



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN LA CREACIÓN DE
CONTENIDOS, PRODUCCIÓN Y CONDUCCIÓN DEL PROGRAMA
'APRENDO EN CASA'

PRESENTADO POR
HECTOR ALEJANDRO RODRIGUEZ VIDAL

ASESOR
LUIS ENRIQUE EDUARDO ELÍAS VILLANUEVA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIMA – PERÚ

2022



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA**

El autor permite entremezclar, ajustar y construir a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**EXPERIENCIA PROFESIONAL EN LA CREACIÓN DE CONTENIDOS,
PRODUCCIÓN Y CONDUCCIÓN DEL PROGRAMA 'APRENDO EN
CASA'**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTADO POR:

BACH. HECTOR ALEJANDRO RODRIGUEZ VIDAL

ASESOR:

MAG. LUIS ENRIQUE EDUARDO ELIAS VILLANUEVA

LIMA, PERÚ

2022

DEDICATORIA

A las niñas y niños del Perú quienes, a pesar de verse obligados a permanecer en casa durante la pandemia por la COVID - 19, no perdieron el entusiasmo y continuaron con sus estudios a través de *Aprendo en casa*.

A Alessa y Adela quienes son mi palpar.

A Tito Rodríguez quien nunca pierde la fe.

AGRADECIMIENTOS

A Claudia García, por estar a mi lado en todo momento siendo el soporte para todas mis iniciativas.

A Jenny Huidobro, por creer en mi trabajo y divertirse igual que una niña con mis propuestas.

A Úrsula Luna Victoria, por abrirme las puertas a la televisión infantil.

ÍNDICE

CARÁTULA	1
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
ÍNDICE	iv
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I	9
MARCO TEÓRICO	9
1.1 Comunicación en sociedad	9
1.2 Comunicación a través de las imágenes.....	10
1.3 Contar historias desde la narrativa audiovisual	11
1.4 Producción en ficción audiovisual	13
a. Desarrollo.....	14
b. Pre-producción.....	14
c. Producción.....	15
d. Post-producción	16
e. Balance	16
1.5 Consideraciones para la creación de material audiovisual con contenido educativo	17
1.6 Televisión desde la educación.....	20
1.7 La creación de un personaje.....	22
CAPÍTULO II	24
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL	24
2.1 Reseña del programa de televisión <i>Aprendo en casa</i>	24
2.2 Marzo 2020. Creación de contenidos con propósito educativo.....	24
2.3 Abril 2020. Ministerio de Educación – <i>Aprendo en casa</i>	26
2.4 Agosto 2020. Nuevos segmentos para <i>Aprendo en casa</i>	26
2.5 Agosto 2020. Tareas realizadas para los segmentos ‘Leemos Juntos’ y ‘1, 2, 3, me muevo otra vez’	27
2.5.1 Segmento ‘Leemos juntos’	27
a. Creación del personaje:.....	27
b. Producción:.....	28
c. Conducción:.....	28
2.5.2 Segmento ‘1,2,3 Me muevo otra vez’	29

a. Producción:.....	30
b. Creación del personaje:.....	30
c. Creación de contenidos (insumos pedagógicos):.....	31
d. Conducción:.....	31
2.6 Diciembre 2020. <i>Aprendo en casa</i> – Modo vacaciones	32
2.7 Marzo a diciembre 2021. La industria televisiva	33
2.8 La creación de un personaje para <i>Aprendo en casa</i>	34
CONCLUSIONES	36
FUENTES DE INFORMACIÓN	39
ANEXOS	42

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1:	La creación de contenidos audiovisuales
Anexo 2:	Carta para ceder derechos de transmisión de los videos del canal de YouTube <i>Héctor – Cuento y juego</i> al MINEDU
Anexo 3:	Términos de referencia para la contratación de servicios
Anexo 4:	Perfiles de los personajes presentados en reuniones virtuales a las especialistas del MINEDU para el segmento ‘Leemos juntos’
Anexo 5:	Video de presentación del segmento ‘Leemos juntos’ en Facebook del MINEDU. Personaje: El vigilante
Anexo 6:	Propuesta de estructura para el segmento ‘1,2,3 Me muevo otra vez’ presentada al MINEDU
Anexo 7:	Programa <i>Aprendo en casa</i> emitido el día 16/10/2020 en el que se estrena el segmento ‘1,2,3 Me muevo otra vez’
Anexo 8:	Sinopsis del programa <i>Aprendo en casa</i>
Anexo 9:	Estructura del programa de TV – Inicial
Anexo10:	Descripción de los segmentos
Anexo11:	Ejemplo del contenido creado para el segmento ‘1, 2, 3 Me muevo otra vez’
Anexo12:	Creación de un personaje: Ficha técnica del personaje ‘Héctor’

INTRODUCCIÓN

Cuando todos los aprendizajes me situaron en el lugar correcto y caí en cuenta con toda certeza que mi desempeño laboral es la síntesis de todo lo aprendido y experimentado; fue satisfactorio comprobar que todo ese *expertise* funciona de manera armónica para crear y conseguir un producto profesional.

Mi experiencia laboral ha seguido gratamente mis impulsos creativos, sin embargo, no siempre fue así. Hubo que aprender el rigor de la organización multidisciplinaria que demandan las producciones de televisión y descubrir la exigencia del trabajo que hizo de mí un comunicador en la práctica; comprendí que como consecuencia del esfuerzo se obtiene una recompensa, pero ¿qué recompensa buscaba yo en el mundo de la televisión?, la verdad era que aún tendría un largo camino por recorrer para encontrar lo que buscaba.

La experiencia en producción de telenovelas, adquirida en *América Producciones* luego de egresar de la universidad, me dejó una poderosa enseñanza: esta esfera laboral, provoca en mí un particular y sincero deseo de construir imágenes, comunicar ideas, expresar sentimientos, transmitir conocimientos y tocar corazones a través de un producto audiovisual. Esto motivó mi instinto creador; sin embargo, necesitaba de otros conocimientos, experiencias y habilidades que aún no había adquirido. De esta manera inicié nuevas búsquedas, las cuales me conectaron con el arte dramático y la pedagogía teatral. El recorrido se hizo aún más largo, pero las exploraciones, las interacciones, los descubrimientos, los logros y, finalmente, los nuevos propósitos, me llevaron de regreso al punto de partida: la producción de televisión; esta vez en la creación y producción de contenidos para un público infantil.

Descripción del problema: La pandemia por la COVID 19 alejó de las aulas por dos años a los niños y los obligó a adaptarse a una forma de aprendizaje a distancia que ha ocasionado un nivel de deserción escolar muy preocupante; esto debido a las complicaciones de acceso a la tecnología y la falta de alternativas de solución para la organización en el hogar de muchos niños. Además, desde la perspectiva que nos corresponde analizar, ha puesto en evidencia la limitada producción televisiva peruana dedicada a la infancia con intención formativa.

Objetivos de la investigación:

Objetivo general: Describir la experiencia profesional ejercida en la producción audiovisual, el arte y la educación al formar parte del equipo creativo y de producción del programa de televisión *Aprendo en casa* durante los años 2020 y 2021.

Objetivos específicos:

1. Plantear la importancia para nuestra sociedad del ejercicio de crear y apreciar imágenes desde la carrera de las Ciencias de la Comunicación, como una práctica fundamental para la construcción de una narrativa audiovisual.
2. Explicar de qué manera se pone en práctica un proceso de producción audiovisual.
3. Compilar experiencias de investigadores y propias sobre lo realizado en el campo de las comunicaciones en relación a la educación, el aprendizaje a través de la televisión y los procesos de creación.

Justificación de la investigación: Gracias a una convocatoria del Ministerio de Educación para ser parte del equipo creativo del programa televisivo *Aprendo en casa* de nivel inicial, he conseguido condensar 25 años de vida profesional y verter en él mis conocimientos universitarios, mis estudios y capacidades actorales, mi formación docente en pedagogía teatral y mi profundo deseo de darle a los niños en edad pre escolar del Perú entero la posibilidad de creer que en nuestro país es posible tener acceso a contenidos televisivos educativos de calidad; todo esto a través de experiencias de aprendizaje con recursos que les permitan activar sus sentidos, explorar su entorno, motivar su imaginación, desarrollar su creatividad y hallar sus propias formas de expresión.

En consecuencia, este trabajo de suficiencia profesional sintetiza conocimientos y experiencias útiles para orientar buenas prácticas en la producción de televisión para la educación.

A través de esta monografía aliento a estudiantes de Ciencias de la Comunicación a iniciar sus propias indagaciones en producción de televisión orientada a la educación, y ampliar de esta manera el rango de acción de su carrera y los alcances de su profesión.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

En la elaboración de este marco teórico he recogido los conceptos que nos permitirán comprender el ámbito de las producciones audiovisuales. Así mismo, revisaremos ideas que contribuyen a identificar la importancia de las producciones audiovisuales dedicadas a la educación. Es una síntesis de aprendizajes que, en la carrera de Ciencias de la Comunicación, sustentan mi desempeño profesional.

1.1 Comunicación en sociedad

Comunicarnos es una conducta adquirida en el momento que comenzamos a accionar y reaccionar. El lenguaje no es una función instintiva: es adquirida, es el camino para llegar al pensamiento (Bertha, 2010); nos permite subsistir desde nuestra llegada al mundo, cuando entramos en contacto con otros individuos, consiguiendo de manera instintiva satisfacer nuestras necesidades, expresar nuestras preferencias, reafirmar nuestro entendimiento, establecer nuestros propios códigos y/o adquirir los ajenos. La diferencia del lenguaje humano con respecto a los sistemas de comunicación del resto de los animales viene determinada por su carácter creador (Gavilán, 2013; Gavidia, 2015). De esta manera nos integramos a la sociedad, de la que luego seremos el modelo a seguir por algún tiempo sin poder evitar que la evolución de la comunicación continúe creando sus propias normas.

Baena y Montero (2015) reconocen esta interacción social de la siguiente manera:

El hombre no podía vivir sin comunicación, al grado que el dilema no es similar a: ¿quién fue primero: la gallina o el huevo?; aquí, la comunicación y la sociedad tuvieron que nacer juntas.

Desde siempre, el hombre ha sentido la profunda necesidad de expresarse con los demás. Por ello, la historia de la humanidad, va aparejada a la historia de la creación de lenguajes o códigos, -todos ellos arbitrarios-, para comunicarse.

(p.16)

1.2 Comunicación a través de las imágenes

Las imágenes cuentan historias y transmiten sentimientos. Comunicar con imágenes se convierte en una acción habitual y familiar. Muchas de las informaciones que hasta hace bien poco se explicaban mediante discursos verbales, hoy se resuelven mediante el uso de imágenes (Matthews, 2002; Huerta, 2019). Desde el paleolítico los seres humanos han creado diferentes estrategias para exponer, enseñar o persuadir utilizando la imagen como recurso narrativo; desde las pinturas rupestres neandertales hasta las formas más académicas, artísticas y tecnológicas que utilizamos en nuestros días, hemos producido formas de comunicación que nos permiten comprender la complejidad del mundo y dejar muestras de nuestra existencia. Esto se debe a que el poder comunicativo de las imágenes contribuye a representar diferentes realidades que son ordenadas desde la percepción y la comprensión humana para transmitir vivencias, conocimientos e ideas, o crear simulaciones desde su imaginario, ensayando así otras formas de existir desde la ficción.

