



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**TESIS**  
**EL CONTENIDO DEL PROGRAMA TELEVISIVO INFANTIL NUBELUZ ENTRE**  
**LOS AÑOS 1996-1997**

PRESENTADA POR:

**Bachiller: JOEL MANUEL LA RIVA CARRION**

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIMA - 2019 - PERÚ



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**TESIS**  
**EL CONTENIDO DEL PROGRAMA TELEVISIVO INFANTIL NUBELUZ ENTRE  
LOS AÑOS 1996-1997**

**LINEA DE INVESTIGACION**

Comunicación audiovisual

**ASESOR**

**Lic. Katterine Herrera Paucar**

LIMA - 2019 - PERÚ

## **DEDICATORIA**

*A mis hijos que son mi  
fortaleza para seguir adelante y  
especial a mis padres, hermanos  
que me apoyaron en todo momento  
para buscar y trabajar arduamente  
para obtener mis metas.*

## **AGRADECIMIENTO**

En el primer lugar agradezco a mi madre y mis hijos quienes con su motivación de seguir adelante puedo lograr poco a poco alcanzar mis metas así mismo a cada uno de mis docentes quienes con sus aportaciones logran el desenvolvimiento profesional de mi persona y a dios por darme la salud y permitir ordenarme para el logro de este gran paso de mi carrera profesional que es el conseguir el licenciamiento.

## INDICE

Contenido	
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT .....	IX
INTRODUCCIÓN .....	X
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	13
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	13
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
1.2.1. DELIMITACIÓN ESPACIAL .....	14
1.2.2. DELIMITACIÓN SOCIAL .....	14
1.2.3. DELIMITACIÓN TEMPORAL .....	14
1.2.4. DELIMITACION CONCEPTUAL .....	14
1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN .....	15
1.3.1. PROBLEMA PRINCIPAL .....	15
1.3.2. PROBLEMAS SECUNDARIOS .....	15
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.4.1. OBJETIVO GENERAL .....	15
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	15
1.5. HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
1.5.1. HIPÓTESIS PRINCIPAL .....	16
1.5.2. HIPÓTESIS SECUNDARIAS .....	16
1.6. VARIABLES Y MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN .....	16
1.6.1. VARIABLE DESCRIPTIVA .....	16
1.6.2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN .....	17
1.7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	17
1.7.1. TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN .....	17
1.7.1.1. TIPO DE INVESTIGACION .....	17
1.7.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	18
1.7.2. MÉTODOS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
1.7.2.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN .....	19
1.7.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	20

1.7.3.	UNIVERSO Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN .....	20
1.7.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	20
1.7.4.1.	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN .....	20
1.7.4.2.	INSTRUMENTOS.....	20
1.7.5.	JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.7.5.1.	JUSTIFICACIÓN .....	21
1.7.5.2.	IMPORTANCIA.....	22
1.7.5.3.	LIMITACIONES.....	22
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....		25
2.1.	ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....	25
2.1.1.	Tesis nacionales.....	25
2.1.2.	Tesis internacionales:.....	28
2.1.3.	Libros.....	31
2.2.	BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS .....	34
2.2.1.	Teoría del Homo Videns.....	34
2.2.2.	Medio televisivo para niños .....	34
2.2.3.	Medios para los mensajes.....	35
2.2.4.	El contenido televisivo .....	35
2.2.4.1.	En el nivel audiovisual .....	36
i)	Cámaras de Estudio .....	37
ii)	Cámaras para exteriores.....	37
iii)	Cámaras ENG .....	37
iv)	Cámaras de kinescopado.....	37
v)	La cabeza de cámara .....	37
i)	Camarógrafo de estudio.....	38
ii)	Camarógrafo técnico .....	38
iii)	Camarógrafo artista .....	39
i)	Composición.....	40
ii)	Balance .....	40
iii)	Encuadre.....	40
iv)	Acercamiento o close shot .....	41
v)	Gran acercamiento o big close up (BCU) .....	41

i)	Cualidades de los sonidos .....	45
ii)	Dinámica o envoltura del sonido .....	45
2.2.4.2.	En el nivel de contenido .....	52
2.2.4.3.	En el nivel Legal .....	55
2.2.4.4.	En el nivel de entretenimiento .....	58
2.2.4.5.	En el nivel de programación general.....	62
2.2.5.	Historia de la producción de “Nube Luz” .....	64
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	67
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....		70
3.1.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS .....	70
3.1.1.	RESULTADOS.....	71
3.1.2.	FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL AUDIOVISUAL .....	71
3.1.3.	FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE CONTENIDO.....	78
3.1.4.	FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL LEGAL .....	81
3.1.5.	FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE NIVEL DE ENTRETENIMIENTO.....	83
3.1.6.	FICHA DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE NIVEL DE PROGRAMACIÓN.....	85
3.1.7.	INSTRUMENTO 2 (GUIA DE ENTREVISTA) .....	86
3.2.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	93

## RESUMEN

El programa televisivo infantil Nube Luz, fue transmitido en Panamericana televisión (canal 5) y conducido por dos animadoras televisión almendra Gomelsky y Mónica santa María en 1990 todos los sábados y domingos a las 8:30 AM, era un formato que tenía la característica de realizar una fiesta desterrando la palabra programa emitiendo mensajes positivos a los niños del Perú y por el mundo disfrutando las cuatro horas del programa con artistas invitados y juegos recreativos para niños de toda edad con regalos y premios.

Tenemos que tener presente que fue un equipo de producción con gente muy profesional para llevar entretenimiento sano y educativo a las pantallas de nuestros hogares, transportándonos a un mundo mágico lleno de alegría y diversión.

La presente investigación se trata sobre “El contenido del programa infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997” la cual está es la última fase de las temporadas.

En el primer capítulo, se expone el planteamiento metodológico, iniciando con la descripción de la realidad problemática, pasando por los objetivos y las hipótesis.

En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico conceptual, con las investigaciones previas, antecedentes teóricos y la definición de términos básicos.

En el tercer capítulo, se muestra el análisis y discusión de los resultados, así como las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

**PALABRAS CLAVES:** Mensajes, entrevistas, juegos, Nube, niños, mágico, programación infantil y Lenguaje Audiovisual.

## **ABSTRACT**

The children's television program Nube Luz, was broadcast on Panamericana television (channel 5) and conducted by two television animators Almond Gomelsky and Monica Santa Maria in 1990 every Saturday and Sunday at 8:30 AM, was a format that had the characteristic of make a party banishing the word program by sending positive messages to children in Peru and around the world enjoying the four hours of the program with guest artists and recreational games for children of all ages with gifts and prizes.

We have to keep in mind that it was a production team with very professional people to bring healthy and educational entertainment to the screens of our homes, transporting us to a magical world full of joy and fun.

This research is about "The evolution of the content of the children's program Cloud Light between the years 1990 to 1997" which is divided into three seasons.

In the first chapter, the methodological approach is exposed, starting with the description of the problematic reality, going through the objectives and hypotheses.

In the second chapter, the conceptual theoretical framework is presented, with previous research, theoretical background and the definition of basic terms.

In the third chapter, the analysis and discussion of the results is shown, as well as the conclusions and recommendations of the investigation.

