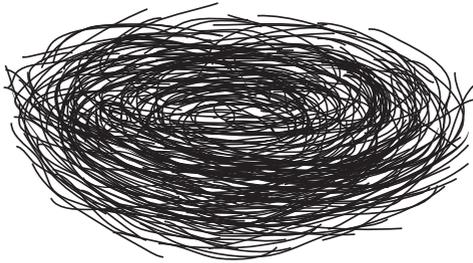




**EDCOM**  
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

# REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



PROGRAMA EDUCATIVO

LIPRO

**Licenciatura en Producción  
Audiovisual**

---

## BRIEF

Programa educativo infantil sobre las matemáticas "Explorando Ando".

Autores:

Virna Katherine Quimí Ureña

Jennifer Estefany Rivera Lema

Paralelo 4

**Año 2016**

**Firma del Profesor**

.....

# RESUMEN

---

Para el desarrollo de un audiovisual que incentive el aprendizaje de las matemáticas en los niños que solicitó "AJÁ" parque de la ciencia de la ESPOL, se utilizó los estudios científicos de Charles Rec, Loson Moser y Laurent Schwartz de la Universidad Leland Stanford Junior sobre las causas que provocan en los niños el rechazo hacia las matemáticas, se entrevistó a niños de diferentes escuelas de la ciudad de Guayaquil. Se analizó que, los motivos del rechazo hacia las matemáticas se debe a las experiencias que han tenido en el aula y hogar, por ejemplo: hay que nacer con genes para ser bueno en matemáticas, se debe memorizar las tablas, son aburridas, son innecearias, entre otros. Motivos por el cual, se presentó el piloto de un programa educativo infantil que enseñe que todos pueden aprender las matemáticas al mismo nivel y de manera divertida a través de la exploración, que permite al niño observar detenidamente, jugar y proponer explicaciones, poner a prueba e identificar patrones. Se demostró que las matemáticas están presentes en la naturaleza, en la vida cotidiana y son parte de su crecimiento. El programa se justificó porque cultiva valiosas características de un potencial investigador al despertar la curiosidad del niño, el deseo de aprender, plantear hipótesis y experimentar. Se trató de seguir el ciclo de aprendizaje de Kolb: observación y reflexión, conceptualización abstracta y experimentación en nuevas situaciones.

# CONTENIDO

---

	<b>Página</b>
1. Introducción	5
2. Objetivos	6
3. Sinopsis	7
4. Investigación	8-10
5. Presupuesto	11
6. Cronograma	12-13
7. Realización	14
8. Resultados	15

# 1. INTRODUCCIÓN

---

“Explorando Ando” es el piloto televisivo de un programa educativo para profesores, padres de familia y niños con una duración de 15 minutos donde se enseña de manera divertida que todos pueden aprender las matemáticas y que pueden explorarla en los lugares que menos se imaginan. La observación y el plantearse preguntas son el medio por el cual tienen un contacto directo con aquello que están descubriendo y de esta manera buscan las respuestas.



## 2. OBJETIVOS

---

### 2.1 Objetivo general

Producir el piloto de un programa televisivo educativo que incentive el aprendizaje de las matemáticas en niños de 6 a 12 años de edad del Ecuador.

### 2.2 Objetivos específicos

- Descubrir las opiniones que tienen los niños de diferentes escuelas sobre las matemáticas.
- Analizar por qué a unos niños les gusta la clase de matemáticas y otros niños sienten un rechazo.
- Examinar los últimos estudios científicos de la Universidad Leland Stanford Junior, conocida como Universidad Stanford sobre las causas de rechazo que tienen los niños hacia las matemáticas.
- Demostrar que las matemáticas están a nuestro alrededor y es parte del crecimiento del niño.

### 2.3 Storyline

El profesor Manolo va a reemplazar a su amiga en el aula de clases y descubre que los niños tienen miedo a las matemáticas. No se resigna a creer que su forma de enseñar es la causa de este problema. Descubierta por las opiniones de sus alumnos se ve obligado a encontrar una manera divertida para enseñar las matemáticas.

