

**Creación de Preproducción de un Capítulo Piloto de una Micro Serie Animada
Educativa para Jóvenes Adolescentes**

Jonathan Urán Toro

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Medellín

2024

**Creación de preproducción de un Capítulo Piloto de una Micro Serie Animada
Educativa para Jóvenes Adolescentes**

Trabajo de grado para optar al título de
Tecnólogo en Gestión del Diseño Gráfico

Asesor Metodológico:

Francisco Fernando Gallego Escobar

Docente Ocasional

Jonathan Urán Toro

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Medellín

2024

Agradecimientos.

Agradezco principalmente a Dios y a mis padres por siempre estar presentes, y siempre motivarme a seguir adelante así sea un paso a la vez.

Agradezco a mi familia por apoyarme y no dejar que me sienta solo.

Agradezco a los amigos que se interesan en lo que hago y dan mensajes de aliento para continuar.

Agradezco a los maestros que me inspiraron a ser quien soy y para que siguiera mis objetivos y pudiera avanzar en lo que me gusta.

Y me agradezco a mi mismo por avanzar sin importar las circunstancias de la vida.

Tabla de Contenidos.

Introducción.	10
Capítulo 1 El problema.	12
Capítulo 2 Justificación.	14
Capítulo 3 Objetivos.	16
3.1 El objetivo general.	16
3.2 Los objetivos específicos.	16
Capítulo 4 Referentes teóricos y artísticos.	17
Referentes teóricos.	17
Referentes artísticos.	20
Narigota.	20
Sinopsis.	20
Producida por.	20
Dirigida por.	20
Profesor Súper O	21
Sinopsis. La historia es sencilla, como la de cualquier superhéroe internacional, pero adaptada a la cultura de la Costa Pacífica colombiana: Cuando apenas era un niño, Charles Arturo Ocoró sufrió un accidente que le cambió la vida. Paseaba con su abuelo y les cayó encima una carga de dos toneladas de camarón.	21
Producida por.	22
Dirigida por	22

¿Dónde en el mundo está Carmen Sandiego? (Where on Earth is Carmen Sandiego?).	23
Sinopsis.	23
Producida por.	24
Dirigida por.	24
Capítulo 5 Metodología	26
Capítulo 6 Resultados	29
Consumo de Bebidas Energizantes En Adolescentes y Jóvenes	29
Resultado de los Elementos Narrativos	30
Sinopsis.	30
Personajes.	30
Andrés.	31
Atleta 1.	31
Atleta 2	31
Entrenador.	31
Doctor.	31
Argumento.	31
Guión Literario	32
Guión Técnico.	37
Resultado de los Elementos Visuales.	46
Capítulo 7 Conclusiones.	48
Capítulo 8 Recomendaciones.	49

Bibliografia.

Lista de tablas.

TABLA 1. GUIÓN TÉCNICO

37

Lista de figuras.

FIGURA 1. NARIGOTA	21
FIGURA 2. PROFESOR SÚPER O	23
FIGURA 3. ¿DÓNDE EN EL MUNDO ESTÁ CARMEN SANDIEGO?	24
FIGURA 4. DISEÑO ANDRÉS	46
FIGURA 5. DISEÑO ENTRENADOR Y DOCTOR	46
FIGURA 6. SALÓN DE CLASES	47
FIGURA 7. PARTE DE LA PISTA DE ATLETISMO	47

Resumen.

Este proyecto propone una estrategia para abordar la falta de material animado educativo en Colombia, dirigido específicamente a adolescentes. La creación de una micro serie animada que no solo busca llenar este vacío, sino que también tiene como objetivo hacer que el aprendizaje sea más atractivo y retentivo. Al integrar el diseño gráfico y la animación en las metodologías de enseñanza, se espera que los estudiantes se involucren más profundamente en el contenido educativo presentado de una manera visualmente estimulante.

El desarrollo de un capítulo piloto servirá como una herramienta complementaria en el aula, con el objetivo de promover hábitos de vida saludables y mejorar el rendimiento académico. La metodología detrás de la serie incluirá la construcción de una narrativa atractiva y el diseño de elementos visuales cautivadores, con el fin de captar la atención de los jóvenes y facilitar una experiencia de aprendizaje más interactiva.

Los resultados esperados del proyecto son ambiciosos pero alcanzables. Se tiene la expectativa de que la calidad de la educación se eleve a través de este enfoque innovador, y que los estudiantes se convertirán en participantes activos en su educación, utilizando la micro serie como un puente hacia un entendimiento más profundo de los temas tratados y como inspiración para la exploración y el aprendizaje autónomo.

Introducción.

En la búsqueda constante de innovar en el campo educativo para jóvenes adolescentes, este proyecto se centra en la creación de la preproducción de un capítulo piloto de una micro serie animada educativa. La iniciativa surge ante la necesidad de abordar la escasez de contenidos animados que complementen la formación secundaria y la educación personal de los jóvenes de nuestra ciudad. Con el objetivo de romper las barreras entre el aprendizaje y la diversión, este trabajo propone nuevas metodologías de enseñanza que integran el diseño gráfico y la animación para captar la atención de los estudiantes y hacer que la educación sea más dinámica y entretenida.