**KEY WORDS:** Messages, interviews, games, Cloud, children, magic, children's programming and Audiovisual Language.

## INTRODUCCIÓN

El descuido de la producción de programas infantiles en esta época debe ser una preocupación para los comunicadores y como vemos día a día los niños son los más vulnerables para las violaciones en casi un 86% y los niños no cuentan hasta la fecha con programas de televisión infantil donde se den mensajes positivos y consejos casi por un aproximado de dos décadas; la violencia en los medios de comunicación se ha vuelto un factor fundamental que las grandes empresas en el Perú. Han fomentado para lograr liderar en el rating, por medio de productos que no respetan los estándares que cumple un medio de comunicación: Informar, educar y culturizar.

El impacto que tuvo este programa infantil el cual era una fiesta con entretenimiento, juegos, mensajes, baile fue de mucha importancia para los adultos de esta época como vemos los medios de comunicación en la sociedad es muy grande, pues son un fiel reflejo de la realidad en la que se vive actualmente. Sin embargo, cada cierto tiempo, surgen programas que abarcan más espacio al aire por la simple razón de que llama más la atención del público, utilizando como factor, principalmente, a los chicos reality y utilizando morbo.

De hoy en día, más empresas de canales televisivos buscan producir nuevos formatos sin invertir mucho dinero y tiempo en su realización. De esta mecánica, surgieron los programas que intentan identificar más al ciudadano peruano con lo que ve por la televisión.

En la década de los años 90, apareció el programa “Nube Luz” la cual fue un exitoso llevado a muchos países de Latinoamérica e incluso a estados unidos en

muy poco tiempo fue creada para patentar su propia marca y empresa. Llevando mensajes positivos para nuestros niños solo con la creación de un mundo mágico lleno de diversiones, transportándonos con una nube a otros países.

En la presente investigación se demuestra que se pueden realizar en nuestro país programas infantiles de gran calidad televisiva, altamente rentable y que contengan mensajes positivos para los niños. Logros innegables como se demuestra en el presente estudio del programa nube luz.

# **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.**

La poca importancia que se le da al tema de la televisión infantil se refleja en la escasez de recursos humanos, tecnológicos y financieros para la investigación y producción de este género de producción audiovisual, en la falta de expertos sobre la materia y en la exagerada reiteración de las temáticas, los casos y las teorías. A las precarias condiciones económicas de la investigación en nuestro país se añade el aislamiento de las universidades peruanas, poco acostumbradas a formar profesionales apropiados a este género.

La investigación entre televisión – niñez (televisión infantil) adolece de rigor teórico y metodológico. El estudio de la televisión no es entre nosotros un campo sistemático del saber, con una metodología y una cultura profesional, ni responde al esfuerzo sistemático de las instituciones o la academia; antes bien, es el resultado de intereses personales de investigadores solitarios que quieren construir saber localizado y sistemático. Por otra parte, los investigadores se orientan a menudo por su sentido moralista, más que por un verdadero espíritu de construcción de saber.

Al no estar construido el campo, ni como saber ni metodológicamente, se repiten esfuerzos innecesarios, hay una profunda discontinuidad temática, se siguen modas pasajeras de perspectiva sin adentrarse en la complejidad del fenómeno (producción, programación, mensajes, consumo y usos) y se cae en ensayos sin documentación ni bases. Aunque el Estado se preocupa formalmente por los niños y televisión, abundan las encuestas y los documentos expertos, sin que pueda hablarse, de verdadero interés por la niñez como actor Social y por la televisión como dispositivo educativo. Así lo confirman la carencia de proyectos de televisión infantil y el exiguo conocimiento del niño en cuanto audiencia.

La alta dispersión temática, metodológica y teórica de los trabajos demuestra que no existen unas líneas de investigación a través de las cuales desarrollar un campo del saber de dónde salgan propuestas para integrar el inmenso potencial de la televisión como herramienta educativa, las ofertas de consumo cultural y la

construcción de mensajes para la reflexión y el pensamiento social.

En la presente investigación revisamos aquellas producciones que arrojaran luz sobre los siguientes conceptos: público infantil, naturaleza de los canales, programación, tipologías y flujos internacionales y marketing de sus propios productos de la evolución del contenido programa infantil nube luz entre los años 1996 a 1997.

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Se determinara a través del contenido del programa televisivo infantil Nube Luz realizado en el Perú en los años 90.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN SOCIAL**

El objetivo del estudio es el programa televisivo que está dirigido netamente para los niños los cuales nos permitirá sembrar en ellos entretenimiento sano cultivando valores; así mismo ayudará a futuros comunicadores que deseen llevar a cabo producción de programas infantiles.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

- El objeto de la investigación tomará como punto de partida el mes de junio a diciembre del presente año.
- La investigación realizara un estudio sobre el contenido del programa televisivo infantil nube luz en los años 1996-1997.

### **1.2.4. DELIMITACION CONCEPTUAL**

El contenido del programa infantil Nube Luz en los años 1996-1997.

### **1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. PROBLEMA PRINCIPAL**

¿Cuál es el contenido del programa televisivo Infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?

#### **1.3.2. PROBLEMAS SECUNDARIOS**

- ¿Cuál es el nivel audiovisual del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?
- ¿Cuál es el nivel de contenido del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?
- ¿Cuál es el nivel legal del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?
- ¿Cuál es el nivel de entretenimiento del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?
- ¿Cuál es el nivel de programación general del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997?

### **1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

- Identificar el contenido que existe en la producción televisiva infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.

#### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel audiovisual del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- Identificar el nivel de contenido del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- Identificar el nivel legal del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.

- Identificar el nivel de entretenimiento del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- Identificar el nivel de programación general del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.

## **1.5. HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. HIPÓTESIS PRINCIPAL**

El contenido del programa infantil nube luz entre los años 1996 y 1997 permitió mostrar un producto de gran calidad televisiva basándose en cinco niveles el cual es el nivel audiovisual, el nivel de contenido, nivel legal, el nivel de entretenimiento y nivel de programación general.

### **1.5.2. HIPÓTESIS SECUNDARIAS**

- El nivel audiovisual del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- El nivel de contenido del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- El nivel legal del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- El nivel de entretenimiento del programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.
- El nivel de programación general programa televisivo infantil Nube Luz entre los años 1996 a 1997.

## **1.6. VARIABLES Y MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN**

### **1.6.1. VARIABLE DESCRIPTIVA**

Identificar si existe relación directa entre el contenido del programa infantil Nube Luz.

