

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



**ANÁLISIS DISCURSIVO DEL PROGRAMA
EDUCATIVO TIEMPO PARA APRENDER DE USMPTV**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

AUTOR:

Br. CARLOS EDUARDO PÉREZ ARMAS

ASESOR:

Mg. EDGAR LEONARDO VASQUEZ ACOSTA

Trujillo, octubre de 2018

DEDICATORIA

*A mi madre, por su apoyo incondicional,
comprensión y amor*

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por la fuerza para perseverar durante esta investigación

A mi madre por su apoyo incondicional.

A mi familia por su respaldo en la culminación de esta etapa.

A mi asesor por sus consejos y guía clave.

A todos los que me apoyaron en este camino.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Tabla de contenidos	iv
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	8
1.1 Antecedentes y justificación	8
1.1.1 Antecedentes	8
1.1.2 Justificación.....	16
1.2 El problema	17
1.2.1 Delimitación del problema.....	17
1.2.2. Enunciado del problema.....	24
1.3 Hipótesis	24
1.4 Objetivos.....	24
1.4.1 General	24
1.4.2 Específicos	24
II. MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL	25
2.1 Discurso narrativo	25
2.1.1 Lenguaje audiovisual	26
2.1.1.1 Video / Imagen	27
2.1.1.1.1 Puesta en escena	27
a) Composición del encuadre	27
b) Escenografía	28
c) Iluminación	28
d) Caracterización	28
e) Interpretación	29
2.1.1.1.2 Motiongraphics	29
2.1.1.2 Banda sonora / sonido	30
2.1.1.2.1 La voz	30
2.1.1.2.2 Música	30
2.1.1.2.3 Efectos sonoros	31

2.1.1.3 Guion	31
2.1.1.3.1 Tratamiento	31
2.2 Televisión educativa	31
III. MARCO REFERENCIAL	
3.1. USMP TV.....	33
IV. METODOLOGÍA	
4.1 Instrumentos.....	33
4.1.1 Hoja de registro de información	34
4.2 Procedimiento	34
4.2.1 Población	34
4.2.2 Operacionalización de la variable	34
4.2.3 Diseño	34
V. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	
VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	
VII. CONCLUSIONES.....	
VIII. RECOMENDACIONES.....	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

RESUMEN

La presente investigación describe y analiza los elementos que caracterizan el discurso narrativo del programa "Tiempo para Aprender" del canal de televisión educativa USMPTV. Debido a que la producción televisiva nacional no documenta sus formatos en manuales o guías esta investigación además pretende dejar un aporte valorativo sobre la televisión educativa en el Perú, en función a su estructura audiovisual y temática. Para el análisis se tomaron en cuenta la totalidad de programas originales emitidos durante la temporada 2016 por USMPTV. La metodología contempló una hoja de registro de información para la recopilación y organización de características discursivas relacionadas al tratamiento visual, sonido y guion. En la indagación se determinó que el programa 'Tiempo para aprender' tiene un lenguaje apropiado para su público objetivo, lo cual le permite cumplir su función educativa con eficacia, con un formato ágil para contar información, escogiendo para su discurso aquellos aspectos narrativos que generan mayor empatía y dinamismo, guardando más similitudes con formatos elaborados para internet que para televisión. El análisis concluye con recomendaciones y consideraciones para perfilar más la propuesta del programa como también para futuras investigaciones en producción para televisión educativa.

Palabras clave: televisión, educación, lenguaje audiovisual, discurso narrativo.

ABSTRACT

The present investigation describes and analyzes the elements that characterize the narrative discourse of the "Tiempo para Aprender" program of the educational television channel USMPTV. Due to the fact that the national television production does not document its formats in manuals or guides, this research also intends to leave a valuable contribution on educational television in Peru, according to its audiovisual and thematic structure. For the analysis, all original programs issued during the 2016 season by USMPTV were taken into account. The methodology included an information record sheet for the collection and organization of discursive characteristics related to visual treatment, sound and script. In the investigation it was determined that the program 'Time to learn' has an appropriate language for its target audience, which allows it to fulfill its educational function effectively, with an agile format to tell information, choosing for its speech those narrative aspects that generate greater empathy and dynamism, keeping more similarities with formats developed for the internet than for television. The analysis concludes with recommendations and considerations to further outline the program's proposal as well as future research in production for educational television..

Keywords: television, education, audiovisual language, narrative discourse.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes y justificación

1.1.1 Antecedentes

Los antecedentes encontrados abordan directa e indirectamente los elementos discursivos de un programa, su lenguaje audiovisual, en algunos casos con mayor similitud a programas educativos para televisión. Se ha considerado además dos investigaciones que abordan la narración audiovisual desde otras plataformas como son cine y video para web, que recogen enfoques y resultados que resultan pertinentes debido a que desde un inicio la producción del programa señalaba la búsqueda de elementos discursivos en otros medios como internet.

Un aspecto resaltante en la búsqueda de antecedentes fue encontrar que la mayoría de estudios relacionados al medio televisivo buscan medir su influencia en poblaciones específicas en ámbitos como su rendimiento académico, hábitos alimenticios, valores, educación sexual, etc., sin embargo, son pocos los estudios de sus discursos narrativos, y, nuevamente, aún en menor medida si son programas con fines educativos. Entre las más significativas, a nivel internacional, se tomó en cuenta:

Mejía (2005), en la tesis “Implementación de un canal universitario a través de una propuesta de comunicación formativa” de la Universidad Nacional de Colombia – Manizales, concluyó:

a) De acuerdo con la prueba piloto realizada durante el montaje y puesta en marcha del Canal Universitario TVU de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, se pudo identificar, con base en el fundamento teórico y legal expuesto, que la comunicación formativa a través de la televisión, permite una comunicación efectiva, con información veraz, oportuna y confiable, fundamentado sustancialmente en el diseño de su programación y en los actores que participan en este proyecto, aclarando que estos últimos son la diferenciación del canal por su formación y aportes académicos. La programación tal como fue

concebida sustentada en el saber de los profesionales que la suministran, peritos en su materia, con oportunidad y confiabilidad para la audiencia, posibilita soportar la comunicación formativa en aspectos netamente académicos y vivenciales.

b) Hoy en día, la función de la televisión universitaria debe ser la de comprender a sus auditorios como complejos sectores humanos enmarcados por múltiples problemáticas educativas, laborales, económicas, habitacionales, étnicas, nutricionales, lingüísticas, políticas. Es decir, deben ser abordados como sectores que se encuentran en distintas fases de su desarrollo económico, político, social y cultural, y no como meros receptores pasivos de información.

Con este trabajo se reforzó las nociones de comunicación formativa a través de la televisión, considerando debe ser una comunicación efectiva, veraz, oportuna y confiable. Además hace especial hincapié que durante el diseño de sus programas no se pierda de vista la comprensión de sus audiencias, sus características y su alta segmentación, situación que en nuestro caso de estudio corresponde al diseño del discurso narrativo para un programa educativo dirigido a jóvenes en etapa escolar.

A nivel nacional se revisaron las siguientes investigaciones:

Santos (2017), en la tesis “El discurso mediático en épocas de conflicto social: análisis del discurso de los noticieros ATV y TV Perú durante los conflictos mineros Conga, Tía María y las Bambas” de la Pontificia Universidad Católica del Perú de Lima – Perú, concluyó:

a) Los discursos emitidos por los medios de comunicación sobre los conflictos sociales no son oportunos, es decir, se producen, emiten, generalmente cuando la situación está en un punto crítico y descontrolado, y no cuando hay posibilidad de invocar al diálogo o buscar un entendimiento.

b) Se puede observar, en el noticiero informativo de canal 7 el uso de lenguaje formal, en un inicio, que va cambiando a un lenguaje informal

durante la nota informativa, con sustantivos que van, en el caso del arresto del Padre Arana, de “ex sacerdote”, en un inicio, a “cura”, hasta el final de la nota. También se observa esta característica en la fluctuación en la denominación de “pobladores” a “manifestantes”, “manifestantes anti mineros o anti conga” o “manifestantes imprudentes”.

c) Se observa la tendencia a la “descomposición del encuadre”: con imágenes en movimiento, corriendo, huyendo de bombas y policías, incluso con la cámara caída, imágenes poco o nada editadas, quizás emitidas con la intención de transmitir la sensación de realidad, de estar en el lugar de los actos de violencia que se muestran.

d) En cuanto al tono del evento comunicativo, el discurso presenta un tono y una intención descriptiva, narrativa en la mayoría de las notas informativas de ambos canales. Aunque, en el caso de programas informativos de opinión como los emitidos mayormente por ATV, además de poseer un tono descriptivo, poseen un tono y una intención (finalidad) apelativa al comportamiento social, cuestionante o confrontacionales del rol de las autoridades, y algunas veces, propositivos, preventivos y defensores de los derechos de las personas manifestantes, como en los casos del programa informativo de A. Rodrich y P. Del Rio.

e) Por otra parte, en cuanto a la secuencia de actos, que tiene que ver con la organización, forma de presentación y tratamiento del tema, se observa la tendencia, en ambos canales, de que el conductor presente la noticia, ya sea leyendo el mismo titular que sale en pantalla y/o complementando, el mismo, la información que brinda el titular. Luego de esto se desarrolla la noticia dando paso al material audiovisual preparado. Así se narra la noticia, en su mayoría de veces, con imágenes de fondo que se van sucediendo, e incluso repitiendo.

El autor nos acerca más al tema del discurso narrativo. Las variables consideradas son: pertinencia del mensaje, uso de lenguaje formal o informal, el efecto de inmersión en la realidad presentada a través

de los movimientos de cámara, tono del discurso, la intención, así como también la noción de estructura del discurso, organización, alrededor de un presentador, complementando con titulares e imágenes, y en algunos casos repitiendo imágenes. El trabajo proporcionó una mejor perspectiva sobre aspectos de la estructura de la narración, de la imagen y del presentador.