El proyecto presentado es una iniciativa innovadora que busca transformar la experiencia educativa de los jóvenes adolescentes. Al centrarse en la creación de contenido animado, se aborda una necesidad crítica en el ámbito educativo: la falta de material que sea tanto educativo como atractivo para los estudiantes. La integración del diseño gráfico integrado a la animación promete capturar la atención de los jóvenes, ofreciendo una alternativa dinámica a los métodos tradicionales de enseñanza. Esta micro serie no solo tiene el potencial de mejorar el desempeño académico, sino también de inculcar hábitos saludables, lo cual es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. La aplicación de narrativas y arte visual como herramientas pedagógicas puede establecer un nuevo estándar en la educación, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia más enriquecedora y motivadora. Con este enfoque, el proyecto se posiciona

para hacer una contribución significativa al campo educativo, beneficiando a los estudiantes del Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo y posiblemente a otros jóvenes en contextos similares.

Capítulo 1 El problema.

El problema identificado para el desarrollo de este proyecto es la poca existencia de series animadas educativas para jóvenes y adolescentes de la ciudad, que les permitan complementar sus conocimientos en temas de formación secundaria o educación personal. Según Juan David Ortiz (director de Astrohouse) “las series animadas educativas para jóvenes es un campo bastante abandonado por las productoras y estudios del país.” Esto da a entender que para las productoras y estudios de animación del país, sean públicas o privadas, no les interesa generar este tipo de contenido para los jóvenes, solo centrándose en los niños infantes.

Muchos jóvenes creen que el estudio tiende a ser aburrido y el solo pensar en estudiar y en educación les genera cierta incomodidad, porque se ha creado cierta barrera entre diversión y aprendizaje por las metodologías de enseñanza que se han llevado en las instituciones educativas por años, haciendo que los jóvenes separen diversión del aprendizaje.

Una enseñanza que está centrada en los libros y cuadernos no va a provocar en el estudiantado el entusiasmo necesario para aprender, más bien genera desmotivación y con ello bajas notas que llevan al fracaso escolar, por tal motivo el Ministerio de Educación Pública (MEP) en Costa

Rica decidió poner en práctica nuevas formas de aprendizaje para utilizar en las aulas. Montero, B. (2017)

Aquí podemos ver la necesidad de plantear nuevas metodologías de enseñanza y educación, que puedan servir como herramientas complementarias para las metodologías convencionales.

Teniendo en cuenta la falta de interés por parte del estudiantado de las metodologías tradicionales, es bueno plantearse una nueva forma que sirva como complemento para captar la atención de los estudiantes y hacer que la educación sea más dinámica y entretenida. Por esto como estudiante de diseño me da curiosidad de qué forma puedo ayudar a que este cambio pueda ser posible y me terminé preguntando ¿Puedo realizar la preproducción de capítulo piloto que sirva como complemento educativo para jóvenes adolescentes?

Capítulo 2 Justificación.

La educación está cambiando mucho con el paso de los años, la metodología antigua de escuchar a un profesor por horas sobre un tema queriendo transmitir así el conocimiento ya no funciona, por este hecho se buscan otras metodologías donde el profesor o maestro se convierta en un acompañante para que niños y jóvenes lleguen a un conocimiento.

Una enseñanza que está centrada en los libros y cuadernos no va a provocar en el estudiantado el entusiasmo necesario para aprender, más bien genera desmotivación y con ello bajas notas que llevan al fracaso escolar, por tal motivo el Ministerio de Educación Pública (MEP) en Costa Rica decidió poner en práctica nuevas formas de aprendizaje para utilizar en las aulas. Montero, B. (2017)

El buscar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje desde métodos analógicos por medio de los juegos, actividades al aire libre, competencias en equipos, o pasando de la teoría a la práctica, también se debe pensar realizarlo desde los medios digitales y apoyados por las Tic. Así como el mundo avanza tecnológicamente también la educación lo hace al beneficiarse poco a poco de estos avances, hoy en día vivimos rodeados de pantallas (televisores, celulares, computadores, tablets, etc). Según Fernández-Planells

(2015), los dispositivos móviles se han convertido en las principales pantallas de acceso a la información entre los activistas de los movimientos sociales en red analizados.

Según el análisis realizado profesor Juan Diego Gómez del Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo, sobre el estilo de vida de varios estudiantes jóvenes sobre el consumo de bebidas energéticas se plantea realizar un capítulo piloto para una micro serie animada o una variedad de videos animados educativos que ayuden a los jóvenes a mejorar su estilo de vida y su desempeño académico, esto beneficiará tanto a alumnos como maestros, al ser un recurso que abre a nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje, donde el maestro será ese guía y/o acompañante en la aventura de aprender de cada joven.

Con todo esto se pretende mejorar la calidad de educación a un futuro donde los niños y luego jóvenes adquieran un amor hacia el conocimiento y a estudiar, sin pensar que es algo aburrido y monótono de solo ir a sentarse en un aula de clase a escuchar a un profesor y luego ir a hacer una tarea. Y que el profesor o maestro no solo tenga que transcribir lo que ve en un libro o en una cartilla, y pueda tener una ayuda con medios digitales y que la manera de calificar no se centre solo en lo que está escrito en un papel, sino que sea algo más dinámico.

Y parafraseando a Juan David Ortiz, director de Astrohouse, “lo educativo necesariamente no debe ser escolar”.

Capítulo 3 Objetivos.

3.1 El objetivo general.

Realizar la preproducción de un capítulo piloto para una micro serie animada con fines educativos, que fomente hábitos saludables en jóvenes adolescentes del Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo.

3.2 Los objetivos específicos.

- Analizar la problemática del consumo y la dependencia en jóvenes adolescentes en el contexto del Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo.
- Desarrollar los elementos de la narrativa que reflejen de manera adecuada la temática y el tono educativo de la micro serie.
- Realizar el diseño de los elementos visuales que se utilizaran en la micro serie

Capítulo 4 Referentes teóricos y artísticos.