### 3. SINOPSIS

---

EXPLORANDO ANDO, nos narra las aventuras de Manolo, un joven extrovertido y arriesgado profesor de matemáticas que decidió cambiar su forma de enseñar, junto a su mejor amiga Teresita, con una mochila siempre colgada en la espalda y en el cuello unos vinoculares y Rebeca “la amiga Robot” a quién los niños le cuentan las dudas que le quedaron en la clase, se divierten al explorar las matemáticas en los lugares que los niños menos se lo imaginan. En cada capítulo tienen la misión de demostrar que por cada lugar que vayan, las matemáticas están presentes y lo resuelven al despertar su curiosidad y el plantearse preguntas, pidiendo a los niños que exploren a su alrededor y colaboren con ellos.

Además a lo largo de cada capítulo Manolo y Teresita presentan juegos que se basan en experimentos científicos.

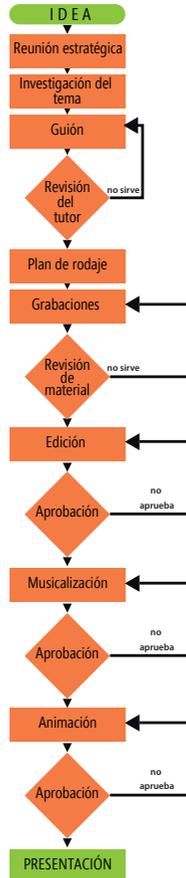


# 4. INVESTIGACIÓN

---

Para realizar el piloto del programa educativo infantil que incentive el aprendizaje de las matemáticas, se diseñó el flujo de trabajo que se detalla a continuación.

## 4.1 Flujo de trabajo



## 4.2 Equipo de producción

### Equipo Técnico:

1 Cámara Semiprofesional DSLR Modelo Nikon D7000  
1 Lente de 50 mm - 1/8  
1 lente de 12 mm - 1/8  
1 lente de 18 mm - 3.5  
iMac Intel core i5 procesador de 2.5 Ghz Disco duro de 1 Terabyte  
MacBook Pro Intel core i7 procesador de 2.5 Ghz, Disco duro SSD de 1 Terabyte  
2 Micrófonos corbateros  
1 Tascam DR680  
Zoom H4n  
1 Juego de Iluminación RedHead  
1 Memoria SD 64 Gigabytes

### Software:

Edición de video – Adobe Premiere CC 2015  
Animación – After Effects CC 2015  
Edición de audio – Avid Pro Tools  
Edición de audio – Adobe Audition

### Equipo Humano:

Dirección y Producción  
Virna Katherine Quimi Ureña  
Jennifer Estefany Rivera Lema

Presentadores adultos:  
Sammy Macías Salazar  
Carolyne Gómez Borja  
María Belén Chica Rivas

Presentadores Niños:  
Jorge Poveda San Lucas  
Emily Poveda San Lucas

### 4.3 Target

El programa educativo “EXPLORANDO ANDO” es dirigido al target infantil especialmente para niños del Ecuador de 6 a 12 años de edad.

### 4.4 Canales de Difusión

El programa educativo EXPLORANDO ANDO se difundirá:

- A los niños que ingresen al semillero de futuros científicos e ingenieros de ¡AJÁ! parque de la ciencia de la ESPOL.
- Será colgado en el canal oficial de ¡AJÁ! en youtube: ¡ajá! Parque de la Ciencia-ESPOL, para ser revisado especialmente por Perú, Bolivia y Paraguay.

### 4.5 Locaciones

Las locaciones escogidas son los lugares donde se aprecia la naturaleza que tiene la ESPOL en su Campus Gustavo Galindo, ubicado en el km. 30 1/2 Vía Perimetral, Prosperina, específicamente en el lago y la montaña que está detrás de EDCOM, además se realizó tomas de animales en el PARQUE HISTÓRICO GUAYAQUIL y en el JARDÍN BOTÁNICO las tomas de plantas.