Gómez (2016), en la tesis “Conocer es comunicar: recursos comunicacionales para apreciar la literatura desde la escuela” de la Pontificia Universidad Católica del Perú de Lima - Perú, concluyó:

a) Los recursos identificados y analizados del programa radial “Mi novela favorita” son: voz humana, música, efectos sonoros y silencio. Sobre la voz humana, encontró: existe un narrador masculino con buena dicción y entonación. Cada personaje tiene una voz particular, no son confundibles y van acorde a la emoción por la que el personaje pasa. El narrador advierte que personaje hablará a continuación. La voz humana es omnisciente, los personajes no lo oyen. Existe repetición cuando el narrador acompaña en su narración acontecimientos que se dan dentro del relato. Sobre el uso de música: su uso recrea una atmósfera de ensueño y majestuosidad. La música inicia cuando el narrador está por finalizar su relato y se va al escuchar la voz del personaje. La música es dinámica. Acompaña las sensaciones y emociones de los personajes según las circunstancias que viven en el relato. Algunas piezas musicales aparecen cada vez que un personaje habla, permitiendo reforzar la presencia de dicho personaje. Sobre los efectos sonoros refuerzan las acciones de los personajes pues se dan al momento que el personaje dice realizar la acción o esta es señalada por el narrador. Los efectos reproducen el sonido característico del lugar donde se desarrolla la narración y dan idea de cuántas personas se encuentran en cada escena relatada (contextualiza). Sobre el uso de silencios: el narrador guarda silencios de 1 segundo entre acción y acción que narra. Hay silencios para que las diferentes voces no se escuchen a la par en un diálogo a menos que el guion así lo anuncie.

b) La velocidad con la que habla el narrador permite que el escucha entienda y siga la cadena de acciones. Dichas acciones son reafirmadas con tres elementos: el parlamento de los personajes, los efectos sonoros y la música. La presencia del silencio permite que las acciones estén separadas temporalmente y sean comprensibles.

c) Es importante señalar que todas las palabras usadas en esta adaptación son de uso cotidiano y de simple significado, de manera que niñas y niños también puedan entender el vocabulario usado en la narración

d) Los recursos identificados del programa televisivo “Historias de papel” son clasificados en: puesta en escena, que agrupa a su vez a “escenografía”, “iluminación”, “vestuario – maquillaje – caracterización”, e “interpretación”, banda sonora y guion. Sobre la escenografía: para las recreaciones/dramatizaciones se usan escenografías acordes a la narración. Sobre iluminación: se usa iluminación natural y en espacios abiertos cuando aparece la narradora en pantalla. Sobre caracterización: cuando la actriz aparece como narradora, lleva un vestido a rayas, su maquillaje es más fuerte, y su peinado es otro. Sobre interpretación: la actriz demuestra las emociones del personaje y tiene la expresión facial y corporal que permite observar la historia como “real”. Existen primeros planos donde su rostro muestra claramente cierta emoción. La actriz cambia el tono de su voz cada vez que interpreta a un nuevo personaje sea dentro o fuera de la pantalla. La narradora es omnisciente, los personajes no la oyen. Sobre la banda sonora: la música acompaña como fondo a las entrevistas y las imágenes de apoyo de estas. La música refuerza la atmósfera de la narración y hace más fácil la transmisión de las emociones. Sobre el guion: las dramatizaciones se dan de tres formas: el personaje dice su parlamento o la narradora es la que habla o la combinación de ambas. Existen imágenes de apoyo que acompañan las entrevistas.

e) El programa se caracteriza por la confluencia de tres elementos: narración, recreación y entrevistas. La música, al igual que en el programa radial, funciona como fondo, es sinfónica y acompaña al espectador durante todo el programa. Las escenografías al confluir con adecuada iluminación, maquillaje, vestuario y caracterización permiten al espectador entender la consecución de hechos y darle verosimilitud al relato mágico.

f) Las adaptaciones presentadas por el programa televisivo “Historias de papel” no son una representación completa de la obra literaria, al igual que en “Mi novela favorita”, sino que seleccionan ciertos hechos narrativos, los que, como se dijo, son contados por la narradora o los entrevistados, de manera que el espectador puede imaginarse esos espacios faltantes.

En este trabajo se profundiza sobre características narrativas que facilitan la comprensión de los mensajes como: contextualización de la emoción de la escena a través de la música y el tono de la voz del narrador, la distribución de planos del sonido según su protagonismo, la velocidad con la que habla el narrador, la selección de un lenguaje cotidiano, la estructuración de la narración, la separación de segmentos a través de pausas o silencios, la selección o discriminación de hechos a contar. El trabajo además proporcionó una mejor perspectiva acerca de la agrupación de los elementos discursivos en imagen, sonido y estructura o guion.

A nivel local se revisaron las siguientes investigaciones:

Fernandez (2017), en la tesis “Análisis de los aspectos del lenguaje audiovisual en los diez sketches de humor más vistos en el canal Enchufe TV, Youtube” de la Universidad César Vallejo de Trujillo - Perú, concluyó:

a) Mediante los aspectos del lenguaje audiovisual empleados en los diez sketches más vistos del canal Enchufe Tv se presentan de manera eficaz y correcta, complementada por cada elemento como los visuales, sonoros, planos, ángulo, movimiento de cámara e iluminación son integradas entre sí en momentos adecuados que sirven de apoyo

para contextualizar y crear emociones en el espectador desde llegar a ser parte de la historia hasta traer la atención y llegue a sumergirse en la trama.

Así a la vez es reforzado con elementos visuales y sonoros como la voz, efectos de sonido, y el silencio ya que los personajes mantuvieron un dialogo similar al nuestro. Este uso adecuado, permitió identificar la idea o el mensaje representado en cada sketch, así es que el lenguaje audiovisual es sumamente importante en la construcción técnica de un productor audiovisual porque es el que da el soporte a la trama mediante la elección correcta de cada uno de los elementos.

b) El uso de los elementos audiovisuales en los diez sketches más visualizados del canal han sido empleados de manera correcta reforzando el mensaje de cada escena que como fin buscó representar o transmitir, al espectador el acontecimiento que en cada toma fue desarrollada la situación vivencial siendo este exagerado y burlesco.

En este trabajo enfocado a una producción para la plataforma de videos por internet 'Youtube', se observan similitudes en los hallazgos previos, a pesar de tratarse de una plataforma diferente a la televisión. Los elementos identificados en la investigación tienen como finalidad: contextualizar, crear emociones y traer la atención y sumergirse en la trama. Sin embargo en la indagación no se advierten otros elementos que podrían relacionarse con mantener la atención como la duración de cada sketch, posiblemente debido a que se da por entendido que un producto para internet debe tener corta duración.

Cueva (2014), en la tesis “Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson” de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo – Perú, concluyó:

a) Todas sus películas pertenecen al género de la comedia - dramática, emplea el formato de live-action y van orientados a una

audiencia adulto-juvenil dentro de los cuales podemos encontrar un público de culto interesado por ver sus películas.

b) En todas sus películas hay una focalización interna y externa de los personajes, también hay una preferencia por el empleo de cortes y los encuadres conativos.

c) Hay un uso preferencial del narrador omnisciente neutro.

d) A nivel de discurso narrativo sus historias poseen un orden cronológico, no hay una sincronía entre el tiempo narrado y el narrativo y poseen una frecuencia singular.

e) En el uso de la palabra el autor tiene una preferencia por los monólogos simples equivalentes y dramáticos. Los diálogos pueden ser alternantes, directos y dialécticos.

f) En el cine de Wes Anderson se emplea música original, partituras fílmicas y canciones del recuerdo.

g) A nivel de espacio el autor suele hacer un uso de exteriores e interiores, tienen una finalidad bastante expresiva en la situación emocional de sus personajes y el estilo del propio autor.

h) Los finales de las películas de Wes Anderson son paradójicos, dramáticos y como estilemas del autor.

Al respecto, Cueva señala una base de seguidores del director, o en todo caso, del estilo que ha desarrollado, de lo que podemos inferir la importancia de mantener la unidad y estilo de la narración a lo largo de todos los programas.

De las investigaciones presentadas, un punto en común es que en sus búsquedas hallaron ítems similares como estructura, orden, claridad del

mensaje, musicalización, efectos de sonido, entre otros. Respecto a las investigaciones sobre programas televisivos ninguna menciona la biblia o manual de programa, documento que especifica precisamente aquellos elementos que dan forma a su discurso. Es sabido que las producciones internacionales, especialmente las que conciben sus formatos con intenciones de exportación, plasman todas sus indicaciones en la denominada 'Biblia del programa'. Aparentemente en nuestro país no es una práctica usual.

1.1.2 Justificación

La importancia de esta investigación radica inicialmente en el desconocimiento sobre discursos narrativos en televisión educativa en nuestro país. Aún incipiente en nuestra cultura el binomio "televisión – educación", necesita todo aporte necesario para pasar a una etapa de madurez.

Desde el ámbito metodológico, la investigación proyecta el diseño de un instrumento que permitirá ampliar la línea de investigación a otros investigadores para examinar cómo se ha estructurado un programa educativo exitoso.

La educación en nuestro país sigue siendo un tema secundario, arrojando resultados malos en evaluaciones como la prueba PISA. En esa línea es que la investigación busca dejar un aporte sobre el análisis de una propuesta educativa por televisión, medio presente en todos los hogares pero que sufre ausencia de programas educativos, que contribuyan al aprendizaje escolar en los adolescentes peruanos. En el presente año, CONCORTV realizó un estudio sobre el consumo televisivo y radial en niños, niñas y adolescentes, dando como resultado que "el 99.8% de los encuestados consume televisión, mientras que el 93.6% escuchan radio y el 92.1% usan internet"; dando como resultado que "la televisión es un medio de comunicación con gran influencia y se encuentra prácticamente en cada casa del Perú", he allí la pertinencia del estudio.

1.2 El problema

1.2.1 Delimitación del problema

La televisión es el medio de comunicación masiva con mayor presencia en nuestras vidas. En el caso de niños, niñas y adolescentes, en el 2016, es el medio de mayor acceso con un 99.8% (CONCORTV). Como se conoce, entre sus funciones tenemos: informar, entretener y educar. Sin embargo, en la oferta de contenidos priman informativos y de entretenimiento. Las licencias de estaciones comerciales y educativas tienen una desproporción de cantidad teniendo en Lima 89 comerciales frente a 44 estaciones educativas, y en La Libertad 58 comerciales y 30 educativas.