García Varas (2014) presenta el texto *Las imágenes y la mente representacional* de Dominic Lopes, quien concluye:

Al fin y al cabo, es sobre todo elaborando imágenes como exploramos diferentes modos de presentación de la información visual. En las imágenes la atención y los afectos se unen para producir potentes efectos. Mediante las imágenes intentamos aprehender la fenomenología de la visión (aprehender no sólo qué supone ver, sino qué supone ver de maneras distintas). Adaptando una idea de J. J. Gibbons: es posible que las imágenes conformen y modelen ese modo de ver en el que se nos presenta el ver mismo. Esto nos da otra razón para tomarnos en serio el expansionismo. Es en la contemplación de todas las artes donde la mente humana se nos aparece en su máximo potencial. (p. 227)

Esta idea refuerza la importancia de la apreciación artística para el desarrollo y la profesionalización de un comunicador social. La percepción y valoración de un hecho ejercita nuestros sentidos y nos alienta a organizar nuestras ideas para proponer cambios, reflexionar sobre los descubrimientos, iniciar nuevas indagaciones y adaptar los aprendizajes a nuestras necesidades de manera creativa. Manifestar los hallazgos es parte de la experiencia y podría implicar formas que van desde las maneras más básicas de expresión, como un gesto, hasta la elaboración de una estructurada estrategia de comunicación o un fascinante producto artístico.

1.3 Contar historias desde la narrativa audiovisual

En la utilización de herramientas efectivas de comunicación encontramos que el arte, la ciencia y la tecnología nos han proporcionado recursos innovadores; los cuales han contribuido de manera creativa en la dinámica de transmitir conocimientos, ideas, emociones, y al mismo tiempo contar historias (reales o ficticias) que conectan a los receptores con mundos nuevos; aportando así aprendizajes, generando curiosidad, despertando deseos y -no menos importante- proveyendo información y/o

entretenimiento. Si consideramos el arte como un medio de comunicación, encontramos que: Como factores de la obra de arte, se podrían abarcar los tres estratos que necesita el arte para hacerse presente, tales factores son: el artista creador, el objeto artístico y el público. Estos tres elementos a su vez, conforman el circuito de comunicación (Granados, 2007).

En el universo de los medios de comunicación encontramos que el impacto sensorial de los medios audiovisuales permite que la percepción de una realidad expuesta, con la intención de contar una historia, conecte pronto con las referencias y saberes del espectador, favoreciendo la decodificación y la comprensión del contenido. Sánchez Navarro (2013) cita a García Jiménez (1993) para definir:

La narrativa audiovisual es escénica y representacional, es decir, el proceso narrativo se caracteriza por un «hacer dramatizado». El cine, la radio, la televisión, el vídeo, cuentan las historias representándolas. Con independencia de sus vínculos genealógicos con el teatro, la razón última estriba en que las imágenes, que asumen la función discursiva, se han cristalizado en soportes materiales que permiten su articulación, pero remiten en última instancia a los códigos de reconocimiento de figuras, que rigen el lenguaje audiovisual del mundo natural. (p. 80)

El punto de partida de una producción audiovisual es la necesidad de conectarnos con un público amplio, -que al mismo tiempo esté segmentado de acuerdo a sus intereses, gustos, preferencias o necesidades- con el propósito de alcanzarlo con un discurso apropiado y elaborado con una intención clara del emisor. El uso de las producciones audiovisuales ha generado diversos géneros en su aplicación de acuerdo al público al que se dirige; así por ejemplo tenemos: programas

noticiosos o documentales, infantiles educativos, programas de entretenimiento, de ficción, deportivos, publicitarios, melodramas, etc.

1.4 Producción en ficción audiovisual

En el caso de la ficción audiovisual, la producción es un proceso que involucra la concepción de ideas o contenidos, el financiamiento del proyecto, la gestión de recursos y la supervisión de la calidad de un producto que comprende un sentido narrativo; es decir, que tenga la característica de contar una historia a través de imágenes y sonidos con la intención de difundir una idea que luego repercutirá a nivel cultural y social. Pardo (2014) define la producción audiovisual como:

El proceso de búsqueda, selección y gestión de aquellos recursos financieros, humanos y materiales necesarios para transformar una idea -concebida o adquirida- en un producto audiovisual, sea un largometraje, una serie de televisión, un programa de entretenimiento o un videojuego. En otras palabras, consiste en la planificación, organización y control de un proyecto audiovisual. (p.38)

Lograr un producto audiovisual requiere una sucesión de acciones estructuradas: Sea cual sea la producción habrá que definir, analizar, diseñar, planificar, programar, financiar, ejecutar y explotar (Martinez, 2012); es el productor el encargado de orquestarlas.

Pardo (2014) sintetiza estas acciones de la siguiente manera:

- a. Desarrollo (definición, diseño y planificación).
- b. Pre-producción (preparación).
- c. Producción (ejecución).

d. Post-producción (finalización o acabado).

e. Balance. (p. 58)

Las producciones audiovisuales pueden lograr niveles de desarrollo tecnológico y artístico importantes dependiendo del trabajo sistematizado y coordinado de los productores, directores, técnicos y artistas involucrados en cada una de estas etapas. En concordancia con las etapas propuestas por el autor describiremos cada una de ellas con sustento en la experiencia profesional:

a. Desarrollo

Al inicio del proceso se define *qué y para qué* se desea producir; es decir, el contenido y las razones para emprender la obra; ya sean estos la necesidad de cubrir un vacío con respecto a las preferencias de un público o la creación de un nuevo contenido que podría resultar atractivo por su carácter entretenido o educativo. Al diseñar el formato del producto se materializa la idea inicial tomando en cuenta los aspectos artísticos y técnicos, como la historia (el guion), el tratamiento audiovisual, creación de personajes, escenografías, y ambientación.

Una vez construido un proyecto cuya estructura debe garantizar que el producto final sea de la calidad anhelada, entramos en la etapa de desarrollo, donde se identificarán las posibilidades que tiene el producto en el mercado y el medio de difusión apropiado; así como los recursos humanos y logísticos, y los recursos económicos necesarios para financiar el proyecto y hacerlo viable.

b. Pre-producción

Establecida la fecha de inicio de la realización de producción se definen los plazos de entrega de los diferentes recursos necesarios para dar inicio al rodaje en

una planificación hacia atrás en el tiempo -a manera de cuenta regresiva-; esto debe asegurar que no aparezcan contratiempos durante las grabaciones o imprevistos que pueden resultar en perjuicio del tiempo establecido, del presupuesto y finalmente de la calidad del producto. Esta es la etapa conocida como pre-producción; en este punto, el guion será analizado minuciosamente en un desglose de producción que nos mostrará las necesidades que debemos cubrir antes del primer día de rodaje. También se establecen los equipos humanos de trabajo: creativos de producción (dirección artística: escenografía, ambientación, vestuario, maquillaje), realización (dirección, técnicos de cámaras, sonido) y elenco artístico. Se definen luego los espacios de grabación o locaciones revisando las variables cómo interior, exterior, día, noche, y según el transcurso de la historia (parque, habitación, montaña, etc.).

Una vez establecidos los plazos para adquirir estos recursos podemos realizar el primer plan de rodaje para la fecha ya pactada. Este plan de rodaje debe incluir toda la información de cada día de grabación y se desprende del desglose de producción organizando el día de forma estratégica. El productor coordinará con los diferentes equipos de trabajo para garantizar el cumplimiento de los plazos y el uso apropiado del presupuesto; posteriormente supervisará la correcta ejecución del plan y la calidad del producto final.

c. Producción

En la realización de producción actúan todos los equipos para la elaboración del producto audiovisual, orquestados por el director de rodaje, y los planes de grabación se ejecutan de acuerdo a lo previsto. Se espera que el trabajo articulado de pre-producción haya sido lo suficientemente detallista para asegurar la fluides y conclusión del plan sin contratiempos; sin embargo, se espera también que el equipo

de trabajo demuestre flexibilidad y creatividad para responder a algún 'imprevisible creativo' que surja en el momento. En esta etapa se materializa toda la conceptualización del contenido y se pone en práctica el tratamiento audiovisual acordado para dar origen al producto.

d. Post-producción

Las imágenes obtenidas en la realización de producción deben tener un tratamiento que las unifique de acuerdo a lo planteado en el guion, la post-producción es la última etapa en la concepción del producto y está sujeta a constante evaluación hasta alcanzar la calidad esperada. Los editores buscarán dar el ritmo necesario a las imágenes a partir de los diferentes movimientos y encuadres de cámara obtenidos en la realización para que la narración audiovisual sea la apropiada. Se agregan diferentes efectos visuales y sonoros que se requieren para generar una atmósfera adecuada. Finalmente se obtendrá el producto luego de los procesos técnicos necesarios.

e. Balance

El final del proceso de producción audiovisual requiere una evaluación que sienta las bases para una nueva experiencia posterior; si bien es cierto, las etapas de desarrollo y pre-producción deberían garantizar la fluidez de todo el proceso, ninguna experiencia es espejo de otras, siempre surgen nuevos aprendizajes en el transcurso de la realización. Además, debemos re estimar los alcances que se pueden dar con el producto obtenido; así como asegurar el registro de los derechos de autor para su utilización y difusión.

1.5 Consideraciones para la creación de material audiovisual con contenido educativo

La televisión muestra modelos a seguir en lo concerniente a costumbres, gustos, preferencias, lenguaje, etc., al difundir imágenes que proponen una visión del mundo, generando necesidades y aspiraciones, presentando formas de significación de valores sociales y ético-morales (Ahumada, 2005; Flórez & Bergondo, 2014). El carácter representativo de los medios audiovisuales, heredado de las artes escénicas, los coloca frente al espectador como una poderosa herramienta de formación de su conducta, pudiendo influir de manera positiva en su aprendizaje.

Medrano (2008) nos dice acerca de las posibilidades educativas de la televisión:

Hay que comenzar considerando que el medio televisivo favorece, sobre todo, el *aprendizaje observacional*, mediante el cual el telespectador, al observar el modelo, puede repetir complejos patrones de conducta de acuerdo a los modelos observados (p. 207).

Desde la televisión es posible encaminar hacia el aprendizaje al receptor de un programa educativo al ser él quien reacciona y actúa en relación con las propuestas o estímulos expresados en el contenido del programa. Por contenido entendemos el resultado de la unión de creatividad y realización técnica, de esfuerzos personales que se integran en un producto informativo en condiciones de difundirse a través de la emisión televisiva (Medina, 2009). Es necesario que el receptor (las niñas y/o niños en nuestro caso) transite por un proceso de alfabetización audiovisual en el cual debería intervenir el accionar de los padres de familia, las escuelas y/o los adultos encargados de su cuidado; asumiendo ellos, un rol inspirador en la formación de una

pedagogía de la comunicación, de tal manera que participen en la lectura, interpretación y explicación de los códigos sonoros, lingüísticos, kinestésicos y visuales que muy pronto serán de dominio general; habiendo logrado así, guiar al destinatario hacia la manera en que los contenidos audiovisuales deben ser atendidos.

