

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Arte, Diseño y Comunicación**

Cápsulas Educativas Animadas sobre la COVID-19  
para Niños en Edad Escolar

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Producción para Medios  
de Comunicación**

Presentado por:

Marlene Janeth Cotapo Burgos

Ginger Melina Tubay Sánchez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020

## DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedicamos a todos los docentes que buscan constantemente materiales audiovisuales, para que sus estudiantes puedan aprender de una manera didáctica e interesante las diferentes ramas del conocimiento o temas de interés general.

## **AGRADECIMIENTOS**

Nuestros más profundos y sinceros agradecimientos a Dios, nuestros padres y amigos, que estuvieron siempre para apoyarnos, que creyeron en este sueño de convertirnos en profesionales.

Además, agradecemos a los profesores Víctor Cantos y Eva Lodeiro, quienes nos brindaron su apoyo incondicional durante todo el proceso de este proyecto.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Marlene Janeth Cotapo Burgos, Ginger Melina Tubay Sánchez* y damos nuestro consentimiento para que la ESPOLE realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



---

Marlene Cotapo B.



---

Ginger Tubay S.

## EVALUADORES



Nombre del Profesor

EVA LODEIRO



Nombre del Profesor

VICTOR CANTOS

## RESUMEN

Este proyecto integrador tiene como objetivo principal, crear cápsulas educativas sobre la Covid-19 orientadas a niños de formación básica entre los siete y diez años, como material de apoyo para el personal docente de la Unidad Educativa Fiscal Teniente Hugo Ortiz.

Con la creación de este material audiovisual, se busca mejorar el conocimiento de los niños acerca esta nueva enfermedad, con información precisa y fácil de comprender, junto con formas y colores llamativos para captar su atención. Cada cápsula tiene una duración de aproximadamente un minuto donde se trata un tema en específico, para facilitar la retención y comprensión de la información.

La Metodología para este proyecto, abarcó la recolección de información mediante datos bibliográficos, análisis de campañas audiovisuales enfocados a niños y padres y la documentación de entrevistas al personal docente de la Escuela Fiscal Tnt. Hugo Ortiz, con la finalidad de comprender la forma en la que los niños aprenden. Además, se entrevistó a profesionales de la salud, para verificar los datos e información obtenida.

Finalmente, nuestro proyecto fue entregado al personal docente de la Unidad Educativa Fiscal Tnt. Hugo Ortiz, como material de apoyo para las actividades virtuales de esta institución.

**Palabras Clave:** Covid-19, Motion graphics, Animación, Audiovisual, Cápsula.

## ***ABSTRACT***

The main goal of this integrating program is to create brief educational videos regarding the novel coronavirus (Covid-19), aimed at school age children between seven and ten years old, to be used as support material for the faculty of Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz.

The purpose of the creation of this audiovisual material is to improve children's knowledge about this new disease with precise and easy-to-understand information, along with striking shapes and colors to capture their attention. Each video lasts approximately one minute, where a specific topic is discussed, to facilitate the retention and understanding of the information.

The Methodology for this project included the compilation of information through bibliographic data, analysis of audiovisual campaigns focused on children and parents and the documentation of interviews with the faculty of Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz, in order to understand the way in which children learn. In addition, health professionals were also interviewed to verify the data and information obtained.

Finally, our project was handed over to the faculty of Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz, to be used as support material for virtual activities.

**Keywords:** Covid-19, motion graphics, animation, audiovisual, video





# ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	5
RESUMEN	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ÍNDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
CAPÍTULO 1	1
1.	1
1.1	1
1.2	2
1.3	3
1.3.1	3
1.3.2	3
1.4	3
1.4.1	3
1.4.2	4
1.4.3	5
1.4.4	5
1.4.5	6
1.4.6	8
1.4.7	9
1.4.8	10
CAPÍTULO 2	10

2.	11	
2.1	11	
2.1.1	11	
2.1.2	11	
2.1.3	12	
2.1.3.1 Campaña Yo soy Máximo		11
2.1.3.2 Campaña Ecuador dice no más		13
2.2	15	
2.2.1	15	
CAPÍTULO 3		24
3.	26	
3.1	27	
CAPÍTULO 4		27
4.	28	
Conclusiones		27
Recomendaciones		28
BIBLIOGRAFÍA		30
APÉNDICES		31

## **ABREVIATURAS**

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
OMS	Organización Mundial de la Salud
WHO	World Health Organization
SARS-CoV2	Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2
MERS-CoV2	Medio Respiratory Syndrome Coronavirus 2
COVID-19	Coronavirus Disease 19
SRI	Servicio de Rentas Internas

## SIMBOLOGÍA

Db.      Decibeles  
Hz.      Hercios

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Fotograma de “Yo soy <i>Máximo</i> ”	12
Figura 2.2 Personaje de <i>Máximo</i>	12
Figura 2.3 Personalidades de la pantalla Ecuatoriana	14
Figura 2.4 Publicidad de la campaña <i>Ecuador Dice no Más</i>	14
Figura 2.5 personaje principal	16
Figura 2.6 Paleta de colores	17
Figura 2.7 Fotograma de la cápsula	17
Figura 2.8 Forma de los vectores	18
Figura 2.9 Tipografías	18
Figura 2.10 Escenario	19
Figura 2.11 Captura del software de sonido <i>Cakewalk by Bandlab</i>	21
Figura 2.12 Captura del software <i>Adobe Illustrator</i>	21

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1 Presupuesto

32

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los recursos audiovisuales tales como videos informativos, cápsulas e infografías animadas, con el desarrollo de las nuevas tecnologías y la digitalización, ya no solo se utilizan con fines publicitarios o de entretenimiento, sino que, forman parte esencial en la educación, debido a la versatilidad y eficacia con la que podemos comunicar a través de estos recursos.

La idea de este proyecto nace de la necesidad de informar a la población y a los más pequeños del hogar sobre esta nueva enfermedad llamada Covid-19, mediante la creación de cápsulas educativas animadas, que posean información precisa y fácil de comprender para los niños de edad escolar.

### 1.1 Descripción del problema

Los avances de la tecnología y el internet en las últimas décadas han cambiado la manera de relacionarse, de obtener y crear información. Con la creación de las redes sociales como facebook y twitter se ha generado una gran cobertura, que han ocasionado una nueva forma de interactuar entre las personas. Los usuarios de estas plataformas ya no solo consumen la información dada, sino que en la actualidad, también pueden compartir esta información con otros usuarios, valorar y crear nuevos contenidos a través de esta.

La novedad de la covid-19 no solo ha ocasionado un disparo de publicaciones en revistas científicas en línea sin una profunda revisión, sino que también, ha generado un exceso de información en los diferentes medios de comunicación y en especial, las plataformas digitales, llegando a exponer información de un sin número de fuentes sin verificación, lo que deriva inevitablemente en desinformación en los usuarios de estas plataformas.

Siendo los adultos los que tienen mayor acceso a estos datos, son los que transmiten esta información a los más pequeños del hogar, lo que causa en ellos, el mismo conocimiento errado que sus familiares, ya que no tienen una fuente más confiable que ellos.

Hoy en día, existen materiales audiovisuales para niños acerca de la Covid-19, pero abarcan mucha información que el niño no logra retener, la misma que al ser muy extensa en contenido, puede causar confusión en ellos.

## **1.2 Justificación del problema**

La animación, ha sido a lo largo del tiempo, una herramienta versátil y potente para presentar cualquier tipo de información a personas de diferentes edades. Es por esto, que se propone la creación de cápsulas educativas animadas mediante la técnica de motion graphics, manejando una estética llamativa y dinámica para los niños.