Para agravar la situación, en la programación de los canales líderes hay una constante de recibir sanciones por incumplir el Código de Ética de la Sociedad Nacional de Radio y Televisión (SNRTV) y del Ministerio de Transporte y Comunicaciones (MTC). Podemos concluir que los contenidos que más abundan en el medio de mayor penetración en niños y adolescentes es de contenidos no idóneos. Sin embargo, no es solo un problema del tamaño de la oferta de entretenimiento sobre la educativa, sino de cómo se ofrecen estos últimos. Fernando Salem, director en televisión educativa en argentina reflexiona en conferencia:

Frente al contenido que se presenta como pedagógico o educativo uno levanta una barrera. Es como cuando te quieren vender algo que no necesitas. (TEDxRíodelaPlata).

De allí parte la importancia en encontrar maneras novedosas de entregarle a las audiencias los contenidos.

Si hablamos de televisión educativa, hay que redoblar esfuerzos en que el discurso resulte atractivo, pues el espectador no está buscando a priori educarse cuando prende la televisión. Entre los casos de éxito, un ejemplo histórico es la Corporación de Radiodifusión Británica – BBC, que

desde sus inicios ha dedicado recursos a la difusión incluso en colegios. A lo largo de los años, la BBC se ha mantenido atenta a los contenidos nuevos, a las tecnologías de punta, a la actualidad y a las metodologías innovadoras; apuntando a generar contenidos y discursos siempre atractivos para sus audiencias.

Otra experiencia en el mundo es la del canal Telemadrid, que, en el año 1991, en coproducción con el Ministerio de Educación España, transmite “A saber”, un espacio educativo de media hora de duración que tenía por finalidad la obtención del título de graduado escolar, obteniendo más de 10,000 personas inscritas. El espacio fue conducido por docentes del Ministerio de Educación y contaba con la animación de la actriz cómica Paloma Hurtado. Las asignaturas se agrupan a lo largo de la semana en los bloques de ciencias sociales, lengua y literatura españolas, matemáticas, ciencias de la naturaleza e inglés. Al finalizar el curso se evaluaba la obtención del título a través de examen oficial. En palabras del director del programa, Agustín Tena: “Los capítulos dedicados a Matemáticas han exigido una completa tarea de postproducción para hacer asequible al alumno espectador una materia tan abstracta. Sin embargo, es mucho más sencillo captar la atención de los escolares en la asignatura de inglés, donde junto a su productora brindan enseñanza a través de muñecos animados”. Aquí advertimos que según la complejidad de la materia podemos probar diferentes acercamientos y propuestas audiovisuales.

En nuestro continente hay numerosos casos que sobresalen, como en Argentina el personaje animado Zamba y su programa "El asombroso mundo de Zamba" de Pakapaka, programa producido para el canal del Estado. El asombroso mundo de Zamba fue una serie animada donde José Zamba viaja con imaginación en excursiones hacia eventos históricos de Argentina, repasando no solo fechas, sino aspectos culturales, anecdóticos, y valores que impulsaban a los héroes. El programa tenía una duración de treinta minutos y fue íntegramente animado. Además de José Zamba, el programa contaba con otros

personajes como “El niño que lo sabe todo”, “Señorita Silvia”, “Niño cauteloso”, la mascota “Charango”, entre otros. El show a lo largo de los años ha experimentado con otros discursos narrativos, para presentar otros temas de interés como deporte, música, ciencia, hasta educación sexual. Las variaciones respecto al programa original están en la duración del programa, pasando a capítulos de 5 a 10 minutos, uso de videoclips musicales, aparición animada de músicos de la cultura argentina, participación del público a través del envío de videos, entre otros.

Entre las experiencias mencionadas, se distinguen numerosas características, variaciones entre programa y programa que son las cualidades que identifican y diferencian una forma de narrar de otra. Los programas se acercan a sus audiencias con formatos y discursos audiovisuales que engloban un conjunto de características acorde al público al que dirigen sus esfuerzos. El formato televisivo, como define Diego Guebel, el CEO de la productora argentina Cuatro Cabezas, “es el concepto o idea de un programa que tiene una combinación única de elementos (escenografía, reglas, dinámica, temática, conductores, etc.) que lo hace único y lo diferencia claramente de los demás”. Cuando nos referimos a la palabra formato en televisión, no sólo estamos hablando de un programa, sino de una idea diseñada, con una forma planificada, y adaptable a distintas culturas y países del mundo. Un manual donde quedan registradas las claves del formato, la audiencia que persigue, los perfiles de los personajes, la idea matriz y todo lo necesario para ponerlo en marcha.

Estos elementos van desde los colores empleados, la tipografía de los textos, la propuesta del lenguaje audiovisual, tiros de cámaras, el tipo de escenografía, el perfil del conductor o talento, la musicalización, efectos de sonido, uso de locuciones en off, el lenguaje empleado para dirigirse al espectador, alternativas de usar animación tradicional o digital, cuñas de entrada y salida, juegos, dinámicas, experimentos, demostraciones, recreaciones, llamadas telefónicas o participación vía internet o apps, uso de títeres, mascotas, la cantidad de segmentos y

estructuración del show, la duración del programa, el horario de emisión, entre otros.

Entre las consideraciones adicionales que tiene un discurso, están los tres ejes que atraviesan a los géneros televisivos: espectáculo, personalización y fragmentación. Espectáculo refiere a todo lo que se ve en la pantalla, considerando que todo es debidamente pensado, preparado y ejecutado. Personalización es plantear los sucesos a través de un ser humano. Fragmentación se refiere a la estructuración del show, desde los bloques, los cortes, hasta como es entregada la información.

Así pues, la selección de elementos que dan forma al programa configura una fórmula para retener la atención del espectador, brindarle una información estructurada y aprehensible, entretenerle y hasta permitirle se identifique con el contenido.

Según Gómez (2016):

Los formatos y lenguajes audiovisuales simplifican contenidos complejos, involucran emocionalmente al espectador, responden a una necesidad audiovisual del ser humano y se vinculan a experiencias previas de entretenimiento de los espectadores/estudiantes a partir de su consumo de radio y televisión. (p. 76).

En nuestro país también tenemos propuestas educativas para televisión. El Instituto Nacional de Radio y Televisión del Perú (IRTP) ha producido desde sus inicios en su canal principal Tv Perú numerosos programas de difusión cultural y educativa, dirigido sobre todo a público adulto y con marcada predilección por formatos documental y magazine. De allí destacan programas como Costumbres, La Función de la Palabra, Reportaje al Perú, Sonidos del mundo, Sucedió en el Perú, El Placer de los ojos, entre otros.

Aunque desde el 2016 añaden a su catálogo la plataforma infantil y juvenil cultural “iPe”, con formatos, estilos y discursos más variados y acordes al segmento de audiencia específico. A diferencia de su plataforma principal, iPe hace amplio uso de animación digital en su propia identidad, cuñas animadas, dejando el uso de combinaciones de color sobrias y optando por una comunicación visual llamativa, más acorde al público objetivo.

Probablemente la experiencia más directa en Tv Perú sobre educación basada y diseñada en función del currículo escolar tuvo lugar en el año 1991 durante la huelga de profesores del Sindicato Unitario de Trabajadores en la Educación del Perú (SUTEP) que duró cuatro meses entre mayo y agosto. Para julio 1991, y al persistir la huelga, se declara en estado de emergencia el sector Educación para evitar poner en peligro el año escolar. Figuras como el historiador, periodista, crítico literario y político peruano Luis Alberto Sánchez Sánchez entre otras, dictaban cursos de Ciencias, Lenguaje, entre otros a través del canal, hasta reanudar las clases en los colegios.

Desde abril del 2016, la Universidad San Martín de Porres (USMP) transmite en Lima por el canal 12.1 el canal educativo USMPTV, que aparece con una propuesta dirigida al público adolescente, con programas como La idea ganadora, Tiempo para aprender, A la salida, Leer para contarla, Héroes, entre otros. Una de sus características más visibles de su propuesta es la corta duración de cada programa, que va desde los 5 hasta los 30 minutos y el uso extensivo de animación digital “motion graphics”, técnica llamativa que según el portal LanceTalent “es muy versátil y brinda la oportunidad de explicar ideas complejas de una manera muy sencilla”. Otra característica es la selección de presentadores, teniendo a jóvenes a cargo de esta tarea. Adicionalmente, se percibe una programación rotativa con repeticiones cada 8 horas.

De su programación destaca "Tiempo para aprender", un magazín que desarrolla a lo largo de sus programas el currículo escolar secundario,

diseñada por el Ministerio de Educación (MED), que organiza las materias y señala que aptitudes deben potenciarse en los estudiantes, como por ejemplo pensamiento crítico, pensamiento creativo, toma de decisiones, etc. Así pues, acorde a las guías del MED, hay distintas versiones del programa, según cada curso que se desarrolla: Comunicación, Historia Geografía y Economía, Ciencia, Tecnología y Ambiente y Matemáticas, además de organizar sus contenidos en 32 episodios, para alinearse con la cantidad de semanas de estudios que cursan año a año los escolares.

En un primer acercamiento al discurso audiovisual de “Tiempo para Aprender”, se aprecia la participación como presentadores a jóvenes entre 15 a 18 años, haciendo uso de un lenguaje juvenil, coloquial, presentando el contenido curricular a través de videos animados elaborados bajo la técnica de motiongraphics, con uso de textos e imágenes en movimiento que acompañan a la locución en off. Presenta, además, a nivel sonoro una musicalización llamativa y se hace uso extensivo de efectos de sonido. Los programas están divididos en dos bloques con una duración total de 15 minutos aproximadamente, guardando más similitudes con formatos de programas de internet que con formatos televisivos.

Si bien las respuestas positivas recibidas resaltan el atractivo y la facilidad de comprensión de los contenidos de currículo, no se conoce de forma concreta como la propuesta audiovisual elabora su discurso ni articula sus elementos para acercar las materias escolares de forma exitosa a su audiencia.

En un diálogo preliminar con el equipo de producción de USMPTV, la preparación del formato contó con tres premisas: estudios de mercado, un formato distinto al usual para televisión y más cercano a formatos de internet y proyecciones de prueba entre estudiantes. Arellano Marketing en el año 2012 realizó un estudio en el que recomienda trazar una línea en cuanto a las necesidades y disponibilidad del público objetivo, y que además permanezca con el rol que cumple la televisión en la vida de las personas como objeto de entretenimiento. Por otra parte, se realizaron proyecciones de preestreno en El Colegio Mayor Secundario Presidente

del Perú, hoy parte de la Red de Colegios de Alto Rendimiento (COAR Lima), con aceptación e interés entre estudiantes de cuarto y quinto de secundaria.