## 5. PRESUPUESTO

---

El siguiente presupuesto plantea los costos que se realizó durante la ejecución del proyecto, así como los honorarios de los presentadores.

Descripción	Total
Honorarios de 2 presentadores	\$100
Vestuario y maquillaje	\$15
Traje de la robot	\$90
Maquillaje	\$10
Alimentación	\$200
Movilización	\$150
Préstamo de equipos	\$130
<b>Valor Total</b>	<b>\$695</b>

# 6. CRONOGRAMA

El proyecto se realizó desde el miércoles 4 de mayo hasta el miércoles 21 de Septiembre del 2016. A continuación se detalla el cronograma de actividades.

ACTIVIDAD	6-12 JUNIO 2016 L M M J V S D	13-20 JUNIO 2016 L M M J V S D	21-27 JUNIO 2016 L M M J V S D	28 JUNIO-3 JULIO 2016 L M M J V S D
Scouting	■			
Casting	■			
<u>Grabaciones:</u>				
Flores en Kiwi		■		
Entrevista a niños de ¡AJÁ!		■		
Tomas de paso dentro y fuera del aula de COPOL		■	■	
Entrevista a niños en el parque de Bellavista			■	
Clase de Matemáticas en COPOL				■
Construcción del traje de la Robot.	■	■	■	■
Edición			■	■

ACTIVIDAD	11-17 JULIO 2016 L M J V S D	18-24 JULIO 2016 L M J V S D	25-31 JULIO 2016 L M J V S D	7 AG -14 AGO-21 AGO. D D D	22-28 AGOSTO 2016 L M M J V S D
Grabación presentadores Flores y plantas del Jardín Botánico	■	■ ■	■	■ ■ ■	
Grabación presentadores niños				■	
Girasoles				■	■
Edición	■	■	■		
Animación 2d					■
Grabación voz en off					■
ACTIVIDAD	29 AGO-4 SEPT/16 L M J V S D	5-11 SEPT/2016 L M M J V S D	12-18 SEPT/ 2016 L M M J V S D	19-25 SEPT/ 2016 L M M J V S D	
Edición	■ ■				
Animación 2d	■ ■				
Edición Teaser		■			
Brief			■	■	

# 7. REALIZACIÓN

---

## 7.1 Preproducción

Se planteó la idea, objetivos y una vez aprobados por el tutor y cliente, se procedió a realizar el guión. Desde el jueves 2 al viernes 17 de junio se construyó el traje de la robot y se coordinó con los implicados previo a las grabaciones.

## 7.2 Producción

El martes 14, sábado 25 y domingo 26 de junio se entrevistó a niños de diferentes escuelas. El jueves 30 de junio se grabó la clase de matemáticas en Copol. Se filmó flores y plantas el lunes 18 de julio en el Jardín Botánico y el domingo 21 de agosto a los animales del Parque Histórico Guayaquil.

La dirección del programa se rodó el sábado 23 en el aula de Copol, domingo 17 y 31 de julio en el lago frente a EDCOM, sábado 30 de Julio detrás de Sebioca y el domingo 7 de agosto se realizó las tomas finales en el lago y luego en la montaña detrás de EDCOM. Mientras que el domingo 14 de agosto se filmó a los niños presentadores en Ciudad Celeste.

## 7.3 Postproducción

Después de registrar cada toma, se descargó los archivos a la computadora del club de sonido ANIFONIX, se escogió la mejor, de igual manera se procedió con los audios capturados en diferentes dispositivos, se las importó al programa de edición y se formó la estructura de acuerdo al guión establecido.