El motion graphics por su parte, refuerza la información brindada a través de la voz, por medio de palabras claves e imágenes,, de esta manera los niños podrán ser capaces de recordar fácilmente el tema tratado en la cápsula.

Con la creación de este material audiovisual, se busca mejorar el conocimiento de los niños acerca de esta enfermedad, presentando información precisa y fácil de comprender por medio de un lenguaje sencillo, así como también formas y colores que pretenden captar su atención, con una duración de aproximadamente un minuto donde se tratará un tema en específico para facilitar la retención de información y comprensión de la misma.



Finalmente, este material audiovisual, será entregado a las maestras de los grados de tercero, cuarto y quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Tnt. Hugo Ortiz como material de apoyo, el mismo que posteriormente, será transmitido a los niños en clases virtuales.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Crear cápsulas educativas sobre el Covid-19 orientada a niños de formación básica mediante la técnica de motion graphics para personal docente de la Unidad Educativa Fiscal Teniente Hugo Ortiz.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los principales problemas en la información brindada por los medios de comunicación a la comunidad acerca del Covid-19 para la definición de la problemática.
- Documentar entrevistas a profesionales de la salud y del sector de la educación para la creación de la estructura de las cápsulas informativas.
- Elaborar una propuesta de comunicación para su valoración por parte de los especialistas en el sector de la educación.

### **1.4 Marco teórico**

#### **1.4.1 Covid-19**

La Covid-19 es una enfermedad que fue declarada como emergencia de salud pública de preocupación internacional por la OMS (Organización Mundial de la Salud) el 30 de enero del presente año, debido a que se podría extender con rapidez a otros países y continentes llegando a ser pandemia y afectar a un gran número de personas a nivel mundial. (OMS, 2020).

Esta nueva afección pertenece al coronavirus o CoVs, los cuales son un grupo de virus que causan enfermedades simples como un resfriado común hasta enfermedades graves. (World Health Organization: WHO, 2019).

La Covid-19, forma parte del grupo de los betacoronavirus, que han desencadenado enfermedades de interés científico a nivel mundial en los últimos 17 años. Estos han sido causantes del síndrome respiratorio agudo severo o SARS-CoV y el síndrome respiratorio del Medio Oriente o MERS-CoV. (OMS, 2020). Este nuevo virus ha causado el colapso de los sistemas de salud de muchos países, dejando miles de muertes y millones de infectados a nivel mundial.

#### **1.4.2 Origen**

Tanto el origen del SARs como el MERS-CoV es zoonótico, es decir, que los agentes infecciosos provienen de un reservorio animal silvestre y que estos se pueden transmitir directamente a los seres humanos o animales domésticos, los que a su vez podrían transmitirlo a las personas. (M. Cortés, 2020)

Los virus zoonóticos suelen usualmente ser transmitido por animales vertebrados como por ejemplo: en el caso del SARS-CoV que fueron los murciélagos y civetas de las palmeras, y en el MERS- CoV que se originó en los camellos y dromedarios. (Cabello Cabello F. 2008)

Aunque el origen de la Covid-19, aun es algo incierto, se ha propuesto como origen específico a los animales infectados que se venden vivos en el Mercado Mayorista de Mariscos Huanan en Wuhan China. (World Health Organization: WHO, 2019)

### **1.4.3 Transmisión**

La Covid-19 al igual que el SARs y el MERS-CoV se transmite por contacto de persona a persona, es decir, que las personas que han contraído el virus, ha sido por mantener contacto con otra que esté infectada. (OMS, 2020)

Esta enfermedad se contrae a través de las gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. (World Health Organization: WHO, 2019). Mucho se ha cuestionado acerca de que si el virus se puede contraer por medio de superficies infectadas tales como vidrio, metal, plástico, madera, etc. Pero según la OMS, no se han encontrado pruebas contundentes que lo prueben. No obstante, la recomendación es desinfectar todas las superficies como método de prevención.

Según la doctora Gianna Luzcando, médico general, el virus se ha propagado rápidamente debido a la falta de seriedad y prevención por parte de la ciudadanía, la cual pensaba que se trataba de una simple gripe que es fácil de manejar.

El contagio y expansión de esta enfermedad, es muy acelerado, es por esto que se recomienda seguir todas las medidas de prevención indicadas hasta el momento, para frenar en cierta manera, la gravedad de la situación y evitar nuevamente el colapso del sistema de salud en el país.

### **1.4.4 Formas de Prevención**

Son muchas las medidas de prevención que circulan en redes sociales y diferentes plataformas digitales, pero son unas cuantas las que, en la

actualidad, tienen validez científica y han sido aprobadas por la OMS (Organización Mundial de la Salud).

La principal norma de prevención propuesta por la OMS, es la higiene personal, la cual sugiere lavarse las manos con agua y jabón constantemente o usar un antibacterial con base de alcohol, además de tomar en cuenta el distanciamiento social, el cual consiste en estar por lo menos a dos metros de distancia. Finalmente, el uso de mascarilla en lugares públicos o si se tiene síntomas de gripe, no saludarse con besos ni con estrechones de manos y evitar tocarse los ojos, nariz y boca cuando se está fuera de casa.

De acuerdo a las palabras de la doctora Gianna Luzcando, el lavado de manos es primordial para combatir el virus, no sacarse la mascarilla o cambiarla de posición de donde corresponde y seguir todos los protocolos de desinfección antes de entrar a casa, a través del lavado inmediato de las prendas usadas durante la jornada laboral. Ahora bien, estas medidas no serían del todo eficaces sin la colaboración de la sociedad en general.

#### **1.4.5 Síntomas**

Según la OMS, los síntomas más habituales de la Covid-19 son la fiebre, tos seca y cansancio, otros síntomas menos frecuentes, son los dolores de cabeza, congestión nasal, conjuntivitis, dolor de garganta, diarrea, pérdida del gusto y olfato, además de erupciones cutáneas o cambios de color en los dedos de las manos y/o los pies. Cabe indicar, que estos síntomas suelen ser leves y afectan de manera gradual a determinado grupo de personas.

Por otra parte, de acuerdo a datos de los profesionales de la salud, esta enfermedad puede afectar gravemente tanto a personas con enfermedades catastróficas, como a personas que gozan de una buena salud, es decir, los deportistas, atletas o cualquier persona que mantenga un buen régimen alimenticio, no están exentos de padecer infecciones graves por esta enfermedad.

A pesar de que al comienzo de la pandemia se decía que el coronavirus no afectaba a niños, actualmente se han detectado algunos casos. Los síntomas que han presentado los niños son más leves que los adultos y gente mayor. Entre algunos de los síntomas encontrados están la fiebre, tos, dolor de garganta, respiración acelerada y escalofríos, pero hay algunos niños que han desarrollado síntomas más graves como dolor abdominal, erupciones de la piel, fiebre, vómitos, hinchazón de manos y pies, mareos y problemas de visión.