Como mencionábamos al inicio, cada formato se plasma en un manual, sin embargo en la producción nacional, sobre todo en casos en que no se planifica exportar el formato a otras regiones, no necesariamente se constituyen estos documentos. Ese también es el caso del programa en análisis, que a pesar de contar con un estudio de mercado y sondeo entre su público, no cuenta con la biblia donde consignan todos los elementos que conforman su discurso.

1.2.2 Enunciado del problema

¿Cuáles son las características discursivas del programa 'Tiempo para aprender' de USMP TV?

1.3 Hipótesis

Por tratarse de un trabajo descriptivo, no se considerará hipótesis.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Determinar las características discursivas del programa 'Tiempo para aprender' de USMP TV.

1.4.2 Específicos

a. Analizar la estructura narrativa del programa 'Tiempo para aprender' de USMP TV.

b. Describir la puesta en escena y realización del programa 'Tiempo para aprender' de USMP TV.

c. Identificar los recursos sonoros y visuales de los videos animados presentados en el programa 'Tiempo para aprender' de USMP TV.

II. MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1 Discurso narrativo

Según La Real Academia De La Lengua Española (RAE), en su vigésima segunda edición, el discurso es una serie de palabras y frases empleadas para manifestar lo que se piensa o siente.

Según la autoridad en el estudio del discurso Teun Van Dijk, se entiende por discurso, tanto una forma específica del uso del lenguaje, como una forma específica de interacción social. Así, el discurso se interpreta como un evento comunicativo completo en una situación social. Como empíricamente hablando, el significado del discurso es una estructura cognitiva, hace sentido incluir en el concepto de discurso no sólo elementos observables verbales y no verbales, o interacciones sociales y actos de habla, sino también las representaciones cognitivas y estrategias involucradas durante la producción o comprensión del discurso (Van Dijk 1989). Al respecto, López (2010) agrega:

Nos interesa observar el discurso como un factor dinámico de nuestras interacciones sociales, pero dicho dinamismo no implica una falta de esquematización o normas identificables en él, y que nos permitan encontrar modelos para su interpretación y análisis. (p. 14).

Las posibilidades narrativas del discurso son llevadas a través de los años a plataformas de difusión masiva, como señala López:

En términos generales el Discurso Narrativo es la exposición de unos hechos relatables a través de una trama y un argumento. Aunque se acentúa su uso en la novela y el cuento, bien cierto es que cada vez más personas recurren a sus bondades fuera de la literatura, sino también en noticias, chistes etc. (p. 35).

Considerando que el objeto de estudio es un producto audiovisual, es necesario ampliar el marco hacia definiciones como las de Cueva

(2014): El discurso audiovisual es el flujo de las imágenes y sonidos que asumen la función impropia de los signos lingüísticos capaces de transmitir un mensaje y por consiguiente, una historia: la imagen visual y auditiva (p. 6). Al respecto, Gómez (2016) agrega: Al igual que en el caso de la radio, la televisión tiene un propio lenguaje audiovisual y responde a una estética particular que permite al espectador comprender el relato y vincularse con este. La narrativa televisiva permite entonces también transmitir ideas, conceptos, conocimientos, imaginarios, etc. (p. 25).

2.1.1 Lenguaje audiovisual

Según Bedoya y León (2016), El lenguaje audiovisual se estructura básicamente, a través de las operaciones de selección y combinación de imágenes en movimiento. La selección se materializa en el encuadre, mientras que la combinación lo hace en el montaje o edición. Son componentes del encuadre los planos, los ángulos de toma, los movimientos de cámara, la iluminación, el color, la escenografía, el vestuario y los actores, a los que se agrega el sonido compuesto por ruidos, música y voces humanas. (Bedoya y León, 2016, p. 15).

En cuanto a la clasificación de sus elementos, según Gómez (2016), éstos se pueden organizar en tres grupos:

Puesta en escena: la escenografía, la iluminación, el maquillaje, la caracterización, el vestuario y la interpretación.

Banda sonora: música

Guion: tratamiento. (p. 26).

Para entender el discurso narrativo de la presente investigación se escogieron solo las categorías y elementos considerados pertinentes, para dar una aproximación a la forma de narrar del programa televisivo, resultando en agrupaciones de video, sonido y añadiendo una categoría adicional para el guion y su tratamiento.

2.1.1.1 Video / Imagen

Según la página web Fundamentos audiovisuales, el video "... se define como el conjunto de fotogramas que se reproducen a gran velocidad provocando la sensación de movimiento de forma imperceptible al ojo humano".

La fuente de video puede provenir de una cámara de registro o de gráficos generados digitalmente.

2.1.1.1.1 Puesta en escena

La puesta en escena, según Gómez (2016), hace referencia a todos los elementos necesarios para recrear un ambiente general que permita darle credibilidad a la situación dramática que se cuenta en pantalla.

a) Composición del encuadre:

- Planos: Según Bedoya y León (2016), los planos establecen vínculos de distancia que nos informan de la proximidad o lejanía desde las que percibimos los objetos del campo visual, y se clasifican en plano general, conjunto, entero, americano, medio, busto, primer plano. (p. 33). Sobre esto, el autor Rodríguez García (2013) agrega su clasificación de los planos en descriptivos, planos lejanos tomados en ángulos, y planos expresivos, que son planos cercanos, siempre tomando de referencia al ser humano. (p. 18).
- Ángulos: Según Bedoya y León (2016), los ángulos designan la posición que mantenemos frente a la realidad registrada y revelan la altura desde la que los espectadores contemplamos el contenido del encuadre. (p. 53). Se clasifican en angulación normal, picado, contrapicado e inclinación del horizonte.

- Movimientos de cámara: Según Bedoya y León (2016) la cámara puede variar su posición física respecto de los objetos filmados produciendo en el espectador la impresión de que los límites de la pantalla no son fijos y que las perspectivas visuales cambian con extraordinaria fluidez. Se clasifican en paneo, trávelin, zoom, cámara inmóvil. (p. 67).
- b) Escenografía: Sirve para crear los ambientes que se correspondan con los requerimientos dramáticos y expresivos del guión y de su argumento. Según Bedoya y León (2016): “la escenografía aporta la composición del encuadre gracias a sus líneas, texturas y colores, a la vez que proporciona información, configura la atmósfera y sustenta el drama” (p. 159). Al respecto, Tamayo y Hendrickx (2015) agregan: “...puede ser un lugar natural o un lugar construido por el hombre. En cualquiera de los casos este puede asumir una función de representación de la realista o una de representación imaginaria fantástica”. (p. 21).
- c) Iluminación: Según Bedoya y León (2016), “la iluminación es el control de la luz con fines comunicativos. Gracias a ella se configura la percepción del espacio y de los objetos que lo integran. La fuente luminosa puede tener origen natural o artificial. Se dice que es natural cuando la fuente luminosa preexiste al rodaje. Es la llamada luz ambiental o luz disponible. La luz es artificial cuando se obtiene por incandescencia o por descarga eléctrica.” (p. 97-100)
- d) Caracterización: comprende al vestuario y maquillaje. El vestuario, según Bedoya y León (2016) “cumple funciones informativas a la vez que sugiere ideas y suscita emociones. Caracteriza a los personajes, pero es también una antesala de lo imaginario” (p. 152). Por su parte, Tamayo y Hendrickx

(2015), agregan "...El vestuario está hecho de la ropa y de los accesorios que los individuos utilizan y se ponen encima del cuerpo por razones de clima, cobertura, lucimiento o pudor. El vestuario protege del clima el físico del personaje, lo defiende de lo que puede causarle daño. El vestuario luce, despliega, busca llamar la atención sobre el individuo que lo usa, y de acuerdo con la cultura de la que participa, cubre 'las vergüenzas'." (p.37)

Los elementos de la caracterización nos posicionan en el contexto social, temporal, espacial, cultural en el que se desarrolla la historia.

- e) Interpretación: Según Gómez (2016), este elemento resulta relevante al momento de contar una historia pues de este depende también su verosimilitud. El actor es pues el recurso humano que transmite sensaciones que conectan con el espectador, provocando un proceso de identificación (p. 28). Destaca aspectos como la acción, la mímica o gestos y la expresión facial.

2.1.1.1.2 Motiongraphics

Según el portal CafeinaProductions, un motion graphic traducido literalmente es "grafismo en movimiento". Es un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Se define como una animación gráfica multimedia en movimiento. Es un medio publicitario muy dinámico que se puede utilizar para: vídeos corporativos de empresa; postproducción audiovisual; presentaciones interactivas; eventos; exposiciones de proyectos y autoría DVD. Entre los beneficios que resalta el portal están:

- Es perfecto para explicar conceptos complejos
- Tiene un asombroso poder de síntesis
- Convierte la información aburrida en interesante

- Es un estilo de vídeo muy elegante
- Puede combinarse con otras técnicas
- Explica cómo funciona un producto en pocos segundos

2.1.1.2 Banda sonora / sonido

La banda sonora hace referencia a los elementos sonoros que forman parte de una producción audiovisual y está compuesta por la voz, la música y los efectos sonoros.

2.1.1.2.1 La voz

La voz humana, aparece a través de las palabras y se le considera la expresión sonora del cuerpo del autor. Según Bedoya y León (2016) La convención exige que la voz humana tenga la supremacía sobre los demás objetos sonoros significativos de un discurso” (p. 179). Esta supremacía se debe a que precisamente la palabra es el elemento de comunicación por excelencia, pues permite transmitir información, conocimiento y entablar relaciones humanas.

2.1.1.2.2 Música

La música en las producciones audiovisuales tiene funciones similares a las que cumple en la radio y estas básicamente se reducen a comunicar un contexto. La música pues contribuye a que el espectador se identifique con la trama a través de la creación de climas, también logra dar fluidez a la consecución de hechos y ayuda a expresar un comentario cuando se la incorpora a la voz del narrador.

Resulta pues un elemento indispensable al momento de comunicar ideas y sensaciones, Bedoya y León (2016), ejemplifican: “...Así, mediante acordes ‘ansiosos’ se sugería el clima dramático de las películas de horror o suspenso” (p. 184).

Finalmente, la música se puede considerar diegética, cuando es escuchada por los personajes del relato, o no diegética cuando se encuentra presente para efectos estéticos o funcionales.