Los avances de edición se presentó al tutor los días 10 y 17 de agosto del 2016 y con base a las recomendaciones se realizó las correcciones. Durante la semana del 3 al 11 de septiembre, se editó el teaser de 3 minutos, que fue expuesto el 14 de septiembre en la Exposición de proyectos integradores. La post producción final se realizó del 8 al 12 de septiembre e incluyó tanto animaciones como corrección de color. La semana del 15 al 22 de septiembre se preparó los informes y las documentaciones como respaldo del proyecto audiovisual.

## 8. RESULTADOS

---

Después de realizar el piloto del programa educativo, se identificó los siguientes resultados:

Con base en la puesta en práctica de los estudios científicos de la universidad de Stanford, la investigación en los niños sobre las causas que les genera el rechazo hacia las matemáticas, la intervención de Manolo y Teresita (jóvenes profesores de matemáticas) y Rebeca (la amiga robot) en el programa, se ha demostrado la eficiencia del producto para dar a conocer una forma divertida de aprender matemáticas a través de la exploración así como demostrar que están presentes en todas partes y son muy necesarias en la vida.

El cliente ¡AJÁ!, la Ing. Margarita Martínez coordinadora del parque de la ciencia de ESPOL, calificó de "satisfactorio" el producto audiovisual y afirmó que será presentado en Perú, Bolivia y Paraguay.



# ANEXOS



Estudio de cine y televisión

Guayaquil, Kennedy Norte Mz .408 V.2

Descripción	valores
Alquiler de 1 Cámara Semiprofesional Modelo Nikon d7000 (x días)	\$100
Alquiler de 2 Micrófonos corbateros (x 3 días)	\$150
Alquiler de Juego de Iluminación básica (x 5 días)	\$250
Alquiler de estudio de grabación (3 horas)	\$90
Honorarios de presentadores o actor por persona	\$300
Si es una persona común	\$100
Maquillista (x días)	\$30
Vestuario (x días)	\$30
Honorarios del camarógrafo (x días)	\$50
Honorarios del editor mensual	\$600
Honorarios del editor por trabajo ó proyecto	\$200
Honorarios del Locutor	\$150
Honorarios del animador 2D/3D (x cada segundo)	\$10
Movilización (x 5 días)	\$150
Alimentación (x 5 días)	\$150
Estudio de grabación de Sonido <b>Desentone INC</b> Wsp : ( +593 ) 096 8948513	
Producción estándar para la musicalización	\$75
Producción completa para la musicalización	\$250
Producción de lujo para la musicalización	\$350

INSERTO: IMAGEN ANIMADA DE UNA ESCUELA.

PM: ENTRA A CUADRO EL PROFESOR MANOLO

PLANO MEDIO: PROFESOR MANOLO (SERIO DE LENTES, TERNO Y CORBATA). LA CÁMARA ES EL ALUMNADO ( SUBJETIVA )

INSERTO: LA CÁMARA TIEMBLA (NIÑOS)

PRIMER PLANO: SE LLEVA LA MANO A LA OREJA, ACERCÁNDOSE A CÁMARA PARA ESCUCHAR.

INSERTO: Cámara tiembla más fuerte.

PRIMER PLANO: REACCIÓN MOLESTA DEL PROFESOR. INTERRUMPIDA POR UN LLAMADO DE FUERA DEL AULA.

PLANO GENERAL: TERESITA VESTIDA COMO EXPLORADORA, SALUDA MUY ALEGRE.

VIDEO AUDIO

PLANO DE DOS: PROFESOR MANOLO ENTRA A CUADRO Y SALUDA A TERESITA.

PLANO GENERAL: REBECA LLEGA BAILANDO.

PLANO AMERICANO: Three shot.

**AUDIO EN OFF: MÚICA SUSPENSO**

PROFESOR MANOLO.-

Buenos días niños...

NIÑOS: (SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE MIEDO)

NIÑOS.-

Buenos... días... profesor... Manolo....

PROFESOR MANOLO.-

Ujú... Hoy no podrá venir la Profesora Teresita, así que vamos a empezar la clase con:

EFECTO SONIDO:

TIMBALES GRAVES DE SUSPENSO.