Referentes teóricos.

La animación puede ser un gran complemento para la enseñanza, el aprendizaje y la educación en general, gracias a que se aprovecha de lo visual para profundizar un poco más en los detalles que se quieren enseñar de forma verbal o tradicional.

Desde el arte, las ciencias y las matemáticas, la animación en el aula puede promover una mejor comprensión de las materias, si lo comparamos con un formato de presentación verbal (dominante en nuestras aulas) y siempre que se utilice bajo ciertas condiciones. M. Viñas. (2012).

Viendo la evolución de la sociedad y más específicamente en el ámbito tecnológico, es bueno que la educación también lo haga, no solo con actividades lúdicas o juegos, sino también aprovechando la tecnología para dar más profundidad en los temas a explicar, si bien en las aulas o salones de clase se ve que están adecuados con pantallas, proyectores y computadores, esto sumado a los celulares de los estudiantes, hay profesores que todavía no se benefician del uso de estos, es importante aprovechar las TIC para incrementar el flujo de información nutritiva para los estudiantes.

Actualmente vivimos en un mundo englobado por la tecnología. Gracias a internet, los dispositivos móviles, ordenadores, tabletas... podemos acceder a cualquier contenido de forma fácil y sencilla. De hecho, la tecnología hace posibles los avances en diferentes áreas como, la medicina, la comunicación, entre otros. También en la educación que, en su meta de reencontrarse con un método nuevo y eficaz para las nuevas generaciones, tiene en cuenta el uso de herramientas TIC. Y es que cada vez, son más los centros y los docentes, capaces de utilizarlas e incorporarlas a su metodología. Hoy en día podemos encontrar aulas preparadas con ordenadores, pizarra electrónica, proyectores, incluso tabletas para los niños donde trabajar con libros electrónicos y aplicaciones educativas. Estas palabras resultaron relativamente nuevas en el círculo educativo, pero en el marco teórico europeo, nacional y provincial ya se habla de las TIC y de su incorporación progresiva en las aulas, por lo que los maestros deben saber cómo utilizarlas y de qué forma hacerlo. Este puede ser un problema ya que muchos de los docentes y de los centros no están preparados para soportar la inclusión de estas nuevas herramientas, por lo que la realidad en las aulas discierne de lo que plasma el papel. Martí Gil, J. J. (2016)

La búsqueda de otras metodologías de enseñanzas que sean más divertidas nos trae como uno de sus resultados la Gamificación, que busca a través de juegos reforzar un

tema o un aprendizaje. Según Gaitán, V. (2013). “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas”. Yo como líder de un grupo juvenil he evidenciado que por medio de dinámicas, juegos y actividades lúdicas se hace más fácil y llevadero la explicación de los temas a tratar porque por medio de los juegos se puede llevar a situaciones de la vida cotidiana.

El uso de la gamificación no solo se queda en la parte física, también nos trae el uso de otro tipo de herramientas como lo son las digitales, como videos, videojuegos o plataformas que nos permitan interactuar con el aprendizaje.

En los últimos años, los videojuegos están tomando un nuevo y enriquecedor enfoque como es el de su uso en aplicaciones no lúdicas como potenciadoras de la concentración, el esfuerzo o la motivación de las personas. En este trabajo nos vamos a centrar en una de sus aplicaciones, en la educación. La denominada gamificación se popularizó en el año 2010 y se refiere a la incorporación de aspectos sociales o premios de los juegos en red. Para ello vamos a emplear y hacer una demostración de una de las plataformas de aprendizaje basadas en el juego, se trata de Kahoot. Aprender jugando es posible gracias a plataformas como esta, que permite a los estudiantes aprender de forma divertida e interactiva, introducir,

reparar o reforzar conocimientos, dar energía y entusiasmo en un entorno ameno o evaluar el conocimiento de los alumnos, todo ello a través del juego en red con una aplicación fácil. Caraballo, A. M. M., Peinado, P. H., González, M. M. S. (2017).

Referentes artísticos.

Narigota.

Sinopsis. Narigota es una gota de agua, lo puedes encontrar en el bosque, en el río, en el mar e incluso en tu casa. Vivirá muchas aventuras siempre rodeado de sus amigos, Vaporón una nube, y Frigote un cubo de hielo. Juntos derrotarán las bacterias de contaminación y todos los males que intentan destruir el medioambiente. Dibujos educativos sobre el agua y la naturaleza.

Producida por. Motion Pictures

Dirigida por. Enrique Uviedo Herrera



Figura 1. Narigota

De esta serie me llama la atención la forma en que explican el ciclo del agua, el cuidado del medio ambiente y del agua, centrándose en la aventura de los protagonistas a través de diferentes ecosistemas, mientras detienen los planes del antagonista de contaminar el medio ambiente.

Profesor Súper O

Sinopsis. La historia es sencilla, como la de cualquier superhéroe internacional, pero adaptada a la cultura de la Costa Pacífica colombiana: Cuando apenas era un niño, Charles Arturo Ocoró sufrió un accidente que le cambió la vida. Paseaba con su abuelo y les cayó encima una carga de dos toneladas de camarón.

Su abuelo Secundino, educador originario de un evolucionado planeta llamado ‘Mojarra con Plátano’, murió, pero al irse de este mundo le transmitió toda su energía.

Ocoró quedó con poderes sobrenaturales y con la misión de combatir la ignorancia idiomática.