## 1.6.2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE	CATEGORIAS	INDICADORES	HERRAMENTAS
EI CONTENIDO DEL PROGRAMA INFANTIL NUBE LUZ ENTRE LOS AÑOS 1996- 1997.	1ER NIVEL AUDIOVISUAL DEL PROGRAMA INFANTIL.	- IMAGEN  - SONIDO  - EDICION FINAL	- ESCENOGRAFIAS - TEMATICAS
	2DO NIVEL DE CONTENIDO DEL PROGRAMA INFANTIL.	- MENSAJE VERBAL - MENSAJE TELEVISIVO - MENSAJE SUBLIMINAL	- ENTREVISTAS  - MENSAJES POSITIVOS.
	3ER NIVEL LEGAL DEL PROGRAMA INFANTIL.	(LEY DE RADIO Y TELEVISION N°28278)	- Artículo N° 39. - Artículo N° 40. - Artículo N° 41. - Artículo N° 42. - Artículo N° 43.
	4TO NIVEL DE ENTRETENIMIENTO DEL PROGRAMA INFANTIL.	- JUEGOS - DIBUJOS  - PREMIOS	- DEPORTIVOS Y ATLETICOS. - EDUCATIVOS. - SORPRESA
	5TO NIVEL DE PROGRAMACION GENERAL DEL PROGRAMA INFANTIL.	- FORMATOS - CALIDAD DE PROGRAMACION	- INFANTIL - CONTENIDOS PRIORITARIOS(EDUCAR ,PROMOVER ,RESPECTO Y CONVIVENCIA)

## 1.7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.7.1. TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.7.1.1. TIPO DE INVESTIGACION

La presente investigación es del tipo básica descriptiva y enfoque mixto porque se hará uso de datos numéricos, textuales, visuales y simbólicos para entender a mayor profundidad el objeto de estudio.

A la investigación pura se le da también el nombre de básica o fundamental, se apoya dentro de un contexto teórico y su propósito fundamental es el de desarrollar teoría mediante el descubrimiento de

amplias generalizaciones o principios. Esta forma de investigación emplea cuidadosamente el procedimiento de muestreo, a fin de extender sus hallazgos más allá del grupo y situaciones estudiadas. Poco se preocupa de la aplicación de los hallazgos por considerar que ello corresponde a otra persona y no al investigador.

En este estudio, se busca demostrar el contenido del programa infantil nube luz mostro ser un programa de alta calidad televisiva teniendo en cuenta cinco niveles audiovisual, contenido, legal, entretenimiento y programación general infantil.

La investigación nos va a permitir determinar cómo la variable el contenido del programa infantil nube luz en los años 1996 - 1997, va a dar un resultado medible que es la variable dependiente.

#### **1.7.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Una sola variable

Independiente. – el contenido del programa infantil nube luz en los años 1996-1997.

La presente investigación es de nivel descriptivo debido especificar las propiedades y/o características del objeto de estudio.

La meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones contextos y sucesos; esto es detallar como se manifiestan con los estudios descriptivos así mismo buscar especificar las propiedades, las características y los perfiles de algunas personas, grupos, comunidades, procesos o cualquier otro fenómeno que someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o escoger la información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos y las variables a las que se refieren.

Sin embargo, el investigador no pretende analizar por medio de su estudio si esta producción televisiva de esta grandes empresas con tecnología más automatizadas son complejas (relacionar tecnología con complejidad) ni decirnos si la capacidad de innovación es mayor en las

empresas menos centralizadas (correlacionar capacidad de innovación con centralización). Por lo que no importa el tamaño de una empresa solo demostrar que requiere de capacidades dinámicas para asegurar su sostenibilidad y crecimiento. Restringiendo algunas inversiones que aparenten riesgosas acondicionando su capacidad para el fortalecimiento de procesos de innovación.

## **1.7.2. MÉTODOS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.2.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **- Descriptiva Metodología de la investigación (154p)**

El diseño de la presente investigación es:

#### **INVESTIGACION TRANSECCIONAL O TRANSVERSAL**

Los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (Liu 2008 y Trucker 2004). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede, por ejemplo:

1. Medir las percepciones de programas infantiles para niños (3-12) años.
2. Evaluar el contenido del programa infantil Nube Luz durante la última temporada.
3. Estudiar el efecto que se dio sobre la estabilidad emocional de los niños en la Época de 1990, pese que pasábamos por una crisis económica y problemas de terrorismo.
4. Para identificar los cambios de los elementos de producción visual respecto a la calidad del diseño ambiental en cuanto al interior del set de trabajo u oficinas.

### **1.7.2.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

- EXPLICATIVA Metodología de la investigación (157p)  
El diseño de la presente investigación es:

#### **TRANSECCIONALES CORRELACIONES –CAUSALES**

Estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado. A veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la relación casusa efecto (causales)

**X : O**

DONDE:

X : Objeto de estudio (Colocan la variable)  
O : OBSERVACIÓN

### **1.7.3. UNIVERSO Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Universo – Muestra**

- El universo – la presente investigación es el contenido de la producción infantil televisiva Nube Luz en los años 1996-1997.
- Muestra – la proyección de 26 programas en la última temporada tomando como referencia las cuatro últimas semanas.

### **1.7.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **1.7.4.1. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

- Entrevista
- Observación
- Análisis de contenido

#### **1.7.4.2. INSTRUMENTOS**

- Ficha de observación
- Entrevista

Ver anexo 2

## **1.7.5. JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.5.1. JUSTIFICACIÓN**

La presente Investigación nos permitirá que analicemos el descuido de la producción de programas infantiles, así como la programación para el niño como ciudadano. Hasta ahora se ha descuidado por completo el análisis como punto de vista de producción y el diseño de la televisión infantil, de la programación y sus mensajes y de la defensa del niño como ciudadano, sujeto de derechos y de políticas públicas. Inquirir sobre la producción, los mensajes positivos para ellos y las formas de trabajar sobre los niños como ciudadanos es útil para ampliar el conocimiento y la complejidad del nacer y del ver televisión. La academia, los padres de familia, los maestros.

Los maestros y gestores culturales estarán en mejores condiciones de influir en la toma de decisiones de productores de televisión infantil y los programadores si conocen sus saberes y sus competencias.

Para mantener una programación propia actualizada y asegurarse de que, efectivamente, se satisfacen las necesidades de los niños peruanos, los programadores deben recabar continuamente información oportuna. Este proceso incluye estudiar las necesidades de los niños, evaluar la programación de otros países, seguir muy de cerca el desarrollo de la misma programación, valorar los resultados de los estudios a corto y largo plazo, así como buscar la manera de responder cada día más a las exigencias del medio y de la sociedad. Contribuir las exigencias del público infantil es una responsabilidad que la investigación académica e institucional no debe ni puede eludir. En general, cabe afirmar enfáticamente que el estudio de la relación televisión-niñez debe pasar la opinión moral a la argumentación fundamentada en investigaciones de este tipo de programas como “NUBE LUZ” que marcaría un HITO en la historia de la televisión peruana en los años noventa cuando el Perú atravesaba una etapa muy difícil por culpa del terrorismo y la inflación.

### **1.7.5.2. IMPORTANCIA**

El resultado de la presente investigación nos permitirá ayudar a futuros comunicadores que deseen desempeñarse como productores de programas concursos que tengan un gran alcance social, para niños que se encuentren en un proceso de formación y desarrollan estereotipos que pueden influenciar en la formación de su personalidad. Esta tesis es un aporte que permitirá servir como base a futuras investigaciones en búsqueda de descubrir, adaptarse y reconquistar un nuevo niño espectador con entretenimiento sano, limpio, educativo y cultivando valores y virtudes para ellos. Así mismo servirá de incentivo para futuros productores que tengan todo el análisis de programa concurso infantil e interpretación de mensajes que se transmiten a la sociedad y que forman sociedad. Es importante dar a conocer esta realidad debido a que este tipo de programas no se ve en la actualidad y así llevar a millones de niños alrededor del mundo utilizando la imaginación del infante para difundir virtudes y valores, los mismos que no solo lo verán de manera nacional sino también de manera internacional.