Medrano (2008) continúa diciendo:

...el *medio televisivo* favorece un tipo de comprensión que se apoya en las imágenes visuales y desarrolla un tipo de actitudes y capacidades muy diferentes a la comunicación verbal, que no hay que despreciar. Dentro de ellas se pueden señalar su poder motivacional, la estimulación de la imaginación, experiencias de aprendizaje, el aumento de vocabulario, etc. Aunque sus mayores inconvenientes están en la fugacidad de los mensajes, la falta de retroalimentación inmediata, la incapacidad de explorar escenas complejas, la interpretación de significados y una cierta pasividad en los sujetos receptores que puede quedar contrarrestada por una intervención educativa o un covisionado en familia. (p.207)

La tarea de transmitir contenidos con fines educativos a través de los medios de comunicación audiovisual, cómo la televisión, en nuestro país es de gran responsabilidad y requiere de un equipo de producción bien articulado, capaz de atender a nuestra amplia diversidad cultural, considerando las diferentes realidades sociales (considerando también la inclusión), económicas, lingüísticas, geográficas y ambientalistas; así como las costumbres y creencias de cada región o comunidad. Al mismo tiempo, construir una idea de unidad y convivencia que nos permita generar nuestra propia identidad nacional.

Chomski (2012) nos dice al respecto:

Los programas que los niños miran en televisión, la música y la información que escuchan en la televisión o en la radio, las películas que ven una y otra vez, las páginas infantiles de internet que visitan o con las que juegan, los videojuegos, los correos electrónicos, los libros, las revistas, y los cómics infantiles, los periódicos que tienen a su disposición, todos ellos contribuyen no sólo al conocimiento de su entorno, sino también a la construcción de su imagen e identidad y la de los otros. (p.12)

Al evaluar los saberes previos de las niñas y los niños en un proceso de aprendizaje debemos conocer sus diferentes realidades; todo ello le da soporte al contenido de un programa y nutre de experiencias a los creadores; con ellas se pueden abordar estrategias desde diversas perspectivas logrando que las particularidades y estilos de vida de unos también puedan alimentar los conocimientos de otros.

Más adelante Chomski (2012) nos sugiere:

El desafío es poder entender, valorar, seleccionar y procesar este material y estas experiencias con las que llegan los niños, para poder transformarlas en conocimientos y aprendizajes. (p.13)

Por tal motivo, es necesario incluir dentro del equipo de producción un área de investigación que proporcione a los creadores audiovisuales toda la información útil y necesaria para la concepción del programa. Estos pueden ser educadores, sociólogos, antropólogos y/o comunicadores sociales que proporcionen aproximaciones precisas y amplias y, además, estén capacitados para comprender y conectar con las necesidades de aprendizaje de la realidad del país en relación con la audiencia.

1.6 Televisión desde la educación

¿Es posible educar a niños pequeños a través de la televisión? ...una simple pregunta que dio origen a uno de los programas más importantes de la televisión educativa en el mundo: *Sesame Street* (conocido como Plaza Sésamo en su versión en español). El proyecto inició cuando sus cofundadores, el psicólogo y educador Lloyd Morrisett y la productora de televisión Joan Ganz Cooney, presentaron a la Escuela de Postgrado de Educación de la Universidad de Harvard una propuesta para la educación preescolar. El informe presentado por Cooney, titulado *The Potential Uses of Television in Preschool Education (Los usos potenciales de la televisión para la educación preescolar)* que fue el resultado de entrevistas con expertos en aprendizaje temprano, productores de televisión y cineastas para niños; luego se convertiría en el modelo que dio origen al programa televisivo. En un artículo para la BBC News el profesor de Educación de Harvard, Joe Blatt (uno de los asesores del programa), dijo que: 'el concepto de enseñar a través de la televisión fue brillante y el tipo de movida atrevida y fascinante' para 1969.

Además de los contenidos educativos, una de las preocupaciones de los creadores del programa *Sesame Street*, hace ya 56 años, fue la necesidad de reforzar el aspecto emocional de la niñez, ya que la atención de los padres estaba centrada en el desarrollo intelectual de sus hijos como se expresa en el informe de Cooney (1966):

Hay evidencia de que los padres en todo el país, atravesando todas las líneas económicas, están buscando cada vez más información sobre lo que pueden hacer para asegurar el máximo desarrollo de las capacidades intelectuales de sus hijos.

De hecho, mucho de lo que escuchamos y vemos sobre esta preocupación de los padres es inquietante, ya que amenaza con enfatizar lo intelectual y el rendimiento académico a expensas del bienestar emocional. (p.40)

Hace 53 años, en Estados Unidos, se estrenó el primer capítulo del programa educativo que hasta el día de hoy se produce en 150 países alrededor del mundo adaptando sus contenidos y construyendo personajes humanos o títeres a las diferentes necesidades educativas propias de cada lugar.

En el Perú, la televisión educativa ha recaído en manos del Instituto Nacional de Radio y Televisión del Perú (entidad adscrita al Ministerio de Cultura), siendo el Canal IPe el único medio televisivo con la genuina labor de difundir contenidos educativos y de sano entretenimiento para niños y adolescentes.

En el año 2020, debido a la crisis sanitaria mundial originada por la pandemia de la COVID-19, el Ministerio de Educación creó la plataforma de educación multicanal denominada *Aprendo en casa*, con el objetivo de que los niños de todo el Perú puedan continuar recibiendo educación desde el confinamiento. Esta plataforma educativa propone estrategias de aprendizaje alineadas con el currículo nacional y funciona a distancia a través de distintos canales de comunicación como la web, la radio y la televisión.

El programa de televisión de nivel inicial (pre-escolar) propone que las niñas y los niños vean y escuchen actividades de aprendizaje divertidas modeladas por personajes creados específicamente para que cumplen la función de conductores, donde podrán explorar, jugar, expresar, crear, imaginar en familia quedando a cargo de los padres orientar a sus hijas e hijos para que organicen sus trabajos y los guarden

en un portafolio en el que puedan registrar sus experiencias y actividades. Es posible que su profesora pueda acompañarlos en este proceso, ya sea por la web, mensajes de texto, correos electrónicos u otros medios.

Un rasgo esencial en la sociedad del conocimiento es que la educación y la formación no pueden restringirse en ella ni al ámbito clásico de la escolarización, ni al de las instituciones formativas, sino que necesita un marco más amplio para desarrollarse (Moyano, 2007).

1.7 La creación de un personaje

Crear un personaje es un proceso que parte de la necesidad de contar una historia e implica esforzarse por ser lo más específico posible en la descripción de sus características y su entorno. Podemos decir que nos encontramos frente a un personaje cuando la representación de alguien o de algo se manifiesta como agente de una acción en un espacio-tiempo determinados, que es capaz de encarnar ciertas características y funciones de orden psicológico, sociológico, simbólico, narrativo, discursivo, o de otros órdenes; con capacidad para articular el nivel narrativo con el nivel figurativo del discurso (Pereira, 2016). Al escribir un libreto o un guion lo primero que debemos considerar son las acciones antes de lo qué dice el personaje, de esta manera podemos comprenderlo y escribir parlamentos como consecuencia de lo que hace.

Al respecto Eines (2005), hace referencia a Konstantin Stanislavski para decirnos:

Así, el modelo del director ruso incorporó la técnica de la acción física, una postura renovadora frente a la dictadura del texto. Ya no se establece un

conocimiento sobre la incentivación intelectual o analítica. Se intenta hacer una extracción situacional, una extracción conductual, que permita trabajar en el desarrollo de los ensayos conociendo algo no sólo desde el punto de vista lingüístico. (p. 118)

Tomando las ideas de Stanislavski, director teatral y fundador del Teatro de Arte de Moscú a finales del siglo XIX, quien creó un sistema de construcción de personaje que es usado hasta la actualidad, podemos iniciar este trabajo sobre el personaje preguntándonos ¿quién es? Y, en respuesta, hacer una descripción profunda de las características físicas y psicológicas del personaje. También es importante conocer cómo es en contexto en el que desenvuelve y la manera como se conecta con el mundo exterior a través del análisis de las circunstancias dadas. Saber dónde está y cuándo es, ubica al actor rápidamente en la realidad de su personaje.

Un personaje también se define a partir de sus acciones y estas parten de su objetivo dentro de la historia, el cual responde a la pregunta ¿qué quiere? y cuya respuesta siempre se expresa a través de un verbo. Las acciones también pueden ser físicas o psicológicas y se multiplican al plantearse las preguntas ¿paraqué lo quiere? y ¿qué hace para conseguirlo? Finalmente, un personaje se enriquece dentro de una historia cuando debe enfrentar ciertos obstáculos que le impiden lograr su cometido con facilidad.

Si bien el sistema Stanislavski se creó sobre el análisis de un personaje que ya existe dentro de una obra teatral, tomar esta referencia como parte del laboratorio de creación de un personaje orienta la praxis y permite organizar las ideas para formular propuestas auténticas en el desarrollo de nuestros propios personajes.

CAPÍTULO II

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL

A lo largo de mi vida profesional he requerido de mis conocimientos en Ciencias de la Comunicación, específicamente en el campo audiovisual, debido a que encontré en la ficción y el arte dramático un medio de expresión de mis ideas y mi entendimiento del mundo. Comprendí que las imágenes aportan de manera significativa en el arte de contar historias. Con el propósito de sustentar mi experiencia laboral en el ámbito de las comunicaciones, voy a centrarme en la última experiencia de trabajo de la que he podido formar parte, el programa de televisión *Aprendo en casa*.

2.1 Reseña del programa de televisión *Aprendo en casa*

En el año 2020 el Ministerio de Educación (MINEDU), en respuesta a la crisis educativa generada por la pandemia de la COVID 19, formó un equipo de especialistas en educación encargadas de recopilar material audiovisual con contenido educativo para público infantil que pueda ajustarse a las estrategias de aprendizaje diseñadas para la enseñanza y aprendizaje a distancia. Así nace *Aprendo en casa*, una plataforma multicanal educativa creada ese año por el MINEDU; esta plataforma transmite conocimientos agrupados en estrategias de aprendizaje a través del internet, la televisión y la radio.

2.2 Marzo 2020. Creación de contenidos con propósito educativo

El acceso a la tecnología ha permitido que las ideas se puedan materializar. Uno de mis anhelos desde que descubrí la pedagogía teatral ha sido elaborar una propuesta educativa desde el enfoque de la indagación que se pueda transmitir por televisión. Siempre es un obstáculo para este propósito el poco interés de los medios

de comunicación locales por transmitir contenidos de calidad para niños, dejando esta tarea al canal estatal; sin embargo, el acceso a plataformas de difusión audiovisual como *YouTube* permiten que personas creativas y visionarias encuentren el público que desean alcanzar. Así es como en el año 2020 inicié una aventura que me abrió nuevamente las puertas de la televisión después de años dedicados a la docencia.

Con la creación del canal de YouTube *Héctor – Cuento y juego* tomé contacto con el público infantil a través de videos grabados y editados por mí con contenidos originales cuyo propósito es modelar el juego en los niños con actividades de exploración del espacio, expresión corporal y el uso y desarrollo de la imaginación. Los recursos tecnológicos empleados en esta tarea le dieron un soporte básico al tratamiento audiovisual. Sin embargo, el empleo de los mismos, con fundamentos teóricos, sumados a la originalidad de los contenidos y el conocimiento de los procesos creativos para la concepción de cada una de las actividades grabadas, permiten que el producto final resulte atractivo para el público objetivo. (Ver anexo 1)

La creación de contenidos audiovisuales para el público infantil se ha sustentado en mis conocimientos de pedagogía teatral; las actividades de carácter lúdico fomentan la construcción del universo personal de cada niño a través de la inducción a la comprensión de conceptos, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades y destrezas, siguiendo el paradigma de ‘aprender arte, sobre arte y a través del arte’. Así, cada uno de los videos grabados y puestos a disposición del público a través de la plataforma YouTube en el canal *Héctor – Cuento y juego* deben contribuir al entretenimiento y la formación de las niñas y los niños. La convicción de tener recursos y estrategias de aprendizaje para compartir que, además, cumplan con estos parámetros pedagógicos, y los conocimientos y

experiencias adquiridos en la carrera de Ciencias de la Comunicación alentaron por mucho tiempo el anhelo de llegar a las niñas y niños de todo país a través de un programa de televisión que continúa nutriéndose en un proyecto personal.

