteca, como las exhibiciones del museo apoyan los programas educativos, brindando una experiencia nueva y divertida a los niños para aprender jugando, también, contiene la información del papel que juega el guía educativo dentro del museo. Se imprimió el primer boceto y se presentó al cliente, quién luego de una metódica revisión de los datos incluidos, procedió a realizar cambios en el texto, para dar mayor simpleza y que fuera comprensible para el grupo objetivo. Los cambios realizados son: ver cuadros de story line, páginas 64, 65 y 66.

## 4.3 CAMBIOS STORY BOARD

- Cuadro 1  
¡Hoy les mostraré como divertirnos y aprender jugando!

¡Hoy veremos como divertirse y aprender jugando!

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
8:00	• Plano general de la entrada del museo. Se ve la maestra con su grupo de alumnos,		Locutor off: La importancia en la educación de nuestros niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.
5:00	• La maestra se dirige a ellos y caminan hacia el ingreso al museo.		Locutor off: ¡Hoy veremos como divertirse y aprender jugando!

← Cuadro 1

- Cuadro 5

El Museo de los Niños es una institución educativa que promueve la participación de los colegios y escuelas apoyando sus programas educativos. Estimulando la observación científica, donde chicos y grandes aprenden jugando.

El Museo de los Niños, es una institución educativa, que promueve la participación de los niños, apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimula la observación científica, donde grandes y pequeños, ¡aprenden jugando!.

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
14:00	• Plano general del Museo, paneo de todo el frente y el ingreso.		Locutor off: El Museo de los Niños, es una institución educativa, que promueve la participación de los niños, apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimula la observación científica, donde grandes y pequeños, ¡aprenden jugando!.

← Cuadro 5

- Cuadro 9

Es una gran puerta abierta al universo de la ciencia, la cultura y la tecnología.

La Galería de la Ciencia, es una puerta abierta, al universo, la cultura y la tecnología.

7:00	• Animación Ciencias Naturales, niño haciendole rayos x y se ve el esqueleto.		Locutor off: La Galería de la ciencia Es una gran puerta abierta al universo, la cultura, la tecnología.
------	---	--	---

← Cuadro 9

• Cuadro 14

El guía recibe entrenamiento para motivar al público.

En el Museo de los niños, el guía educativo recibe entrenamiento para motivar al público

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
13:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general del área del café.</li> <li>• Close-up del logo,</li> <li>• Plano medio en el área se ven unos niños que van brincando con los sacos, con expresión de felicidad, se ve el guía que está motivándolos</li> </ul>		<p>Locutor off: En el Museo de los niños, el guía recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos del área del Museo y el desarrollo de habilidades para establecer una mejor comunicación con los visitantes.</p>

← Cuadro 14

#### 4.4 CAMBIOS 2, STORY BOARD

El story board contiene la imagen, los efectos de sonido, el audio, las animaciones y todas las tomas específicas que se proponen hacer para mostrar las exhibiciones y explicar la función educativa del museo.

Se estudió, detenidamente, cada cuadro del story board, evaluando la importancia y funcionamiento de incluir a la maestra y los guías como presentadores, puesto que debían cumplir con características específicas. Se iniciaron algunas pruebas para comprobar su eficacia y se determinó que se grabaría únicamente con locución en off para lograr mejor fidelidad en el sonido y no confundir al espectador con tres locutores diferentes. Otra razón para hacer este cambio, es que los guías no cubrían los requisitos, pues las voces no eran las adecuadas, a pesar que son ellos quienes dominan los temas y explicaciones de las áreas no transmiten el énfasis deseado de cada frase para el audiovisual. La maestra presentadora también se cambió, pues, los requisitos eran de transmitir dinamismo y al realizar las pruebas no cumplieron con esta característica. Por lo que el story board volvió a cambiar, ya que la locución que era de la maestra y los guías, se adaptó para locutor en off, además, en un inicio la animación del logo del museo aparecía en el cuadro número 3, pero se evaluó, ya que, podía ser confuso al mezclarlo dentro de la imagen, debido al resto de animaciones que relacionan las áreas del museo con las materias, quedando de la siguiente forma:

## STORY BOARD

		CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS	VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO	DURACIÓN: 5'	1
	TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	
1	7:00	Animación del logo del museo, se ubica en la parte superior derecha de la pantalla.		SFX: música de fondo	
2	8:00	Paneo del frente del museo, se observan niños acompañados de sus maestros.		Locutor off (voz institucional): La importancia en la educación de los niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.  Locutor off: ¡Hoy veremos como divertirse y aprender jugando!	
3	3:00	Plano medio de un grupo de niños que se dirige a la entrada del museo.		Locutor off: ¡En el Museo de los Niños!	
4	3:30	Plano medio de la entrada del museo, un grupo de guías da la bienvenida.		SFX: música de fondo	

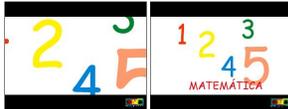
TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
5	14:00	Contra picada y plano medio de un grupo de niños que se dirige corriendo a las exhibiciones del museo.		Locutor off (voz institucional): El Museo de los Niños, es una institución educativa, que promueve la participación de los niños, apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimula la observación científica, donde grandes y pequeños, ¡aprenden jugando!.
6	5:00 3:00	Animación Estudios sociales, el mapa aparece en toda la pantalla como rompecabezas, y se desarma.		Locutor off: Conozcamos más de Guatemala.
7	13:00	Plano medio, niños jugando en la exhibición del mapa con apoyo del guía. Médiun close-up del guía explicando a un grupo de niños.		Locutor off (voz institucional): En la Galería Mi País, se encuentra un gigantesco rompecabezas de Guatemala, para aprender geografía, la ubicación de los departamentos, y conocer los símbolos patrios.

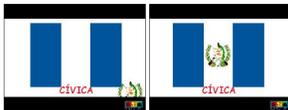
TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	
8	8:00	<p>Close-up de los instrumentos en el área de Nuestra Herencia. Close-up de tambores. Close-up de diferentes clases de marimba. Plano medio del guía explicando a los niños la exhibición. Plano medio de un grupo de niños tocando los instrumentos.</p>		<p>Locutor off (voz institucional): En la sala de Nuestra Herencia, conocemos sobre los instrumentos musicales autóctonos de Guatemala, como: La Marimba.</p>
9	7:00	<p>Animación Ciencias Naturales, niño haciendole rayos x y se ve el esqueleto.  Plano general del área de las ciencias. Close-up de niños jugando en las burbujas. Plano medio de un grupo de niños en el disector del habla. Plano medio de un niño jugando en la mesa del temblor.</p>		<p>Locutor off (voz institucional): La Galería de la Ciencia, es una puerta abierta, al universo, la cultura y la tecnología.</p>
10	10:00	<p>Médium close-up de un grupo de niños aprendiendo a reciclar, el guía les da la explicación. Plano medio de niños reciclando. Picada de la actividad de reciclado. Plano medio, el guía le entrega la hoja reciclada a un niño.</p>		<p>Locutor off (voz institucional): En la exhibición de Hagámos papel, los niños y niñas fabrican su propia hoja de papel, para conocer la importancia del cuidado de la naturaleza, haciendo uso de: la técnica de reciclado.</p>

TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
11	5:00	Plano medio de un guía llevándose a un grupo de niños hacia el área de caminata en la luna.		SFX: música de fondo
12	8:00	Tilt down del área de caminata en la luna. Plano medio de un niño saltando en el juego de caminata en la luna.		Locutor off (voz institucional): En la sala de electricidad estática, los niños estimulan: el desarrollo del sentido del tacto y todo el sistema sensorial, interactuando con un dispositivo que genera electricidad.
13	8:00	Plano medio del área del rayo, un grupo de niños escuchando la explicación del guía. Paseo de un grupo de niños interactuando y escuchando la explicación del guía. Close-up de de un grupo de niños en el rayo.		Locutor off (voz institucional): En el área de Caminata en la luna, se lleva a los niños a vivir una experiencia donde aprenden sobre: el universo, los planetas, el sistema solar, la gravedad en la tierra y en la luna.

TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
14	13:00	Close-up de un guía explicando a un grupo de niños las actividades. Plano medio de un grupo de niños jugando en el área del café. Plano medio de niños resbalándose en el juego del café.		Locutor off (voz institucional): En el Museo de los niños, el guía educativo recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos de las áreas del Museo y el desarrollo de habilidades, para establecer una mejor comunicación con los visitantes.
15	8:00	Close-up de niños jugando en el área del hospital. Plano medio de la exhibición del esqueleto, un niño en la bicicleta escuchando la explicación del guía. Close-up del área del esqueleto observando su función. Picada del área del equilibrio, un niño interactuando rodeado de un grupo que pone atención a la explicación.		SFX: música de fondo Locutor off (voz institucional): En la Galería de Salud, higiene y nutrición se aprende: como funciona nuestro cuerpo, el movimiento de los huesos, la importancia de la alimentación y qué es el equilibrio;
16	7:00	Tilt down de la entrada del área de los gérmenes. Close-up de la exhibición de los cinco sentidos, niños interactuando. Plano medio del área de los gérmenes.		Locutor off (voz institucional): Con el fin de que los niños aprendan acerca de el cuerpo humano y sus necesidades.

TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
17	10:00	Cortes de diferentes áreas del museo, la ruina, la pirueta, sala lego, juego de pelotas, burbujas		Locutor off (voz institucional): El Museo de los niños, es un lugar donde los niños se sienten libres, activos, ¡se despierta su curiosidad y ellos son lo más importante!
18	5:00	Animación, Idioma español, letras que aparecen en toda la pantalla y se caen.		SFX: música de fondo
19	8:00	Plano medio del guía explicando a los niños la actividad que realizarán en el taller. Plano medio del guía repartiendo material a los niños. Close-up de la mano un niño realizando su hoja de los deseos. Plano medio de 2 niñas corriendo a colocar su hoja al árbol de los deseos.		Locutor off (voz institucional): En el área de talleres, se realizan varios ejercicios mentales y de asociación de ideas, utilizando como herramienta juegos de lenguaje.

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
20 9:00	Tilt down del auditorio, los niños sentados esperando la actividad de cuenta cuentos. Close-up de la cuenta cuentos, motivando a su público. Plano medio de la cuenta cuentos, dirigiéndose al público. Plano medio del escenario, en actividad de cuenta cuentos.		Locutor off (voz institucional): La imaginación, es una habilidad que se desarrolla y estimula en el espacio de cuenta cuentos.
21 5:00 11:00	Animación, Matemática, numeros que aparecen en toda la pantalla y caen, se desaparecen.		Locutor off (voz institucional): Deseamos brindar a los niños, nuevos recursos para el aprendizaje, propiciando su libre participación, en las exhibiciones de las diferentes áreas del museo.
22 5:00	Plano general del mercadito, niños interactuando realizando actividades de compra. Plano medio del mercadito, niños jugando, actividad de compra y peso de productos.		SFX: Música de fondo

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
23 7:00	Picada de una mesa de juego de agiliza tu mente. Close-up de niños y de la actividad.		Locutor off (voz institucional): Es importante, la interacción que permite ejercitar la inteligencia lógico matemática realizando diferentes actividades en la sala de ¡Agiliza tu mente!
24 5:00	Animación, Bandera formándose y se ubica el Escudo Nacional		SFX: Música de fondo
25 10:00	Plano medio de un grupo de niños en la galería de la paz, un guía dando la explicación a los niños. Contra picada de la Ceiba. Plano medio del Quetzal. Plano medio del guía y un grupo de niños caminando hacia otra área de la galería de la paz.		Locutor off (voz institucional): En la Galería de la paz se despiertan valores para inculcar convivencia en sociedad, también se conoce La Ceiba y el Quetzal, símbolos patrios de Guatemala

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
26 8:00	Cortes de diferentes áreas del museo, el globo, el zootropo. Plano medio de la salida del museo, un grupo de niños saliendo y se despiden del guía que los invita a regresar.		Locutor off (voz institucional): "El Museo de los Niños de Guatemala, brinda apoyo para que usted y sus alumnos, se diviertan y aprendan jugando"
27 7:00	Animación, logo del Museo  Créditos: Museo de Los Niños, Audiovisual donado por Olga Marina Girón Matta, Diseño Gráfico USAC		SFX: Música de fondo, se mantiene y desaparece.

Se presentó el story board con los cambios sugeridos acerca de la locución para obtener la aprobación del cliente y dar inició a la filmación. Se planificó la grabación un día de visita de escuelas al museo con 450 niños, lo que ayudó a que las áreas estuvieran llenas y en constante actividad de los niños y sus maestros, para, así, captar el dinamismo que el audiovisual requería. Se contó con el apoyo de los establecimientos, puesto que colaboraron con la filmación.

Luego de la filmación, se planificó un día para revisión de tomas, realización de locución y musicalización para proceder con la edición para llegar al resultado final con satisfacción.





## 5.1 VALIDACIÓN

El audiovisual realizado para el departamento educativo del Museo de los Niños debe ser sometido a una validación con una muestra del grupo objetivo para comprobar su eficacia y el logro de los objetivos planteados por el proyecto.

Para llevar a cabo la validación se harán unas presentaciones con maestros de instituciones educativas del nivel primario y con el personal del museo quienes evaluarán los diferentes aspectos a calificar en el audiovisual, a través de una encuesta, que servirá como instrumento de análisis del estudio del funcionamiento eficaz del proyecto presentado.

La encuesta está conformada por 10 preguntas, acerca de los diferentes temas por calificar en el audiovisual, como lo son:

- audio
- animaciones
- duración
- comprensión
- función
- iluminación
- tema del audiovisual

Los cuales serán algunos de los aspectos a calificar en el mismo.

La encuesta que se hará a una muestra del grupo objetivo se encuentra estructurada de la siguiente forma:

- encabezado;
- instrucciones;
- serie de preguntas.

A continuación se incluye un ejemplo de la encuesta utilizada para la validación del proyecto.

## 5.1.1 MODELO DE ENCUESTA

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA  
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO  
 Encuesta para la validación del audiovisual del Museo de los Niños dirigido a  
 colegios y escuelas del país.

Edad \_\_\_\_\_ Sexo M  F  Fecha: \_\_\_\_\_  
 Grado o materia que imparte: \_\_\_\_\_

A continuación se le presenta una serie de preguntas sobre el audiovisual que acaba de ver, marque dentro del círculo la respuesta que a su criterio evalúe los aspectos a calificar del audiovisual.

1. Cuál es el mensaje del audiovisual:

Visitas educativas al museo  Entretenimiento para el público   
 Por qué: \_\_\_\_\_

2. Considera que la imagen va de acuerdo a la locución:

SI  NO   
 Por qué: \_\_\_\_\_

3. Cree usted que las imágenes son suficientemente claras:

SI  NO   
 Por qué: \_\_\_\_\_

4. Cree usted que el contenido del audiovisual es suficiente:

SI  NO   
 Por qué: \_\_\_\_\_

5. Es adecuada la iluminación de la imagen:

SI  NO   
 Por qué: \_\_\_\_\_

6. Considera que la música es adecuada al tema del audiovisual:

SI  NO   
 Por qué: \_\_\_\_\_

7. Las animaciones se relacionan con el tema del audiovisual:

Mucho  Poco  Nada   
 Por qué: \_\_\_\_\_

8. El contenido del audiovisual es:

Aburrido  Informativo   
 Por qué: \_\_\_\_\_

9. La duración de las imágenes es:

Suficiente  Insuficiente   
 Por qué: \_\_\_\_\_

10. La duración del audiovisual es:

Muy larga  Adecuada  Muy corto



### 5.1.2 MUESTRA

Para realizar la validación del audiovisual, se hizo una presentación a establecimientos educativos, de nivel preprimario, primario y básico. Luego de transmitir el audiovisual, se procedió a realizar la encuesta para verificar la función y el logro de objetivos del filme.

Las instituciones encuestadas fueron las siguientes:

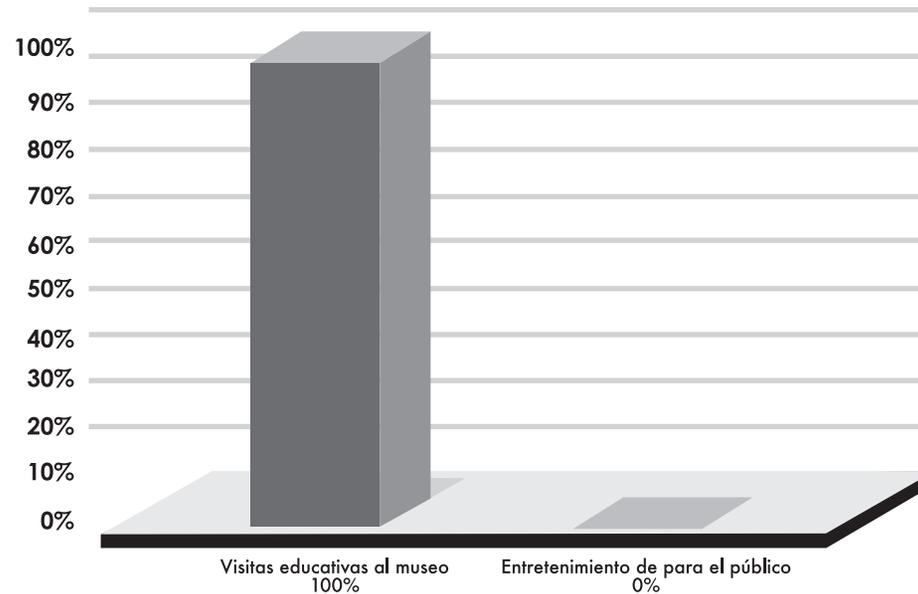
Institución	Sexo		Edad	Total
	Masculino	Femenino		
<b>Pre-primaria</b>				
Colegio Gabriela Mistral		6	19 - 28	6 maestros
Escuela de párvulos Ulises Rojas	1	7	24 - 35	8 maestros
<b>Primaria</b>				
Colegio Iberoamericano	3	6	25 - 45	9 maestros
Colegio Santa Elisa		7	25 - 40	7 maestros
<b>Básicos</b>				
Instituto Nacional de Educación Básica Matunino	6	4	30 - 45	10 maestros
Instituto Nacional de Educación Básica Vespertino	8	7	30 - 50	15 maestros
Museo de los Niños	6	9	20 - 30	15 guías
				<b>Total: 70 personas</b>