Alrededor del 80% de la población se recupera de la enfermedad sin necesidad de tratamiento hospitalario y alrededor de 1 de cada 5 personas que contraen la Covid-19, acaba presentando un cuadro grave y experimenta dificultades para respirar. Las personas mayores y las que padecen afecciones médicas previas como hipertensión arterial, problemas cardíacos o pulmonares, diabetes o cáncer tienen más probabilidades de presentar cuadros graves, sin embargo, cualquier persona puede contraer la COVID-19 y caer gravemente enferma. (World Health Organization: WHO, 2019)

En febrero del 2020, un grupo de científicos quimiosensoriales, comenzaron a discutir la anosmia asociada a COVID-19 mediante Twitter y otras redes sociales, formando un grupo internacional llamado Global Chemosensory Research Consortium, creando de esta manera una encuesta para saber si la disminución significativa en el olfato es un síntoma frecuente de la Covid-19. Esta y otras investigaciones

mecanicistas, indican qué factores son relevantes para saber si la hiposmia y la anosmia es un síntoma frecuente de la Covid-19. (L. Kay 2020)

Si bien los síntomas de la Covid-19 no son iguales para todos, el personal de salud motiva que, ante la presencia de fiebre, tos, dificultad para respirar, sensación de opresión en el pecho o dificultad para hablar o moverse, se debe solicitar atención médica de inmediato para tratar a tiempo la enfermedad.

#### **1.4.6 Mitos más frecuentes**

Debido a que esta enfermedad es nueva y se desconoce con certeza su origen y aún no existe un tratamiento definido, se han generado un sin número de rumores de maneras en las que se puede prevenir o tratar la Covid-1, esta información se encuentra circulando principalmente en plataformas de redes sociales y en ciertos casos, también en publicaciones científicas.

Según la Scientific American, desde la aparición de la enfermedad, ha existido un reciente disparo de publicaciones científicas que no han sido revisadas profundamente y que han tenido que retirarse por la calidad o por los errores detectados.

Entre estos rumores o mitos más frecuentes encontramos:

- El coronavirus se transmite a través del aire.
- La vitamina C previene la enfermedad.
- Las personas con barba y bigote pueden aumentar el riesgo de contagio.
- El virus está activo poco tiempo en las superficies.

- Los productos importados desde China pueden estar contaminados.
- El Covid solo afecta a los ancianos.
- Si te infectas, te agravas y mueres.
- Los antibióticos son útiles para combatir el virus.
- Los medicamentos para subir las defensas protegen del virus.
- Comer jengibre, limón y ajo evitará la enfermedad.

Se puede matar al coronavirus rociando alcohol o cloro en el cuerpo.  
(NGE, 2020)

Actualmente se están realizando varios estudios para el desarrollo de una vacuna, pero por lo pronto, la mejor forma de contrarrestar su contagio es siguiendo todos los protocolos de prevención establecidos hasta el momento, sin embargo, la efectividad de estas medidas y sus efectos inmediatos sólo podrán ser evaluados con la colaboración de la sociedad en general.

#### **1.4.7 El audiovisual**

El audiovisual, es la integración entre lo auditivo y lo visual para mostrar una nueva realidad o una forma de comunicar un mensaje específico. En la actualidad, los productos audiovisuales no solo se usan con fines de entretenimiento o de comunicar y publicitar, sino que, con el desarrollo de las nuevas tecnologías y la digitalización, se comenzaron a implementar estos materiales como apoyo para la educación.

Durante la II Guerra Mundial, los servicios militares implementaron materiales audiovisuales para entrenar a grandes cantidades de población en breves espacios de tiempo, poniéndose de manifiesto, que este método de enseñanza, era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro. (Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. 2015).

En la actualidad, la implementación de los medios audiovisuales en la educación, posibilita a que los alumnos generen experiencias más allá de su propio ámbito escolar debido a que, según el MSc. Carlos Barros Bastida y el MSc. Rusvel Barros Morales, la versatilidad de los medios audiovisuales permiten incorporar técnicas y elementos discursivos que buscan estar a la vanguardia en el uso de medios.

#### **1.4.8 El audiovisual en el aprendizaje de los niños**

Son muchos los estudios en psicología de la educación, que demuestran cómo el audiovisual posee un sin número de ventajas en el aprendizaje de los niños, ya que permite una mayor y mejor recepción de la información al emplearse dos sentidos muy importantes como lo son el oído y la vista. El aprendizaje se ve afectado, aún más positivamente, cuando este material tiene una estructura organizada y concisa que el niño logra percibir de manera clara.

Según el personal docente entrevistado, sus estudiantes prestan más atención a los videos, que a otras actividades que realizan en el aula. Es por esto, que al inicio de cada clase o al tratar un tema de suma importancia para ellos, recurren a estos materiales audiovisuales para captar su atención.

A pesar de que estos recursos son muy útiles, también mencionan que deben ser cortos, dinámicos y estar compuestos con colores brillantes y formas sencillas que llamen su atención. Por su parte, el lenguaje de este material tiene que ser claro y sencillo para que los niños puedan comprender su contenido, ya que siendo de otra manera, no tienen el mismo impacto en ellos.



# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

Para este proyecto se utilizaron varios métodos de recolección de información, a través de datos bibliográficos, análisis de campañas audiovisuales para niños y padres y principalmente, la documentación de entrevistas al personal docente de la Escuela Fiscal Tnt. Hugo Ortíz, quienes nos brindaron su punto de vista como educadores y padres.

### 2.1 Instrumentos para la recolección de datos

Para la recolección de la información se utilizaron los siguientes medios:

#### 2.1.1 Entrevistas

Se entrevistó al personal docente de la Unidad Educativa Tnt .Hugo Ortiz, con la finalidad de comprender la forma en la que los niños aprenden, por ejemplo: los colores, formas, tiempo aproximado de concentración sin distracciones, lenguaje, entre otras. Además, se entrevistó a varios profesionales de la salud, para verificar los datos e información obtenida, y al mismo tiempo entender, la situación vivida específicamente en la ciudad de Guayaquil en los meses de abril y mayo.

#### 2.1.2 Fuentes bibliográficas

La información se obtuvo principalmente de los sitios web oficiales de la Organización Mundial de la Salud y la Organización Panamericana de la Salud, con el objetivo de obtener información verificada y confiable para el desarrollo de las cápsulas.

### 2.1.3 Referencias de campañas anteriores

Para la propuesta de las cápsulas sobre la Covid-19 se revisaron varias campañas entre las que destacan: **Yo soy Máximo**, llevada a cabo por la Unicef en colaboración con Disney y **Ecuador Dice No Más**. A continuación se presenta un breve análisis de ambas campañas.

#### 2.1.3.1 Campaña Yo soy Máximo

**Yo soy Máximo**, fue una campaña animada que se creó en la década de los 90 's por parte de la Unicef en colaboración con Disney y fue transmitida por primera vez en el año 1993. Esta buscaba tratar varios temas como la prevención, cuidados de lactancia y vacunación. Esta iniciativa estaba dirigida a padres con hijos en etapas vulnerables. A continuación, vemos un fotograma de una de las cápsulas animadas de esta campaña, que presentaba a su personaje principal, el tucán Máximo acompañando a una familia.



**Figura 2.1** Fotograma de “Yo soy Máximo”

**Yo soy Máximo**, tuvo como objetivo principal tratar los problemas que aquejaban a la niñez en los países en vías de desarrollo y transmitir mensajes sobre la infancia y la familia, hablando de temas como la salud y nutrición, para ayudar a mejorar las condiciones de vida de los niños en el Ecuador y al mismo tiempo contribuir a su bienestar y entretenimiento.

Su personaje principal era un simpático tucán, alegre y generoso, el cual fue elegido después de ver un libro de aves de la Amazonía y también porque esta ave se encontraba en el máximo pico amazónico. El nombre de **Máximo** fue elegido en honor a Max Howard, director creativo de Disney, en aquel entonces. A continuación, se presenta una imagen del diseño del personaje.