2.3 Abril 2020. Ministerio de Educación – *Aprendo en casa*

Durante el confinamiento dispuesto por nuestras autoridades fui contactado por las especialistas del ministerio, ya que consideraron que los videos del mencionado canal de YouTube cumplían con los objetivos trazados por ellos y los requerimientos tecnológicos solicitados por el canal TV Perú. Animado por el espíritu solidario del momento dada la coyuntura y debido a que el ministerio carecía de material audiovisual propio para enfrentar el desafío de la educación virtual, cedí al MINEDU los derechos de transmisión de mis videos durante el programa *Aprendo en casa* que se transmitía por televisión y a través del Facebook del canal TV Perú. (Ver anexo 2)

2.4 Agosto 2020. Nuevos segmentos para *Aprendo en casa*

La directora de Educación Inicial del MINEDU, Úrsula Luna Victoria, me convoca para formar parte del equipo de televisión con la consigna de producir (brindar asistencia técnica en términos del MINEDU), construir el universo y los perfiles de dos personajes y crear ‘insumos pedagógicos’ para los bloques ‘Leemos juntos’ y ‘1,2,3 me muevo otra vez’ del programa de *Aprendo en casa* establecido en los términos de referencia para la contratación de servicios de terceros. (Ver anexo 3)

El MINEDU inicia de esta manera la creación de segmentos propias con el propósito de incluir en el programa de televisión, actividades de aprendizaje dirigidas a promover la lectura y el movimiento creativo en las niñas y niños. Estos bloques se convirtieron en mí laboratorio creativo y me dieron la oportunidad de condensar todos los aprendizajes adquiridos a lo largo de mi vida, en la carrera Ciencias de la

Comunicación, en pedagogía teatral y en actuación ya que soy el conductor de dichos segmentos. (Ver anexo 3)

2.5 Agosto 2020. Tareas realizadas para los segmentos ‘Leemos Juntos’ y ‘1, 2, 3, me muevo otra vez’

2.5.1 Segmento ‘Leemos juntos’

Este segmento se creó con el propósito de acercar a las niñas y los niños a la lectura a través de narraciones de historias que forman parte de los recursos educativos del ministerio. Al final de este bloque siempre se presentan consejos para los padres con el propósito de dar continuidad a la motivación de las niñas y los niños por la lectura.

a. Creación del personaje:

Surge la necesidad de crear un mundo ficticio para el narrador de los cuentos que se presentan cada semana, con tal propósito presenté cuatro propuestas de personajes con sus respectivas historias (el aviador, el mensajero, el vigilante y el conserje) dejando a la dirección, coordinadoras y especialistas del MINEDU la elección del personaje apropiado para el programa. (Ver anexo 4)

Las especialistas del MINEDU eligieron al personaje ‘El vigilante’. En el segmento propongo que, durante su trabajo como agente de seguridad de una librería cerrada al público durante la pandemia, él se dedica a leer los libros de cuentos, leyendas o poemas ya que nadie puede comprarlos y a través de ‘Leemos juntos’ los comparte con las niñas y niños que están en sus casas. A través de este personaje es importante resaltar la idea de que todos podamos disfrutar de la lectura más allá de nuestro oficio o nivel de instrucción, rompiendo el mito que da a los intelectuales el privilegio de leer.

b. Producción:

Las tareas de producción fueron:

- La búsqueda y elección de la locación para lo cual solicité los permisos de grabación en una librería que reunía las condiciones de espacio, ambientación, sonido y tiempo para la grabación del material de cinco programadas en un solo día.
- Llevé a cabo reuniones de coordinación con el equipo de realización y la guionista para el desglose de producción que nos dio claridad sobre las necesidades de cada programa.
- Se efectuó el diseño y la producción y presentación de vestuario y utilería.
- Finalmente, la coordiné, realicé (grabaciones en audio de cada uno de los cuentos) y edité la locución en off.

c. Conducción:

Como conductor del segmento 'Leemos juntos' tuve la oportunidad trabajar en la creación de mi personaje y de asistir técnicamente en las decisiones sobre cómo presentarlo en pantalla, con propuestas que incluían movimientos de cámara, encuadres y planos que ayudaban a dar dinamismo al tratamiento audiovisual. La grabación de los textos del segmento, presentados como locución en off, se realizó de forma no presencial, debiendo recurrir a recursos tecnológicos propios para la grabación, edición y entrega.

Actualmente podemos ver los programas de *Aprendo en casa* en los que aparece el segmento 'Leemos juntos' a través del canal de YouTube del portal Perúeduca del MINEDU. (Ver anexo 5)

2.5.2 Segmento '1,2,3 Me muevo otra vez'

Este segmento alienta a las niñas y niños a realizar dinámicas de exploración del movimiento y juegos simbólicos usando su cuerpo como medio de expresión con el propósito de modelar la representación de ideas, emociones, nociones espaciales, sensaciones, realidades cercanas o referencias del mundo que van descubriendo. También se incluye dentro del bloque una estructura que se vuelve constante en cada programa:

- Invitación a preparar el espacio
- Activación (calentamiento)
- Actividad central (representación)
- Relajación
- Consejos finales.

Mi trabajo como comunicador consistió en proponer la estructura para el segmento y las actividades que se desarrollarían en ella, considerando los conocimientos previos de la audiencia y manejando un lenguaje adecuado para las edades de 3 a 5 años y las diferentes realidades culturales del país. En reuniones virtuales de coordinación con la especialista del MINEDU mis propuestas se enmarcan en las necesidades de aprendizaje del programa; sin embargo, hubo suficiente apertura para introducir ideas de acciones nuevas y parlamentos de manera espontánea durante el rodaje, siempre

en coherencia con la propuesta inicial. Propuse diferentes pistas de audio como referencia para la elaboración de recursos propios para el programa por parte de un compositor musical convocado por el ministerio. (Ver anexo 6)

Actualmente podemos ver los programas de *Aprendo en casa* en los que aparece el segmento '1,2,3, Me muevo otra vez' a través del canal de YouTube del portal *PerúEduca* del MINEDU. (Ver anexo 7)

Las tareas realizadas para la elaboración de este segmento fueron las siguientes:

a. Producción:

La producción de la este segmento involucró también las tareas de búsqueda y elección de la locación, reuniones de coordinación con la especialista pedagógica del MINEDU para la aprobación de los contenidos del segmento, coordinación con el equipo de realización y la guionista para el desglose de producción, el diseño y la presentación del vestuario, escenografía y utilería.

b. Creación del personaje:

Este personaje debería ser un adulto con actitud lúdica y particular dinamismo; que demuestre mucha flexibilidad de pensamiento para improvisar acciones dentro del juego. A pesar de no poder tener respuestas del público, el personaje debía dirigirse a las niñas y niños 'como si' pudiera escucharlos. No debía comportarse como un maestro que muestra lo que los niños deben repetir, sino como un amigo que los anime a jugar como cada uno pueda o les provoque. Por ser un público diverso, la presentación física del personaje debía ser neutral sin dejar de ser atractivo para todos, con un vestuario que no sea muy diferente al que cualquier niño del Perú multicultural podría acceder y que sea cómodo para jugar.

Estos parámetros en la creación del personaje se nutrieron con las ideas y visiones de la especialista pedagógica del MINEDU cuya atención se dirigía en considerar la diversidad cultural de nuestro país y la inclusión.

c. Creación de contenidos (insumos pedagógicos):

Desde la concepción de este bloque del programa se consideraron conceptos como: la imaginación, el movimiento, la creatividad, la expresividad, el juego simbólico, la representación y las acciones físicas. Todos estos conceptos pertenecen al ámbito de la pedagogía teatral, en la que he adquirido amplia experiencia. Crear insumos pedagógicos para este segmento televisivo es lo que en el mundo audiovisual conocemos como 'creación de contenidos' y son la parte medular del bloque. Luego, con la colaboración de una guionista y la especialista del MINEDU, conseguimos poner en palabras apropiadas para el propósito del programa todas aquellas ideas que posteriormente serían grabadas.

d. Conducción:

La conducción de este segmento me permitió ejercer mi preparación como actor y docente de teatro. Considero que los recursos del teatro como el manejo del texto, el uso de los medios de expresión (el cuerpo y la voz), el desplazamiento escénico, la improvisación teatral, la comunicación con el público y la construcción del personaje; también son o deberían ser parte de la formación de un profesional en Ciencias de la Comunicación y mi desempeño en el programa *Aprendo en casa* reafirma mi idea.

2.6 Diciembre 2020. *Aprendo en casa* – Modo vacaciones

Las apuestas del MINEDU por una educación de calidad para las niñas y niños del país a través de la televisión tuvieron gran aceptación entre el público infantil. Para el mes de diciembre se decide dar continuidad, durante las vacaciones escolares del 2021, al trabajo realizado durante el año con la misma modalidad de contrato; es decir, se grabaron los segmentos 'Leemos juntos' y '1, 2, 3 Me muevo otra vez' para 14 nuevos programas que fueron transmitidos por el canal TV Perú entre los meses de enero y febrero del 2021. Mis responsabilidades como comunicador, creativo y conductor de los segmentos fueron las detalladas en los puntos anteriores.

Durante esta etapa se reafirmó el estilo de comunicar las ideas simulando una interacción con la audiencia, lo que en el teatro se conoce como 'romper la cuarta pared'. Como conductor establecí una comunicación directa frente a la cámara en primeros planos, dando espacios para que las niñas y niños pudieran dar sus opiniones desde su lugar, en sus casas. Múltiples mensajes de madres de familia o adultos que acompañan en casa a las niñas y niños durante las transmisiones, confirmaron que realmente había una interacción que ponía en evidencia la conexión entre nosotros. Lo importante de esta propuesta es que, aunque yo como conductor no pudiera recibir sus respuestas inmediatas, ellos se estaban expresando. Esa es para mí la confirmación de un uso efectivo de la televisión como instrumento de enseñanza.

Actualmente podemos ver los programas de *Aprendo en casa* – Modo vacaciones en los que aparecen los segmentos '1,2,3, Me muevo otra vez' y 'Leemos juntos' a través del canal de YouTube del portal *PerúEduca* del MINEDU.

2.7 Marzo a diciembre 2021. La industria televisiva

A principios del año 2021 se inició la planificación del programa *Aprendo en casa de Educación Inicial* creado especialmente para desarrollar actividades que corresponden declaradamente a las 'experiencias de aprendizaje' propuestas por el MINEDU para el transcurso del año. Los involucrados en esta tarea fuimos los creativos de los programas de radio y televisión, los guionistas y las especialistas del ministerio; quienes participamos en las producciones del año anterior. Para este nuevo inicio se definió que los tres canales de comunicación de *Aprendo en casa* trabajen de forma articulada y que los contenidos de televisión, radio y página web compartan los mismos recursos pedagógicos, reorganizando así la plataforma multicanal.