Al obtener los datos recopilados de las encuestas, se realiza la tabulación de los resultados, representándolos en gráficas para observar si el audiovisual cumple con los requerimientos necesarios para transmitir el mensaje de una forma correcta y el logro de los objetivos planteados en este proyecto.

### 5.1.3 TABULACIÓN

#### 1. Cuál es el mensaje del audiovisual:

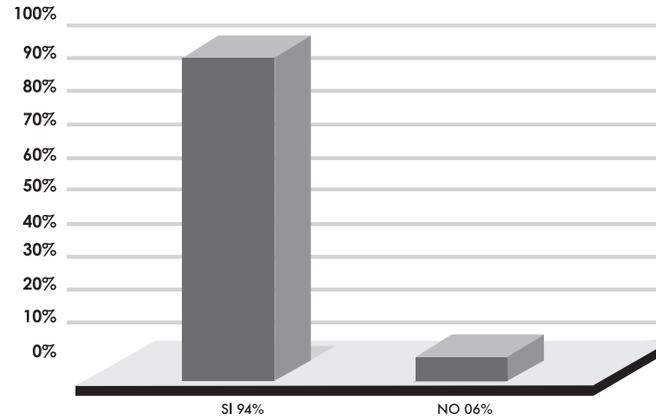
Visitas educativas al museo	70 personas	100%
Entretenimiento para el público	00	0%



El mensaje del audiovisual es lograr más visitas educativas al Museo de los Niños, y su aceptación de acuerdo a la muestra es de un 100% ya que es claro simple y muy comprensible.

## 2. Considera que la imagen va de acuerdo a la locución:

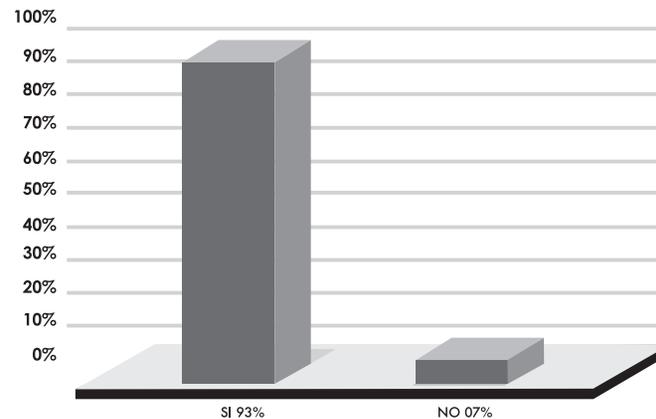
SI	66 personas	94%
NO	04 personas	06%



Es importante que la locución exprese de forma clara la idea de lo que se transmite en la imagen, un 94% de la muestra aprobó el contenido de la locución en relación al video.

## 3. Cree usted que las imágenes son suficientemente claras:

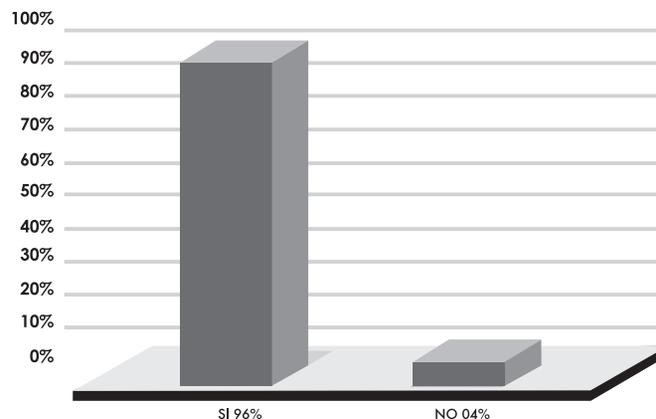
SI	65 personas	93%
NO	05 personas	07%



La imagen es la que expresa la idea y transmite el mensaje a través de lo visual, un 93% de la muestra considera que la imagen es suficientemente clara para expresar el mensaje que se transmite en el audiovisual.

#### 4. Cree usted que el contenido del audiovisual es suficiente:

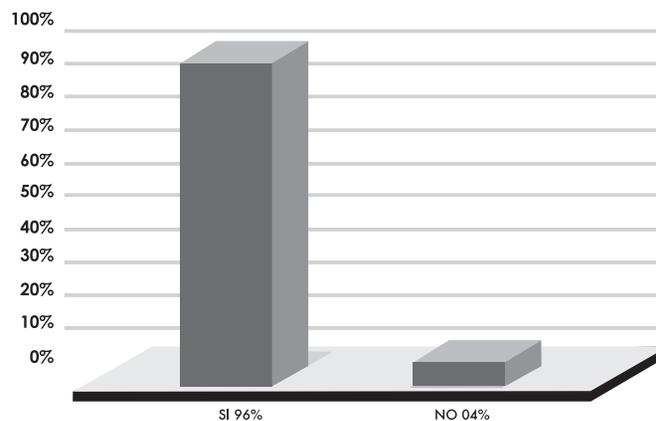
SI	67 personas	96%
NO	03 personas	04%



El contenido del audiovisual es muy amplio, por lo que se requiere de captar las ideas más importantes sin sacrificar la información y que sea completo. Un 96% del público encuestado considera que la información es suficiente para conocer las actividades educativas del Museo.

#### 5. Es adecuada la iluminación de la imagen:

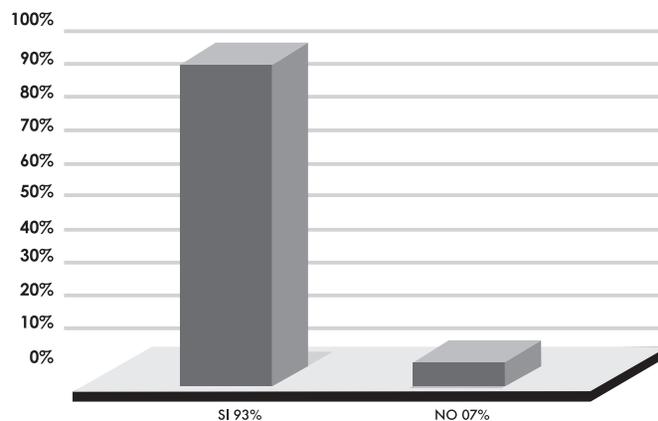
SI	67 personas	96%
NO	03 personas	04%



La iluminación de las imágenes debe ser adecuada y bien medida para que se vea clara, un 96% de la población encuestada aprueba la iluminación de la imagen proyectada en el audiovisual.

## 6. Considera que la música es adecuada al tema del audiovisual:

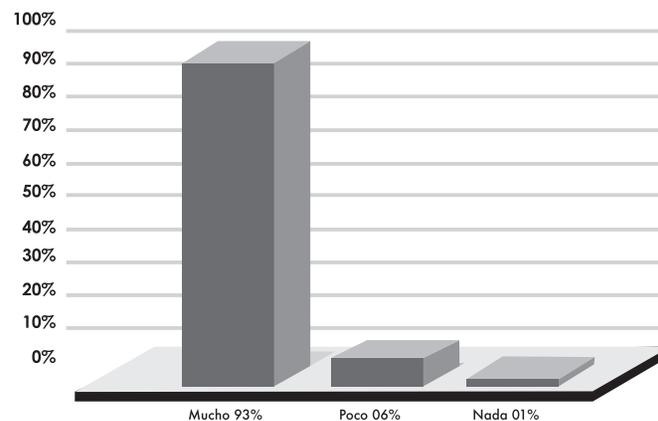
SI	65 personas	93%
NO	05 personas	07%



La música es un elemento muy importante que no debe ser un distractor para la información que se transmite. Un 93% de la muestra considera que la música utilizada es adecuada al tema educativo del audiovisual.