Ahora, donde quiera que aparezca una equivocación idiomática o se presente un yerro histórico, llegará el profesor Súper O para corregir los errores de las otras personas.

Producida por. Conexión Creativa

Dirigida por. Martín de Francisco



Figura 2. Profesor Súper O

Del profesor Súper O, es interesante ver cómo de manera sencilla, divertida y dinámica logran enseñar sobre la correcta forma de hablar y de utilizar algunas palabras, todo en busca del uso correcto de un idioma.

¿Dónde en el mundo está Carmen Sandiego? (Where on Earth is Carmen Sandiego?).

Sinopsis. Un par de detectives adolescentes, Ivy y Zack, que pertenecen a la agencia ACME, a los cuales se les encomendó la tarea de perseguir y capturar a una de las criminales más famosas, Carmen Sandiego, quien recorre el mundo robando objetos de gran valor y dejando indicios y pistas para que intenten atraparla. Basada en el software (juego) del mismo nombre publicado por Broderbund Software, Inc.

Producida por. Cookie Jar Entertainment

Dirigida por. Phil Harnage

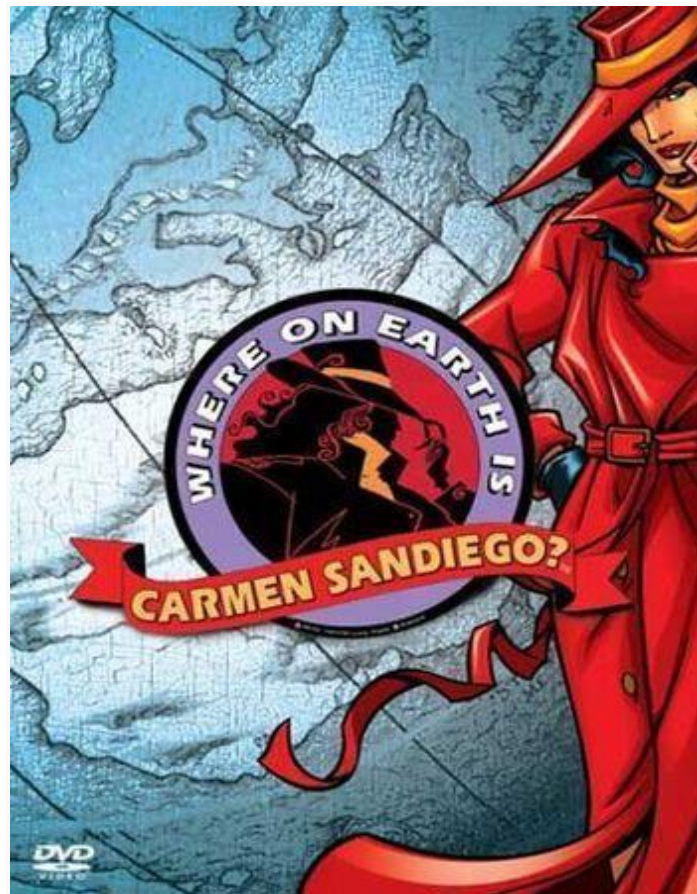


Figura 3. ¿Dónde en el mundo está Carmen Sandiego?

Esta serie animada es bastante entretenida, donde se pueden ver dos detectives que van tras una ladrona muy famosa que buscaba robar las mejores obras de arte de la historia y del mundo, aprovechando que viajaban a través del mundo enseñaban un poco de geografía, y también con las obras de arte que serían robadas enseñaban un poco sobre el arte y su historia.

Capítulo 5 Metodología

La metodología que se aplicará en este proyecto se basará en lo descrito en la cartilla “Guía para desarrollo del guion literario audiovisual” de Francisco Gallego E. que es una descripción más resumida y detallada en lo descrito por Dunav Kuzmanich en su “cartilla de narrativa audiovisual”.

Siguiendo los pasos descritos se empezará por la Sinopsis, teniendo en cuenta los tres aspectos claves: tema, escenario e historia. Luego se seguirá con una breve descripción de los personajes, después con el argumento y por último saltamos al guión literario.

Para la realización de este trabajo se empezó por encontrar el tema a tratar en la animación, que gracias a el profesor Juan Diego Gómez del Instituto Técnico Industrial Pascual Bravo se decidió que fuera sobre el consumo de bebidas energizantes en los jóvenes adolescentes, porque él está trabajando este tema con sus alumnos para prevenir problemas de salud por los efectos secundarios de dichas bebidas.

Teniendo el tema continuamos con pensar cómo llevarlo a una historia agradable y llamativa que muestre las consecuencias del uso indebido de las bebidas energizantes, y para ello necesitamos crear una sinopsis.

Para la construcción de la sinopsis es importante tener claro el tema, el escenario y la historia. El tema en este caso es “el consumo de las bebidas energizantes en jóvenes adolescentes”, el escenario es un colegio en la ciudad de Medellín, y la historia es sobre un joven que descubre una bebida que lo ayuda a mejorar sin darse cuenta del daño que le está ocasionando.

Para seguir con el desarrollo de la historia es necesario pensar en los personajes y en su descripción, tanto en lo físico como en la personalidad que estos tendrían.

Al tener clara la sinopsis y la descripción de los personajes, se continúa con la construcción del argumento, que es el desarrollo de la historia en forma de una narración literaria o como un cuento, con inicio, desarrollo y desenlace.

Al tener bien clara la historia y estructurado el argumento procedemos a la construcción del guion literario, que muchas veces es un poco diferente a lo establecido en el argumento, pero esto hace parte de la construcción de un producto audiovisual.