**Figura 2.2 Personaje de Máximo**

Como se puede observar en la figura 2, el personaje de **Máximo** tenía dieciséis colores en total, para indicar versatilidad, calidez y sobre todo, la multiculturalidad que existe en el Ecuador. Su vestimenta era una camisa parecida a las guayaberas y un sombrero de paja, esto con la finalidad de que las personas de la costa se sientan identificadas.

Esta campaña, no solo llamó la atención en la década de los 90 's, sino que tuvo resultados muy buenos, ya que la información acerca de los temas de salud, específicamente en niños, fue de gran ayuda y apoyo para los padres. El miedo que se le tenía a la vacunación, en aquel entonces, disminuyó de manera considerable ya que todos conocían e identificaban al carismático Tucán, quien les daba confianza.

### **2.1.3.2 Campaña Ecuador dice no más**

**Ecuador Dice No Más**, es una campaña creada por Unicef y Ecuador, que nació como un mecanismo para poner fin a una de las formas más atroces de violencia a los niños, el abuso sexual. La mayoría de estos casos que existen en el país no se denuncian y permanecen en silencio por miedo a represalias, amenazas o por vergüenza. Esta campaña busca que las víctimas rompan el silencio, así como también, unir a la sociedad para luchar contra esta problemática.

En la figura 2.3, se muestran algunas de las personalidades de pantalla que apoyan esta iniciativa.



**Figura 2.3 Personalidades de la pantalla Ecuatoriana**

A diferencia de **Yo soy Máximo**, esta iniciativa va dirigida a un público más amplio, con la finalidad de que no solo los padres y niños se vean involucrados, sino también los adultos y adolescentes que han sufrido de abuso sexual. Los recursos que se utilizaron para transmitir la información son: vídeos, cuentos y guías, por su parte, los colores que se manejaron fueron tonos grises, negro, blanco y turquesa. Esta campaña aún se encuentra en desarrollo. A continuación, se presenta uno de los afiches utilizados en sus redes sociales.



Figura 2.4 Publicidad de la campaña *Ecuador Dice no Más*

## 2.2 Generación de la propuesta de las cápsulas educativas.

Para la elaboración de la propuesta, se dividió el trabajo en 3 etapas, preproducción, producción y postproducción. Las actividades realizadas en cada una de ellas, se detallan a continuación.

### 2.2.1 Preproducción

En la etapa de pre-producción, de la elaboración de la propuesta audiovisual, se consideraron todos los aspectos mencionados por el personal docente para el desarrollo del guion, personaje, props, paleta de colores a utilizar, etc.

En la creación del guion, se manejó la información de manera que sea entendible para los niños, haciendo que esta sea dinámica y relacionada a cosas con la que ellos se sientan identificados, como por ejemplo: en la parte de los síntomas, en donde se indicó el síntoma de la fiebre se utilizó la siguiente frase, **que es cuando nuestro cuerpo está más caliente de lo normal**. También se implementaron ciertos diminutivos para crear afecto en los niños, por ejemplo: en vez de caliente se utilizó la palabra **calentito** y para padres, **papitos**. Para comenzar y terminar las cápsulas, de una manera más dinámica que despierte su curiosidad,

se usaron preguntas como: ***¿Quieres saber cómo hacer para evitar enfermarte? , ¿Quieren saber un poquito más de esta enfermedad?*** Cada cápsula empieza con una mención al tema tratado en la anterior, por ejemplo: ***Ya que aprendiste cómo surgió la Covid-19.... Ya que aprendiste cuáles son los síntomas de la Covid-19, ahora... ¿quieres saber...?***

### **2.2.1.1 Diseño de personaje**

Con respecto al personaje, este fue ilustrado siguiendo las indicaciones de los profesores de la Unidad Educativa Tnt. Hugo Ortíz, sobre las formas con la cual los niños están más familiarizados, es por esa razón, que el niño utilizado, se encuentra en su totalidad compuesto por formas redondeadas, de esta manera, nuestro personaje también resalta del fondo, el cual se encuentra compuesto por formas más rectas. Los colores escogidos fueron el azul oscuro y el naranja, dos tonalidades complementarias, para que resalten de los demás elementos y se pueda captar directamente la atención de los niños a lo que dice el personaje. Todo el proceso del diseño de personaje fue realizado en el programa ***Adobe Illustrator.***

Para la presentación y despedida de cada cápsula, se decidió utilizar la imagen del niño, con el fin de que el público objetivo, se sienta mucho más familiarizado y a gusto con él. A Continuación, se puede visualizar el diseño del personaje.

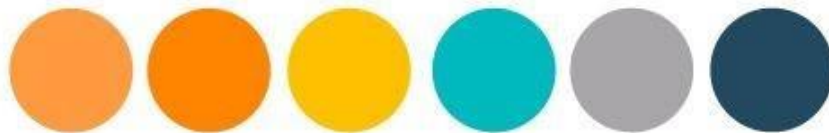


**Figura 2.5 personaje principal**

### **2.2.1.2 Paleta de colores**

Los colores que se seleccionaron para el fondo, fueron variaciones de celeste, blanco y amarillo, para que de esta manera, haya un contraste con el personaje, el cual lleva azul marino y naranja. Esto, con la finalidad de que ninguno de los dos elementos pase desapercibido.

Según las maestras, los colores que más les llaman la atención a los niños, son los colores brillantes y contrastantes, por lo tanto, se utilizaron colores complementarios en sus diferentes variaciones, con la finalidad de lograr ese contraste que capta directamente la atención de ellos. A continuación, se presenta la paleta de colores escogida.



**Figura 2.6 Paleta de colores**



**Figura 2.7 Fotograma de la cápsula**

### **2.2.1.3 Formas**

Las formas que se implementaron en las cápsulas son básicas, rectas y también algo redondeadas, ya que son estas, con las que los niños se encuentran mayormente familiarizados, por ende, son las más utilizadas por ellos.

Con lo que respecta a las formas del fondo, en esta ocasión son rectas, a excepción del sillón amarillo, estas tienen la misma finalidad de contrastar con el personaje principal, el cual tiene formas redondeadas. La composición de este fue pensada para que no exista ningún peso visual en el cuadro, más bien, exista un equilibrio entre fondo, personaje y props. A continuación, se muestran ejemplos de las formas que se utilizaron.





Figura 2.8 Forma de los vectores

#### 2.2.1.4 Tipografía

La tipografía utilizada para el título de la introducción de cada cápsula, es **Squirk**, una letra con terminaciones muy rectas. Según los datos proporcionados por las maestras, los niños están más familiarizados con este tipo de letras rectas por la manera que ellos aún tienen de escribir. Mientras que, para las palabras claves en el desarrollo de los videos, se utilizó la tipografía **Cartoon Cookies**, la cual es más suave en sus terminaciones redondeadas. Ambas responden al estilo palo seco, lo que significa que no tienen ningún tipo de ornamento en sus remates, esto facilita su lectura debido a que es una letra clara con formas sencillas, que no busca desviar la atención, sino más bien servir de apoyo en la transmisión del mensaje. A continuación, se muestran las tipografías escogidas para el desarrollo de las cápsulas.