## 7. Las animaciones se relacionan con el tema del audiovisual:

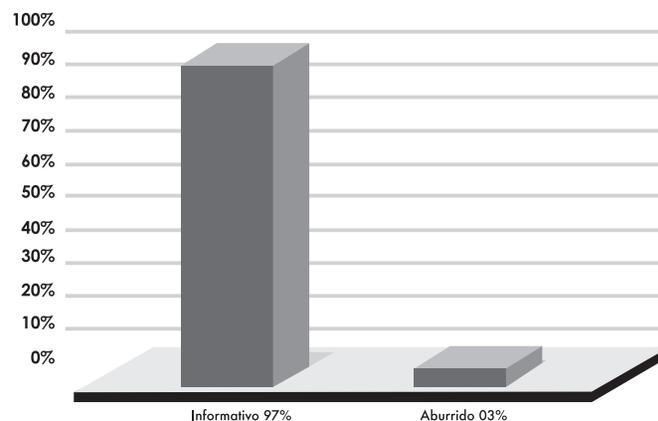
Mucho	65 personas	93%
Poco	04 personas	06%
Nada	01 personas	01%



Las animaciones se utilizaron para complementar la información transmitida en el audiovisual, su aceptación fue de un 93% de acuerdo al público encuestado.

## 8. El contenido del audiovisual es:

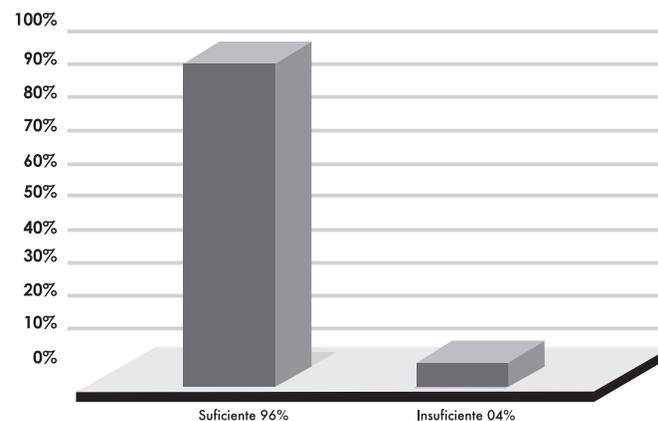
Informativo	68 personas	97%
Aburrido	02 personas	03%



La finalidad del audiovisual es informar acerca de las actividades educativas del museo, un 97% de la población encuestada considera que claramente se explican las áreas del museo y su relación con las materias escolares.

## 9. La duración de las imágenes es:

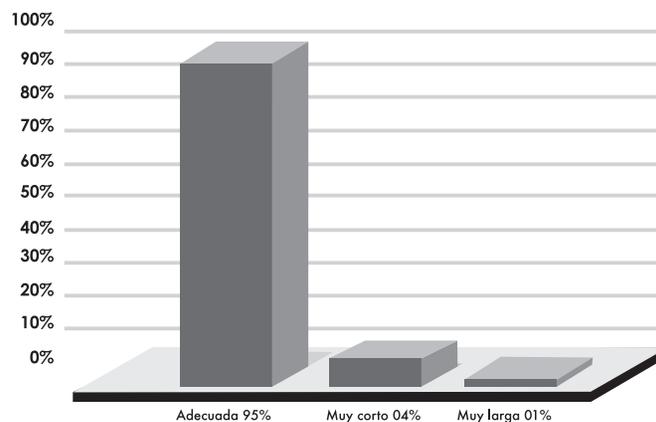
Suficiente	66 personas	94%
Insuficiente	04 personas	06%



Es importante tomar en cuenta la duración del tiempo que se proyectará cada imagen, un 94% de las personas encuestadas consideran que es suficiente el tiempo que cada imagen se transmite.

## 10. La duración del audiovisual es:

Adecuada	67 personas	95%
Muy larga	01 personas	01%
Muy corto	03 personas	04%



El tiempo de atención del ser humano es muy reducido, por lo que es importante que los audiovisuales no sean extensos y cuenten con la información necesaria para que no se vuelvan aburridos. Un 95% de la muestra considera que los 5 minutos de duración del audiovisual son adecuados para transmitir el mensaje.

Al observar los resultados obtenidos de la tabulación, de los datos de las encuestas se valida la aceptación del audiovisual, dentro del grupo objetivo, ya que, todos los aspectos que se evaluaron muestran un resultado positivo, los cuales indican su comprensión y cumplen con el objetivo de informar a los maestros de colegios y escuelas, acerca de las actividades educativas del Museo de los Niños y cómo pueden relacionarlas con los programas escolares.

## 5.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

El audiovisual del Museo de los Niños, dirigido a maestros de colegios y escuelas, surgió de la necesidad detectada en el departamento educativo, ya que no contaban con material adecuado para su presentación y, así, lograr más visitas escolares al museo. Es por esto, que se propuso como solución la elaboración de un audiovisual que presentará las características de las exhibiciones del museo y de como se pueden aplicar en la educación.

Se hizo la recopilación de todos los datos necesarios para poder llevar a cabo la pre-producción, producción y lograr el resultado final del audiovisual obteniendo resultados satisfactorios que apoyan al museo con sus actividades educativas.

El story board debe ser claro y preciso para lograr su eficacia. El formato utilizado es el siguiente:

### **FORMATO**

**Número de cuadro:**

facilita la lectura del story board, para llevar un orden se la secuencia del audiovisual.

**Tiempo:**

indica la duración de la locución para poder definir el tiempo de imagen necesario para la escena.

**Video:**

se especifican los planos, angulaciones y cortes que se utilizarán en el audiovisual.

**Imagen:**

es una guía que nos indica la ubicación de la imagen que es necesario filmar, haciendo uso de fotografías para referencia de quien lee el story board.

**Audio:**

incluye la locución, efectos de sonido y musicalización que conformarán el audiovisual.

## 5.2.1 FORMATO STORY BOARD

CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS		VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO		DURACIÓN: 5'	
TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO		
1 7:00	Animación del logo del museo, se ubica en la parte superior derecha de la pantalla.		SFX: música de fondo		
2 8:00	Paneo del frente del museo, se observan niños acompañados de sus maestros.		Locutor off (voz institucional): La importancia en la educación de los niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.  Locutor off: ¡Hoy veremos como divertirse y aprender jugando!		
3 3:00	Plano medio de un grupo de niños que se dirige a la entrada del museo.		Locutor off: ¡En el Museo de los Niños!		
4 3:30	Plano medio de la entrada del museo, un grupo de guías da la bienvenida.		SFX: música de fondo		

En el audiovisual del Museo de los niños dirigido a maestros de colegios y escuelas, se utilizaron los siguientes planos para su filmación.

plano general: es un encuadre abierto del área deseada, con detalles y se puede observar la actividad de sus alrededores;

plano medio: se centraliza en lo que sucede dentro de un área específica, mostrando un plano más cerrado para obtener el punto de enfoque en la actividad.

Close-up: muestra una imagen detallada de determinada área, donde es necesario ubicar la atención del espectador en un sólo punto de enfoque.

**La iluminación:**

se propuso respetar la iluminación de cada galería, ya que lo importante es transmitir y mostrar verídicamente como son las instalaciones del museo. Se colocaron las luces necesarias para que la imagen fuera clara y no saturarla.

**La imagen:**

Las imágenes utilizadas en la filmación se lograron por medio de la captación de las sonrisas de los niños, su espontaneidad y como interactúan dentro del museo. Para transmitir por medio del audiovisual una realidad de como los niños al lado de sus maestros disfrutaban su estancia en el museo.

**Locución:**

se contrató a un locutor profesional, que diera un énfasis institucional a la voz, y que transmitiera en cada frase el concepto de cada área, enfocándose en las puntuaciones del texto y así transmitir el mensaje de una forma adecuada, escuchando una voz agradable al oído.

Se hizo énfasis en el tema de que los niños se divierten y aprenden jugando. El locutor enfatiza en el nombre de la exhibición puesto que es la que se relaciona con las materias educativas. Se utiliza un lenguaje sencillo y en tercera persona, pues, indica respeto y seriedad, por estar dirigido a un grupo objetivo como los son maestros y educadores.

### 5.2.2 MUSICALIZACIÓN

La musicalización se realizó en un estudio de audio profesional, para lograr los requerimientos de un audio limpio y claro para el audiovisual.