### **1.7.5.3. LIMITACIONES**

La presente investigación presento ciertas limitaciones como el Tiempo, dinero y acceso a los productores de televisión; al hacer la indagación en las instalaciones del canal 5 (panamericana televisión) me dieron los nombres de los productores del programa televisivo Nube luz .Por su relevancia para la investigación se decidió entrevistar a Rochi Hernández a quien por su recargada agenda de compromisos fue un poco complicado realizarla, ya que la productora está asociada a tondero producciones y con personajes artísticos como almendra Gomelsky y Marco Zunino .lo mismo que pude sacar cita con la productora en donde tuve que ir en reiteradas veces a varios lugares irrigando gastos de movilidad y tiempo lo cual me sirvió para conseguir mi objetivo y poder hablar conversar con ella la cual explico los motivos de la producción cual era la finalidad del programa de televisión infantil.

Los gastos de asesoramiento, alimenticios y logísticos de impresión, anillados, revisión de textos mediante los servicios de internet y fuentes de libros físicos a las diferentes bibliotecas sobre producción audiovisual fueron algunas de los egresos económicos que se dieron durante la presente investigación.

# **CAPÍTULO II:**

# **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

#### **2.1.1. Tesis nacionales**

- a) **Salazar (2003)**. Análisis de estructura audio visual de estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto (Tesis presentada para optar el título de licenciado en comunicación social) Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima – Perú.

En la presente investigación podemos observar el patrón asumido durante la producción de un programa de televisión así mismo como surge los materiales audiovisuales como consecuencia entre las actividades de transformación de los sub sistemas durante la producción del programa de televisión se llega al fin de que el director o productor general es el encargado del proceso interno de transformación definiendo el sistema de enunciación audiovisual integralmente. Así mismo las particularidades de cada producción depende como sea asumida y resuelta esta disociación entre el productor (encargado de la coordinación interna) y el productor (encargado de las relaciones con el entorno exterior).

- b) **Cortez, Y. & Ticse, C. (2014)**. Los programas televisivos de concurso en el comportamiento de los estudiantes de la I. E. N° 1233 Manuel Fernando Cabrel Nicho, 2014 (Tesis presentada para optar el Título de Licenciado en educación Básica Alternativa y

Educación Primaria. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.

La presente investigación tiene el objetivo de ver y determinar la relación que pueda existir entre los programas concursos y el comportamiento de los estudiantes de educación primaria I. E. N° 1233 Manuel Fernando Cabrel Nicho de Cajamarquilla teniendo como conclusión que siempre existe una relación directa entre los programas televisivos concurso y su comportamiento de los estudiantes del nivel primario, pudiendo tener influencia del programa d televisión así sea en el más mínimo detalle, comportamiento y rendimiento académico de los presentes estudiantes la presente investigación genera un aporte ya que se puede tomar como referencia el lado bueno de los programas concurso televisivos difundido a nivel nacional al existir algún programan televisivo se puede mejorar ya que la competencia entre grupos de individuos resalta la perseverancia , deseo de superarse y la capacidad de asumir retos utilizando como una estrategia el aprendizaje.

- c) **Castro, J. (2016).** Relación entre la visualización del programa “esto es guerra” de los niños de 6to grado de primaria en el distrito del porvenir Trujillo. (Tesis presentada para Optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación). Universidad Nacional de Trujillo, La Libertad.

En la Tesis de investigación podemos ver que su índice emocional y el autoestima de los niños del 6to grado de primaria en el distrito del porvenir en la ciudad de Trujillo; no se ve afectada en ningún tema de personal, ya que en la investigación solo 9% de este grupo sostienen la autoestima baja debido a otros problemas personales y familiares. Por lo contrario, son agentes activos ya que los niños ven el programa por satisfacción.

- d) **Castro, A. (2017).** Estrategias de marketing cine mamográfica aplicadas por tondero producciones. Estudio de las películas guerrero y solos. (Tesis presentada para Optar el Título Profesional de Licenciado en comunicación). Universidad de Lima.

En este proyecto de investigación tiene como objetivo analizar y determinar estrategias de marketing aplicados en la productora de elementos audio visual de tonderos producciones en las películas guerrero y solo concluye que debemos hacer que los clientes o patrocinadores generen un especial campo retroactivo en el marketing de experiencias moldeando campañas para los productos. Como la aparición de un logo para lanzamiento de un producto pretendiendo la promoción y marca obteniendo una creación de experiencia única a los clientes que a lo largo sirve como herramienta a una competencia de otra marca como contenido original. Esta investigación genera un aporte pues da a conocer que la promoción y las estrategias de marketing al ofrecer un anuncio o mensaje ayudan a la aceptación del público con el mismo.

- e) **Mateu, J. (2017).** Análisis de lenguaje audio visual en las escenas violentas de la película peruana la boca del lobo. (Tesis presentada para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación). Universidad Cesar Vallejo, Lima.

En la presente de investigación tiene como objetivo analizar como los elementos de lenguaje audio visual en todas las escenas fuertes y violentas vistas en la presente película la boca del lobo tiene como conclusión dar a conocer a través del lenguaje audio visual se observe el comportamiento, la interacción, rasgos físicos, espacios lugares, paisajes y contextura de los personajes de la película, así como el encuadre al igual que su estructura. La angulación y ángulo de las escenas primerizas se observa de una manera equilibrada armónica y con proporcionalidad. Esta investigación genera un aporte por los elementos del lenguaje audio visual presentes en la

película el cual permite el desarrollo, así como involucrar el lenguaje audio visual presente en la película permitiendo que contenga avances y metas significativas en el área técnica de los elementos audio visual construyendo personajes que generen y aborden temas de inclusión social.

### **2.1.2. Tesis internacionales:**

- a) Rodríguez, Y. (2012).** Producción y programación de programas infantiles para la televisión: análisis y estrategias para el desarrollo de una serie educativa en la animación en el marco de la televisión andaluza. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla. España.

Podemos ver en la presente investigación que la televisión en el presente sufre una gran transformación a raíz de nuevos formatos que se utilizan en la actualidad siendo copia fiel una original y llevada a diversos países a través de nuevas tecnologías y nuevas distribución así como también adaptar la duración su estructura y la explotación como es la televisión por internet y dispositivos móviles encontrando nuevos espectadores el cual pueden compartir e intercambiar información entre usuarios a través de un contagio viral y creación de comunidades virtuales como son por redes sociales, con la cual al final de toda esta investigación concluimos que realmente se puede crear y diseñar proyecto de series infantiles de animación que a la vez entretenga forme, y enseñe a nuestro público que son los más pequeños y que puedan competir con producto de gran aceptación destinados para ellos.

- b) Mena, B. (2013).** Las nuevas tecnologías y los procesos de producción de video clips corporativos. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de México.