**SQUIRK**

**CARTOON COOKIES**

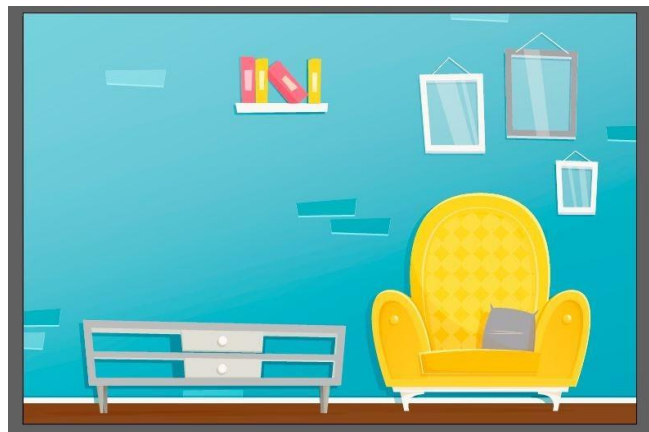
Figura 2.9 Tipografías

### 2.2.1.5 Lenguaje

El lenguaje que se empleó en las cápsulas fue pensado para las edades seleccionadas, por lo tanto, fue sencillo y fácil de comprender para los niños. Esto facilita la recepción y retención que ellos tienen con respecto al tema tratado y los ayuda a recordar con facilidad la información.

### 2.2.1.6 Escenario

El escenario de la sala fue escogido tomando en cuenta la situación en la que se encuentran los niños actualmente, ya que al no poder salir de casa, este lugar se torna mucho más familiar para ellos en estos tiempos. Seguidamente, se muestra el escenario principal escogido para el inicio y el final de las cápsulas.



**Figura 2.10 Escenario**

### 2.2.1.7 Duración

La duración de las cápsulas, se planteó de acuerdo al tiempo estimado en que el niño puede permanecer concentrado sin distracciones viendo un audiovisual, según la observación y experiencia de las maestras en el aula de clases, de esta manera, se decidió realizar las cápsulas de un minuto, aproximadamente, para que el niño tenga una mayor capacidad

de recepción de la información y así pueda recordar la misma con facilidad.

#### **2.2.1.8 Sonidos y musicalización**

En esta etapa, también fueron seleccionados todos los sonidos que refuerzan la locución, por ejemplo, cuando sale el personaje, o cuando aparecen los distintos vectores en el desarrollo y se busca reforzar o resaltar dicha información. La música que acompaña los videos también fue seleccionada en este punto, con el fin de tener una idea del ritmo con el que se iba a animar y editar las cápsulas.

#### **2.2.1.9 Producción**

Una vez seleccionada y aprobada la línea gráfica, el guion y el diseño de personaje, se procedió con la etapa de producción, que consistió en llevar todos los elementos planificados en la preproducción, a la realización en los distintos softwares.

En primer lugar, se llevó a cabo la grabación de la locución de cada cápsula, que comenzó con la preparación técnica de todos los equipos. Para esto se utilizó una computadora, interfaz de grabación, micrófono de condensador y el programa ***Cakewalk by Bandlab***. Primero se hizo la conexión de todos los equipos, seguido de hacer pruebas de sonido para llevar la señal al nivel operativo de grabación, que es entre -3 y -6 db. La locución de las cápsulas fue grabada en canales diferentes, en estéreo y a una frecuencia de muestreo de 44.100 Hz. Una vez listas las grabaciones, se procedió a exportar el audio en formato .wav para no perder calidad. Cabe recalcar que la exportación se realizó pista por pista para tener los archivos de audio por separado. Seguidamente, se muestra una captura del software donde fue realizada la grabación y edición de las voces.

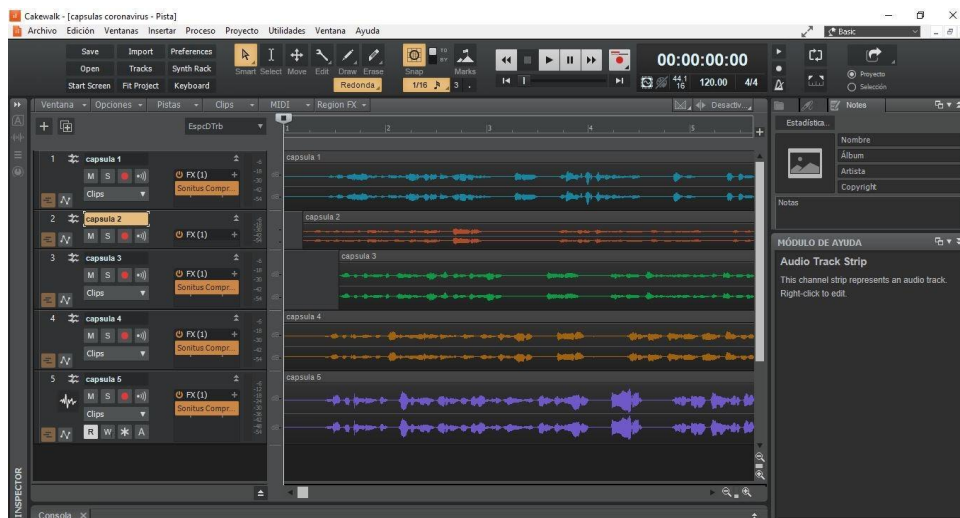


Figura 2.11 Captura del software de sonido **Cakewalk by Bandlab**

Una vez lista la locución, se procedió a importar todos los vectores elaborados en la etapa de preproducción, al programa **Adobe Illustrator**. Aquí se llevó a cabo la materialización de las ideas de la composición previamente establecidas, incorporando el fondo, personaje, props, vectores para la introducción de cada video y los del desarrollo de cada uno. Vale mencionar que cada elemento fue separado por capas para facilitar el proceso al momento de animar. A continuación, se muestra una captura del software de ilustración implementado junto con la composición realizada.



**Figura 2.12** Captura del software *Adobe Illustrator*

Luego de componer toda la estructura de las cápsulas en **Adobe Illustrator**, se procedió a importar los gráficos, vectores y locuciones al software especializado en animación, que en esta ocasión se utilizó **Adobe After Effects**, en donde se realizaron las animaciones correspondientes.

En primer lugar, se realizó la introducción, que fue la misma para todos los videos. Esta fue elaborada en una composición separada, con el fin de incorporarla al inicio de las demás composiciones y liberar carga visual. La introducción se realizó con un fondo verde, vectores del virus en diferentes tamaños y la palabra coronavirus. La animación comienza con un fundido blanco que desaparece para dar lugar al fondo verde antes mencionado y un gran vector del virus que se mantiene girando en su propio eje, en el que se sobrepone la palabra coronavirus, mientras que al mismo tiempo, van apareciendo los vectores más pequeños con opacidad, que se encuentran flotando alrededor de la composición. Finalmente desaparecen todos los elementos con una transición. Para realizar estas animaciones, se utilizaron las propiedades de transformación básicas del software, que son: opacidad, escala, posición y rotación.

Luego de tener lista la introducción de los videos, se procedió a crear una nueva composición para animar la primera escena, que también fue utilizada para el cierre de cada video, donde aparece el niño en la sala, saludando y haciendo la pregunta introductoria. En esta escena se incorporó la nube de pensamiento y el signo de interrogación. En este punto, se usaron las propiedades de transformación de posición y opacidad.

Para la animación del desarrollo de los videos, se creó una nueva composición, con el objetivo de evitar confusiones con los vectores y alivianar el peso visual en el software. Cabe resaltar que se creó una composición nueva para cada cápsula. Aquí se incorporó la tipografía **Cartoon Cookies** con las palabras claves, esto, con la única finalidad de reforzar alguna parte del contenido. En la realización del **motion graphics**, en esta etapa, se utilizaron principalmente las propiedades de transformación básicas, junto con la ayuda del **plugin Animation Composer**.

### **Post Producción**

Una vez terminadas las animaciones de las cápsulas por composición, se procedió a crear un nuevo archivo para unir las composiciones mencionadas anteriormente, que corresponden a la introducción, primera escena, desarrollo y escena final. En este punto, fueron incorporadas las transiciones entre las diferentes escenas., las cuales fueron realizadas en **Animation Composer** y diferentes templates acordes a la estética de las cápsulas.