PROFESOR MANOLO.....

¡Matemáticas!

EFECTO SONIDO: GOLPE SECO DE TIMBAL

NIÑOS.

¡Ah.....!

AUDIO EN OFF:

¡Psss... pssss...!

VIDEO AUDIO

PROFESOR MANOLO.-

Teresita... ¿y esa ropa...?

TERESITA.-

Es mi nuevo uniforme para dar Matemáticas.

PROFESOR MANOLO.-

Estos niños les tienen miedo a las matemáticas...

TERESITA.-

Ya lo sé. Por eso me he vestido así y he traído a una amiga que nos ayudará a vencer el miedo que los chicos tienen por las matemáticas: Rebeca.

AUDIO EN OFF:

INTRO MUSICAL ELECTRÓNICO INFAN-

PRIMER PLANO: REACCIÓN MANOLO.  
PLANO DE DOS: TERESITA -CUAL  
PALANCA- LEVANTA Y BAJA EL BRAZO  
DE REBECA PARA QUE SE DESTRABE.  
INSERTO: REBECA PRESIONA UN BO-  
TON EN SU CUERPO.

INSERTO: ENTREVISTA A CUATRO  
NIÑOS E INSERTAMOS EN CADA  
UNA DE SUS RESPUESTAS, LAS  
REACCIONES DE LOS PERSONAJES.

VIDEO AUDIO

INSERTO: CAMARA RÁPIDA MANOLO  
SALE CORRIENDO, DESAPARECE  
POR UNA ESQUINA (AMARRAR CAMARA)  
Y REGRESA CONVERTIDO EN EXPLO-  
RADOR.

PLANO DE DOS: TERESITA - CUAL  
PALANCA- LEVANTA Y BAJA EL BRAZO  
DE REBECA PARA QUE SE DESTRABE.  
PLANO GENERAL: TERESITA Y  
MANOLO GESTO REACCIÓN POR LO DE  
REBECA Y LA SACAN DE  
CUADRO.

PLANO GENERAL:

TIL  
REBECA.-  
! Y uno, dos, tres y cuatro...!

REBECA.-  
El profesor Manolo... nolo...  
nolo...nolo...

REBECA.-  
¡Gracias Teresita! Conversé con mu-  
chos niños... y cuando les hablé de  
las matemáticas: Esto fue lo que  
ocurrió.

PROFESOR MANOLO.-  
Bueno... está más claro que el  
agua: Ya regreso.

VIDEO AUDIO

EFECTO SONIDO: VOZ EN OFF RISAS NI-  
ÑOS

PROFESOR MANOLO.-  
¡Explorando y descubriendo vence-  
remos el miedo...!

EFECTO SONIDO: NIÑOS ALEGRES

TERESITA.  
Entre juegos y alegría aprendamos  
cada día...  
TODOS.-  
¡Explorando ando!

REBECA.-  
Ando... ando... ando...

PROFESOR MANOLO.-  
Bien, observemos la naturaleza...  
¿Qué es lo que vemos?  
TERESITA.-  
Muchas formas y tamaños.

INSERTO: Generador de caracteres: Secuencia de Fibonacci.

VIDEO AUDIO

PLANO GENERAL: EL PROFESOR MANOLO SE ARRODILLA Y CON UN PALO EXPLICA EL INICIO DE LA "SECUENCIA DE FIBONACCI"

INSERTO: EN POSPRODUCCIÓN GRAFICAR LA SECUENCIA DE FIBONACCI, HASTA CUBRIR TODA LA PANTALLA.

PLANO DE DOS: PROFESOR MANOLO -CUAL PALANCA- LEVANTA Y BAJA EL BRAZO DE REBECA PARA QUE SE DES-TRABE.