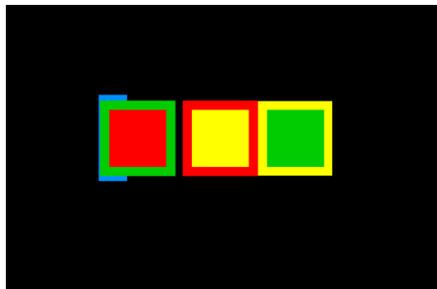
Se utilizó música instrumental, dinámica, para que, en apoyo a la imagen y locución, el audiovisual transmitiera la idea de emoción y actividad existente dentro del museo.

Se realizó una mezcla de cinco pistas de autores como Vivaldi que fueron seleccionadas de una lista de 85 que se depuraron, hasta encontrar las adecuadas, las cuales reflejaran dinamismo al audiovisual. Las pistas intercambian al momento de cambiar de materia y la galería que lo representa.

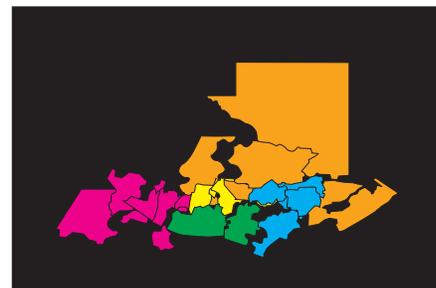
### 5.2.3 ANIMACIONES

Se proponen animaciones simples que relacionan la exhibición con la materia, para no recargar la imagen y que sea comprensible y de fácil lectura para el grupo objetivo. Definiéndolas de la siguiente manera.

a. Animación del logotipo del museo: es simple y dinámica, agradable a la vista, ya que, es la carta de presentación tanto para el audiovisual como para el museo al presentarse por medio de este.



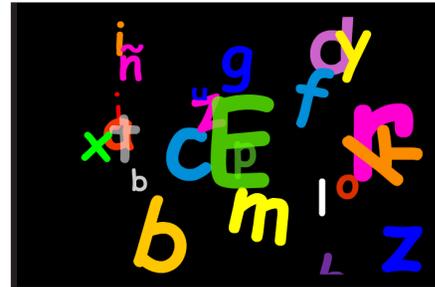
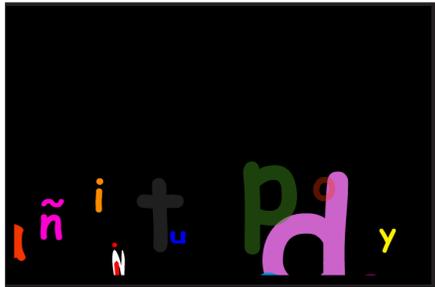
b. Estudios sociales: se utilizó un mapa de Guatemala que se desarma como un rompecabezas ya que en la Galería de mi País se encuentra un mapa de Guatemala con estas características, además se relaciona con la materia de estudios sociales.



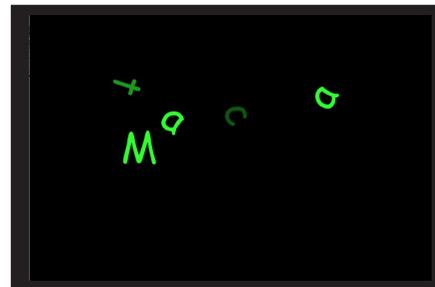
c. Ciencias naturales: la animación se realizó con el dibujo de un niño al que le hacen una prueba de rayos X. El dibujo del niño es de los personajes institucionales del museo, los rayos X representan el área del esbozo del hospital, que se relaciona con la materia de ciencias naturales, la cual enseña a los niños el funcionamiento del cuerpo humano.



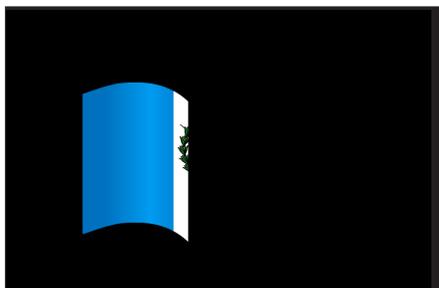
d. Idioma español: se utilizan letras que aparecen en la pantalla y se van moviendo, de un lado a otro, hasta que desaparecen, se relaciona con los juegos de talleres educativos del museo y con la materia de idioma español, ya que, es donde se aprenden las letras.



e. Matemática: en la animación se muestran los números afilados uno tras otro, de forma ordenada, relacionándolo con los juegos de la Sala de Agiliza tu Mente, puesto que se debe tener disciplina para poder realizar con éxito las actividades y, a la vez, se relacionan con la materia de matemática debido a que se enseña a los niños acerca de los números y lógica.



f. Cívica: se utilizó una bandera de Guatemala que está ondeando hasta desaparecer. Representa la materia de cívica y la Galería de la Paz, ya que, la bandera es la más representativa de los símbolos patrios.



Los colores que se utilizaron para las ilustraciones de las animaciones, son planos, primarios y secundarios, pues atraen la vista y no recargan la imagen.

Se utilizaron en fondo negro, para no saturar las animaciones y captar, fácilmente, la atención al punto central el cual es el nombre de la materia con que se relacionan las galerías.

El mensaje central del audiovisual es generar más visitas educativas al museo que los maestros utilicen otros medios para enseñar a sus alumnos, haciendo uso de diferentes técnicas que el que el Museo de los Niños les ofrece en apoyo a sus programas educativos. Además, brinda el beneficio de que todos se divierten y aprenden jugando.

Dentro de los créditos del audiovisual se incluyó la dirección y el teléfono del museo para que quienes lo vean, estén informados de donde pueden encontrar estos servicios.

La duración del audiovisual es de cinco minutos, ya que, su contenido es extenso y se necesitaba transmitir el mensaje de una forma clara y explicar, debidamente, cada área. Con apoyo de la variedad de imágenes, una agradable musicalización y adecuada locución, se logró que fuera entretenido y, a la vez, que informara de una forma dinámica y objetiva los beneficios que el museo ofrece, a través de sus programas educativos a los colegios y escuelas que lo visiten.

## 5.2.4 STORY BOARD FINAL

		CLIENTE: MUSEO DE LOS NIÑOS	VERSIÓN: AUDIOVISUAL EDUCATIVO	DURACIÓN: 5'	1
	TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	
1	7:00	Animación del logo del museo, se ubica en la parte superior derecha de la pantalla.		SFX: música de fondo	
2	8:00	Paneo del frente del museo, se observan niños acompañados de sus maestros.		Locutor off (voz institucional): La importancia en la educación de los niños nos da la oportunidad, a maestros y educadores de buscar nuevos medios para el aprendizaje.  Locutor off: ¡Hoy veremos como divertirse y aprender jugando!	
3	3:00	Plano medio de un grupo de niños que se dirige a la entrada del museo.		Locutor off: ¡En el Museo de los Niños!	
4	3:30	Plano medio de la entrada del museo, un grupo de guías da la bienvenida.		SFX: música de fondo	

TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
5	14:00	Contra picada y plano medio de un grupo de niños que se dirige corriendo a las exhibiciones del museo.		Locutor off (voz institucional): El Museo de los Niños, es una institución educativa, que promueve la participación de los niños, apoyando los programas educativos de los establecimientos. Estimula la observación científica, donde grandes y pequeños, ¡aprenden jugando!.
6	5:00 3:00	Animación Estudios sociales, el mapa aparece en toda la pantalla como rompecabezas, y se desarma.		Locutor off: Conozcamos más de Guatemala.
7	13:00	Plano medio, niños jugando en la exhibición del mapa con apoyo del guía. Médiun close-up del guía explicando a un grupo de niños.		Locutor off (voz institucional): En la Galería Mi País, se encuentra un gigantesco rompecabezas de Guatemala, para aprender geografía, la ubicación de los departamentos, y conocer los símbolos patrios.