2.1.1.2.3 Efectos sonoros

Los efectos sonoros pueden clasificarse en efectos naturales y efectos artificiales o creados, y su función es la recreación de atmósferas y contextos para la transmisión de los mensajes, además de facilitar la comprensión por parte de las audiencias.

2.1.1.3 Guion

El guion recoge de manera ordenada la narración que se desarrollará en el material audiovisual. Contiene el qué se contará, los personajes, el cómo se contará y el cuándo se desarrolla la historia. Para efectos del análisis se prioriza el cómo se contará a través del tratamiento.

2.1.1.3.1 Tratamiento

El tratamiento según Gómez (2016) "...se refiere a la forma de narrar el relato respecto a lo que se debe "mostrar para decirlo". Es decir, la "acción narrativa", el conjunto de situaciones que clarifican al espectador quienes son los personajes y dónde y cuáles son las acciones que se desarrollan así como su relación causal de manera que se transmita la idea que se desea comunicar. (p. 29).

El autor, además agrega: En el tratamiento concretamos en escenas y situaciones cada una de las partes de la estructura mediante la acotación del escenario donde transcurre la acción y la descripción de la acción, aunque sin establecer los diálogos definitivos (p. 29)

2.2 Televisión educativa

La palabra 'tele-educación' tiene dos componentes: tele y educación. "Tele" significa "a distancia", mientras que la palabra "educación" se refiere a "la acción y efecto de educar". A continuación se citan algunas definiciones sobre teleeducación que fueron evolucionando conforme a la aparición de las tecnologías de información y comunicación.

Holmberg (1977), definía la educación a distancia de la manera siguiente:

El término educación a distancia cubre las distintas formas de estudio a todos los niveles que no se encuentran bajo la continua, inmediata supervisión de los tutores presentes con sus estudiantes en el aula, pero que sin embargo, se benefician de la planificación, guía y seguimiento de una organización tutorial. La educación a distancia incluye todos aquellos métodos de enseñanza en los cuales, debido a la separación existente entre profesores y alumnos, las fases interactiva y preactiva de la enseñanza se realizan a través de recursos impresos, mecánicos o electrónicos.

Para Peters (1973), la educación a distancia es el método de impartición de conocimientos, habilidades y actitudes que está racionalizado tanto por la aplicación de la división de trabajo y principios de organización de la enseñanza como por el uso extensivo de medios, especialmente con el propósito de reproducir materiales de enseñanza de alta calidad que hacen posible la instrucción para un número elevado de los alumnos en cualquier lugar en que se encuentren. Es una forma industrializada de enseñanza y de aprendizaje

Flinck (1978), por su parte, definía la educación a distancia como “un sistema de aprendizaje en que las pautas de comportamiento de profesor difiere con las del alumno. El alumno trabaja - solo o en grupo - guiado por el material preparado por el instructor o profesor que, junto con los tutores y está en sitio diferente del lugar del alumno”.

En los tiempos actuales, y de forma general, la tele educación se puede entender como el desarrollo del proceso de educación a distancia (Formal o no formal), basado en el uso de las Tecnologías de la informática y las comunicaciones (TIC) que posibilitan la realización de un aprendizaje interactivo, flexible y accesible a cualquier receptor potencial; de esta manera, permite el desarrollo de cursos y otras actividades educativas sin que todos los participantes tengan que estar simultáneamente en el mismo lugar.”

III. MARCO REFERENCIAL

3.1 USMP TV

El canal USMPTV, se define de la siguiente manera:

USMPTV es un canal educativo, presentado por jóvenes, que ofrece educación y entretenimiento, con el objetivo de reforzar el currículo escolar. Sus contenidos son principalmente de refuerzo curricular escolar, plan lector, debates, opinión, biografías, vida escolar, música clásica. Entre sus programas están "Tiempo para Aprender", "Leer para contarla", "A la salida", "Clásicos", "Héroes", "La idea ganadora", entre otros. Su señal se transmite 24 horas con una programación de bloques de 8 horas con repeticiones.

USMPTV además es miembro de la red de socios de la Asociación de las Televisiones Educativas y Culturales Iberoamericanas (ATEI), cuya misión es contribuir al desarrollo de la educación, la ciencia y la cultura iberoamericana mediante la utilización de la televisión y las demás tecnologías de la información y comunicación (TICs). Así, la programación de USMPTV tiene como complemento los programas de la red ATEI.

Actualmente su señal llega a Lima por TDT señal abierta HD en el 12.1, y por analógico en Arequipa, Ayacucho, Chiclayo, Chimbote, Puno, Piura y Tacna.

IV. PROCEDIMIENTOS

4.1 Instrumentos de recolección de datos

Guardando coincidencias con Gómez (2016) en su investigación "Conocer es comunicar: recursos comunicacionales para apreciar la literatura desde la escuela" y su objetivo específico "¿Cuáles son las características de los programas "Mi novela Favorita" e "Historias de Papel que harían de estos programas recursos de comunicación idóneos para complementar y reforzar la dinámica educomunicacional de literatura

universal, contribuyendo al logro de los propósitos del plan lector para la escuela?, optamos por usar la investigación como punto de partida para adaptar una hoja de registro con indicadores que están más acorde a las características de nuestra unidad de investigación.

4.1.1 Hoja de registro de información

El objetivo de estas consiste en recoger las principales características discursivas del programa. En primer lugar se recoge los datos básicos del programa como episodio, título y fecha original de emisión.

El esquema general gira alrededor de tres ejes principales: imagen, sonido y guión.

4.2 Procedimientos

Población o universo

La población estuvo constituida por las 32 emisiones originales del programa Tiempo para aprender, transmitidos durante el año 2016 por el canal USMPTV.

4.2 Operacionalización de variable

Se ha considerado una operacionalización de variable implementado con indicadores correspondientes a 3 dimensiones, para el análisis de las características discursivas mediante la observación.

4.3 Diseño

El diseño de la investigación será descriptiva, no experimental pues no se manipulará de ningún modo a la variable. Finalmente, será transversal o transeccional porque recolectará datos en un solo momento. A esta investigación se le denomina también diseño de una casilla.

M : O

Dónde:

M: programa "Tiempo para aprender".

O = Discurso audiovisual.

V. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de los 32 programas observados:

Los planos predominantes durante la puesta en escena son el plano entero y el plano medio, que figuran como los más empleados. Siguiendo luego de estos los planos americano y ocasionalmente el plano busto.

Sobre los ángulos más empleados, la investigación identifica la angulación normal durante todo el programa, ocasionalmente presentando algunas conducciones con una ligera inclinación en contrapicado, como también en algunas ocasiones el uso del ángulo aberrante o inclinación del horizonte.

Los movimientos del encuadre más utilizados hallamos el trávelin, como también el efecto zoom, además de tener como constante el movimiento hecho cámara al hombro o en mano.

Sobre la escenografía empleada, en el caso de las presentaciones del conductor identificamos el uso de locaciones exteriores naturales como parques, playas, etc, así como también interiores artificiales como museos, casonas, etc., donde se procura una selección acorde al tema del capítulo. Para las intervenciones del docente se utiliza siempre una escenografía interior artificial, constituida por un escritorio y monitor con imágenes de apoyo.

La iluminación predominante en la puesta en escena es natural para exteriores, y para las intervenciones del profesor se emplea siempre iluminación artificial.

Sobre la caracterización del conductor en la puesta en escena hay dos tendencias marcadas, una luce al talento con vestuario casual y maquillaje

sobrio o natural, mientras en la otra el vestuario y el maquillaje están acorde al contexto del relato.

Sobre las gráficas en movimiento (motiongraphics), se desprenden los siguientes elementos:

El texto es principalmente empleado con fines descriptivos y de acompañamiento, figuran en ellos fechas y nombres, siempre con alto contraste sobre la imagen.

Las fotografías: de uso libre extraídas de internet. La mayor parte de fotografías son manipuladas, recortadas e integradas en un collage.

En las ilustraciones se observa amplia presencia de imágenes virales denominados “memes”, que acompañan reacciones del conductor sobre la información. Además uso amplio de ilustraciones vectoriales, la mayoría proveniente de fuentes gratuitas en internet. Los personajes ilustrados tienen un estilo infantil.

Sobre el sonido

Sobre la voz se identifica el uso de una tonalidad aguda, dicción marcada, entonación variada y un estilo juvenil – coloquial.

La música empleada es en su mayor parte música extra diegética o no diegética, esto se observa en las caretas que separan los segmentos, y en la música que acompaña las locuciones en off de los videos animados.

Los efectos sonoros en su mayoría son artificiales, y son usados a modo de puntuaciones de lo que el narrador relata, como por ejemplo al mencionar dinero suenan en un tercer plano monedas cayendo. Además de esto, los efectos sonoros son empleados para separar escenas y segmentos.

Sobre el guión:

Sobre las escenas se identifica que en su mayoría los programas contienen once segmentos que intercalan desde presentaciones, videos del tema a tratar, refuerzo del docente, hasta los segmentos finales de resumen, participación del espectador y despedida. El programa en su totalidad está contenido en un solo bloque de quince minutos de duración aproximado.

Sobre el libreto se identifica que en su mayoría el relato ocurre bajo monólogos, y con narraciones en off durante los videos animados. La mayoría de las veces la locución en off es realizada por el mismo conductor.

Cuña de entrada
30''
Animación con estilo collage donde se muestran personajes, lugares y elementos relacionados al curso, al ritmo de una pista musical de violines.
Cartilla
10''
Diseño de un cuadernillo donde se expone información del programa: curso, año, unidad, tema, episodio. Para facilitar el acceso al contenido buscado por el estudiante. La música utilizada es característica del segmento y no varía entre episodios.
Conductor - Presentación
50''
Sobre el guion la conductora da la bienvenida y seguido hace un breve recuento del programa anterior. Luego buscando la motivación e interés del espectador menciona un tema indirectamente relacionado al contenido del

programa, por ejemplo apoyándose en su caracterización o escenografía. La conductora invita a prestar atención al primer video animado.