Luego de tener clara la narrativa seguimos con ámbitos más técnicos, que es la construcción del guion técnico, en el cual se explica escena por escena, cuantos planos y que tipo de encuadres, movimientos de cámara y sonidos se usarán en la producción de la animación.

Por último, entramos al diseño de los elementos visuales, como lo son los personajes y los escenarios, y para ello se hace a través de bocetos hasta dar con uno que sea lo que estamos buscando, y así crear un estilo visual para la animación.

Capítulo 6 Resultados

Consumo de Bebidas Energizantes En Adolescentes y Jóvenes

El consumo de bebidas energizantes en adolescentes y jóvenes es cada vez más amplio, debido a su popularidad, lo cual debería ser alarmante para los adultos como los familiares y maestros. “Según cifras facilitadas por el Ministerio de Consumo, que el ministro Alberto Garzón considera "muy preocupantes", un 31% de adultos consume este tipo de bebidas de forma habitual frente a un 62% de adolescentes de entre 10 y 18 años”. Conde, L. (2021).

Debido al alto consumo de bebidas energizantes por parte de los jóvenes y adolescentes, es importante conocer sus efectos secundarios para poder prevenir sobre estos y reducir el consumo de estas bebidas en los jóvenes y adolescentes.

Estos son algunos de los efectos secundarios de las bebidas energéticas que han sido estudiados:

- Efectos negativos en el aparato cardiovascular. La taurina se ha asociado en algunos estudios con el incremento del ritmo cardíaco y la agitación.

- Efectos negativos en el sistema nervioso. Si existe algún trastorno previo ansioso o maníaco, los síntomas se exacerban.
- Por otra parte, los elevados niveles de azúcar de las bebidas energéticas incrementan la resistencia a la insulina.
- Además, AESAN resalta que tomar estas bebidas energéticas supone un riesgo de hipervitaminosis, que consideran alto para la vitamina B3; moderado para las vitaminas B3 y B6; y bajo para las vitaminas B2, ácido pantoténico y B12.
- Asimismo, al contener altas dosis de cafeína pueden producir dependencia y otros efectos adversos. Bastida, A. (2023)

Resultado de los Elementos Narrativos

Sinopsis.

En una institución educativa de la ciudad de Medellín un estudiante que practica atletismo descubre una bebida que lo ayudará a ser mejor en el deporte, sin pensar en los efectos secundarios.

Personajes.

Andrés. delgado, pelo negro, ojos oscuros, trigueño, con 15 años de edad, Andrés es un joven con espíritu competitivo, siempre buscando ser del mejor en lo que le gusta, llegando a descuidar un poco otras cosas de su vida con tal de conseguir su objetivo.

Atleta 1. delgado, pelo negro, ojos cafés, piel negra, un joven apasionado y disciplinado lo que lo convierte en el mejor de los atletas. Representa un obstáculo para que Andrés sea el mejor.

Atleta 2. delgado, rubio, ojos claros, piel blanca, un joven alegre que disfruta lo que hace. Representa la alegría de hacer lo que nos gusta.

Entrenador. siempre lleva gorra, con barba negra, trigueño, de contextura troza, motivado en lo que hace, contagiando a los atletas de esta motivación. Representa la motivación para alcanzar las metas.

Doctor. tiene cabello y boso negro y algunas canas, lleva gafas, siempre bien presentado, serio y amable. Representa la sabiduría en el cuidado de la salud.

Argumento.

Andrés va camino a su institución educativa, con su uniforme y su bolso, ingresa a la institución y en clase está sentado al lado de la ventana tomando nota sobre la clase,

hasta que se asoma por la ventana y ve a alguien entrenando en la pista de atletismo, ocasionando que se distraiga el resto de la clase.

Después de clases Andrés se encuentra en la pista de atletismo prestando atención a la explicación del entrenador para saber cómo sería el entrenamiento de ese día, durante el entrenamiento Andrés se cansa y no es capaz de terminarlo.

En su casa de noche Andrés ve un comercial de una bebida energizante que le llama la atención para mejorar en su entrenamiento, y decide ir a la tienda y comprarla.

En sus próximos entrenamientos siempre se tomaba una bebida de estas, notando poco a poco una mejoría hasta que consigue terminar el entrenamiento completo, y logrando adelantar a sus compañeros. Esa misma noche Andrés no logra dormir.

En el próximo entrenamiento Andrés estaba muy contento hasta que se empieza a detener y pierde el conocimiento. Andrés despierta en la enfermería donde el doctor le explica lo que le ocurrió y que fue causado por la bebida energizante.

En un laboratorio secreto se ve un monstruo atado y como le sacan una sustancia a este para ponerlo en las bebidas energizantes.

Guión Literario

EXT. INSTITUCIÓN EDUCATIVA - DÍA

Se ve una institución educativa y su zona deportiva.

EXT. PUERTA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - DÍA

Andrés, joven de 15 años, con su uniforme escolar puesto, va ingresando a la institución para iniciar su día de estudio.

INT. SALÓN DE CLASE - DÍA

Andrés está sentado al lado de la ventana prestando atención a clase y tomando nota, en un momento se asoma por la ventana donde se puede apreciar la pista de atletismo, distrayéndose al ver a alguien más entrenando. se muestra en el reloj cómo pasan las horas hasta el fin de las clases.