Como vemos en la presente el proceso de producción audiovisual son necesarios para la producción de un producto y el marketing en general hacemos ver que por otro lado las nuevas tecnologías y

diversos formatos que existen para los procesos audiovisuales han dejado un resultado satisfactorio ya que se ha podido demostrar cómo estas se mezclan en los procesos de producción para ir acelerándolos e ir ahorrando pasos que anteriormente requerían de más tiempo y mayor maquinaria; así mismo se puede ver como que el video digital ofrece muchas ventajas de comunicación, por su naturaleza se puede ver por cualquier parte ya sea por televisión, en una computadora o Tablet, internet e incluso en las redes sociales ya sea por you tube o vimeo que son las principales paginas donde las personas suben sus videos. Por lo tanto, no queda más que seguir a los nuevos métodos y tecnologías que van apareciendo para generar los procesos de producción audiovisual y de alguna forma innovarlos y mejorarlos para que estos sean todavía de alguna manera más eficaces y eficientes, y seguir creando productos audiovisuales en un plazo más corto y con mayor calidad.

- c) **Osoro (2014)**. Propuesta de alfabetización audiovisual para educación infantil desde una perspectiva constructivista. (Trabajo de fin de grado). Universidad Internacional de La Rioja. Madrid. España.

En esta presente investigación se fundamenta en analizar lo importante que es la educación a través de la televisión a temprana edad para desarrollar propuestas para el desarrollo de capacidades de comprensión de los mensajes audiovisuales de los alumnos sepan comprender el contenido sabiendo lo importante de la educación infantil a través de los medios de comunicación quedando esta como un proceso de educación para el alumnado siendo capaces en descifrar desarrollando diferentes conocimientos en diferentes etapas.

Así mismo por propia naturaleza el lenguaje audiovisual permite la manipulación de aquellos medios que influye en la vida del niño y adultos y el importante efecto que de los mismos y así poder tener

una capacidad crítica de interpretar los mensajes que se dan por televisión este trabajo sirve de mucho a los profesores en la cual se puede destacar una oferta de información primaria para una permanente educación para educadores analizando siempre el desarrollo de la educación a través de estos medios.

- d) Jorge, F. (2015).** El camarógrafo de televisión en grabaciones de hechos noticiosos y producciones especiales. Universidad San Carlos de Guatemala.

Esto ayudará a los camarógrafos que quieran medir su nivel de conocimiento, ya que encontrara los conceptos claves que se utilizan en este medio. Al mismo tiempo descubrirán la importancia de su labor por lo que se espera que algún día pueda ser profesionalizada.

En la investigación se determinó que en otros países (como Argentina, España Chile y Estados Unidos) hay academias cinematográficas que forman a profesionales de televisión en sus diferentes ramas, entre ellas el de camarógrafo de televisión, una carrera con duración de tres años. Es por ello que en otros países el camarógrafo es valorado y bien remunerado, contrario a lo que ocurre en Guatemala.

- e) Sandoval (2016).** Televisión infantil en Colombia: caracterización desde los canales públicos, audiencia y su programación. (Tesis doctoral). Universidad de Huelva. España.

En la presente investigación podemos ver que se debe considerar que una manera más fácil de cautivar y reflejar los intereses de un niño es realizar productos de ficción con la técnica de animación. Así mismo como entretener, la calidad técnica y el empoderamiento a través de las historias y personajes, son los conceptos más comunes de la televisión infantil siempre reconociendo los esfuerzos y el avance de los últimos años especialmente con la

posibilidad de trabajar con expertos en el tema que han orientado la realización de producciones exitosas.

### 2.1.3. Libros

- a) **Serge Tisseron, (2006).** Internet, videojuegos, televisión. Barcelona, España: bayar Editions.

En el presente libro se utiliza como fuente de información para darnos a conocer cómo los padres pueden y deben controlar el consumo de la producción audiovisual a través de diferentes medios a través de diferentes plataformas como el INTERNET, VIDEOJUEGOS y TELEVISION. Las diferentes maneras como hace que los niños tengan un comportamiento positivo y moderado con el uso de estos medios de comunicación.

- b) **Viera de mello, S. (2003).** En su libro convención de los derechos del niño la importancia de este presente texto para los comunicadores sirve de mucha ayuda a nuestra investigación lo cual nos da a conocer diversos temas en cuanto la convención de los derechos del niño y adolescente para tener conocimiento sobre el tema como derecho a la vida, a la salud, al juego y a la vida en familia, a ser escuchados y no ser discriminados.

- c) **Carlos Alberto Vélez, (2002).** Televisión infantil: voces de la industria televisiva, Bogotá, Colombia.

A través de este libro no muestra los estudios fundamentales para la investigación sobre la televisión infantil en COLOMBIA donde se relata la situación de nuestro vecino País donde también se ve la poca importancia que tienen las productoras de televisión infantil donde se demuestra que hay muchos trabajos de investigación donde se ve el análisis de los datos son bastantes deficientes donde la mayoría de los autores apenas describen los resultados y repiten explicaciones conocidas como si quisieran usar los resultados y se repiten las explicaciones conocidas. Donde

quisieran usar la realidad para confirmar las teorías y no usar la realidad por lo que se suma la falta de reflexión y de las ideas innovadoras como que son poco sistemática la interpretación de datos y la creación de categorías.

- d) Antonio Bartolomé Pina (2013).** Análisis de la producción y aplicación de programas audio visuales didácticos. Barcelona, España, UNB.

A través de este libro nos explica cómo trabaja el sistema de producción audiovisual donde nos hace fijar la investigación que Phote (1957) sostiene que en la mayoría de las investigaciones en tecnología y educación se debe centrarse en laborar productos para el aprendizaje para mejora de los estudiantes en cuanto a la percepción, retención, conocimientos y actitudes. Las cuales se cuestionan las implicaciones de un software el cual no ha recibido una prioridad en la literatura educativa por lo tanto el presente libro se adhiere a esta crítica con el fin de establecer un estilo de investigación en esta índole es conveniente optar por ocasiones en mejor beneficio para puertas futuras por que el tratar de estos temas de programas audiovisuales didáctico para niños su influencia es mínima a la realidad y por ello no tiene razón alguna que habiendo grupos de trabajo individuales guía de trabajo y textos pretendamos una inclusión de algunos de estos tipos provocando efectos significativos de algún planteamiento más hipótesis así como el tema de los posibles tratamientos en la actitud.

- e) Jean Cazeneuve (1963).** Sociología de la radio y televisión. Francia, Paris. Editions Universidad de Francia.

En el presente libro el sociólogo, periodista francés desarrolla estudio sobre estos medios donde trata de superar su análisis superando a los norteamericanos donde fue su modelo fuertemente al ámbito de estímulo -respuesta contextualizando los

medios sociales y culturales en los que se produce; así mismo traza algunos lineamientos de carácter homogéneo en la recepción y eso también ocurre en la percepción de manera distinta de acuerdo a la intensidad a los efectos donde se promueve y defiende el sentido ético de la acción comunicativa y responsabilidad que debe tener el comunicador como elemento importante en este rol que cumple ante la sociedad ubicua, en donde se ve estímulos que pretenden ser simultaneo de manera universal.