Referente a la puesta en escena, la caracterización de la conductora (vestuario, peinado y maquillaje) generalmente es contextual, acorde al tema a desarrollar. En su interpretación, la conductora realiza gestos, movimientos de brazos y cuerpo en general. Sobre su libreto, emplea un lenguaje coloquial, con expresiones juveniles como “asu”, “chévere”, etc. La escenografía utilizada es exterior y artificial. En su mayoría relacionada al tema a desarrollar. La iluminación generalmente es natural pues usa únicamente la luz solar. Los planos en su mayoría son generales y medios y alternan entre ellos constantemente a través de zoom.

Video en Motiongraphics N°1

1'40”

El video es una secuencia de collages, en que cada uno contiene textos, recortes de fotografías y diseños vectoriales. La animación de estos elementos va mostrando uno por uno los objetos, como armando una composición frente al espectador, de modo que siga con la mirada la acción. Los textos son de refuerzo de fechas, nombres, lugares, expresiones y palabras clave, siempre en mayúsculas.

Los collages presentan fotografías e ilustraciones de personajes históricos.

Aparece un personaje – mascota que además de acompañar el relato, experimenta “en carne propia” los contextos recreados, como por ejemplo sufriendo hambre, asombrándose ante inventos, etc.

Los efectos de sonido son utilizados como transiciones o separadores entre collages, y también en relación al contenido (ejemplo: hablando de economía suenan monedas)

La música tiene una relación por el ánimo del relato o por la época en que se ubica este, pudiendo reproducirse música dinámica o dramática, como también música de carácter bélico, tecnológico, japonés, italiano, etc.

Sobre el guion, frecuentemente se le pregunta a la audiencia si conoce el concepto desarrollado o el personaje mencionado, obligándole a mantener atención. Se proponen analogías relacionadas con la realidad escolar y el uso de tecnologías, mencionando redes sociales, experiencias en la escuela, etc. También se califican los hechos con valoraciones como “chévere”, “buenazo”, “bien relax”, etc.

Refuerzo docente N°1

40”

Un profesor ofrece información complementaria, profundizando en el contenido. El lenguaje del docente es formal.

Sobre la puesta en escena, se emplea el plano medio, angulación normal y no tiene movimiento de cámara. Docente usa escenografía interior, artificial. El refuerzo de su diálogo se hace a través de imágenes relacionadas que son proyectadas en el monitor detrás de este. La caracterización del docente no es contextual, tiene look casual elegante.

La música que se utiliza es característica de este segmento y no cambia a lo largo de todos los episodios.

Video en Motiongraphics N°2

2’

<p>Conductor - Continuación</p> <p>30''</p>
<p>Video en Motiongraphics N°3</p> <p>2'10''</p>
<p>Refuerzo Docente N°2</p> <p>40''</p>
<p>Video en Motiongraphics N°4</p> <p>1'40''</p>
<p>Refuerzo docente</p> <p>40''</p>
<p>SEGMENTO "AHORA ES TU TURNO"</p> <p>1'30''</p> <p>El docente plantea mediante locución en off 3 preguntas relacionadas al tema del programa. El video muestra una pizarra donde figuran las preguntas mediante texto en mayúsculas. Al dar la respuesta el docente le dice la alternativa correcta al espectador y añade: "Estás en lo correcto", además se revela una fotografía que refuerza la respuesta.</p> <p>La música que se utiliza es característica de este segmento y no cambia a lo largo de todos los episodios.</p>
<p>SEGMENTO "HOY APRENDIMOS QUE"</p> <p>1'30''</p> <p>Collage de videos en motiongraphics usados durante el programa. Se emplea la voz de la conductora en off para recapitular los conocimientos adquiridos.</p>

SEGMENTO “REFLEXIONEMOS”

Conductora aparece sentada planteando preguntas al espectador que llaman al razonamiento crítico. Finalmente cierra con el refuerzo de un valor humano.

Sobre la puesta en escena, conserva los lineamientos de las otras intervenciones con la variación de estar sentada y con un plano medio estático, dotando de un ritmo más calmado a la escena.

SEGMENTO “SABÍAS QUÉ”

30”

Segmento animado en motiongraphics con datos curiosos de la época desarrollada en el programa. La música que se utiliza es característica de este segmento y no cambia a lo largo de todos los episodios, teniendo un estilo funk y disco.

Conductora despide

30”

Sobre el guion, conductora recomienda libro, que aparece como sobreimpresión encima del video. La conductora actúa como si el libro fuera un objeto de la escena y lo enmarca en sus manos. Finalmente promociona los medios de contacto como redes sociales y despide el programa.

Cuña despedida

30”

Adelanta el contenido del próximo episodio, para mantener el hilo conductor e interés en el espectador.

VI. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación se discutirán los hallazgos, según los objetivos de investigación planteados con los sustentos teóricos que a continuación se mencionan.

Respecto del objetivo general: Determinar las características discursivas del programa Tiempo para aprender de USMPTV

Sobre el discurso del programa, la investigación encuentra:

Una característica principal identificada es el “suavizado” de los contenidos informativos para su fácil lectura, esto a través de ejemplos constantes, con la finalidad que uno pueda asociar la información con conocimientos previos y asimilar fácilmente la nueva información, aunque, en muchas ocasiones los casos de ejemplo son muy alejados al tema tratado, arriesgando a la distracción o confusión. Esta tendencia a facilitar la ingesta del contenido se refrenda en la investigación de Gómez (2016) donde afirma que “el lenguaje audiovisual reinterpreta los contenidos de las obras literarias y hace uso de los elementos propios de su ‘vocabulario’ para contarnos dichos contenidos. Se hace alusión a la simplificación porque se trata de obras de literatura universal que en muchos casos pueden tener contenidos más complejos, de contextos lejanos a los estudiantes en tiempo y espacio, es así que estos recursos educacionales ‘simplifican’ dicha complejidad y lo hacen amigable al receptor joven que recién se inicia en la lectura literaria”. (p. 70).

Por otra parte la investigación encuentra esfuerzos por mantener la atención del espectador durante el programa, aspecto muy importante considerando que los contenidos son de refuerzo escolar. Esto se evidencia en los encuadres en constante movimiento, aportando dinamismo, locución con énfasis y entonación, e incluso en la breve duración de cada episodio, teniendo 15 minutos la media de cada programa.

Hay esfuerzos divididos en generar identificación con el grupo objetivo: por un lado el conductor tiene apariencia juvenil, en los encuadres se usan

planos cercanos y angulaciones normales, el lenguaje es coloquial, todo esto para generar empatía con el presentador. Sin embargo en los videos animados por motiongraphics abundan ilustraciones con apariencia más infantil que el grupo objetivo. Este intento por lograr la identificación del espectador coincide en lo dicho por Gómez (2016): “el involucramiento emocional, da cuenta de cómo el estudiante luego de identificar personajes se identifica e involucra en un nivel emocional con estos y los hechos que les acontecen, desarrollando sensibilidad y conectándose con las narraciones, motivándose, finalmente, a la lectura del libro” (p. 70).

Estos tres aspectos coinciden con los tres ejes de los géneros televisivos señalados en la delimitación de la realidad problemática: espectáculo, fragmentación y personalización. Las características discursivas del programa, efectivamente, han considerado estos aspectos constitutivos de un programa televisivo, por lo que podemos asumir el discurso del programa, a pesar de ser concebido con fines multiplataforma, es apto para ser emitido por televisión.

Respecto del objetivo específico: Analizar la estructura narrativa del programa Tiempo para Aprender de USMPTV

Sobre la división en escenas, está estructurado en 1 solo bloque de 15 minutos de duración, que contiene. Cada segmento tiene una narración ágil apoyada en el guión y como ha sido estructurado en la edición.

Esta tendencia de una narración ágil es en gran medida alcanzada por la edición o montaje, como menciona Bedoya y León (2016) “El montaje permite efectos rítmicos ya que al fijar la duración de cada encuadre propone cadencias que pueden estar basadas en la rapidez o en la lentitud logradas a partir de la duración de cada encuadre.” (p. 225)

Respecto del objetivo específico: Describir la puesta en escena y realización del programa Tiempo para Aprender de USMPTV

Sobre la puesta en escena, se observa uso preponderante de los planos entero y medio.

El plano entero se usa de forma permanente pero breve al inicio de cada conducción, para identificar el espacio donde se encuentra el presentador, aspecto importante pues muchas veces la escenografía está elegida acorde al tema del programa.

Según Bedoya y León (2016) “El plano entero permite apreciar los rasgos exteriores de manera muy clara, así como las acciones asociadas al hecho de estar de pie, sentado o en movimiento. El plano entero, como también el plano americano, privilegia los modos de estar en un lugar y de conducirse de personajes, conductores y de todos aquellos que pueden ser registrados en el encuadre. Es el plano que introduce la dimensión más cotidiana y próxima de la acción.” (p.42)

El plano medio por su parte es el plano de mayor preponderancia durante cada programa, utilizado mientras los conductores y profesores se dirigen a las audiencias.

Según Bedoya y León, (los planos medios) “Son los planos del diálogo por excelencia. El uso del plano medio es frecuente en los programas televisivos de estudio, en los reportajes y entrevistas, en las telenovelas y series, en los géneros en que se concentra el espacio y se privilegian los interiores: comedias o dramas familiares, entre otros”

Una de las facilidades que ofrece este plano a las audiencias es que permite diferenciar los rasgos y gestos del conductor, reconocer sus y e incluso remarcar sus expresiones y estilo, lo que nos lleva a acelerar la identificación y empatía entre el talento y el espectador.

Según Bedoya y León:

“Se reduce la importancia de la conducta externa y se destaca la actitud, el gesto y, por cierto, la expresión verbal del personaje encuadrado. En los planos medios se percibe un mayor nivel de “familiaridad” con el personaje en

cuestión, aunque también son los planos que pueden connotar un vínculo de “respeto” o “cortesía”, como los que suelen mostrarse en televisión para encuadrar al conductor de un programa o al invitado. (p. 44)

Sobre el tipo de angulación la más empleada es la angulación normal, utilizándola casi en la totalidad de encuadres del programa, salvo contadas apariciones del ángulo contrapicado y empleado con una angulación ligera. La elección de la angulación normal supone imprimir en el conductor familiaridad, simpatía y acortar las distancias entre el espectador y este.