Este equipo de trabajo, del que formé parte, se encargó de la concepción del nuevo programa desde la elaboración de la sinopsis para su aprobación en el MINEDU, la creación de la estructura del programa, la descripción de cada segmento y la creación del perfil y el universo de los personajes. (Ver anexo 8, 9 y 10)

En medio de los trabajos iniciados, el Ministerio de Educación dispuso que la responsabilidad de la producción del programa *Aprendo en casa* de todos los niveles educativos recaiga en manos de una productora de televisión elegida a través de licitación pública. Quedando la responsabilidad de los contenidos a cargo de quienes concebimos el programa.

En términos del MINEDU, a los contenidos del programa para el año 2021 se les llamaron insumos pedagógicos, podríamos definirlo como la materia prima con la que los guionistas harían su trabajo.

Considero pertinente mencionar la idoneidad de mi convocatoria en este equipo de trabajo debido a mis conocimientos en comunicación audiovisual adquiridos en mi

formación universitaria, ya que crear estos insumos pedagógicos para un programa de televisión requiere de conocimientos sobre la puesta en escena, el ritmo, la duración, la musicalización, las disposiciones de las cámaras y el funcionamiento del set de televisión; dado que en la práctica se deben ajustar las propuestas a los requerimientos técnicos. Un educador que no cuenta con los conocimientos previos en medios audiovisuales probablemente hubiera necesitado contar con asesoría apropiada.

Los insumos pedagógicos entregados por mí a lo largo del año al MINEDU fueron el sustento para la elaboración de los segmentos: 'Activarte' y '1,2,3 Me muevo otra vez'. (Ver anexo 11)

2.8 La creación de un personaje para *Aprendo en casa*

Mi andar profesional se caracteriza por ejercer la creatividad y profundidad en mis propuestas y me causa gran satisfacción la materialización de mis ideas.

Construir un personaje es parte de mi práctica actoral y en este momento está al servicio de un producto televisivo. Si bien los nombres de los conductores del programa de educación inicial eran los propios (por decisión de las especialistas del MINEDU mi personaje se llamó *Héctor*), la historia de cada uno de ellos correspondía absolutamente a una creación para un programa de ficción. Por tal razón se creó una ficha técnica que responde a la pregunta ¿quién es? de acuerdo a lo aprendido sobre el sistema Stanislavski con información muy detallada de cada uno de los personajes. (Ver anexo 12)

Esta ficha técnica es el reflejo de mi trabajo en arte dramático, al que me he dedicado con verdadero y profundo interés, el cual además descubrí en las aulas de la facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad San Martín de Porres

en mis días de estudiante cuando asistí al taller del profesor Tulio Lozada, quien además dictaba el curso de *Periodismo y Teatro* y sembró en mí la curiosidad y el deseo de conocer más sobre este fascinante arte.

CONCLUSIONES

El estado peruano ha sido retado a educar a distancia durante el confinamiento por la pandemia de la COVID 19, afrontando la complejidad del acceso a las comunidades de todo el país, las trabas burocráticas, la lenta y limitada asignación de presupuestos y los escasos recursos digitales existentes para la enseñanza. En ese contexto fueron los medios de comunicación como la televisión, la radio y el internet los canales más apropiados para atender esta urgencia. La plataforma multicanal *Aprendo en casa* brindó la oportunidad de conectar a las niñas y los niños de todo el territorio peruano con experiencias de aprendizaje diseñadas para desarrollar la comprensión y afianzar el conocimiento en su desempeño escolar. Desde mi formación profesional he sido capaz de integrarme al equipo de trabajo del MINEDU con propuestas de contenidos para la televisión y tareas en el proceso de comunicación que me permitieron ejercer mis aprendizajes y expertise como comunicador.

Los medios de comunicación tienen la responsabilidad de contribuir al crecimiento de una sociedad en democracia, de tal manera que todos los receptores adviertan que están siendo incluidos intencionalmente con respeto a sus diferencias de: pensamiento, acceso a la información, lenguaje o condición física. Los comunicadores somos creadores de estrategias para transmitir el conocimiento, las ideas, necesidades, experiencias, los sentimientos y deseos de las personas; por tal motivo, crear productos audiovisuales considerando las diversidades de nuestro país demanda una dedicación especial en la conformación de un equipo de trabajo. Las capacidades y actitudes de los convocados en esta labor deben contar con un importante nivel de empatía para lograr un producto de alta calidad profesional. Como consecuencia de esto, el trabajo realizado por todos los comunicadores y educadores

convocados por el MINEDU ha dado frutos que no tienen precedentes en la historia de la televisión educativa producida en el Perú. El reconocimiento público al esfuerzo desplegado en la producción del programa de televisión *Aprendo en casa* se materializa en haber sido elegido ganador del premio Luces, otorgado por el diario El Comercio como ‘Mejor programa educativo/cultural’ en los años 2020 y 2021.

Si bien el trabajo de un comunicador se sustenta en su formación profesional, la preparación de quien ejerce esta profesión debe ser constante e ilimitada; si decimos que el origen de la comunicación va de la mano con la existencia del hombre, esta también está obligada a evolucionar junto con la sociedad. Un comunicador debe desarrollar sus medios de expresión y adquirir una serie de conocimientos sobre el uso de la tecnología y estrategias de comunicación, así como un amplio conocimiento en temas de interés general que lo coloquen en una posición indispensable en el mercado laboral; sin embargo, es importante considerar en el camino de la profesionalización, la especialización del comunicador en temas de su propio interés de la manera más genuina y sincera; esa conexión con los temas que realmente le atraen marcarán la diferencia entre la necesidad de trabajar y trabajar con un propósito. Desde mi convocatoria, asumí *Aprendo en casa* como un trabajo que debía realizar con el propósito de llevar enseñanzas a las niñas y niños de todo el Perú de una manera lúdica y entretenida basándome en el principio del aprendizaje con emoción; mi especialización en el trabajo con niños así me lo permitió.

La creación, producción y realización de un proyecto audiovisual es una tarea de gran envergadura y el éxito que pueda alcanzar en su transmisión depende en gran medida del conocimiento del público objetivo, la capacidad creadora de quienes lo

conciben, el conocimiento de la tecnología en los medios comunicación, las destrezas escénicas de los artistas, el correcto empleo de medios auxiliares (escenografía, utilería, vestuario, maquillaje, musicalización, etc.) y una apropiada actitud profesional en cada etapa. Como estudiante de Ciencias de la Comunicación en la Universidad San Martín de Porres comprendí que el ejercicio laboral de un comunicador es muy amplio e ilimitado y he compartido aulas con compañeros que desarrollaron su profesión en ámbitos para los que también estuvieron capacitados, pero que no eran los proyectados durante nuestro tiempo de estudiantes; en mi caso, siempre tuve claro el deseo de contar historias a través de las imágenes y fueron los cursos de televisión los que más motivaron mi desempeño académico y posteriormente mi práctica profesional. El conocimiento del lenguaje audiovisual y los procesos de producción aprendidos en mi etapa de estudiante me han acompañado durante estos años de diferentes formas y me abrieron muchas puertas en el ámbito laboral.

Luego de vivir la experiencia y culminar mi participación en *Aprendo en casa*, me siento apto para iniciar un proyecto personal en el ámbito de la educación a través de la televisión o algún otro canal de difusión audiovisual. Lo vivido durante los dos años de pandemia en el aspecto laboral ha resultado paradójicamente positivo para mi desarrollo profesional y ha impulsado mi deseo por crear, producir y tocar corazones.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bertha, G. (2010). El arte de la comunicación.. Instituto Politécnico Nacional.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/73976?page=12>

Baena Paz, G. M. E.(2015). Montero Olivares, S. Ciencias de la comunicación..

1. ed. México D.F: Grupo Editorial Patria, 2015. 133 p. Disponible en:

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/39470?page=1>. Consultado en: 08

Feb 2022

Gavilán, J.(2013). El laberinto de la hominización: el origen del lenguaje en el proceso de formación de la mente.. ed. Madrid: Biblioteca Nueva, 2013. 255

p. Disponible en:

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/111358?page=59>. Consultado en:

06 Apr 2022

Gavidia Anticona, J. A. (2015). Lenguaje y comunicación.. Ediciones de la U.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/70242?page=22>

Huerta, R. (2019). Arte para primaria. Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/120276?page=75>.

García Varas, A. (II.). (2014). <i>Filosofía de la imagen.. </i>. Ediciones Universidad de Salamanca. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/113899?page=227>

Granados Beltrán, M. (2007). Apreciación artística (4a. ed.).. Grupo Editorial Éxodo.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/155498?page=22>

Sánchez Navarro, J. (2013). *Narrativa audiovisual.* Editorial UOC.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/56371?page=80>

Ahumada Barajas, R. (2005). La TV y la educación. ¿Una red interconectada?..

Plaza y Valdés, S.A. de C.V.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/75708?page=145>

Flórez López, J. C. & Bergondo, E. (2014). La televisión, una mirada.. Ministerio de

Educación y Formación Profesional de España.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/114111?page=206>

Medrano Samaniego, C. (2008). Televisión y educación: del entretenimiento al

aprendizaje.. Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria, 20, 205–224.

Medina Laverón, M. (2009). Calidad y contenidos audiovisuales.. EUNSA.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/46977?page=54>

Martínez Abadía, J. (2012). Manual del productor audiovisual.. Editorial UOC.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/33499?page=23>

Pardo Fernández, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos*

audiovisuales.. . EUNSA.

<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/mh/47158?page=38>

Chomski, D. (2012). *L'ús didàctic dels mitjans de comunicació i les TIC a l'educació*

infantil. Barcelona: Editorial UOC.

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-50365695> - Plaza Sésamo en su 50 aniversario:

5 momentos que definieron el revolucionario programa – por Max Matza - BBC

News, Washington - 10 noviembre 2019

<https://joanganzcooneycenter.org/publication/potential-uses-of-television-in-preschool-education/> - The Potential Uses of Television in Preschool Education
- por Joan Ganz Cooney - 3 de diciembre de 2019

Moyano, M. A. (2007). Alternativas a la televisión actual.. Editorial Gedisa.
<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/61077?page=42>

Pereira Valarezo, Á. A. (2016). Las claves semióticas de la televisión.. Ediciones Abya-Yala. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/79951?page=64>

Eines, J. (2005). *Hacer actuar: Stanislavski contra Strasberg.. (4a. ed.)*. Editorial Gedisa. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/61071?page=118>

<https://aprendoencasa.pe/#/> - Ministerio de Educación

ANEXOS

Anexo 1: La creación de contenidos audiovisuales

Canal de YouTube Héctor – Cuento y juego

<https://www.youtube.com/channel/UCwIYF1wmZb3wfwf-WmMsBIQ>

YouTube channel page for Héctor - Cuento y juego (212 suscriptores). The page displays a grid of video thumbnails with titles and view counts:

- Cómo usamos nuestro cuerpo (3 y 4 años): 727 visualizaciones · hace 1 año
- Imaginación para jugar: 3996 visualizaciones · hace 1 año
- La cigarra y la hormiga: 502 visualizaciones · hace 1 año
- Las 3 R - ¿Qué es reusar?: 2299 visualizaciones · hace 1 año
- El pollito de la avellaneda: 370 visualizaciones · hace 1 año
- Nuestras Emociones: 554 visualizaciones · hace 1 año
- El cazador de sonidos: 2274 visualizaciones · hace 1 año
- A jugar con todo el cuerpo!!: 249 visualizaciones · hace 1 año
- El espantapájaros más feliz del mundo: 258 visualizaciones · hace 1 año
- Juegos en casa: 258 visualizaciones · hace 1 año

YouTube Studio interface showing a list of videos. The interface includes a sidebar with navigation options and a main table of video details:

Video	Visibilidad	Restricciones	Fecha ↓	Visualiza...	Comenta
<input type="checkbox"/> El pollito de la avellaneda Cuento popular de España	<input checked="" type="radio"/> Público	Creado para niñ...	17 abr 2020 Publicado	370	
<input type="checkbox"/> Las 3 R - ¿Qué es reusar? A veces surgen situaciones complicadas para las que la creatividad es...	<input checked="" type="radio"/> Público	Creado para niñ...	10 abr 2020 Publicado	2.299	
<input type="checkbox"/> La cigarra y la hormiga Le damos la vuelta a una antigua historia para reconocer la importancia del arte e...	<input checked="" type="radio"/> Público	Creado para niñ...	3 abr 2020 Publicado	502	
<input type="checkbox"/> Imaginación para jugar Jugar es entretenido, pero si entrenamos nuestra imaginación y la liberamos, el...	<input checked="" type="radio"/> Público	Reclamación d... y 1 más	31 mar 2020 Publicado	3.996	
<input type="checkbox"/> Cómo usamos nuestro cuerpo (3 y 4 a... Jugaremos con el cuerpo, conoceremos sus partes e identificaremos para qué n...	<input checked="" type="radio"/> Público	Reclamación d... y 1 más	28 mar 2020 Publicado	727	

Anexo 2: Carta para ceder derechos de transmisión de los videos del canal de YouTube Héctor – Cuento y juego al MINEDU

Lima, 10 de abril de 2020

Señor:

Carlos Martín Benavides Abanto

Ministro de Educación

Ministerio de Educación del Perú



De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted, para hacerle llegar un cordial saludo y señalar, como ya es de su conocimiento, que en el contexto actual de la pandemia causada por el COVID19 los y las estudiantes de todo el mundo han visto afectado el desarrollo de clases ante el cierre temporal de sus escuelas, lo cual demanda un esfuerzo de las autoridades y de la sociedad en general por promover la continuidad de los aprendizajes de los niños y niñas desde sus casas.

Atendiendo a ello, y con la finalidad de contribuir con la continuidad de los aprendizajes en el país, he considerado autorizarles el derecho de transmisión y comunicación pública de todos los audiovisuales de mi canal de cuentos y material educativo; así como también los audios de narraciones de cuentos de los temas solicitados por el MINEDU, cuyo detalle remito en anexo adjunto:

1. Todos las obras sonoras y audiovisuales que están disponibles en mi canal de cuentos y recursos educativos en YouTube: “Héctor - Cuento y juego” .

La autorización otorgada por la presente comunicación, se encontrará vigente durante el tiempo que dure la cuarentena y el proyecto educativo Aprendo en Casa, a fin que los audiovisuales puedan, previa validación de las áreas competentes del Ministerio de Educación, ser difundidos en los territorios a los que llegue las señales del Instituto Nacional de Radio y Televisión del Perú (IRTP), en señal libre (aérea) de televisión, sistema de cable, sistema de pago, circuito cerrado, radio, sistema de distribución múltiple, conexión inalámbrica, fibra óptica, microondas, aquella referida como televisión interactiva, televisión directa de casa (TDT) y televisión de alta definición (HDTV). Se incluye también por la presente la autorización para su difusión vía internet y aplicativos móviles a través de los cuales se realice la difusión de las señales televisivas del Ministerio de Educación e IRTP. Se precisa que la autorización de uso que da origen a la presente comunicación se hace a título gratuito, esto es, la presente autorización no genera ninguna obligación económica entre las partes.

Asimismo, de presentarse la necesidad de realizar edición en la programación de producción de IRTP durante la retransmisión de los Programas Autorizados, se permitirá la retransmisión parcial de los Programas Autorizados cuando así lo determinen las necesidades de programación de IRTP, siempre y cuando se conserve la integridad del contenido. Además, de ser el caso, autorizamos que se puedan insertar comentarios de docentes, los cuales deberán contar con nuestra aprobación, en nuestra condición de titular de los derechos de autor de los Programas Autorizados.

Sin otro particular, quedamos de usted.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Héctor Alejandro Rodríguez Vidal', with a long, thin vertical stroke extending downwards from the bottom left of the signature.

Héctor Alejandro Rodríguez Vidal
Actor y Profesor de Teatro
DNI 09649878

Anexo 3: Términos de referencia para la contratación de servicios



PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Inicial

mejor educación mejores peruanos

"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la universalización de la salud"

ANEXO N° 02 : TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA LA CONTRATACIÓN DE SERVICIOS DE TERCEROS

INGRESE INFORMACIÓN ÚNICAMENTE EN LAS CELDAS SOMBRADAS

1	Área Usuaria y Unidad Ejecutora (UE):	DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL (UE 026)
2	Denominación de la contratación:	Servicio de asistencia técnica en la elaboración y adecuación de contenidos digitales del bloque "Leemos juntos" y del bloque "1, 2,3 me muevo otra vez", de la plataforma televisiva de la estrategia de "Aprendo en Casa" de la Dirección de Educación Inicial.
3	Objeto de la contratación:	Contratación de una persona natural que: Brinde el servicio de asistencia técnica en la elaboración y adecuación de contenidos digitales del bloque "Leemos Juntos" y del bloque "1, 2,3 me muevo otra vez", de la plataforma televisiva de la estrategia de "Aprendo en Casa" de la Dirección de Educación Inicial.
4	Finalidad pública:	La implementación del currículo nacional es un proceso a través del cual se generan las condiciones para que los actores involucrados logren una apropiación reflexiva y autónoma del CN, lo comprendan y apliquen en diversas situaciones, a fin de promover el logro de aprendizajes de los niños y niñas del nivel inicial, en la modalidad presencial y/o a distancia. Se trata de un proceso sistémico en el que deben estar articuladas las herramientas curriculares y los materiales, la formación de docentes, directivos y especialistas de DRE/GRE y UGEL; a través de estrategias presenciales (talleres de fortalecimiento de capacidades, grupos de interaprendizaje (GIA), comunidades profesionales de aprendizaje) y/o a distancia como "Aprendo en casa". Asimismo, es importante tener en cuenta las evaluaciones tanto de los estudiantes como los docentes y directivos en el marco de la Ley de la Reforma Magisterial. En este contexto, las Direcciones Regionales de Educación (DRE) y Unidades de Gestión Local (UGEL) son responsables de brindar asistencia técnica a los directivos y docentes de acuerdo a lo establecido en la planificación de sus actividades pedagógicas en concordancia con la situación actual COVID-19. Por lo mencionado anteriormente, la Dirección de Educación Inicial considera necesario contratar a una persona natural que brinde el servicio de asistencia técnica pedagógica en la elaboración y adecuación de contenidos digitales del bloque "Leemos juntos" y del bloque "1, 2,3 me muevo otra vez", de la plataforma televisiva de la estrategia de "Aprendo en Casa" de la Dirección de Educación Inicial.
5	Pedido SIGA:	Se adjunta

6	Descripción de las condiciones específicas del servicio a realizar (actividades):	Participar de las reuniones con el equipo de especialistas de la DEI para coordinar y aprobar el contenido del bloque "Leemos Juntos", así como para definir el personaje que representará el proveedor en el bloque para la estrategia educativa "Aprendo en Casa".
		Participar de las reuniones con el equipo de especialistas de la DEI para coordinar y aprobar el contenido del bloque "1, 2, 3, me muevo otra vez", así como para definir el personaje que representará el proveedor en el bloque para la estrategia educativa "Aprendo en Casa".
		Brindar asistencia técnica y asistir a la locación en donde se realiza la filmación del bloque "Leemos Juntos" para la filmación del programa televisivo "Aprendo en Casa" el día indicado por las especialistas de la DEI.
		Brindar asistencia técnica y asistir a la locación en donde se realiza la filmación del bloque "1, 2, 3, me muevo otra vez" para la filmación del programa televisivo "Aprendo en Casa" el día indicado por las especialistas de la DEI.
7	Perfil del locador de servicios a contratar:	Bachiller en Ciencias de la Comunicación y/o carreras a fines.
		Experiencia General de cinco (05) años en instituciones públicas o privadas
		Experiencia Específica de (03) años como docente.
8	Plazo de ejecución del servicio	El plazo total del servicio en días calendario es de hasta 30 (treinta) días. El locador de servicios a ser contratado, se obliga a realizar las actividades descritas en los términos de referencia a partir de la condición para el inicio del servicio que se detalla a continuación, hasta la culminación del plazo de realización del mismo: a partir del 30/07/2020 . La duración total de la prestación y/o plazo de entrega de cada producto o entregable a cargo del contratado, no incluye el plazo para el trámite a cargo de la Entidad. Por motivo de confidencialidad el proveedor ejecutará el servicio respetando el protocolo de seguridad de la información establecido por la DEI; por lo cual los entregables antes mencionados serán remitidos por el proveedor directamente a la DEI.

Anexo 4: Perfiles de los personajes presentados en reuniones virtuales a las especialistas del MINEDU para el segmento 'Leemos juntos'



El vigilante - perfil

-Está muy contento con el trabajo que tiene y alardea de tener el mejor trabajo del mundo. Piensa que también hay otros trabajos interesantes como narrador de cuentos o profesor de teatro, pero el suyo es el mejor.

-No ha viajado mucho, pero conoce el mundo a través de los cuentos.

-Siente que los libros lo llaman porque han sido creados para ser leídos, pero nadie se los lleva, así que él decide leerlos para que estén tranquilos, ...esa idea la sacó de un cuento que por 'casualidad' leyó.

-Le interesan mucho los libros de historia y de personajes famosos.

-Tiene dos hijos pequeños, a los que les cuenta cuentos cuando llega a casa, por eso siempre visita le sección infantil de la librería, sabe que los cuentos inspiran a sus hijos a jugar con los personajes y así son felices. Ellos también lo esperan con ganas de escuchar la nueva historia.

Fotografías del segmento



Anexo 5: Video de presentación del segmento ‘Leemos juntos’ en Facebook del MINEDU. Personaje: El vigilante.

https://www.facebook.com/mineduperu/videos/932675140592228/?extid=NS-UNK-UNK-UNK-IOS_GK0T-GK1C



El programa *Aprendo en casa* emitido el 20/10/2020 en el que se estrena el segmento ‘Leemos juntos’, se puede ver actualmente a través del canal de YouTube del portal Perú Educa Minedu.

https://www.youtube.com/watch?v=M_70kHoS-T8&list=PL-dv4qIVsWUkIREZTcsBEDvTSAyMDUWiG&index=46&ab_channel=Per%C3%BAEduca

A screenshot of a YouTube video player. The video is titled "Aprendo en casa TV Inicial 3, 4 y 5 años - 20 de octubre" and is from the channel "Perú Educa". The video content shows a man in a dark vest and cap sitting on the floor in a library, reading a book. The video player includes a progress bar, a play button, and a volume icon. To the right of the video player is a list of related videos, all from the channel "Perú Educa".

Anexo 6: Propuesta de estructura para el segmento ‘1,2,3 Me muevo otra vez’ presentada al MINEDU.

Consta de tres partes: Estructura, contenido y modelo de representación para próximos programas; esta tercera parte incluye música de referencia para la elaboración de recursos musicales propios de *Aprendo en casa*.