EXT. PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Andrés está en la pista de atletismo con su uniforme deportivo, viendo al entrenador explicando la rutina de entrenamiento del día, al terminar la explicación Andrés empieza calentando en un punto estático, después empieza a correr dándole vueltas a la pista de atletismo, varios compañeros son más rápidos y tienen más resistencia, al ver

esto Andrés se esfuerza más, pero esto solo hace que se canse muy pronto y no pueda terminar el entrenamiento completo.

INT. SALA DE LA CASA - NOCHE

Andrés está viendo televisión cuando aparece un comercial sobre una bebida super impulsadora que mejora el rendimiento de los deportistas, prometiendo más energía, y mayor avance en los entrenamientos, esto da una esperanza al joven para poder esforzarse y aguantar todo el entrenamiento.

EXT. TIENDA - NOCHE

Andrés compra en la tienda una botella de esta bebida super impulsadora y la guarda en su bolso.

EXT. PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Justo antes de que llegue el entrenador Andrés aprovecha para tomarse la bebida.

Empieza el entrenamiento y esta vez sí pudo aguantar todo el entrenamiento, sin importar cuánto se esforzara, aunque seguía sin ser lo suficientemente rápido como sus compañeros.

EXT. PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Se ve una secuencia donde el joven compra la bebida, se toma la bebida y entrena, mostrando cómo poco a poco va mejorando. Al finalizar la secuencia, se muestra a Andrés adelantándose a uno de sus compañeros.

INT. HABITACIÓN ANDRÉS - NOCHE

Andrés está acostado en su cama tratando de dormir, pero por más que lo quiere no lo logra.

EXT. PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Andrés está contento en su entrenamiento, de un momento a otro deja de correr y empieza a caminar poniéndose una mano en el pecho, que le empezó a doler y se sienta en el suelo buscando descansar un poco, pero pierde el conocimiento.

FUNDE A NEGRO

INT. ENFERMERÍA. - DÍA

Andrés despierta acostado en una camilla, y le explican que por el consumo exagerado de la bebida fue lo que le causó el problema, por medio de una pantalla donde se ven casos

de otros jóvenes que también les afectó el consumo de bebidas energizantes (casos reales)

INT. LABORATORIO SECRETO.

Hay un monstruo con muchas sondas conectadas extrayéndose un líquido y poniéndolo en las botellas de la bebida super impulsadora.

FUNDE A NEGRO

Guión Técnico.

Tabla 1. Guión Técnico

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento cámara	Acción	Sonidos
1	1	Gran plano general -picado	Zoom out	Se ve la totalidad de la institución educativa y estudiantes entrando	Bullicio de multitud
2	1	Plano general	N/A	Andrés uniformado caminando por el andén	Pasos y vehículos transitando
2	2	Plano Medio	Paneo	Andrés llegando a la institución	Pasos y bullicio de multitud
2	3	Plano general	Tilt up	Andrés parado en la entrada e ingresando a la institución	Pasos y bullicio de multitud
3	1	Plano general	N/A	Andrés sentado en el pupitre al lado de la ventana y tomando apuntes	escribiendo

3	2	Plano medio	N/A	Andrés escribiendo y luego voltea a ver la ventana	escribiendo
3	3	Plano detalle	Zoom in	Se ve la ventana y al verla más de cerca se logra ver la zona deportiva, en especial la pista de atletismo y alguien entrenando	ambiente
3	4	Plano detalle	N/A	Se ven pasar las horas en el reloj del salón de clases.	Tic tac de reloj
4	1	Plano americano	N/A	Andrés de pie en la pista de atletismo con uniforme deportivo	ambiente
4	2	Plano medio	N/A	Entrenador explicando la rutina de entrenamiento del día	ambiente
4	3	Plano medio	Travelling vertical	Andrés saltando y moviendo los brazos	Sonidos de saltos

4	4	Plano detalle	N/A	Los pies de Andrés calentando con movimientos de arriba abajo	Respiración
4	5	Plano general	N/A	Andrés empieza a correr	Respiración Pasos rápidos
4	6	Plano medio	Travelling de seguimiento	Andrés corriendo y lo adelantan 2 compañeros	Respiración un poco agitada Pasos rápidos
4	7	Primer plano	N/A	Andrés hace cara de esfuerzo	Respiración agitada Pasos rápidos
4	8	Plano medio	N/A	Andrés corre más rápido	Respiración agitada y cansada Pasos rápidos
4	9	Primer plano	N/A	Andrés sentado con cara de cansancio y los demás corriendo	Respiración cansada
5	1	Plano general	N/A	Andrés está sentado en una silla viendo televisión	Sonidos inentendibles

5	2	Plano detalle	N/A	Se ve la pantalla del televisor reproduciendo un comercial sobre una bebida	
5	2.1 (comercial)	Plano general	N/A	unas siluetas de humanos fuertes están corriendo, saltando y con poses de superhéroes, y en medio cae una botella de una bebida	
5	3	Primer plano	N/A	Andrés se sorprende por el comercial y la bebida	Sonidos inentendibles
6	1	Plano medio	N/A	Andrés ingresando a la tienda	pasos
6	2	Plano detalle	N/A	Andrés entregando dinero y recibiendo una botella de la bebida	Monedas chocando
6	3	Plano detalle	N/A	La mano de Andrés ingresando la botella al bolso	ambiente