PROFESOR MANOLO.-  
Observemos por ejemplo... las flores. ¿Han notado que muchas tienen 1, 2, 3,

REBECA.- 5, 8, 13, pétalos?  
A eso se conoce de Fibonacci.  
como La Secuencia

NIÑOS.-  
Y qué es eso...

TERESITA.-  
Es una serie numérica desarrollada por un matemático del Siglo XIII.

NIÑOS.-  
Ah....

PROFESOR MANOLO.-  
Los números están por todas partes. Comienzas con los números 1 y 1 que al sumarlos te dan 2. Luego sumas los dos últimos y obtendrás 3, luego 2 más 3, te dará 5...

TERESITA.-  
Y 3 más 5 es igual a 8; 5 más 8 igual 13 y 8 más 13 es 21; y 13 más 21 nos da 34...

REBECA.-  
No seas egoísta Teresita. Yo también quiero tener mi parte en la secuencia de fibo...fibo...fibo...

PROFESOR MANOLO.  
Permíteme.

REBECA.-  
Gracias, Profesor Manolo... ¿Qué número me toca? %\$&%\$&%\$ ya está: 21 más 34 igual 35...

NIÑOS.  
¿Hasta cuándo?

TERESITA.-  
Hasta el infinito...

INSERTO: Rebeca se presiona el botón y proyecta imágenes de las flores en sucesión de Fibonacci. Con locución en off de Teresita.  
INSERTO: TOMAS DE LAS FLORES. EN POST PRODUCCIÓN GRAFICAMOS EL RECUESTO.

PLANO DE DOS: Teresita y el Profesor, miran al cielo pidiendo paciencia...

PLANO GENERAL: LOS EXPLORADORES CON FLORES DE DIVERSOS COLORES Y FORMAS.

PRIMER PLANO: REBECA PRESIONA SU BOTOÓN Y VEMOS LA PROYECCIÓN DEL VIDEO SOBRE LOS VIDEO JUEGOS.  
VIDEO AUDIO

NIÑOS.  
¿ah....?

REBECA.-  
Lo curioso es que la Frecuencia de Fibonacci, podemos encontrarla con frecuencia en la naturaleza.

PROFESOR MANOLO.-  
Así es como en la botánica aparece en el recuento de los pétalos de las flores, especialmente de las margaritas...

TERESITA.-  
Además en las espirales de las flores...

TERESITA.-  
(LOCUCIÓN EN OFF) Basta con observar las flores y podremos descubrir que hay unas con un solo pétalo, de dos, tres, cinco, ocho...

TERESITA.-  
Miren esta preciosa margarita, contemos sus pétalos...

NIÑOS.  
¡1, 2, 3, 4,5...!

PROFESOR MANOLO.-  
Y miren esta otra, que lindo color, aunque parece que tiene más pétalos. ¿Los contamos?

NIÑOS.-  
Sí... 1, 2,3...etc.

TERESITA.-  
Otro número de la secuencia de Fibonacci.

PROFESOR MANOLO.-  
Los números y las matemáticas, están presentes hasta en los lugares y cosas que menos te imaginas. Pero ha llegado el momento de hablar de ¡Los video juegos!

TERESITA.-  
Profesor Manolo, qué tienen que ver los video juegos con los números y las matemáticas...

REBECA.-

Imposible: Es hora de un corte comercial...corte comercial...corte comercial.

TERESITA Y MANOLO.-

No... Volvió a trabarse.

PROFESOR MANOLO.-

Y como las promesas que se hacen, se deben cumplir: Aquí están los video juegos...

TERESITA.-

Insisto: ¿Qué tienen que ver los video juegos con los números y las matemáticas?

PROFESOR MANOLO.-

Mucho más de lo que te imaginas  
Teresita: En un video juego, encontramos una serie de acciones, pasos y estrategias a seguir...

TERESITA.-

Eso lo sabe todo el mundo para poder jugar.

PROFESOR MANOLO.-

Lo que muchos no saben es que esos pasos y estrategias que utilizamos en el video juego, no son otra cosa que propiedades matemáticas que el programador introdujo en el software del video juego...