1. Estructura

SESIONES DE MOVIMIENTO ‘1,2,3 Me muevo otra vez’

Las sesiones de movimiento comprenden tres momentos que se deben repetir constantemente, como una rutina en cada presentación. Estos son:

- **Activación:** Calentamiento corporal y reconocimiento de las partes del cuerpo; es decir, cuáles son y cuál es su función. Para este momento se sugiere sonidos de percusión con diferentes instrumentos y variaciones en el ritmo y en la intensidad del sonido.
- **Representación:** Usaremos el cuerpo para representar personajes, animales, emociones, objetos, sensaciones, lugares; etc. Estas pueden ser como parte de una historia o un recorrido imaginario. También se incluirá el uso de algunos elementos como telas, cintas, globos; etc. En cada programa se podría trabajar con una categoría diferente utilizando la misma pista de sonido; en este caso la pista no debería tener letra.
Se sugiere un sonido melódico y con carácter lúdico (como la música del circo o del cine mudo) que propicie el juego, el uso de la imaginación y que sugiera distintas ideas a través de cambios en la velocidad, el volumen y/o el tono; de tal manera que podemos saltar de una idea a otra en el movimiento (se espera que sean por lo menos seis diferentes ideas dentro de esta pista). Estos cambios también pueden marcarse por algún instante de silencio para trabajar la inmovilidad dentro de la acción propuesta.
- **Relajación:** Recuperamos nuestro ritmo corporal natural a través de la respiración y estiramientos. En este momento podemos utilizar sonidos que se asemejen a los sonidos de la naturaleza, como flautas, palos de lluvia o sonidos de percusión que sugieran una desaceleración (como un corazón volviendo a su ritmo natural)

2. Contenido

Aprendo en casa – Sesiones de movimiento ‘1,2,3 Me muevo otra vez’

Fecha de grabación: 14 / VIII / 2020

Producción y conducción: Héctor Rodríguez

Locación: Biblioteca de Barranco

Especialista de MINEDU: Jenny Huidobro

Programa 1

Segmento	Acción	Pista	Inicio-fin	Duración
Inicio	Caminatas			31 segundos
Activación	Sumar partes del cuerpo	15	1:00 – 1:45	45 segundos
Representación	Un camino muy delgado	8	0:48 – 1:35	47 segundos
	Arena caliente	10	0:00 – 0:27	27 segundos
	Subiendo la montaña	9	0:53 – 1:29	36 segundos
	El fondo del mar	3	0:00 – 1:04	64 segundos
	En la luna	7	0:00 – 0:47	47 segundos
	Cruzando el río	6	0:07 – 0:40	33 segundos
Relajación	Respiración - estiramiento	2	0:00 – 0:30	37 segundos
Tiempo total				6 minutos

Programa 2

Segmento	Acción	Pista	Inicio-fin	Duración
Inicio	Objetos imaginarios			31 segundos
Activación	Sumar partes del cuerpo	15	1:00 – 1:45	45 segundos
Representación	Sobre la CUERDA FLOJA	8	0:48 – 1:35	47 segundos

	Con ZAPATOS apretados	10	0:00 – 0:27	27 segundos
	Cargando ROCAS	9	0:53 – 1:29	36 segundos
	LENTEs para bucear	3	0:00 – 1:04	64 segundos
	BANDERA	7	0:00 – 0:47	47 segundos
	Salta la CUERDA	6	0:07 – 0:40	33 segundos
Relajación	Respiración - estiramiento	2	0:00 – 0:37	37 segundos
Tiempo total				6 minutos

Programa 3

Segmento	Acción	Pista	Inicio-fin	Duración
Inicio	Medios de transporte			31 segundos
Activación	Sumar partes del cuerpo	15	1:00 – 1:45	45 segundos
Representación	Carro / bus / camión	8	0:48 – 1:35	47 segundos
	Bicicleta / Scooter	10	0:00 – 0:27	27 segundos
	Tren	9	0:53 – 1:29	36 segundos
	Canoa / Tabla de surf	3	0:00 – 1:04	64 segundos
	Avión	7	0:00 – 0:47	47 segundos
	Caballo	6	0:07 – 0:40	33 segundos
Relajación	Respiración - estiramiento	2	0:00 – 0:37	37 segundos
Tiempo total				6 minutos

Programa 4

Segmento	Acción	Pista	Inicio-fin	Duración
Inicio	Animales			31 segundos
Activación	Sumar partes del cuerpo	15	1:00 – 1:45	45 segundos
Representación	Elefantes	8	0:48 – 1:35	47 segundos

	Canguros	10	0:00 – 0:27	27 segundos
	Leones	9	0:53 – 1:29	36 segundos
	Pulpos / peces / tiburón	3	0:00 – 1:04	64 segundos
	Cóndor	7	0:00 – 0:47	47 segundos
	Monos	6	0:07 – 0:40	33 segundos
Relajación	Respiración - estiramiento	2	0:00 – 0:37	37 segundos
Tiempo total				6 minutos

3. Modelo de representación

El Espantapájaros (movimiento y representación de personajes):

Un espantapájaros desea jugar como lo hacen los niños que por allí pasan. El hada del campo le concede el deseo y le regala movimiento. El espantapájaros aprende a moverse como lo hacen los niños; juega a los soldados (1), a los equilibristas del circo (2), a los astronautas (3), a los súper héroes (4), a los robots (5) y a los deportistas (6). Entre cada personaje representado en el juego habrá un alto en la música que el espantapájaros aprovechará para confirmar que nadie lo está viendo; siendo ésta una condición para que no pierda la magia del movimiento. Luego de cada parada, la música comenzará nuevamente con algún cambio que sugiera acciones para un nuevo personaje.

Música de referencia

- **Activación:**

Mamady Keita / Nankama – Babaninko <https://www.youtube.com/watch?v=1nu-7OXchMg>

Kingston Rudieska - Giant Moment <https://www.youtube.com/watch?v=iMMsn06CXIc>

- **Representación:**

Charlie Chaplin - Charlie's Dance " Modern Times"
<https://www.youtube.com/watch?v=qrdLJO20gng>

- **Relajación:**

Kumbalawe - Cirque du Soleil https://www.youtube.com/watch?v=Bf_MbGII9IA

Fotografías del segmento



Anexo 8: Sinopsis del programa *Aprendo en casa*

Sinopsis del programa *Aprendo en casa*

Esta es la historia de dos hermanos, ya adultos, Alexa y Héctor. Ellos nacieron en Ancash, pero ahora viven juntos en Lima porque están pasando la cuarentena acompañándose.

Alexa es profesora de inicial y tiene que descubrir cómo llegar a las niñas y niños de la mejor manera a través de la televisión. Es metódica, preocupada por planificar su clase...muy detallista. La historia de Sami es un recurso que tienen como maestra para mostrar a las niñas y niños. Saca de una cajita o un libro... (abre el libro/caja y entramos a la historia de Sami).

Héctor es guía de turismo, por su trabajo conoce el Perú y le encanta. Pero se ha quedado sin trabajo por la pandemia. Es muy creativo, mil oficios y 'recursero', siempre le encuentra nuevos usos a objetos cotidianos (por ejemplo la manguera la usa como sogá para saltar)... Además, tiene muchas habilidades manuales (mil oficios). Hace pequeños trabajos eventuales y llega con muchas ideas de afuera para seguir aprendiendo en casa.

Pero eso no es todo...en esta casa, como se juega mucho con la imaginación, también viven Calcetín, Chancay y Martina...la reportera de la familia, que nos trae más información de lo que pasa en el Perú.

Chancay: Cariñoso y juguetón, siempre busca cariño y afecto. Representa la necesidad de afecto de los niños y el rol de mascota

Calcetín: Representa la necesidad de ser visto, de ser protagonista "yo yo yo" yo solito, yo soy, yo quiero"

Martina: Representa la necesidad de saber, de conocer, la curiosidad...su pregunta es "¿Por qué? es mayor y más experimentada...reportera cubriendo con interés las tonterías y cosas buenas de los humanos

Anexo 9: Estructura del programa de TV - Inicial

Estructura del programa de TV - Inicial

Tiempos: 24' mínimo – 27' máximo

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
30''	Cuña de inicio AeC	Cuña de inicio AeC	Cuña de inicio AeC	Cuña de inicio AeC	Cuña de inicio AeC
30'' (máx.)	Saludo fijo	Saludo fijo	Saludo fijo	Saludo fijo	Saludo fijo
3' / 4'	Activarte (personajes del programa)	Activarte (personajes del programa)	Activarte (personajes del programa)	Activarte (personajes del programa)	Activarte (personajes del programa)
30''	Cuña de introducción a la quinta + voz en off con el programa del día	Cuña de introducción a la quinta + voz en off con el programa del día	Cuña de introducción a la quinta + voz en off con el programa del día	Cuña de introducción a la quinta + voz en off con el programa del día	Cuña de introducción a la quinta + voz en off con el programa del día
1' 30''	Planteamiento de la situación del día con algún o algunos de los personajes – enlace con las aventuras de Sami	¿Qué haremos hoy? A partir de una vivencia, una noticia, anécdota, evento de la naturaleza...	Planteamiento de la situación del día con algún o algunos de los personajes – enlace con las aventuras de Sami	¿Qué haremos hoy? A partir de una vivencia, una noticia, anécdota, evento de la naturaleza...	Planteamiento de la situación del día con algún o algunos de los personajes – enlace con las aventuras de Sami
3'	Las aventuras de Sami – todo o parte 1	Leemos juntos	Las aventuras de Sami – todo o parte 1	Ando musicreando	Las aventuras de Sami – todo o parte 1
2'	Los personajes comentan sobre la historia de Sami (reflexión, preguntas, vinculación la propia experiencia...), lo que podría llevarlos a vivir otra situación. (aterrizaje de lo visto en las Aventuras de Sami)	Diálogo, juego o actividad a partir de lo visto.	Los personajes comentan sobre la historia de Sami (reflexión, preguntas, vinculación la propia experiencia...), lo que podría llevarlos a vivir otra situación. (aterrizaje de lo visto en las Aventuras de Sami)	Diálogo, juego o actividad a partir de lo visto.	Los personajes comentan sobre la historia de Sami (reflexión, preguntas, vinculación la propia experiencia...), lo que podría llevarlos a vivir otra situación. (aterrizaje de lo visto en las Aventuras de Sami)
2'	Contamos con el recurso de la canción en relación a la		Contamos con el recurso de la canción en relación a la		Contamos con el recurso de la canción en relación a la

	experiencia (QR cancionero) – Pictograma. *Considerar propuesta para aprender la canción.		experiencia (QR cancionero) – Pictograma. *Considerar propuesta para aprender la canción.		experiencia (QR cancionero) – Pictograma. *Considerar propuesta para aprender la canción.
14'	PAUSA	14'	PAUSA	PAUSA	PAUSA
3'	Transición con los personajes para la siguiente parte de la historia de Sami (en caso hubiera segunda parte)	8'	123: * Calentamiento (canción/dinámica) * Juego * Invitación a la representación	Transición con los personajes para la siguiente parte de la historia de Sami (en caso hubiera segunda parte)	Transición con los personajes para la siguiente parte de la historia de Sami (en caso hubiera segunda parte)
3'	Las aventuras de Sami –parte 2 (de corresponder)		Las aventuras de Sami –parte 2 (de corresponder)	Las aventuras de Sami –parte 2 (de corresponder)	Las aventuras de Sami –parte 2 (de corresponder)
2' a 3'	Contamos con la posibilidad de usar videos de niñas y niños realizando actividades cotidianas (Incluir videos de niños con discapacidad realizando actividades de su vida cotidiana)	2'	Relajación con técnica de respiración (Alexa) – respiración de conejito, de oso, de arcoiris, del volcán	Relajación con técnica de respiración (Alexa) – respiración de conejito, de oso, de arcoiris, del volcán	Contamos con la posibilidad de usar videos de niñas y niños realizando actividades cotidianas (Incluir videos de niños con discapacidad realizando actividades de su vida cotidiana)
	Martina te aconseja (en defensa del medio ambiente)				Martina te aconseja (en defensa del medio ambiente)
	Secuencia de Chancay y Calcutín - ¿Sabías que? - Dato curioso - Dato chistoso - Qué encontramos en la región		Secuencia de Chancay y Calcutín - ¿Sabías que? - Dato curioso - Dato chistoso - Qué encontramos en la región	Secuencia de Chancay y Calcutín - ¿Sabías que? - Dato curioso - Dato chistoso - Qué encontramos en la región	Secuencia de Chancay y Calcutín - ¿Sabías que? - Dato curioso - Dato chistoso - Qué encontramos en la región