Esta necesidad de dotar de “realidad” durante un relato también es expresada por Bedoya y León (2016)

“Se trata del modo usual de angulación en las películas narrativas, dramáticas y representativas. Los encuadres de un diálogo, un monólogo, los planos de conjunto de un grupo de personas se filman generalmente con la cámara ubicada en una posición que reproduce la percepción de un espectador que contempla la realidad en forma directa con sus ojos. El ángulo normal se identifica con la presentación de situaciones ligadas al desarrollo de la vida cotidiana. Los personajes filmados en planos medios y ángulos normales adoptan una actitud expositiva” (p. 55)

Los movimientos del campo visual son uno de los aspectos más característicos de la puesta en escena del programa, empleando una mixtura de movimientos de forma constante, entre ellos el trávelin, zoom, e inclusive paneos rápidos como transición. La constancia de los movimientos marca un dinamismo que sostiene la atención del espectador joven, ya acostumbrado a consumir contenido audiovisual.

Este punto coincide con las finalidades que encuentran Bedoya y León en los movimientos del campo visual “para obtener consecuencias expresivas como dotar de un sentido dinámico a la acción, acentuar la impresión de

continuidad espacio-temporal, acercarse o alejarse de un personaje u objeto estático, crear la ilusión del movimiento de un personaje u objeto estático, dinamizar un espacio, crear un efecto de urgencia en el registro de la imagen, provocar un efecto de deslumbramiento derivado del virtuosismo del propio movimiento, señalar un centro de interés en la composición visual.”

Parte de la distinción del estilo del programa sobre los movimientos del campo visual es el uso constante de la cámara en mano durante las conducciones, a excepción de las intervenciones del docente donde la cámara no tiene movimiento. El uso de la cámara en mano es lo que permite este incesante y variado movimiento, que sobre un soporte rígido se evidenciaría repetitivo e artificial.

Según Bedoya y León (2016) “La cámara en mano crea también la impresión de que el espectador se involucra en la acción, hasta el punto de ser un protagonista más de los hechos (p. 82)

Sobre la escenografía, funciona positivamente cuando es empleada como herramienta de contextualización de la historia narrada. Como menciona Tamayo y Hendrickx (2015) en su investigación: “En la mayoría de casos la locación es seleccionada por poseer las características espaciales, arquitectónicas, de dimensión y de ‘carácter’ necesarias para permitir la acción señalada en el guion, así como por promover la verosimilitud y de atmósfera a la escena en cuestión”. (p. 22)

Sobre el tipo de caracterización, se observan dos estilos distintos, uno caracterizando al talento de forma casual, y otro según el contexto de la historia, siendo este segundo el estilo que redondea la idea del resto de características del discurso. Como menciona Tamayo y Hendrickx (2015) en su investigación: “La propuesta de vestuario de un filme colabora en definir a sus personajes en términos de verosimilitud del mundo recreado o, por el contrario, en crear un universo de fantasía imaginaria. El vestuario puede convertirse en elemento simbólico que ayuda a comunicar al espectador sentidos y significados, connotaciones y sugerencias que enhebran el sentido o la visión general que el relato cinematográfico procura comunicar.”. (p. 37)

Respecto del objetivo específico: Identificar los recursos sonoros y visuales de los videos animados (*motion graphics*) presentados en el programa Tiempo para Aprender de USMPTV

Sobre los videos animados, emplean una mixtura de elementos, entre ilustraciones vectoriales, recortes fotográficos, texto de refuerzo de fechas y lugares, entre otros; logrando exponer datos históricos, personajes, etc de una forma amena y dinámica. Esto coincide con artículo del portal Lance Talent: “es el mejor estilo para convertir información aburrida, como estadísticas o hechos, en un contenido atractivo e interesante”

En muchas de las ilustraciones aparecen personajes con apariencia mucho menor que la audiencia objetiva, lo que podría tener un efecto de desconexión o desinterés con el espectador.

Sobre los colores empleados en los videos animados, hay un uso extensivo de colores pasteles, tonalidades desaturadas, y patrones sólidos que contradicen los estilos generalmente empleados en producción televisiva, y más orientándose a estilos de plataformas como internet.

VII. CONCLUSIONES

En la investigación “Análisis discursivo del programa Tiempo para aprender de USMPTV”, se concluye:

7.1 El programa busca a través de su discurso la simplificación de la información, de tal modo que permite una fácil comprensión por parte del espectador. Algunos de las características relacionadas son la duración de cada programa, que bordea los 15 minutos, el ritmo de locución del presentador, el uso de un lenguaje coloquial, la selección solamente de hechos resaltantes, entre otros.

7.2 El programa ha estructurado su narración de forma apropiada, contada la información en un solo bloque, donde el presentador abre el tema y genera motivación en el espectador, para luego desarrollar el contenido en los videos animados, donde se hace reconocimiento de saberes previos. Finalmente se hace un recuento de lo aprendido, llamado a reflexión y conclusiones. La estructura guarda semejanza con el desarrollo de una sesión de clases.

7.3 La puesta en escena intenta mantener un relato dinámico a través de la selección de planos, movimientos del campo visual. Además intenta generar identificación con el presentador y los hechos a través de la caracterización (vestuario y maquillaje), ángulo de la cámara e interpretación del presentador.

7.4 Los recursos sonoros son de contextualización histórica y generación de ambientes que aporten dinamismo. Los videos animados van sobre la misma línea general, presentando la información de forma muy simplificada y ágil.

VIII. RECOMENDACIONES

A la luz de los resultados encontrados, se desea sugerir lo siguiente:

8.1 Uniformizar las caracterizaciones de los conductores, optando por un vestuario y maquillaje acorde al contexto del tema tratado. Las ocasiones donde los talentos estaban caracterizados acorde al tema del programa tenían mayor atractivo y generaban más interés y curiosidad que los episodios donde se les caracterizaba de forma casual o natural.

8.2 Evaluación de los personajes ilustrados que acompañan los videos animados, dado que en su mayoría lucen más infantiles que la audiencia objetiva. Se recomienda un estudio de respuesta del público de interés, para identificar si coincide con sus gustos. En todo caso, sería ideal una recomposición o refuerzo de su apariencia gráfica.

8.3 Reformular el uso de música de uso libre y en su lugar generar un catálogo de pistas originales. La totalidad de la música utilizada se encuentra presente en videos web, lo que le resta singularidad. Las pistas musicales propias distinguen a un programa, aseguran la identificación rápida del programa y sus segmentos.

8.4 Evaluar en la audiencia nacional si aspectos del guion como expresiones coloquiales locales son comprendidas y aceptadas, o por lo contrario esta segmentación aparta a otras audiencias del consumo audiovisual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

Bedoya, R. y León, I. (2016). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento (2º ed.)*. Lima: Universidad de Lima - Fondo editorial.

Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Rodriguez, D. (2013). *Crea y modela objetos 3DSMax Fundamentos*. Lima: Macro.

Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano (1º ed.)*. Lima: Universidad de Lima – Fondo editorial.

Tesis

Arata, Valeria. (2016). *Los realitys y su influencia con el rating frente a un programa cultural en Lima Metropolitana 2015-2016* (tesis de pregrado). Universidad San Martín de Porres Lima-Perú.

Cueva, Dussan. (2014). *Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson* (tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo - Perú.

Fernandez, Leslie. (2017). *Análisis de los aspectos del lenguaje audiovisual en los diez sketches de humor más vistos en el canal Enchufe Tv, Youtube* (tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Trujillo - Perú.

Gómez, Mariana. (2016). *Conocer es comunicar: recursos comunicacionales para apreciar la literatura desde la escuela* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú.

Guevara, Susana. (2017). *Influencia de la función educativa de la comunicación en la audiencia de la televisora peruana, 2016* (tesis de pregrado). Universidad de San Martín de Porres. Lima - Perú.

Mejía, Olga. (2005). *Implementación de un canal de televisión universitario a través de una propuesta de comunicación formativa* (tesis de postgrado). Universidad Nacional de Colombia. Manizales - Colombia.

Santos, Fidel. (2017). *El discurso mediático peruano en épocas de conflicto social: análisis del discurso de los noticieros ATV y TV Perú durante los conflictos mineros Conga, Tía María y las* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú.

Artículos

Dirección General de Tecnologías Educativas, La televisión educativa y su aplicación en el aula. Recuperado de http://www.oei.es/tic/guia_TV_v9.pdf.

Los juegos de televisión (programas de concursos de conocimiento, Game Shows) y el aprendizaje del vocabulario en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de las Instituciones Educativas particulares Daniel Goleman de Juluaca y Jens Knudsen de Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3558/Edmalag.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mateus, J. (2008). *El mito de la pantalla que educa. Televisión y educación en el Perú: tensiones y posibilidades*. Recuperado de <http://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/3857>

Procesos de enseñanza – aprendizaje del programa de Tele educación, a los/las servidores públicos de los Ministerios del Estado Plurinacional. Recuperado de <http://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6981/TESIS%20CINTYA%20NAVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sitios Web

<https://www.davidestebancubero.com/5-como-crear-un-formato-televisivo/>

<https://www.lancetalent.com/blog/beneficios-video-motion-graphics-dv/>

<https://www.cafeinaproductions.com/single-post/Ventajas-Motion-Graphics>

<https://www.lancetalent.com/blog/beneficios-video-motion-graphics-dv/>

ANEXOS

Anexo N° 1

	DEFINICION	COMPONENTES	SUBCOMPONENTES	INDICADORES
Discurso audiovisual	<p>El discurso audiovisual se le considera al flujo de las imágenes y sonidos que asumen la función impropia de los signos lingüísticos capaces de transmitir un mensaje y por consiguiente, una historia: la imagen visual y auditiva.</p> <p>Cueva, Dussan (2014)</p>	Imagen	<p>Toma</p> <p>Escenografía</p> <p>Iluminación</p> <p>Caracterización</p> <p>Interpretación</p> <p>Gráficas (Motiongraphics)</p>	<p>Planos</p> <p>Ángulos</p> <p>Movimientos de cámara</p> <p>Escenografía interior</p> <p>Escenografía exterior</p> <p>Escenografía natural</p> <p>Escenografía artificial</p> <p>Iluminación focalizada</p> <p>Iluminación general</p> <p>Vestuario</p> <p>Maquillaje</p> <p>Fotografías</p> <p>Imágenes</p> <p>Texto</p>

		Sonido	Voz	Música diegética
				Música no diegética
				Sensación expresada
			Música	
				Ruidos naturales
				Ruidos creados
			Efectos sonoros	
		Guión	Escenas	