7	1	Plano general	N/A	Andrés parado en la pista de atletismo	ambiente
7	2	Plano detalle	N/A	Andrés sacando la bebida de la maleta	ambiente
7	3	Primer plano	N/A	Andrés bebiendo el contenido de la botella	Botella vaciándose Sonido de tragar
7	4	Plano general	N/A	Andrés saltando, empezando el calentamiento	Sonidos de saltos
7	5	Plano medio	Travelling de seguimiento	Andrés corriendo, dando vueltas a la pista de atletismo	Pasos rápidos Respiración
7	6	Plano general	N/A	Andrés que llega de último al finalizar el entrenamiento	Pasos rápidos Respiración un poco agitada
8	1	Plano detalle	N/A	Andrés entregando dinero y recibiendo una botella de la bebida	Monedas chocando

8	2	Primer plano	N/A	Andrés bebiendo el contenido de la botella	Botella vaciándose Sonido de tragar
8	3	Plano medio	Travelling de seguimiento	Andrés corriendo en la pista de atletismo	Pasos rápidos Respiración
8	4	Plano detalle	N/A	Andrés entregando dinero y recibiendo una botella de la bebida	Monedas chocando
8	5	Primer plano	N/A	Andrés bebiendo el contenido de la botella	Botella vaciándose Sonido de tragar
8	6	Plano medio	Travelling de seguimiento	Andrés corriendo en la pista de atletismo	Pasos rápidos Respiración
8	7	Plano detalle	N/A	Andrés entregando dinero y recibiendo una botella de la bebida	Monedas chocando

8	8	Primer plano	N/A	Andrés bebiendo el contenido de la botella	Botella vaciándose Sonido de tragar
8	9	Plano medio	Travelling de seguimiento	Andrés corriendo en la pista de atletismo	Pasos rápidos Respiración
9	1	Plano general	N/A	Andrés adelanta a uno de sus compañeros	Pasos rápidos Respiración
10	1	Plano general	N/A	Andrés está en la habitación acostado en la cama tratando de acomodarse	Ambiente Respiración
10	2	Primerísimo primer plano	N/A	Andrés sin poder dormir y con expresión de cansancio	Ambiente respiración
11	1	Plano medio	N/A	Andrés contento corriendo en la pista de atletismo	Pasos rápidos Respiración
11	2	Plano general	N/A	Andrés empieza a caminar y se pone una mano en el pecho	Pasos Y sonidos de corazón
11	3	Primer plano	N/A	Andrés pone cara de dolor	Sonidos de corazón

11	4	Plano general	N/A	Andrés se sienta en el suelo para descansar y se le van las luces	Sonidos de corazón y después todo en silencio
12	1	Primer plano	Zoom out	Andrés despierta acostado en una camilla	Ambiente
12	2	Plano general	N/A	Andrés en la camilla y se ve entrar un doctor	Ambiente Pasos
12	3	Plano medio	N/A	El doctor le entrega una Tablet a Andrés y este se pone a verla	Ambiente
12	4	Plano detalle	N/A	se enfoca la pantalla de la Tablet y se ve una información de porque le pasó esto a Andrés y titulares de casos reales de jóvenes que les pasó algo similar.	
12	4.1 (Tablet)			Sale la botella de la bebida y sus efectos secundarios	

12	4.2 (Tablet)			Salen los titulares de los casos reales y el diario de donde se sacó la noticia	Voz leyendo los titulares(?)
13	1	Plano general	Temblor del escenario	Un monstruo en un laboratorio con muchas sondas conectadas	Ambiente
13	2	Plano detalle	Paneo	Se sigue el recorrido de las sondas hasta ver que llegan a las botellas de la bebida	ambiente

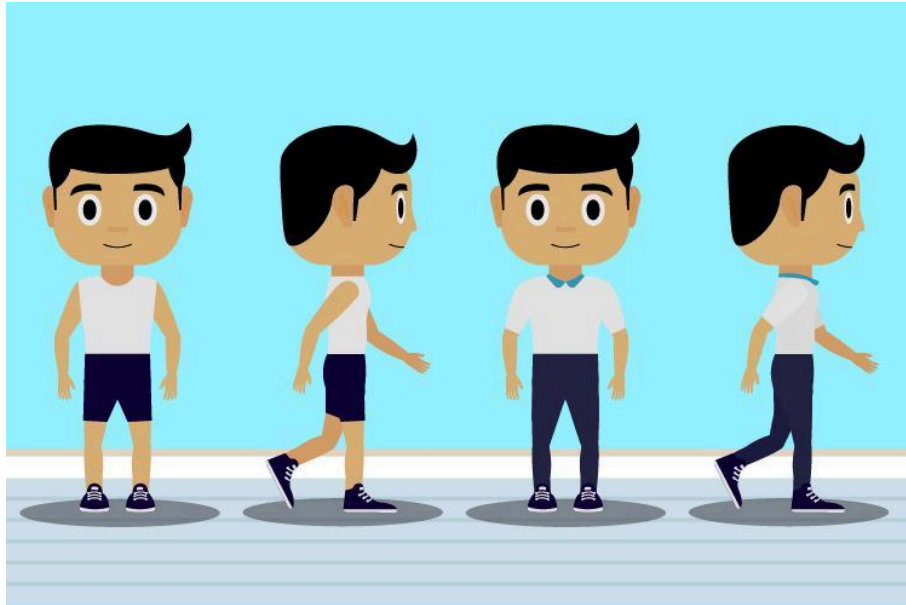
Resultado de los Elementos Visuales.