- f) **Alejandro Rodríguez (2014).** Características y cualidades del presentador de los formatos de entretenimiento en la televisión infantil.

Este pequeño libro es de mucha importancia para los comunicadores y de mucha ayuda a nuestra investigación lo cual nos da a conocer el papel importante que tienen los presentadores de un programa infantil teniendo como factor del éxito o el fracaso del programa por este tema deviene que tienen que tener en cuenta todas las cadenas de televisión haciendo un debido casting y buscar a la persona ideal para el formato definido si infantil debe tener conocimiento sobre el tema como derecho a la vida, a la salud, al juego, a la educación, a la vida en familia, a ser escuchados y no ser discriminados.

## **2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS**

### **2.2.1. Teoría del Homo Videns**

Según Sartori, G. (1998) en su libro la sociedad teledirigida nos da entender que el video está cambiando como el Homo Sapiens, generándose por una cultura escrita, en un homo videns por lo tanto esta palabra se encuentra despedazada por la imagen. Todo esto termina haciendo visualizado determinando que esta es la mayor parte. Pero siendo más cierto y más importante que los actos de ver la televisión está cambiando al ser humano. Esto es un PORRO UNUM que quiere decir el autor en la presente base teórica que lo esencial a pasado desapercibido para nuestra atención pero sin embargo es muy evidente que el mundo en el cual vivimos se apoya sobre los hombros más frágiles (video niño). Un principiante ejemplar del ser humano educado en la televisión incluso antes de saber escribir y leer.

En el presente párrafo podremos llegar a la conclusión que el niño va creciendo de manera natural frente a un televisor, incluso antes de escribir y leer, se educara tomando en cuenta el contenido de los mensajes y obtendrá comportamientos hasta que se convierta en un adulto al recibir una comunicación como parte del proceso se surtirá un efecto concreto de acuerdo a la conducta relacionada con el mensaje del emisor.

### **2.2.2. Medio televisivo para niños**

Mc Lujan (1964) en su libro: Los Gustos de la Audiencia Infantil y La Producción Televisiva; nos dice que el resultado de un medio televisivo se vigoriza e incrementa porque hay otro medio que sirve de contenido. Podemos sostener que los medios de comunicación televisiva; tienen un contenido y es otro medio de comunicación por lo que hablamos de la televisión la cual definimos como un fenómeno de uso en todos los niveles de público, lo que condiciona y determina los mensajes que se

van a dar al espectador dependiendo mucho el fondo y la forma del tema al cual se va a dar a conocer.

En su descripción señala observaciones que el medio es el mensaje, lo cual va a captar el público espectador y a eso se le llama uso social del medio de comunicación a diferencia del uso particular de que es objeto del mensaje, introduciendo a las personas llegando al punto de condicionar el uso del medio como canal para determinar la orientación de sus mensajes y contenidos.

El mismo autor añade que la televisión no es un medio visual sino también táctil; porque hay extensión del sentido del tacto y esto implica que haya familiarización e interacción entre varios los sentidos.

### **2.2.3. Medios para los mensajes**

**Ander – Egg, (1996).** Sostiene que el medio televisivo se considera como un medio de comunicación vista por el ser humano en el proceso de socialización por lo que va dirigido a un grupo social lo que causa un impacto en cada una de las personas, en donde los niños aprenden, captan y se educan a través de la televisión por la cual esta información de todo tipo histórico, política y social, prestándose como un modelo de conductas transmitiendo conductas, valores e ideales; así mismo se promueve gustos, modas y costumbres lo que debe tener el contenido de un programa de televisión. Según este autor la televisión crea a niños menos comunicativos, pasivos y más espectadores.

### **2.2.4. El contenido televisivo**

**Río, M., & Román, M. (2005)** en su libro llamado Programación Infantil de Televisión Afirma que se define a través de criterios que se pueden analizar como una buena calidad de un programa infantil debe ser estableciendo cinco niveles en la cual debemos de analizar de la siguiente manera:

- Nivel audiovisual
- Nivel de contenido
- Nivel legal
- Nivel de entretenimiento
- Nivel de programación general

#### **2.2.4.1. En el nivel audiovisual**

Dentro de este nivel tenemos los siguientes matices:

- Imagen
- Sonido
- Edición final de los programas de televisión de buena calidad.

##### **A. Imagen**

Afirma **(Roses, 1994)** “Cuando no hay luz, ni el objetivo más sensible es capaz de poder grabar imágenes sobre una cinta de video y por muy avanzada que este la electrónica no nos servirá de nada”. (p.121)

En la presente información que recibimos de la luz se divide en dos clases: brillo y longitud de onda; donde el brillo de los objetos que nosotros queramos enfocar da nos dará la cantidad de luz que incide sobre el lugar, mientras que la longitud dará la cantidad de luz que habrá sobre ellos podemos tener de conocimiento que la luz blanca es una múltiple mezcla de longitudes de onda dependiendo siempre de la luz y la temperatura.

A través de la cámara podemos captar imágenes a la vez grabarlas ya que es una herramienta técnica de trabajo en un escenario o set de grabación especial para este elemento técnico, por lo que podemos saber que necesita electricidad para su funcionamiento teniendo como almacenadores sus baterías propiamente dicha.

## **A.1 Tipos de cámaras**

### **i) Cámaras de Estudio**

Son aquellos equipos electrónicos que se encuentran conectados a un control electrónico y también son operadas por personal técnico especialista mayormente se utilizan en los noticieros informativos, espectáculos, talk show, programas concursos, etc. Así mismo ultimadamente se utilizan cámaras robotizadas que son guiadas por un soporte o programa informático para su labor en un estudio de televisión.

### **ii) Cámaras para exteriores**

Son aquellos tipos de cámaras o dispositivos que se utilizan mayormente para eventos deportivos u otro acontecimiento especial; siempre se conectan a un móvil o celular llamadas también steadycam, de uso frecuente en programas de televisión.

### **iii) Cámaras ENG**

Las cámaras ENG (Electronic News Gathering) son de tipo ligera tomadas en la parte del hombro por personal profesional capacitado y entrenado son mayormente autónomas se usa mayormente en reportajes y documentales.

### **iv) Cámaras de kinescopado**

Es la cámara que se utilizan las productoras de CINE teniendo siempre principios básicos de manejo ya que cuentan con tres partes cabeza cuerpo, controles y soportes de cámara.

### **v) La cabeza de cámara**

Es una unidad básica que está compuesta por una toma de imagen que consta de un lente óptico, visor con una conexión al control de cámara o vídeo grabador. Si la cámara es de tipo ENG en la parte superior de la cámara se encuentran accesorios como el piloto indicador de grabación o si por estar al aire protector de la óptica para posibles a golpes. Así mismo la apertura de la óptica y de diafragma; los conectores de auriculares y caja de conexiones.

## **A.2 Los controles**

Son aquellos que se dividen en dos partes como controles de grabación y ajustes previos. Los controles de grabación, son aquellos que realizan el enfoque, zoom y diafragma, este en forma directa o remota; los directos se manejan por el operador del equipo se encuentran situadas en el timón de maniobra de la cámara y los controles remotos están situados en la mesa de control los cuales se recurren en caso de emergencia. Los controles de ajustes previos son aquellos que se encargan de establecer la calidad de imagen que decidamos establecer mayormente se maneja de manera remota lo que siempre se encuentran en la cabeza de la cámara.