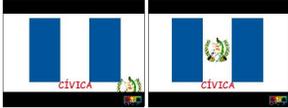
TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
8	8:00	<p>Close-up de los instrumentos en el área de Nuestra Herencia.            Close-up de tambores.            Close-up de diferentes clases de marimba.            Plano medio del guía explicando a los niños la exhibición.            Plano medio de un grupo de niños tocando los instrumentos.</p>		<p>Locutor off (voz institucional):            En la sala de Nuestra Herencia, conocemos sobre los instrumentos musicales autóctonos de Guatemala, como: La Marimba.</p>
9	7:00	<p>Animación            Ciencias Naturales, niño haciendole rayos x y se ve el esqueleto.            Plano general del área de las ciencias.            Close-up de niños jugando en las burbujas.            Plano medio de un grupo de niños en el disector del habla.            Plano medio de un niño jugando en la mesa del temblor.</p>		<p>Locutor off (voz institucional):            La Galería de la Ciencia, es una puerta abierta, al universo, la cultura y la tecnología.</p>
10	10:00	<p>Médium close-up de un grupo de niños aprendiendo a reciclar, el guía les da la explicación.            Plano medio de niños reciclando.            Picada de la actividad de reciclado.            Plano medio, el guía le entrega la hoja reciclada a un niño.</p>		<p>Locutor off (voz institucional):            En la exhibición de Hagámos papel, los niños y niñas fabrican su propia hoja de papel, para conocer la importancia del cuidado de la naturaleza, haciendo uso de: la técnica de reciclado.</p>

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
11 5:00	Plano medio de un guía llevándose a un grupo de niños hacia el área de caminata en la luna.		SFX: música de fondo
12 8:00	Tilt down del área de caminata en la luna. Plano medio de un niño saltando en el juego de caminata en la luna.		Locutor off (voz institucional): En la sala de electricidad estática, los niños estimulan: el desarrollo del sentido del tacto y todo el sistema sensorial, interactuando con un dispositivo que genera electricidad.
13 8:00	Plano medio del área del rayo, un grupo de niños escuchando la explicación del guía. Paneo de un grupo de niños interactuando y escuchando la explicación del guía. Close-up de de un grupo de niños en el rayo.		Locutor off (voz institucional): En el área de Caminata en la luna, se lleva a los niños a vivir una experiencia donde aprenden sobre: el universo, los planetas, el sistema solar, la gravedad en la tierra y en la luna.

TIEMPO		VIDEO	IMAGEN	AUDIO
14	13:00	Close-up de un guía explicando a un grupo de niños las actividades. Plano medio de un grupo de niños jugando en el área del café. Plano medio de niños resbalándose en el juego del café.		Locutor off (voz institucional): En el Museo de los niños, el guía educativo recibe entrenamiento para motivar al público, brindarle conocimientos de las áreas del Museo y el desarrollo de habilidades, para establecer una mejor comunicación con los visitantes.
15	8:00	Close-up de niños jugando en el área del hospital. Plano medio de la exhibición del esqueleto, un niño en la bicicleta escuchando la explicación del guía. Close-up del área del esqueleto observando su función. Picada del área del equilibrio, un niño interactuando rodeado de un grupo que pone atención a la explicación.		SFX: música de fondo Locutor off (voz institucional): En la Galería de Salud, higiene y nutrición se aprende: como funciona nuestro cuerpo, el movimiento de los huesos, la importancia de la alimentación y qué es el equilibrio;
16	7:00	Tilt down de la entrada del área de los gérmenes. Close-up de la exhibición de los cinco sentidos, niños interactuando. Plano medio del área de los gérmenes.		Locutor off (voz institucional): Con el fin de que los niños aprendan acerca de el cuerpo humano y sus necesidades.

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
17 10:00	Cortes de diferentes áreas del museo, la ruina, la pirueta, sala lego, juego de pelotas, burbujas		Locutor off (voz institucional): El Museo de los niños, es un lugar donde los niños se sienten libres, activos, ¡se despierta su curiosidad y ellos son lo más importante!
18 5:00	Animación, Idioma español, letras que aparecen en toda la pantalla y se caen.		SFX: música de fondo
19 8:00	Plano medio del guía explicando a los niños la actividad que realizarán en el taller. Plano medio del guía repartiendo material a los niños. Close-up de la mano un niño realizando su hoja de los deseos. Plano medio de 2 niñas corriendo a colocar su hoja al árbol de los deseos.		Locutor off (voz institucional): En el área de talleres, se realizan varios ejercicios mentales y de asociación de ideas, utilizando como herramienta juegos de lenguaje.

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
20 9:00	Tilt down del auditorio, los niños sentados esperando la actividad de cuenta cuentos. Close-up de la cuenta cuentos, motivando a su público. Plano medio de la cuenta cuentos, dirigiéndose al público. Plano medio del escenario, en actividad de cuenta cuentos.		Locutor off (voz institucional): La imaginación, es una habilidad que se desarrolla y estimula en el espacio de cuenta cuentos.
21 5:00 11:00	Animación, Matemática, numeros que aparecen en toda la pantalla y caen, se desaparecen.		Locutor off (voz institucional): Deseamos brindar a los niños, nuevos recursos para el aprendizaje, propiciando su libre participación, en las exhibiciones de las diferentes áreas del museo.
22 5:00	Plano general del mercadito, niños interactuando realizando actividades de compra. Plano medio del mercadito, niños jugando, actividad de compra y peso de productos.		SFX: Música de fondo

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
23 7:00	Picada de una mesa de juego de agiliza tu mente. Close-up de niños y de la actividad.		Locutor off (voz institucional): Es importante, la interacción que permite ejercitar la inteligencia lógico matemática realizando diferentes actividades en la sala de ¡Agiliza tu mente!
24 5:00	Animación, Bandera formándose y se ubica el Escudo Nacional		SFX: Música de fondo
25 10:00	Plano medio de un grupo de niños en la galería de la paz, un guía dando la explicación a los niños. Contra picada de la Ceiba. Plano medio del Quetzal. Plano medio del guía y un grupo de niños caminando hacia otra área de la galería de la paz.		Locutor off (voz institucional): En la Galería de la paz se despiertan valores para inculcar convivencia en sociedad, también se conoce La Ceiba y el Quetzal, símbolos patrios de Guatemala

TIEMPO	VIDEO	IMAGEN	AUDIO
26 8:00	Cortes de diferentes áreas del museo, el globo, el zootropo. Plano medio de la salida del museo, un grupo de niños saliendo y se despiden del guía que los invita a regresar.		Locutor off (voz institucional): "El Museo de los Niños de Guatemala, brinda apoyo para que usted y sus alumnos, se diviertan y aprendan jugando"
27 7:00	Animación, logo del Museo  Créditos: Museo de Los Niños, Audiovisual donado por Olga Marina Girón Matta, Diseño Gráfico USAC		SFX: Música de fondo, se mantiene y desaparece.



## CONCLUSIONES

- La importancia de la relación de los programas educativos con las diferentes áreas del Museo de los Niños, sirve a los maestros de guía para incluirlo dentro de la planificación escolar, esto es posible a través de la transmisión del audiovisual realizado en este proyecto.
- Es importante que los maestros conozcan las diferentes áreas del museo y, así, puedan apoyar sus didácticas escolares en la enseñanza con las actividades educativas del museo.
- El Museo de los Niños necesita de visitas escolares para el logro de sus objetivos, al conocer las actividades que se realizan dentro de él, los maestros pueden aplicarla en sus programas educativos, es por esto que se utilizará el audiovisual como medio de transmisión de este mensaje.
- El audiovisual es un medio atractivo y de fácil manejo para dar a conocer en los establecimientos educativos las áreas y actividades educativas del Museo de los Niños.
- El audiovisual del Museo de los Niños dirigido a maestros de colegios y escuelas del país es un material que brindará apoyo al museo para darse a conocer y presentar a los educadores una forma diferente para enseñar a sus alumnos visitando el museo, al lograr este objetivo, se generarán más visitas escolares y, así, el departamento educativo logrará promover los programas educativos que ofrece.



## LINEAMIENTOS PARA EL USO DEL AUDIOVISUAL

El Museo de los Niños utilizará el audiovisual para presentarlo a colegios, escuelas e instituciones educativas del país, utilizándolo como material de apoyo para lograr más visitas educativas al museo. Los representantes del departamento educativo se dirigirán a las instituciones de una manera formal, puesto que con el audiovisual cuentan con material adecuado para dirigirse a estos establecimientos.

- La presentación del audiovisual está en formato DVD, por lo que para su fácil manejo y transmisión se necesita:

- televisor,
- reproductor de DVD, o
- computadora con lector para DVD,

el cual debe ser proporcionado por el museo cuando realicen su presentación.

- Debido a que en su mayoría el audiovisual se presentará en colegios y escuelas, se recomienda realizar la reproducción de por lo menos 25 copias en DVD para contar con el material necesario en caso de que se requiera prestar el audiovisual en algún establecimiento.

- Se recomienda realizar copias en formato VHS para los establecimientos que no cuenten con equipo de reproducción de DVD.

- Se debe tomar en cuenta la impresión de las portadas de los DVD, ya que estos deben estar identificados con los datos del museo para un mejor manejo y evitar que se extravíen o confundan.

- La impresión de las portadas de los DVD's incluye:

- impresión Q 5.00;
- reproducción de copias Q 5.00;
- impresión y copias Q 10.00,

tomando en cuenta que este precio es válido a partir de 25 copias, variando de acuerdo al número de reproducciones.