Por su parte, en esta última etapa, también se realizó la sincronización labial o lip sync, para dar la sensación de que el niño está narrando el video, acompañado de movimientos corporales y parpadeos, que vuelven más realista la animación. Los movimientos del cuerpo fueron

realizados con la herramienta de ubicación de posición libre, donde fueron ubicados diferentes puntos en el cuerpo del personaje, como en la cabeza, hombros, cuello, y tronco, para así poder moverlos y deformarlos según las necesidades. Por su parte, la animación de la boca y de los ojos fueron incorporadas con un clip en pantalla verde, donde posteriormente se procedió a cromarlos.

Luego de finalizar la parte de la animación con todos sus detalles, las cápsulas fueron exportadas de **After Effects** e importadas al **programa Adobe Premiere**, donde finalmente fueron incorporados todos los sonidos que refuerzan la locución, así como también la música. Estos fueron sincronizados conforme a la salida de los objetos que se buscaban resaltar. Una vez colocados todos en su lugar, se realizó una mezcla entre las voces, sonidos de refuerzo y musicalización. Para este proceso se usó la herramienta de automatización, la que nos ayudó a nivelar los volúmenes correctamente para no opacar la narración y que exista una armonía del sonido en los audiovisuales.

Por último, se realizó el render o exportación final del producto, en el formato MP4 con codec H2.6.4.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

La investigación en sitios web oficiales, previa a la realización de las cápsulas, nos ayudó a entender y disipar ciertas dudas que se tenían respecto a la pandemia producto de la COVID-19, la cual afectó a la sociedad de manera general. Esta búsqueda de información, nos proporcionó datos de fuentes como: La Organización Mundial de la Salud y la Organización Panamericana de la Salud.

Las entrevistas realizadas al personal médico, ayudaron a reforzar los datos ya obtenidos desde las fuentes anteriormente citadas, con el objetivo de dismantelar los mitos que circularon, principalmente en las redes sociales y medios convencionales como la radio y televisión, en las primeras semanas de la pandemia.

Por su parte, las entrevistas realizadas al personal docente ayudaron a comprender y desarrollar la información previamente obtenida para los niños, y a su vez, a la creación del estilo visual de las cápsulas, de tal modo, que estas sean de fácil comprensión y favorezcan a una mayor retención de los datos por parte de los niños.

El analizar campañas anteriores como Yo soy Máximo y Ecuador dice no más, las cuales están dirigidas a padres de familia y sus hijos, nos brindaron ideas de cómo manejar la información y qué palabras utilizar para la creación del guion de las cápsulas audiovisuales.

Al usar la animación, como recurso para la transmisión de datos acerca de la COVID 19, se pudo llegar no solo a los niños que fueron el público objetivo principal, sino también a padres, educadores y público en general.



El producto audiovisual final, fue entregado previamente al personal docente de la Unidad educativa Tnt. Hugo Ortiz, los cuales mostraron una reacción positiva al producto audiovisual, confirmando su agrado y conformidad con el resultado final. La constante retroalimentación por parte de los docentes y expertos en educación, a través del manejo del lenguaje, códigos visuales y sonoros y demás características involucradas en el audiovisual, permitió validar y marcar el camino acerca de cómo se deben estructurar esta clase de proyectos orientados a la enseñanza de niños de educación básica. El método principal utilizado en todo el proyecto, fue la repetición, utilizada en las cápsulas de manera constante a través del uso de preguntas al inicio y al final de las animaciones, que permitió el refuerzo de la información brindada por el personaje principal utilizado en las cápsulas.

Finalmente, el análisis de los resultados, derivó en una buena asimilación de la información presentada en las cápsulas, ya que los niños se mostraron entusiasmados durante la reproducción de los videos. Para saber si la información había sido receptada y retenida, las maestras les hicieron varias preguntas, las cuales fueron respondidas correctamente. Con esto, demostramos que el 100% de los niños que vieron las cápsulas educativas, fueron capaces de recordar los temas y retener la información

### **3.1 Presupuesto**

El presupuesto de las cápsulas informativas se realizó teniendo como referencia el precio del mercado audiovisual ecuatoriano y el costo de los materiales dentro del país. Por su parte, el desglose de precio en la utilización del equipo humano, se dividió en dos, los cuales son: el equipo humano de preproducción-rodaje y equipo humano de producción-postproducción. Para el equipo humano de preproducción-rodaje se abarcaron los salarios del productor, director, asistente de dirección, guionista, asistente de producción, diseñador, narrador y sonidista, mientras que para el equipo de producción y postproducción se abarcó el postproductor de video y de audio. Ambos equipos humanos con un cobro por

jornada semanal y con una retención del cero por ciento al sueldo neto por servicios prestados, cumpliendo con el Decreto Ejecutivo No. 829 del SRI (Servicio de Rentas Internas).

Se realizó también el cobro de equipos técnicos y materiales, dividido en: equipo técnicos y materiales - rodaje y equipo técnicos y materiales - postproducción. En los materiales de rodaje se colocó el costo de disco, tarjeta, micrófonos más accesorios y mezclador. En los materiales de postproducción se ubican los equipos y servicios de post de video, equipos y servicios post audio, masters para CNTV (disco duro) y masters para canal emisor. Todos estos equipos con un cobro semanal más el cobro del doce por ciento del I.V.A. Y por último, la suma del total del equipo humano y remuneraciones, más el total de equipos y materiales que nos da el monto total, al cual se le sumó un cobro del diez por ciento para la caja chica en caso de imprevistos y extras. En la *Tabla 1* se muestra el desglose del presupuesto realizado para la compra y venta del producto final.

## CAPÍTULO 4

### 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

La creación de materiales audiovisuales como herramienta en la educación, se ha realizado desde años atrás, mostrando resultados efectivos, debido a que estos productos favorecen la recepción de la información en el espectador, al emplear dos sentidos importantes como son el oído y la vista. Los materiales audiovisuales, permiten que, temas de salud y demás temas importantes, sean manejados de manera dinámica e interactiva. Según los objetivos planteados se concluye lo siguiente:

- El análisis observacional de la información proporcionada por los medios de comunicación y redes sociales, planteado en el primer

objetivo, dio como resultado que la información es muy extensa y poco comprensible para niños en edad escolar. Por su parte, en los medios digitales como Facebook, existe un exceso de información no verificada o mitos, que confunde a las personas adultas, y estas a su vez, a los niños.

- La realización de entrevistas a profesionales de la salud y personal docente de la Unidad educativa Fiscal Tnt. Hugo Ortiz se llevó a cabalidad, cumpliendo de esta manera con el objetivo número dos. Estas fueron primordiales para la elaboración de la estructura de las cápsulas educativas, ya que nos proporcionaron los datos necesarios para la selección de contenido relevante a incorporar en la propuesta visual.
- Una vez elaborada la propuesta visual con sus respectivos colores, tipografías, personajes y demás elementos, estas fueron evaluadas y valoradas por el personal docente de la Unidad Educativa Fiscal Tnt. Hugo Ortíz, quienes al final nos dieron una retroalimentación del material, para que este sea funcional para los niños. Con esta valoración, se cumplió el objetivo número tres planteado.

### **Recomendaciones**

En caso de continuar con el proyecto, se recomienda lo siguiente:

- Obtener información actualizada de fuentes confiables para no crear especulaciones o presentar información errada, que luego será perjudicial para la credibilidad del material audiovisual.
- Averiguar los métodos didácticos más llamativos para el público objetivo seleccionado, para de esta manera, realizar la propuesta acorde a las necesidades del mismo.