## **A.3 Soportes**

Son aquellos donde se apoyan la cámara para estabilizarlas o ponerlas en movimiento a través de trípodes o pedestales. Los trípodes mayormente son utilizados en exteriores y los pedestales se utilizan en un estudio también tenemos como soporte, columnas hidráulicas ligeras, y columnas hidráulicas son pequeñas rueditas de regulación nos permitirá hacer tomas panorámicas horizontales y verticales.

### **i) Camarógrafo de estudio**

Es el que realiza su trabajo dentro de un estudio o exteriores. Es dirigido por un director de cámaras y un guión el cual sigue al pie de la letra, aportando su técnica, a la toma de escenas.

Se preocupa altamente del encuadre, foco correcto, grado de iluminación, movimientos de cámara y, por lo general, utiliza el trípode. Atiende al jefe de piso y aporta su creatividad al proceso del tiro o plano de cámara.

### **ii) Camarógrafo técnico**

Es aquel que cumple su deber, limita su preocupación a ofrecernos la toma de una escena desde el punto de vista técnico, que es igual a que la imagen tenga correcto foco, buena definición y nada más.

### iii) Camarógrafo artista

Es el que lleva dentro, la preocupación de que todas las tomas que le son dictadas, sean con la calidad técnica y estéticamente justificada por los códigos y formas establecidas, (composición, armonía, ritmo, etc.) Este artista siempre está a la búsqueda de nuevas propuestas, de acuerdo con el guión y el interés del director, su imaginación e inquietud artística lo destaca como el camarógrafo ideal.

### A.4 Movimientos básicos de la cámara

Expresan significados muy importantes (deseo, gusto, etc.) según el producto que desee Ud. emitir.

- **Paneo o panning:** es el momento cuando la cámara gira sobre su propio eje, haciendo un movimiento horizontal.
- **Panning left:** es aquel movimiento hacia la izquierda.
- **Panning right:** es aquel movimiento hacia la derecha.
- **Tilt:** es aquel movimiento de cámara sobre su eje e forma vertical.
- **Tilt up:** aquel movimiento hacia arriba.
- **Tilt Dow:** aquel movimiento hacia abajo.
- **Dolly:** Movimiento de cámara sobre el dolly o trípode.
- **Dolly in:** Movimiento hacia adelante.
- **Dolly back:** Movimiento hacia atrás.
- **Travel in:** Es aquel movimiento de la cámara sobre una plataforma rodando sobre rieles (cámara viajera).es el movimiento que no tiene una dirección determinada.
- **Travel right:** Es aquel movimiento hacia la derecha.
- **Travel left:** Es aquel movimiento hacia la izquierda.
- **Zoom in-back:** es cuando el lente permite en forma manual o automática o alejarnos manera óptica del sujeto o el objeto.
- **Travel Crow:** es el movimiento que se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se encuadre de la cintura hacia la cabeza.
- **Grúa:** enfoque de cámara aérea, ascenso, descenso, desplazamiento, perspectiva.

- **Barrido:** comúnmente se le llama paneo o Transición.

## **A.5 Forma correcta de pararse para planos de cámaras**

Explicación física

### **i) Composición**

Es el planteamiento de la escena; es la parte estética, lo adecuado, lo lógico, lo plástico, lo artístico. Cabe mencionar en este concepto, el uso correcto de la ropa y eliminar sudor, brillos en los personajes. Si no se observan estos elementos, la imagen se degrada.

### **ii) Balance**

Es el peso y contrapeso de la imagen. Es la posición que adquieren los objetos, dando la impresión física de estar balanceados. Es la parte visual que da la impresión de que no hay vacíos de peso o de conjunto, que se inclina hacia uno de sus lados.

### **iii) Encuadre**

Es el emplazamiento de la cámara; es entrar el o los elementos al cuadro. No dejar mitades o deformaciones físicas. Es la estructura de movimientos a los lados, para arriba, para abajo, de cerca, de lejos.

Es la posición que adopta la cámara en las diferentes escenas con las medidas del 3x4, más largas que anchas.

#### **iii.1 Encuadres, planos o tomas:**

- **Plano general o Very Long Shot (VLS):** Es un todo, se ve todo lo que rodea a la escena, el ambiente, es una toma de conjunto.
- **Long Shot (LS):** Encuadre más cerrado de la escena, es como ver desde los pies a la cabeza del personaje.
- **Plano americano o médium long Shot (MLS):** Muestra a uno o más personajes a partir de las rodillas a la cabeza.
- **Plano medio o médium shot (MS):** Encuadre de la cintura a la cabeza.
- **Plano médio corto o Médium close up (MCU)**

### iii.2 Encuadre del pecho a la cabeza:

- **Primer plano o close up (CU):** Es aquel encuadre de parte de un objeto o de un rostro de una persona.

### iv) Acercamiento o close shot

Es el método de encuadre de parte de un objeto o de un rostro como un ojo, oreja, boca y nariz.

### v) Gran acercamiento o big close up (BCU)

Este tipo de acercamiento solo enfoca a fracción de una de algún objeto o rasgo físico como lunares, cicatrices, etc.

## A.6 Product shot

Este acercamiento es aquel que tiene más ventaja sobre un producto, este tipo de acercamiento tiene un especial tipo de encuadre por lo que se da mayormente en casos especiales de publicidad. Este tipo de producto mayormente se utiliza en fotografías para ilustrar algún anuncio en un medio impreso y que presenta al producto resaltando sus cualidades.

- **Plano medio doble o médium two shot:** Es aquel tipo de encuadre de dos personas de pecho a la cabeza.
- **Plano triple o Three Shot (TS):** Encuadre de tres personas.
- **Plano de grupo o Group shot (GS):** Es aquel encuadre de un grupo de personas.

## A.7 Ángulos de cámara:

- **Picada:** Es el momento en el cual la cámara se encuentra en una posición elevada, tomando de arriba hacia abajo, se le llama también como ojo de águila.
- **Contra picada:** Es aquel cuando la cámara esta al ras del suelo y toma hacia arriba. Se le llama también como vista de gusano.
- **Punto de Vista:** Es aquel movimiento de cámara cuando se realiza una toma haciendo suponer que es desde la vista del personaje.

- **Campo de acción:** Denominamos así al espacio donde se desarrolla la acción o al campo de visión de la cámara.
- **Campo-contra campo:** Es aquel plano contrario de lo que tiene que hacerse la toma de modo contrario al que se acaba de hacer.

### **A.8 Lenguaje visual:**

Se conoce como lenguaje visual aquel fenómeno que se transmite en la televisión el cual procede de la producción cine mamográfica y se expresa durante los desplazamientos de las cámaras a través de los encuadres, planos y distintos movimientos de la misma. El lenguaje visual siempre será indispensable para redacción de textos y los spots televisivo.