- La producción y locución del audiovisual se realizó con el apoyo de una productora, por lo que cualquier cambio o modificación se debe tomar en cuenta el valor monetario que este proceso conlleva. -ver cotizaciones en anexos-

Se contrató la empresa Treinta Segundos Audio Studio, para realizar la musicalización del audiovisual, que está ubicada en la 14 calle 12-66 zona 10, Ciudad de Guatemala.

La cotización para la realización del audio audiovisual fue de Q 4,000.00. Los costos de locución incluyen:

- estudio;
- musicalización; y,
- locutor.

Para realizar la filmación del audiovisual se contrató la empresa Huella Films, ubicada en la 16 calle 14-56 zona 13, Ciudad de Guatemala.

La cotización para la realización del audiovisual fue de Q 4,000.00. Los costos incluyen:

- filmación Q 1,500.00;
- iluminación Q 500.00;
- animación de créditos Q 400.00;
- edición Q 1,600.00.

Se debe tomar en cuenta que dichas cotizaciones no incluyen impuestos y para contratar los servicios de los estudios de audio y producción se debe cancelar el 50% para dar inicio y el 50% restante al obtener el producto final.

El Museo de los Niños cuenta con dos audiovisuales adicionales que son: Institucional, para dar a conocer los servicios del museo y el de Comercialización, dirigido a patrocinadores. Estos se realizaron simultáneamente con el Audiovisual dirigido a colegios y escuelas, para entregar un paquete especial, el cual llenará las necesidades de comunicación del Museo de los Niños de Guatemala.

La presentación del material cuenta de: diseño para etiqueta del DVD, y carátula exterior para la caja del disco.

La presentación del Audiovisual del Museo de los Niños dirigido a maestros de colegios y escuelas del país, se mantiene en unidad con el diseño de los audiovisuales de comercialización y el institucional. Para dar la identidad, a cada uno de los DVD's se utilizaron los personajes que forman parte de la imagen del museo, además cada uno de los audiovisuales se distingue con un color del logotipo del Museo de los Niños.

El diseño se definió después de un proceso de bocetaje y depuración, por parte de las tres personas involucradas en la producción de dichos audiovisuales, obteniendo como resultado final para portada de la caja un diseño limpio que contiene el personaje y una frase célebre de acuerdo al contenido de cada audiovisual, sobre un fondo blanco. En la contraportada se incluyó el logotipo del Museo de los Niños, además del crédito que identifica la autora de cada audiovisual. La portada del DVD, cuenta con la ilustración del mismo personaje de la portada de la caja y un color que identifique cada audiovisual, incluye el logotipo, la frase y el crédito; presentando como diseño final de la siguiente forma:

- **Audiovisual Educativo:** color amarillo -estimula facultades mentales, hace referencia a personas de mente brillante, atrae la atención.-
- **Audiovisual Institucional**Color Rojo: -es un color energético, da vida y es utilizado institucionalmente por el museo.-
- **Audiovisual de Comercialización:** Color Verde -símbolo de esperanza, sensibilidad y humanismo.-

Las frases célebres que identifican cada audiovisual son:

- **Audiovisual Educativo:** "La enseñanza que deja huella es la que se hace de corazón a corazón". Howard G. Hendricks.
- **Audiovisual Institucional:** "El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños". Eleanor Roosevelt.
- **Audiovisual de Comercialización:** "El único símbolo de superioridad que conozco es la bondad". Van Bethoven.



Audivisual educativo



Audivisual de comercialización



Audivisual institucional



## **BIBLIOGRAFÍA IMPRESA**

AUTORES Varios, APA Asociación Psicológica Americana  
Quinta edición 2001

BARTHES, Roland, La aventura semiológica,  
Barcelona, Paidós 1990

FRASCARA, Jorge, Diseño Gráfico para la gente  
Buenos Aires, Argentina. Editorial Infinito 2000. p 105 - 134

HURTADO, Elena, M. de Palma, Verónica y Fisher, Magda  
Técnicas para validar materiales educativos, 2005

MOUNIN, G. Introduction a la sémiologie  
Paris 1970

O'TOOLE, John, La gran idea  
Nueva York, 2da. Edición New York Times Books 1985 p. 63

## FOLLETOS CONSULTADOS

PROGRAMAS educativos, Museo de los Niños y Ministerio de Educación 2005

## SITIOS WEB CONSULTADOS

BARTHES, Roland. Cursos de Semiótica

<http://www.apuntes.org/materias/xsemiotica.html#1>  
(agosto 2005)

DICCIONARIO de la Lengua española

<http://www.xtec.es/~xripoll/lengua.htm>  
(agosto 2005)

GUALLARD y Burgos

[www.google.com](http://www.google.com)  
(agosto 2005)

ODIN, Roger. El cine y la semiología

<http://iris.cnice.mecd.es/media/cine/bloque8/pag2b.htm>  
(agosto 2005)

PASOS de una producción audiovisual

[www.geocities.com/elartedelmovimiento/pasos\\_de\\_una\\_produccion\\_audiovis2.htm](http://www.geocities.com/elartedelmovimiento/pasos_de_una_produccion_audiovis2.htm)

SÁNCHEZ Escalonilla, Antonio. Apuntes de la Semiótica

<http://www.fortunecity.com/victorian/bacon/1244/SobreSemiotica.html>  
(agosto 2005)

[www.cecc.es/cast/cursos/guio.htm](http://www.cecc.es/cast/cursos/guio.htm)  
(agosto 2005)



## **GLOSARIO CONCEPTOS FUNDAMENTALES**

### **ACCIÓN DOCENTE**

La acción docente viene motivada por el profesorado por medio de la orientación y de la inducción, tiene como objetivo dar al estudiante herramientas y pistas que le ayuden a desarrollar su propio proceso de aprendizaje, a la vez que atiende sus dudas y sus necesidades.

### **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Es el aprendizaje que se puede incorporar a las estructuras de conocimientos que tiene el sujeto, que tiene significado a partir de la relación que establece con el conocimiento anterior.

### **COLEGIO**

Establecimiento, público o privado, compuesto de un grupo homogéneo de personas o colectivo, dedicadas y reconocidas públicamente como miembros de dicho colegio.

### **CONOCIMIENTOS**

Se caracterizan por ser preferentemente adquiridos por vía de la percepción de información a través de los sentidos, la experiencia y el aprendizaje significativo.

### **CONTENIDOS FORMATIVOS**

Conjunto de aspectos teóricos y prácticos que componen un curso; son asequibles, completos, atractivos, estimuladores y facilitadores del acceso a otras fuentes complementarias de información.

### **CURSO**

Conjunto de contenidos que proporcionan conocimientos, habilidades, aptitudes y actitudes.

### **DESARROLLO**

Cambios que ocurren con el crecimiento y la experiencia del niño.

### DISEÑO FORMATIVO / CURRICULAR

Es una guía para los encargados de desarrollarlo, un instrumento útil para orientar la práctica pedagógica, una ayuda al profesorado.

### DOCENTE

Será quien garantice la máxima calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje. Atenderá a las necesidades de los estudiantes, supervisará, seguirá y evaluará el proceso de aprendizaje de éstos.

### EDUCACIÓN

Estímulo del desarrollo armónico e integral de la persona a través de un proceso de asimilación cultural.

### ESCUELA

Establecimiento público o particular donde se da cualquier género de enseñanza.

### EVALUACIÓN

Valoración que se efectúa para valorar que la formación o la asesoría han mejorado el rendimiento actual o inicial.

### EXHIBICIÓN

Acción y efecto de mostrar, presentar o exponer algo en público.

### EXPERIMENTAR

Probar y examinar prácticamente las propiedades de una cosa.

### ENTORNO / ESPACIO VIRTUAL

"Espacio" que es flexible e interactivo, que permite acceder a materiales de estudios y fuentes de recursos.

### FOMENTAR

Poner cuidado en aumentar la actividad o intensidad de una cosa.

### FORMACIÓN

Transmisión de conocimientos y habilidades.

### HABILIDAD

Capacidad de actuar que se desarrolla gracias al aprendizaje, al ejercicio ya la experiencia.

### IMAGINACIÓN

Facultad de representarse mentalmente objetos, personas, situaciones no presentes en la realidad.

### INSTITUCIÓN

Unidad escolar donde concurre un grupo de alumnos / as (estudiantes) de uno o varios años de estudios, organizados / as para recibir enseñanza de determinado tipo, grado y curso, dictada por uno o varios / as docentes o profesores / as, bajo la autoridad de un/a director/a.

### JUEGO

Actividad natural de los niños, caracterizada por la espontaneidad, y que facilita el crecimiento y desarrollo.

### MATERIAL DIDÁCTICO

Es uno de los elementos básicos que forman el proceso de aprendizaje en los sistemas de educación no presencial. Junto con la acción docente configuran el espacio de relación o de mediación el que el estudiante construye su aprendizaje.