GUÍA DE OBSERVACIÓN

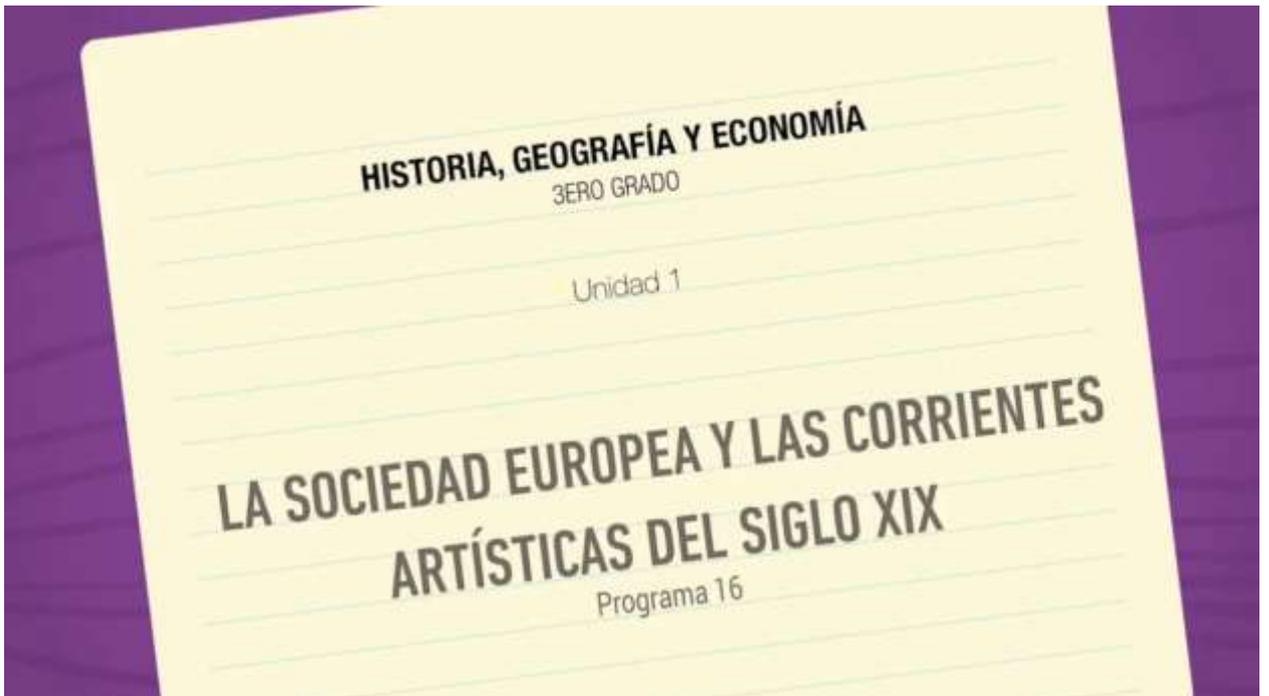
Episodio:				
Título:				
Fecha de emisión:				
Responsable:				
1. Imagen	Toma	Planos	Plano panorámico	
			Plano general	
			Plano conjunto	
			Plano entero	
			Plano americano	
			Plano medio	
			Plano busto	
			Primer plano	
			Ángulos	Angulación normal
		Angulación en picado		
		Angulación en contrapicado		
		Inclinación del horizonte		
		Movimientos	Paneo	
	Trávelin			
	Zoom			
	Cámara inmóvil			
	Escenografía	Exterior		
		Interior		
		Natural		
		Artificial		
Iluminación	Según su calidad	Suave		
		Dura		
	Según la fuente	Natural		
		Artificial		
Caracterización	Vestuario			

		Maquillaje	
	Interpretación (<i>gestos, expresiones faciales, etc</i>)		
	Gráficas (<i>motiongraphics</i>)	Fotografía	
		Ilustraciones	
Texto			
2. Sonido	Voz		
	Música	Diegética	
		No diegética	
	Efectos sonoros		
3. Guion	Escenas		
	Libreto		

Capturas de imágenes



Logo animado del programa



Cuadernillo guía de episodios



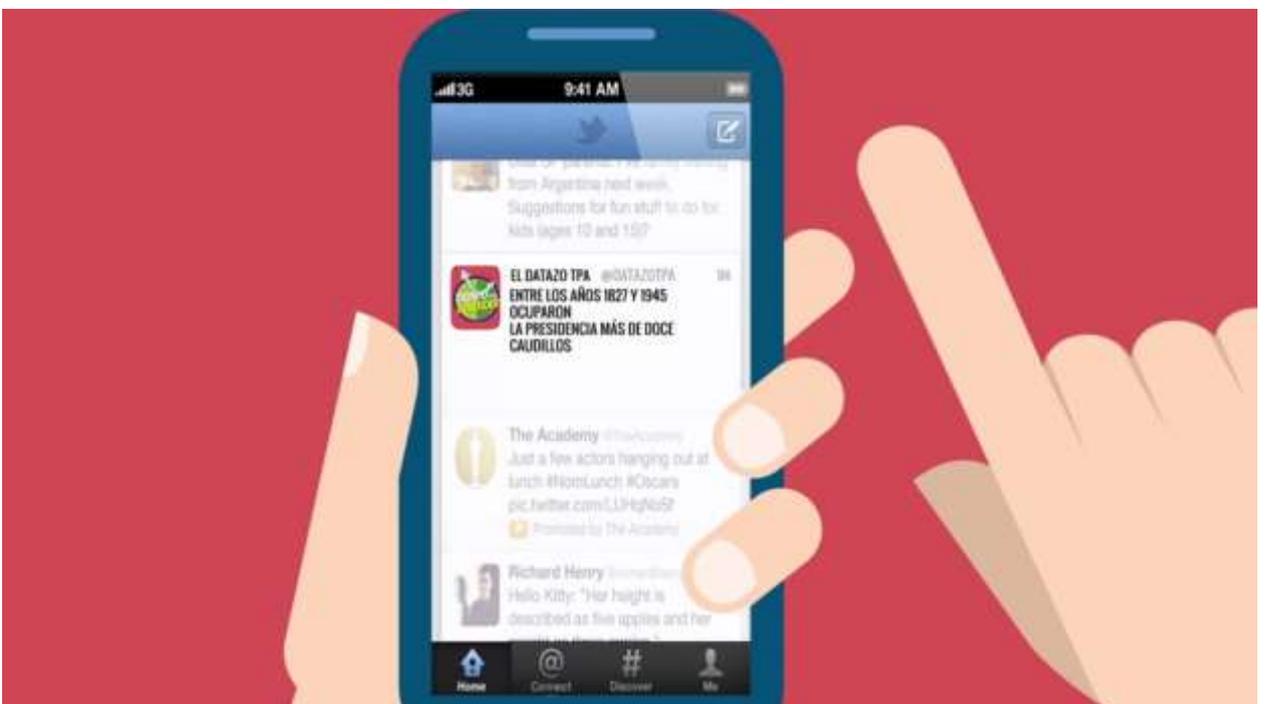
Episodio 16: La sociedad europea y las corrientes artísticas del siglo XIX



Episodio 27: El caudillismo militar



Episodio 5: La situación de Asia entre los siglos XVII y XVIII



Episodio 27 – motion graphics



Episodio 27 – motion graphics



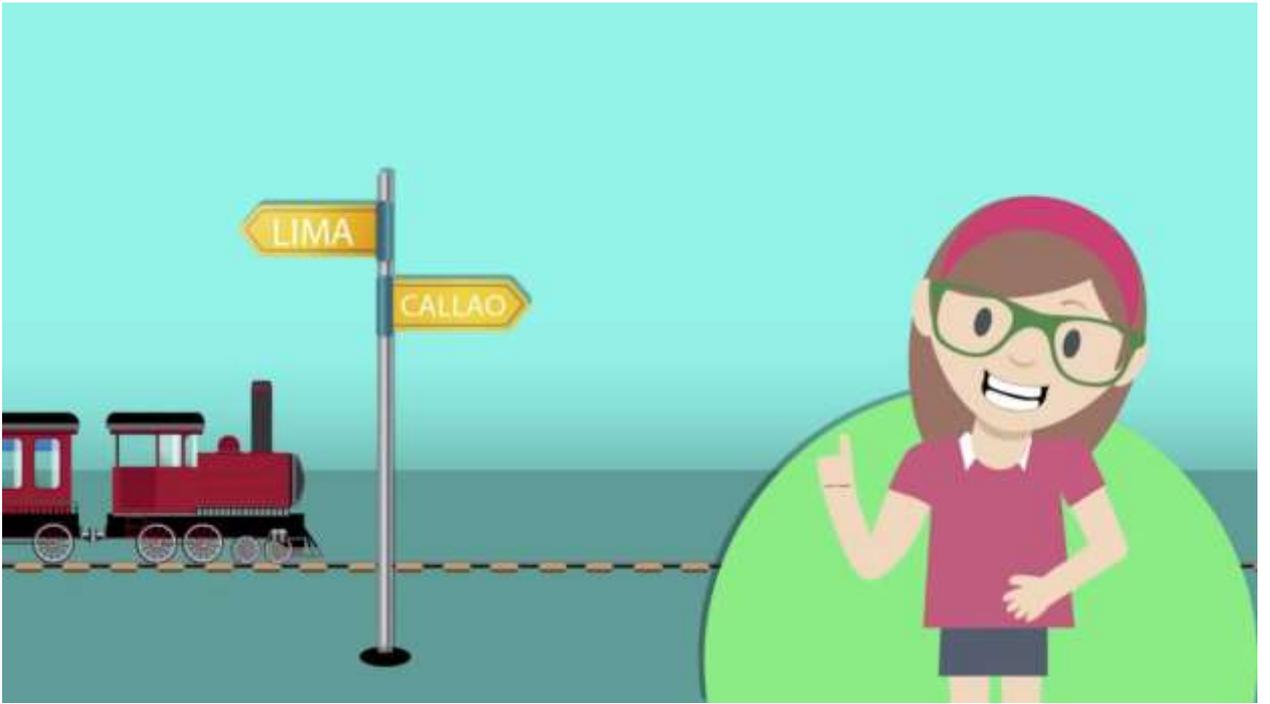
Episodio 27 – motion graphics



Segmento "¡Ahora es tu turno!"



Segmento "¡Ahora es tu turno!"



Personaje animado – “mascota” de programa