- Trabajar en conjunto con el personal docente para la realización de los audiovisuales dirigidos a los niños, ya que ellas conocen de cerca las falencias y fortalezas de sus estudiantes, lo cual ayudará a obtener un mejor resultado.

# BIBLIOGRAFÍA

## Artículos de Revistas Científicas Indexadas

Cabello C, Carlos, & Cabello C, Felipe. (2008). Zoonosis con reservorios silvestres: Amenazas a la salud pública y a la economía. *Revista médica de Chile*, 136(3), 385-393. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872008000300016>

Cortés, Manuel E. (2020). Coronavirus como amenaza a la salud pública. *Revista médica de Chile*, 148(1), 124-126. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872020000100124>

Hui DS, I Azhar E, Madani TA, Ntoumi F, Kock R, Dar O, et al. The continuing 2019-nCoV epidemic threat of novel coronaviruses to global health -The latest 2019 novel coronavirus outbreak in Wuhan, China. *Int J Infect Dis* 2020; 91 (febrero): 264-6. Disponible en: [https://www.ijdonline.com/article/S1201-9712\(20\)30011-4/fulltext](https://www.ijdonline.com/article/S1201-9712(20)30011-4/fulltext)

Perez Abereu, M., Gomez Tejeda, J., & Dieguez Guach, R. (2020). Características clínico-epidemiológicas de la COVID-19. *Revista Habanera De Ciencias Médicas*, 19(2), e3254. Recuperado de: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/3254/2505>

## Páginas Web

OMS Organización mundial de la salud (2020). Coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS-CoV). Obtenido de: [https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/middle-east-respiratory-syndrome-coronavirus-\(mers-cov\)](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/middle-east-respiratory-syndrome-coronavirus-(mers-cov))

OPS Organización Panamericana de la Salud (2020). Mitos más difundidos sobre COVID-19. Obtenido de: <https://www.paho.org/es/noticias/31-3-2020-mitos-mas-difundidos-sobre-covid-19>

OMS Organización mundial de la Salud (2020). Medidas de protección básicas contra el nuevo coronavirus. Obtenido de: <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>

NGE National Geographic (2020). La OMS aclara cinco mitos sobre el coronavirus. Obtenido de: <https://www.ngenespanol.com/salud/la-oms-aclara-cinco-mitos-sobre-el-coronavirus/>

# APÉNDICES

## APÉNDICE A

### Tabla de Presupuesto

1. EQUIPO HUMANO-REMUNERACIONES.								
1.1. Realización	Pers.	Jornada	Semanas	Valor Unitario	Sueldo Neto	Retención 0%	TOTAL BRUTO	OBSERVACIONES / ACLARACIONES
Productora/ejecutivo/a	1	semana	4	\$ 200	\$ 800	\$ -	\$ 800	1. El valor unitario es por semana.
Directora/a	1	semana	4	\$ 200	\$ 800	\$ -	\$ 800	
Asistente dirección	1	semana	3	\$ 100	\$ 300	\$ -	\$ 300	2. El sueldo neto es por total de semana.
Guionista	1	semana	1	\$ 300	\$ 300	\$ -	\$ 300	
Asistente producción	1	semana	3	\$ 100	\$ 300	\$ -	\$ 300	3. Las retenciones se suman en el sueldo neto.
Directora/a de fotografía	1	semana	2	\$ 150	\$ 300	\$ -	\$ 300	
Narrador	1	Semana	1	\$ 150	\$ 150	\$ -	\$ 150	
Sonidista	1	semana	1	\$ 150	\$ 150	\$ -	\$ 150	
<b>SUBTOTAL 1.1. Equipo humano - Preproducción y RODAJE</b>					\$ 2.800	\$ -	\$ 3.100	Sobre la línea
1.2. Producción y Post	Pers.	Jornada	Semanas	Valor Unitario	Sueldo Neto	Retención 10%	TOTAL BRUTO	OBSERVACIONES / ACLARACIONES
Post productor/a video	1	semanas	3	\$ 100	\$ 300	\$ -	\$ 300	1. El sueldo neto es por total de semanas. 2. El sueldo neto es por total de semana.
Post productor/a audio	1	semanas	3	\$ 100	\$ 300	\$ -	\$ 300	
<b>SUBTOTAL 1.2. Equipo humano- Producción y Post</b>					\$ 600	\$ -	\$ 600	Sobre la línea
<b>TOTAL 1. REMUNERACIONES</b>					\$ 3.400	\$ -	\$ 3.700	

2. EQUIPOS TÉCNICOS Y MATERIALES								
2.1. Realización	Cant.	Jornada	Semanas	Valor unitario	Subtotal Neto	IVA 12%	TOTAL BRUTO	OBSERVACIONES / ACLARACIONES
Disco, tarjeta o cintas (cámara)	1	semanas	2	\$ 10	\$ 10	\$ 1	\$ 11	Compra
Micrófonos + accesorios	2	semanas	1	\$ 200	\$ 400	\$ 48	\$ 448	Compra
Mezclador	1	semanas	3	\$ 100	\$ 100	\$ 12	\$ 112	Compra
<b>SUBTOTAL 2.1. Equipos Técnicos y Materiales – Rodaje</b>					\$ 510	\$ 61	\$ 571	Bajo la línea
2.2. Post producción	Cant.	Jornada	Semanas	Valor Unitario	Subtotal Neto	IVA 12%	TOTAL BRUTO	OBSERVACIONES / ACLARACIONES
Equipos/servicios post video	2	semanas	3	\$ 250	\$ 500	\$ 60	\$ 560	Compra
Equipos/servicios post audio	2	semanas	3	\$ 250	\$ 500	\$ 60	\$ 560	Compra
Másters para CNTV (disco duro)	1	semanas	3	\$ 300	\$ 300	\$ 36	\$ 336	Compra
Másters para Canal emisor	1	semanas	3	\$ 300	\$ 300	\$ 36	\$ 336	Compra
<b>SUBTOTAL 2.3. Recursos Técnicos y Materiales - Post producción</b>					\$ 1.600	\$ 192	\$ 1.792	Bajo la línea
<b>TOTAL 2. RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES</b>					\$ 2.110	\$ 253	\$ 2.363	
<b>COSTO TOTAL</b>							\$ 6.063	
<b>CAJA CHICA (IMPREVISTOS Y EXTRAS)</b>							\$ 606	
<b>MONTO TOTAL</b>							\$ 6.670	
<b>MONTO PEDIDO A LA COPRODUCCIÓN</b>							\$ 9.000	

Tabla 3.1 Presupuesto

## APÉNDICE B

### Desarrollo de guiones

#### Guion 1

#### Introducción

<p>Seguro has escuchado sobre el coronavirus, pero... ¿sabes por qué se llama así?</p>	<p><i>Empiezan el niño hablando. Luego pasa al intro del video cuando diga coronavirus. Cuando el niño hace la pregunta pasa otra vez al niño con una nube de pensamiento con un signo de interrogación.</i></p>
<p>Pues bien, este virus, aunque no lo podemos ver, tiene a su alrededor puntas como las de una corona.</p>	<p><i>Cambia a una transición y aparece un microscopio, con las figuras de coronavirus y poner la palabra clave que se encuentra subrayada. Cuando diga puntas cambia a una corona y cuando diga una corona se acerque a la pantalla.</i></p>
<p>¡Si, una corona! aunque suena curioso, este virus causa una enfermedad llamada Covid-19, que puede ser muy mala para tu salud y la de tu familia si no tomas las debidas precauciones.</p>	<p><i>Escribir la palabra clave subrayada, cuando diga suena curioso cambiar a la figura del virus feliz y cuando mencione puede ser peligroso cambie por una figura del virus con cara de malo. Cuando diga familia cambiar a una figura de la familia con una mascarilla. Y cuando salga la palabra precauciones ubicar la figura que tenga un signo de alerta.</i></p>
<p>¿Quieren saber un poquito más de esta enfermedad?.</p>	<p><i>Ubicar una transición para que vuelva el niño a la pantalla cuando haga la pregunta final.</i></p>
<p>Te veo en el próximo video para seguir aprendiendo juntos. Hasta la próxima.</p>	<p><i>Cambia a la salida del video.</i></p>