Figura 4. Diseño Andrés

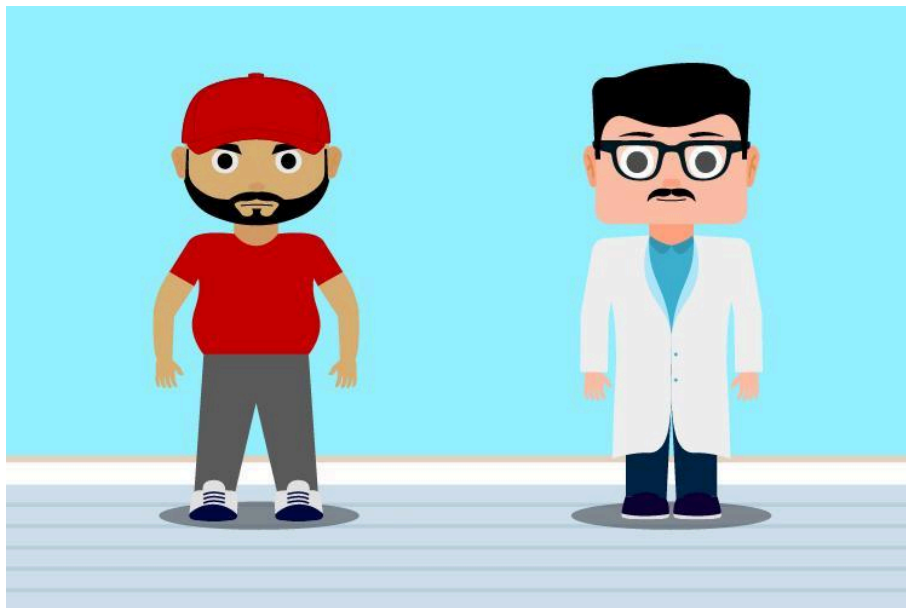


Figura 5. Diseño Entrenador y Doctor



Figura 6. Salón de clases



Figura 7. Parte de la pista de atletismo

Capítulo 7 Conclusiones.

Teniendo en cuenta lo visto en el desarrollo de este trabajo podríamos concluir que:

- Existe una falta de contenido educativo dirigido a jóvenes y adolescentes, que aborde temas relevantes de su vida cotidiana y que utilice medios digitales para captar su atención.
- Es importante analizar e investigar sobre el o los temas de los cuales se quiere generar un contenido educativo para jóvenes y adolescente, para tener una buena construcción de los elementos narrativos del material.
- Seguir unos pasos en la creación de la narrativa facilita demasiado la construcción de un guion, y ayuda a tener clara la manera en que queremos que sean los personajes. Lo cual puede facilitar la forma de explicar el material educativo para que tenga una mejor comprensión.
- A la hora de crear los elementos visuales se debe tener en cuenta lo descrito en la narrativa, aunque no es una camisa de fuerza, a la hora de buscar referencias visuales se pueden cambiar algunos detalles para facilitar el desarrollo o mejorar los diseños, todo depende de los equipos y del tiempo con el que estemos trabajando.

Capítulo 8 Recomendaciones.

Continuar Explorando y aplicando nuevos métodos en los que se puedan aplicar las artes visuales en la elaboración de contenido educativo que sea atractivo para jóvenes y adolescentes que ayude a captar su atención y mejorar su experiencia de aprendizaje.

Una micro serie animada o videos animados pueden ser una propuesta que tenga el potencial de ser una herramienta educativa innovadora que puede mejorar la motivación y el aprendizaje en jóvenes adolescentes, al combinar entretenimiento con educación.

Fomentar la colaboración entre educadores, psicólogos, diseñadores y animadores para crear series animadas que sean tanto informativas como atractivas para los estudiantes y asegurarse de que la serie aborde una amplia gama de temas relevantes para los adolescentes, promoviendo así una educación integral que cubra aspectos académicos, sociales y emocionales.

Fomentar la participación activa de los jóvenes y adolescentes en el proceso creativo, permitiéndoles aportar ideas y retroalimentación que enriquezcan el contenido educativo de la serie, implementando un sistema de evaluación para recoger impresiones y sugerencias tanto jóvenes espectadores como de los educadores, lo que permitirá realizar ajustes y mejoras continuas en la serie, lo cual también permitirá medir la

efectividad de la serie animada en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, y realizar ajustes según sea necesario.

Bibliografía.

1. Bastida, A. (2023, enero 12). Adolescentes y bebidas energéticas: Efectos secundarios - CSC. Criar con Sentido Común. Obtenido de <https://www.criarconsentidocomun.com/adolescentes-bebidas-energeticas-efectos/>
2. Caraballo, A. M. M., Peinado, P. H., González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. Anales de ASEPUMA, (25), 2 Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
3. Conde, L (2021, junio 8). Los riesgos de consumir demasiadas bebidas energéticas, una moda entre los jóvenes. La Vanguardia. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/comer/tendencias/20210608/7511601/riesgos-consumo-bebidas-energeticas-jovenes-adolescentes.html>
4. Enrique U. Herrera (1996) Narigota, la gran aventura del agua. Serie Animada
5. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
6. Gallego, F. (2019). Guía para desarrollo del guión literario audiovisual. Institución Universitaria Pascual Bravo. Obtenido de https://drive.google.com/file/d/1YOy6I-_inKXMXDwyxlaBU5vV-X28YUaG/view
7. Guerra A, Maín de Francisco. (2006) Profesor súper O. Serie animada educativa
8. Martí Gil, J. J. (2016, julio 18). TIC, hacia la educación 3.0.

9. Montero, B. (2017, Abril 1) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático, volumen (7 número 1), pp 75-92.
10. Ortiz, J. (Series animadas infantiles de eduentretenimiento 2023 [conversatorio]. Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia.).
11. Stan Phillips, Joe Barruso. (1994) ¿Donde en el mundo está Carmen Sandiego?. Serie Animada