### MÉTODO PEDAGÓGICO

Descripción secuencial de acciones que intervienen de forma directa en todo proceso de formación y aprendizaje.

### MOTIVACIÓN

Elemento que despierta y sostiene la conducta. Se nutre principalmente por el interés. Es un factor central en la dirección eficiente del aprendizaje.

**MOTRICIDAD**

Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

**MUSEO**

Lugar en que se exhiben o exponen al público objetos de valor artístico, científico, pedagógico, etc., para que sean apreciados y en algunos casos tocados o utilizados.

**NECESIDAD FORMATIVA**

Necesidad formativa que percibe el alumno o la empresa y que es el motor para iniciar la acción de formarse.

**OBJETIVO**

Expresa un efecto particular que se espera que logre el programa, si se lleva a cabo con todo éxito según el plan.

**OBJETIVO ESPECÍFICO**

Elaborado a partir del objetivo general; permite orientar el tipo de datos a recopilar, concreta la información que será preciso obtener y permite la elaboración de los objetivos operativos o medibles.

**PLAN DOCENTE**

El plan docente unifica metodológicamente la materia, la sitúa en el plan de estudios, la relaciona con otros conocimientos y la temporaliza, para que el alumnado organice de manera eficaz su aprendizaje.

**PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE**

Escribir de forma ordenada y siguiendo unos criterios organizativos, coherentes y lógicos todos los elementos implicados en la acción formativa.

**PROGRAMA DEL CURSO**

Aparecen los objetivos, contenidos, metodología, el sistema de evaluación, los criterios de corrección y cualquier información que sea relevante e importante para el curso.

### RETROALIMENTACIÓN

Información de "vuelta" que proporciona el alumno al profesor y/o tutor o al revés, mediante una crítica de los instrumentos o representaciones de sus exploraciones.

### TUTOR

Es el representante de la institución frente el estudiante. Será el interlocutor de los temas relativos a la organización del estudio.

## GLOSARIO CONCEPTOS DE DISEÑO

### AIRE

Se denomina AIRE al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre.

### ANGULAR

Lente que abarca mucho más que un lente normal o el teleobjetivo. La posición angular de un lente zoom es abierta.

ÁNGULOS. Cuando se habla de angulación o punto de vista se considera el ángulo imaginario que forma una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal.

ÁNGULO NORMAL. Se obtiene cuando una línea perpendicular al objetivo de la cámara incide en perpendicular sobre la cara del personaje. En este caso, la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona.

### ANGULOS DE TOMA

Cámara Normal, cuando la cámara registra a un sujeto de su misma altura teniendo como referencia el nivel de sus ojos.

Cámara Alta o Picada, La cámara registra al sujeto desde arriba, esta posición tiende a disminuir la importancia de un sujeto u objeto.

Cámara Baja o Contra picada, La cámara registra desde el nivel inferior al sujeto u objeto tiende a aumentar la importancia del sujeto u objeto desde abajo.

### AUDIENCIA

Número estimado de personas que concurren en un determinado momento ante un programa de radio o de televisión.

## AUDIO

La señal sonora una vez transformada en señal eléctrica.

## BALANCE DE BLANCO

Es el ajuste de los circuitos electrónicos de una cámara que adapta la temperatura de color del tubo al tipo de luz dominante en la escena.

## BALANCE GENERAL

Consiste en una relación detallada de todo cuanto una persona o un negocio posee (activo) y de lo que debe (pasivo) a otros.

## BARRAS DE COLOR

Señal de vídeo para prueba y ajuste de monitores que presenta una serie de barras verticales de color: blanca, amarilla, cyan, verde, roja, azul y negro.

## BARRIDO

Movimiento rápido de la cámara, que puede emplearse como transición.

## BOCETO

Apunte que hace el artista antes de empezar una obra, se utiliza también en publicidad para dar la primera idea de lo que puede ser un spot publicitario.

## CÁMARA DE TELEVISIÓN

Constituye la unidad elemental básica de todo el sistema de análisis en el vídeo comunicación. consta esencialmente de tres bloques o módulos un sistema óptico; un cuerpo electrónico, donde tiene lugar el fenómeno de grabación de las imágenes reales situadas frente al sistema óptico y un sistema de visionado o motorizado para el control de la grabación de las imágenes captadas.

## CÁMARA SUBJETIVA

Es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje. Es decir, la cámara muestra lo que está observando el personaje, actúa como si fuesen sus ojos.

### COLOR.

Producen, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones.

### COMPOSICIÓN

Es el acto de reunir varias partes para formar un todo.

### CONNOTACIÓN

Llamamos connotaciones a nuestras interpretaciones y valoraciones de una imagen o de una palabra.

### CONSOLA DE AUDIO

También se le denomina mezclador de audio, sirve para combinar diferentes audios.

### CONSOLA DE EDICIÓN

Dispositivo compuesto por diferentes circuitos electrónicos y sus mandos, que permiten el manejo de varios magnetoscopios simultáneamente durante el proceso de montaje electrónico de video.

### CONTRA LUZ

Es una luz que rodea al sujeto, para lo cual se sitúa por detrás del mismo, en una posición alta, en línea con la cámara pero orientada en sentido frontal a ésta.

### CONTRAPICADO.

El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. El personaje queda engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.

### CONTROL DE CÁMARAS

Mesa por donde pasan las señales de vídeo de las cámaras de los estudios para ajustar e igualar sus niveles de definición, contraste, crominancia, etc.

### CONTROL DE REALIZACIÓN

Espacio cercano al estudio desde donde se dirigen todas las operaciones necesarias para la grabación o la emisión de programas.

### CREDITOS

Es el reconocimiento, en forma visual o sonora, a artistas y técnicos que realizaron el programa.

### DENOTACIÓN

Se llama denotación lo que literalmente muestra una imagen o significa una palabra, es decir, lo que percibimos sin hacer valoraciones.

### DIGITAL

Una información digital es la que viene representada mediante signos abstractos que no tienen ninguna similitud con la realidad que representan.

### DOCUMENTAL

Es un programa audiovisual que se realiza con base en materiales tomados de la realidad. La organización y estructura de imágenes y sonidos determina el tipo de documental.

### ENFOQUE

Realizar el enfoque consiste en ajustar la cámara a la distancia a la que está el objeto que se coge como elemento principal.

### ENCUADRE

Constituye el marco de referencia (que se ve por el visor de la cámara) dentro del cual se sitúan los objetos que se quieren registrar con la cámara y con la perspectiva que se quiere captar.

### ESCENA

Son cada una de las partes (con unidad de espacio y de tiempo) que integran una secuencia.

### FORMATO DE IMAGEN

Es la relación que hay entre sus lados verticales y horizontales.

## GUIÓN

Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme.

## ILUMINACIÓN

Tiene un valor expresivo ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones.

## LENGUAJE AUDIOVISUAL

Conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas.

## MÚSICA Y EFECTOS SONOROS

La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar.

## OBJETIVO

Es la lente por donde entran los rayos luminosos reflejados por los objetos exteriores y que formarán la imagen en una película fotográfica o cinta de vídeo situada a una determinada distancia de su centro óptico.

## PLANOS

Hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una fotografía o se registra una toma. Los principales planos que se utilizan, de los más lejanos a los más próximos, son:

Planos descriptivos describen el lugar donde se realiza la acción.

### GRAN PLANO GENERAL

Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra.

### PLANO GENERAL

Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes.

Planos narrativos , narran la acción que se desarrolla:

#### PLANO ENTERO

Es ya un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero.

**PLANO AMERICANO.** Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas.

**PLANO MEDIO.** Presenta el personaje de cintura para arriba. La cámara está bastante cerca de él.

Planos expresivos, muestran la expresión de los protagonistas:

#### PRIMER PLANO

Presenta la cara del personaje y su hombro. La cámara está muy cerca de los elementos que registra.

#### PLANO DE DETALLE

Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Su valor depende del contexto.

#### PICADO

El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.

#### PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez.

#### SECUENCIA

Es un conjunto de tomas que tienen una unidad narrativa. Se dividen en escenas, que tienen una unidad de espacio y de tiempo.

### TEMPERATURA DE COLOR

Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada. Para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente hay que hacer un balance de blancos.

### TOMA

Es la unidad de registro, desde que se aprieta el disparador de la cámara de vídeo para empezar a registrar hasta que se vuelve a apretar para parar la grabación.

### TRAVELING

Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo.

### TRÍPODE

Instrumento con tres pies que permite mantener fija la cámara fotográfica o de vídeo. Dispone de unos mecanismos que facilitan su movimiento de giro horizontal y de oscilación vertical.

### ZOOM

El movimiento de ZOOM se realiza con las cámaras que tienen objetivos variables, es decir, objetivos zoom.