## Guion 2

### Origen de la Covid-19

<p>Ya que aprendiste que es la Covid-19, ahora... ¿Quieres saber cómo se originó esta enfermedad? Y así es como se cree que surgió la Covid-19.</p>	<p><i>Empiezan con el intro del video que son las figuras del virus y la palabra coronavirus. Cuando el niño hace la pregunta pasa otra vez al niño con una nube de pensamiento con un signo de interrogación.</i></p>
<p>Pues bien, se dice que la Covid-19 nació en China y que viene de animales enfermos.</p>	<p><i>Pasa una transición y salen las figuras de la bandera de china y unos chinitos. Poner las palabras subrayadas como palabras claves y cuando diga animales enfermos salgan los animales con una cara triste.</i></p>
<p>Las personas que se comieron estos animales, se sintieron muy mal de repente. Así una persona enferma, contagió a otra y este a otra y este otra, hasta que muchas personas se enfermaron.</p>	<p><i>Cambia a una figura cuando salga la parte de que se comieron estos animales, cuando salga la parte de que se sintieron mal pasar a otra figura de una persona enferma. En la parte de que una persona contagio a otra que vayan las figuras apareciendo poco a poco.</i></p>
<p>Y así es como se cree que surgió la Covid-19 ¿Quieren saber un poquito más de esta enfermedad? Te veo en el próximo video para seguir aprendiendo juntos. Hasta la próxima.</p>	<p><i>Cambia a la escena del niño hablando. Ubicar una transición para que vuelva el niño a la pantalla cuando haga la pregunta final. Al final poner la salida del video.</i></p>

**Guion 3**  
**Síntomas**

<p>Ya que aprendiste cómo surgió la Covid-19, ahora... ¿quieres saber cuáles son los síntomas de esta enfermedad?</p>	<p><i>Empiezan con el intro del video que son las figuras del virus y la palabra coronavirus. Cuando el niño hace la pregunta pasa otra vez al niño con una nube de pensamiento con un signo de interrogación.</i></p>
<p>pues bien, todas las personas somos diferentes pero los síntomas que más podemos ver son:</p>	<p><i>Sigue el niño en escena y salen las palabras claves, cuando diga son se cambia a una transición.</i></p>
<p>La fiebre, que es cuando nuestro cuerpo está más calentito de lo normal, tos y cuando no podemos respirar bien, es una señal también.</p>	<p><i>Poner la figura de una persona con fiebre y un termómetro a los lados. Y así van cambiando las figuras cuando diga tos y ubicar las palabras claves que se encuentran subrayadas.</i></p>
<p>Hay otras personas que les duele la cabeza y no pueden oler ni saborear la rica comida. ¿Qué triste no?</p>	<p><i>Se pone una figura cuando diga que duele la cabeza y figuras de la nariz y boca, así como las palabras claves subrayadas.</i></p>
<p>Si tienes estos síntomas díles a tus papitos que te lleven al doctor.</p>	<p><i>Cambia a la escena del niño hablando. y una figura cuando diga que se le debe decir a los padres.</i></p>
<p>¿Quieren saber un poquito más de esta enfermedad? Te veo en el próximo video para seguir aprendiendo juntos. Hasta la próxima.</p>	<p><i>Ubicar una transición para que vuelva el niño a la pantalla cuando haga la pregunta final. Al final poner la salida del video.</i></p>

#### Guion 4

#### Tipos de Exámenes

Ya que aprendiste cuáles son los síntomas de la Covid-19, ahora... ¿quieres saber cómo se realizan las pruebas para saber si estás infectado?	<i>Empiezan con el intro del video que son las figuras del virus y la palabra coronavirus. Cuando el niño hace la pregunta pasa otra vez al niño con una nube de pensamiento con un signo de interrogación.</i>
Pues bien, hay 2 formas de saberlo.	<i>Sigue el niño en escena y salen las palabras claves, luego se cambia a una transición.</i>
La primera es ir donde un doctor, quien toma un poco de moco de tu nariz y tu garganta con un gran cotonete.	<i>Poner la figura de un doctor. Cambiar a una figura cuando diga moco poner un cotonete y luego sale un señor haciendo la prueba. Ubicar también las palabras claves que se encuentran subrayadas.</i>
Y en la segunda, te pinchan el dedo para sacarte un poquito de sangre. ¿No creo que quieras que te hagan eso verdad?	<i>Se cambia a una figura con un dedo con sangre cuando diga pinchar así como las palabras claves subrayadas.</i>
Por eso debes tener mucho cuidado para no enfermarte.	<i>Cambia a la escena del niño hablando. y una figura de alguien combatiendo con el virus cuando diga que se le debe tener cuidado.</i>
¿Quieren saber un poquito más de esta enfermedad? Te veo en el próximo video para seguir aprendiendo juntos. Hasta la próxima.	<i>Cambia al niño haciendo la pregunta final. Al final poner la salida del video.</i>

## Guion 5

### Cómo evitar enfermarse

Ya que aprendiste cuáles son formas de saber si tienes la covid-19, ahora... ¿Quieres saber cómo hacer para evitar enfermarte?	<i>Empiezan con el intro del video que son las figuras del virus y la palabra coronavirus. Cuando el niño hace la pregunta pasa otra vez al niño con una nube de pensamiento con un signo de interrogación.</i>
Pues bien, hoy voy a darte 5 consejos para que te mantengas sano.	<i>Sigue el niño en escena y sale una transición con el número 5.</i>
Primero: lava tus manos con agua y jabón muchas veces en el día. Segundo: no salgas de casa por gusto y si lo haces, no te olvides de llevar bien puesta tu mascarilla.	<i>Cambia a una transición con el número 1 y pasa a la figura de alguien lavándose las manos. Pasa la transición con el número 2, ubicar la figura de estar en casa.</i>
Tercero: si sales de casa, recuerda que debes tomar distancia de las demás personas como te enseñan en la escuela. Cuarto: No saludes a los demás con besos en las mejillas ni apretones de mano.	<i>Cambia a una transición con el número 3 y pasa a la figura de unos niños usando mascarillas y separarlos para indicar la distancia social. Pasa la transición con el número 4, ubicar la figura saludar con beso y apretones de manos que cambie a una x y en rojo.</i>
Y por último, aliméntate muy bien, come todos tus vegetales y frutas para que tu cuerpo esté listo para pelear con el virus.	<i>Cambia a una transición con el número 5 y las figuras de alimentos con la palabra clave subrayada. Ubicar una figura de alguien combatiendo con el virus cuando diga pelear.</i>
Recuerda que tu salud y la de tu familia es lo más importante, cuídate mucho. Adiós.	<i>Cambia con una transición a la escena del niño hablando. Al final poner la salida del video.</i>