NIÑOS.¿Qué...?

REBECA.-

Es mi turno...

REBECA.-

(LOC OFF) En un video juego, las cosas caen, rebotan o flotan, ¿verdad...?

NIÑOS.-

(LOC OFF) ¡Siiiiiiiiii!!

REBECA.-

Pues sólo son reglas matemáticas, creadas por quien programó el video juego. En pocas palabras los

PLANO MEDIO: PROFESOR MANOLO,  
SACA UNA GUITARRA.  
PRIMER PLANO: TERESITA A CÁMARA.  
SUBJETIVO: NIÑOS HACIA  
TERESITA  
PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:  
TERESITA  
PLANO DE DOS: TERESITA  
PRESIONA BOTÓN A REBECA  
Y HACE PROYECCIÓN DE  
INSTRUMENTOS MUSICALES.

PLANO DE DOS: REACCIÓN  
TERESITA Y PROFESOR  
PRIMER PLANO: REBECA PRESIONA  
BOTÓN Y SE PROYECTA E-MAIL.  
INSERTO: DESARROLLO DEL EJERCICIO.

números hacen posible el universo de un video juego y también del mundo real.

TERESITA.-

Eso es muy cierto, porque de las maravillas de la naturaleza, nos hemos servido para vivir cómodamente y todo gracias a los números y las matemáticas.

PROFESOR MANOLO.-

Así tenemos por ejemplo: Edificios, puentes, carreteras, calles, semáforos... todo calculado e inventado por medio del mundo de los números.

PROFESOR MANOLO.-

Compartir estos conocimientos a nuestros amigos, me ha inspirado una canción...

REBECA.-

Profesor... en la música, también están presentes las matemáticas.

TERESITA.-

Chicos: ¿Ustedes sabían eso...?

NIÑOS.No....

TERESITA.-

Yo tampoco, pero escuchemos con atención...

PROFESOR MANOLO.-

(LOC OFF) En la antigua Grecia, el filósofo Pitágoras estudió la relación entre la música y las matemáticas, midiendo la longitud de las cuerdas de los instrumentos, que producen las notas musicales, es decir que los sonidos se basan en las matemáticas...

EFECTO SONIDO: ALARMA ANUNCIA E-MAIL

REBECA.-

Llegada de e-mail... llegada de e-mail... llegada de e-mail...

PLANO MEDIO: LOS TRES  
PERSONAJES SE MIRAN Y SONRIEN.

PLANO GENERAL: TERESITA Y  
PROFESOR MUEVEN LA CABEZA INDI-  
CANDO QUE REBECA NO TIENE REME-  
DIO.

REBECA.-  
AUTO DESTABÁNDOSE) No se preocu-  
pen, gracias. Se activó mi progra-  
ma de auto destrabado...

REBECA.-  
Nos llega un e-mail desde la ciu-  
dad de Quevedo - Provincia de Los  
Ríos. El niño Carlos Palma, dice:  
Me podrían explicar: ¿Cómo es eso  
de los números pares e impares...?  
Explorando... ando.

EFECTO SONIDO:  
Alarma intermitente: SERA CARACTE-  
RÍSTICO ANUNCIO FIN DEL PROGRAMA.  
TERESITA.  
¿Otro e-mail...?

REBECA.-  
Esa alarma nos indica que el pro-  
grama de hoy finalizará en 15 se-  
gundos: 14, 13....

TERESITA.-  
Volveremos a vernos, mañana a la  
misma hora.  
PROFESOR MANOLO.-  
Y descubriremos juntos cosas y lu-  
gares, donde están las matemáti-  
cas...

REBECA.-  
Hasta mañana... hasta mañana...  
hasta mañana...

TERESITA Y MANOLO.  
¡Hasta mañana!

PROFESOR MANOLO.-  
¡Cooooorrrre tiempoooooo!!!!

F I N