	- Alguna palabra en otra lengua - Fotos de Mani		- Alguna palabra en otra lengua - Fotos de Mani	- Alguna palabra en otra lengua - Fotos de Mani	- Alguna palabra en otra lengua - Fotos de Mani
3'	Espacio con Moisés – Aprendemos algo en lengua de señas	1' 30''		Martina nos visita y nos entrega un reportaje que enriquece la experiencia de aprendizaje. Visita algún lugar o entrevista a alguien.	Aprendemos un juego de palabras
1' a 1' 30'' (máx.)	Consejo a mamás y papás (vamos variando de personajes)	1' a 1' 30'' (máx.)	Consejo a mamás y papás (vamos variando de personajes)	Consejo a mamás y papás (vamos variando de personajes)	Consejo a mamás y papás (vamos variando de personajes)
30''	Cierre	30''	Cierre	Cierre	Cierre

Anexo 10: Descripción de los segmentos

SEGMENTO	CONCEPTO
Activarte	3 minutos al inicio de cada programa en donde se muestra cada día alguna manera de conectarnos con nuestros sentidos, a través de diferentes movimientos corporales. Exige una secuencia corta que abarca solo 3 minutos. Se puede utilizar, estiramientos, posturas de animales, movimientos de la naturaleza, juegos corporales que permitan al niño ubicarse en el aquí y ahora y <u>disponerlo a observar y participar del programa.</u>
1, 2, 3, Me nuevo otra vez	<p>Se juega con la imaginación y el cuerpo para proponer actividades de exploración del espacio y de los materiales y observar las posibilidades del propio cuerpo a través del movimiento. (Día 1)</p> <p>Se juega con la música y los movimientos de tal forma que podamos explorar nuestro ritmo y expresar a través de la danza acciones, situaciones, historias. (día 2)</p>
Leemos juntos	Se presentan en diferentes situaciones la posibilidad de leer un tipo de texto, pueden ser cuentos, poesías, recetas, instructivos. Dependiendo del tipo de texto la presentación de este segmento varía, si es por ejemplo una receta, la idea es que se pueda llegar a realizar la preparación de los alimentos que se indican. Si es un cuento, se mostrará una diversidad de maneras de narrarlo, dependiendo siempre de los recursos con los que contemos.
Ando musicreando	Promueve la apreciación, aprendizaje y creación musical desde la experimentación sonora con elementos de uso cotidiano, juegos musicales y la presentación lúdica de instrumentos y músicas del Perú y el mundo.

Anexo 11 Ejemplo del contenido creado para el segmento ‘1, 2, 3 Me muevo otra vez’

Insumos pedagógicos

Experiencia de aprendizaje (Eda)

Objetivos

Plantear algunas situaciones para que las niñas y los niños reconozcan y tomen conciencia de sus emociones y la de los demás.

Conectarse con sus propias emociones y reflexionar sobre ellas aprendiendo a reconocerlas y manejarlas de manera progresiva.

Promover el autoconocimiento y motivar diálogos y conversaciones acerca de las emociones. Expresar con palabras y los lenguajes del arte, lo que sienten y piensan sobre las emociones.

1, 2, 3 ME MUEVO OTRA VEZ – Eda 3 - Insumo 1

EdA	N.º 3 “Te cuento como me siento”
Nº de guion de TV	12

Propósito principal:

Propiciar que, a través de una situación de juego y movimiento, identifiquen como las emociones se reflejan en los gestos y en el cuerpo.

Idea Base: Los gestos y el cuerpo expresan las emociones que sentimos

Ideas para el hilo dramático:

1. Invitación a preparar el espacio:

- Héctor entra a la casa, está regresando de su caminata matutina, se le ve muy calmado.
- Al entrar, observa que el personaje (puede ser Chancay) está molesto; quiere saltar más alto, pero no puede. Héctor le menciona que con practica podemos lograr todas las cosas que nos proponemos, y que él lo va a ayudar. Héctor le recuerda que antes de jugar y de moverse es importante despejar el espacio (mover la mesa o algún otro objeto grande que hubiera).

2. Calentamiento:

- Héctor les propone moverse con una canción que le gusta a él. Y juegan a moverse como dice la canción “Congelados”.

3. Actividad central:

- Después de la canción de calentamiento, Héctor suspira y expresa lo alegre que se sentía y cómo esta alegría se expresaba en su cuerpo, (sentí que mi corazón latía muy rápido y fuerte, me daban ganas de saltar, brincar, y sonreía todo el tiempo), el personaje por su lado, también comenta que cuando congelaban adoptaban posiciones muy divertidas; por momentos parecías asombrados por algo y por momentos parecían molestos, aunque en realidad se estaban divirtiendo.
- Héctor propone hacer el mismo juego (con música instrumental divertida), pero esta vez poniendo énfasis en una emoción. Entonces, se pondrán de acuerdo y en cada fragmento de canción se moverán al ritmo de la música con una emoción diferente y cuando pare la música quedarán congelados con esa emoción. Un tercer personaje (puede ser Caletín) aparece, los mira y dirá ¿Por qué están...(enojados)? Como están congelados no le responden y se va (de esta manera conectamos la posición con la emoción). Héctor y el personaje se ponen de acuerdo en la nueva emoción y continúa el juego.
- Héctor y el personaje describen cómo lucen sus cuerpos con cada postura y observan que cada uno de ellos puede expresar la misma emoción de una manera particular.

4. Respiración:

- Al terminar, el personaje expresa que están cansados, que su corazón está latiendo fuerte y que está sudando...
- Héctor le dice que esto es normal porque han jugado y se han movido, y le propone respirar para volver a la calma, e invita a las niñas y niños en sus casas también a respirar con él.
- Héctor hace la respiración y para ello, les pide que se imaginen que son un árbol que crece mientras van tomando aire por la nariz, levantan una pierna y las manos simulando las ramas del árbol y luego expulsan el aire mientras bajan la pierna y los brazos y se paran firmes como una montaña. Lo hacen tres veces. Todo esto acompañados con música de relajación.

5. Consejos finales:

- Secarse con una toalla, tomar agua para hidratarse, lavarse las manos.

6. Representación

- Héctor invita al personaje para que juntos busquen los lápices y crayolas o colores para dibujar lo que más les ha gustado del juego. También pueden usar plastilinas, papel o cerámica para modelar cuerpos con las emociones del juego. Podrían también tomarse fotos expresando diversas emociones y compartirlas con sus familiares.
- Luego, mirando a la cámara, invita a las niñas y niños a hacer lo mismo.

Anexo 12: Creación de un personaje: Ficha técnica del personaje 'Héctor'

APRENDO
en casa

HÉCTOR

FICHA TÉCNICA

1. FICHA TÉCNICA

- Nombre : Héctor
- Edad : 42 años
- Nacionalidad : peruana
- Fecha de nacimiento : 30 / abril / 79
- Peso : 75 kilos
- Estatura : 1,74 cm.
- Raza : Mestizo
- Pelo : Castaño
- Ojos : Marrones
- Ocupación : Guía de turismo
- Estado civil : Soltero
- Nivel de instrucción : Superior
- Domicilio : Chaclacayo

2. OBJETIVO DEL PERSONAJE:

Héctor pone el punto creativo y de movimiento en el programa. Su capacidad para dar soluciones creativas a las situaciones que enfrenta ayuda a Alexa a ver las cosas de otra manera, desde otra perspectiva, siempre hay varios caminos para resolver las cosas. Es a través de él que conocemos algunos lugares especiales de nuestro país, así como algunas manifestaciones culturales de las comunidades.

3. BIOGRAFÍA

Héctor nació en Chiclayo, es el mayor de dos hermanos, su papá es cocinero y su mamá maestra de primaria. Él es un guía de turismo y le encanta la aventura, por eso conoce todo el Perú, tiene muchos datos e historias para contar acerca de las diferentes culturas del país; pero se quedó sin trabajo a raíz de la pandemia. Es creativo y siempre está buscando aprender cosas nuevas para divertirse en casa.

Vive actualmente con su prima Alexa en la capital, pero su casa está en Chiclayo.

Actualmente tiene una amiga muy especial que vive en Piura, a la que extraña mucho y admira por su buena sazón y porque es una extraordinaria bailarina de marinera.

Conserva algunos recuerdos de los distintos lugares a los que ha viajado, los que le son más significativos los tiene en un lugar visible de la casa y otros los guarda cuidadosamente en una caja de "objetos especiales" que sirven como insumo para las clases de su prima.

APRENDO
en casa

4. REFERENCIAS SOBRE EL PERSONAJE

Está muy interesado en estudiar lenguas originarias peruanas de manera online para poder comunicarse mejor con personas de algunas comunidades por las que pasa con los turistas.

Le es muy difícil mantenerse en casa, ya que está acostumbrado a estar siempre viajando y haciendo deporte. Incluso dentro de casa, es una persona inquieta, siempre se está moviendo, ya sea ejercitándose, bailando, haciendo malabares o jugando. Él es el único de la casa que sale para poder trabajar ~~de~~ de formas creativas. Le gustaría salir más seguido, pero Alexa siempre logra hacerlo reflexionar sobre los cuidados que debe tener en la pandemia.

Se encarga del mantenimiento de la casa y la cocina. Le encanta cocinar comidas y postres peruanos.

5. OPINIONES SOBRE LOS OTROS PERSONAJES
(Relaciones con cada uno)

- Calceín:** Es su cómplice y su pupilo. A Héctor le gusta estar con Calceín porque siempre apoya todas sus ideas y está dispuesto a acompañarlo a emprender sus nuevos hobbies, retos o nuevas formas de divertirse de forma activa. A veces se complican las cosas cuando prueban cosas nuevas, pero siempre resuelven los problemas ocasionados. Héctor le gusta enseñarle lecciones de vida aunque estas puedan ser contradictorias por Alexa.
- Martina:** Héctor la considera mejor que un buscador de ponche cuando se trata de temas peruanos. La admira mucho aunque a veces puede fastidiarle que siempre tenga la razón y que lo contradiga. Les gusta mucho bailar salsa juntos.
- Chancay:** Héctor lo considera el engreído de la casa. Como es el más pequeño exige mucha atención y momentos de juego. A Héctor le encanta jugar con él ahora que siempre está en casa, pero a veces tiene que hacerlo entender que debe salir a trabajar, cocinar o hacer otras cosas.
- Alexa:** Héctor la quiere mucho y agradece poder pasar la pandemia con ella. Es su prima pero se comporta como si fuera su hermana mayor. Él

APRENDO
en casa

admira mucho su madurez y responsabilidad, pero a veces se siente incomprendido ya que ella es un poco más seria que él.