### **A.9 Brillo y temperatura**

#### **Control de la luz y el color**

Todos sabemos que nuestros ojos en la oscuridad no perciben ninguna información. La luz nos permite recoger las imágenes y saber, gracias a ella, ¿qué forma y que volumen ocupan en nuestro entorno?

## **B. SONIDO**

El sonido tiene como objetivo Según López Thome Emilio (2000) en su libro documentación sonora: Afirma que el registro de cualquier sonido (música, voz humana, etc.) en un soporte físico que permite su conservación y reproducción mediante equipos técnicos adecuados. Podemos decir que de esta manera un documento o registro sonoro será el registro o fijación del sonido en un soporte físico que permita su conservación y reproducción mediante un equipo de sonido adecuado.

En la siguiente cita según el autor nos afirma que cualquier tipo o clase de sonido será el soporte físico en el cual se conservara la reproducción y se escuchara utilizando los equipos técnicos de manera adecuada; por lo que todo registro ya sea de voz, música, tonos y otras mezclas que se opten para un lugar adecuado siempre se debe usar el equipo técnico adecuado ya sea de acuerdo a la

potencia en marca y otros factores que debemos tener en cuenta para obtener un sonido limpio en agudos y graves.

### **B.1 La función del diseñador de sonido**

Podemos decir que el diseñador de sonido es el profesional que cumple un rol muy importante en los medios audiovisuales, el cual debe cumplir funciones específicas como director de escena en cualquier tipo de escenario en un programa infantil teniendo como funciones principales las siguientes:

- Selecciona todos los sonidos que aparecerán durante el programa determinando tomando en cuenta las cualidades, carácter, tipología, origen función y autoría de la producción de las mismas cualidades de los efectos sonoros ficticiales que se darán en el set de televisión.
- Realizar su hoja así mismo preparar su libreto de los sonidos que se van utilizar y plan de sonido para materializar su diseño de sonido.
- Adquirir músicas y efectos de sonidos necesarios para el programa.
- Controlar la combinación de la música original en caso necesario.
- Disponer modificaciones de edición mezcla de sonidos que se someterán aquellos sonidos brutos y gravados para después adaptarlos según los requerimientos.
- Señalar una configuración establecida del equipo de sonido el cual se utilizará para materializar el diseño al espacio del escenario de un programa de televisión.
- Controlar los montajes del equipo de sonido completo de acuerdo con el diseño al espacio del escenario de un set de televisión.
- Presentarse de manera puntual a todos los ensayos convencional, técnico general sean necesarios para corregir cualquier desperfecto que pueda ocurrir durante el desarrollo del programa o evento especial.

Estas funciones a la vez se dividen en cuatro fases claramente diferentes:

**Preproducción:** se le conoce como aquella fase de planificación y análisis.

**Producción:** es aquella fase de recopilación creación y grabación de material sonoro.

**Postproducción** es la etapa de modificación que consiste en modificar y alterar los materiales los materiales recopilados durante la fase de producción ajustándolos a los requerimientos de acuerdo con el diseño de sonido puesto en escena.

**Diseño en sala:** es aquella etapa que se monta comprobando el lugar o espacio concreto de una representación del equipo técnico para materializar el diseño del sonido requerido para después integrarlo dentro del espectáculo en el cual se mostrara al público auditor.

## **B.2 Tipología de los sonidos**

Entre las tipologías de los sonidos encontramos los siguientes:

- **El habla.** - Se dice que la voz humana es sometida a un proceso de destacando la configuración y tratamiento como proceso de verbalización actoral realizado por el diseñador de sonidos salvo casos especiales amplifique o se realice otros tipos de sonidos.
- **La música.** - Se puede establecer un concepto es un tema que atraerá como preocupación a muchos musicólogos debido a las profundas experiencias desarrolladas en formas constantes; teniendo como concepto que la música es la ordenación de los sonidos en tiempo y espacio respondiendo a un tipo de sonido armónico, rítmico y melódico llegando a pegar a los que la escuchan.
- **Efectos de sonido.** - Podemos considerar a los efectos del sonido por eliminación y siguiendo una definición como formas acústicas heterogénea que tiene por característica definida la de no pertenecer a formas musicales ni de habla.
- **Silencio.** - se define como la desaparición absoluta del sonido, podemos agregarlo como una posición no hay nada que tiene un valor expreso narrativo y significativo que un diseñador puede olvidar porque este articulo tiene que preverlo y prepararlo, dotándolo de expresividad dándole un valor narrativo significativo.

## i) Cualidades de los sonidos

Las cualidades del sonido que la definen son las siguientes:

- **Tono.** - Cualidad que se deriva de la frecuencia de onda sonora que encarna al sonido indicando sonidos graves o agudos.
- **Volumen.**- Aptitud que deriva de la onda sonora que encarna el sonido a la cual se establece la intensidad como puede ser intenso y débil.
- **Timbre.**- Es aquella condición la cual deriva una cualidad concreta produciendo el sonido permitiendo distinguir el sonido que tenga un tono similar y estableciendo un volumen producido por otra fuente diferente.
- **Tempo y ritmo.**- Capacidad que tiene los sonidos dotado de una característica musical haciendo un recorrido de un determinado patrón de estructuración en tiempo y ritmo sonoro.

## ii) Dinámica o envoltura del sonido

Es la cualidad del sonido en la cual se precisa alguna variación de su intensidad a lo largo de su variación intensidad y duración de manera esquematizada y genérica comprendida en cuatro fases:

- **Ataque.** - Es aquella donde empieza el sonido y el tiempo que tardara por regla general el cual lo hace inaudible al colocar un volumen alto.
- **Caída.** - Es la intensidad en disminución contra el tiempo, del sonido hasta el nivel de un mantenimiento que es el tiempo en el cual se producirá la disminución del sonido.
- **Mantenimiento.** - Es aquel periodo en donde el sonido mantiene el nivel alto y bajo en forma constante y progresiva.
- **Extinción.** - se llama al tiempo que se tardara el sonido en pasar por un nivel de mantenimiento cuando que es el tiempo que tarda el sonido en pasar del nivel del mantenimiento cuando va a desaparecer.

## B.3 Características de los sonidos:

Existen otras características de manera útil que nos ayudan a identificar y definir los sonidos.

- **Sonidos internos y externos.** - Se denomina así a los sonidos que se producen internamente y físicamente de manera mental en algún personaje y que se escuchan en sus pensamientos, sueños, imaginación, etc. Y los sonidos externos es aquel sonido Diegético de manera general y que son escuchados por los demás personajes en escena.
- **Sonidos objetivos, subjetivos y intersubjetivos.**- son aquellos que representan al espectador un modo de sonido subjetivo muy particular percibido por un personaje concreto; el sonido intersubjetivo es aquel que se presentan seleccionando un modo particular percibiéndolo un grupo de personajes concretos que a la vez comparte una manera peculiar de percepción y los sonidos objetivos son aquellos que en forma genérica sin estar tamizados da a conocer algún tipo de percepción particular alejado a una norma.
- **Sonidos Empáticos, Anempático y contrarios.** - Son aquellos sonidos empáticos los que participan del clima emocional causando empatía aprovechando el momento dramático y concreto, los sonidos anempático es aquel que ignora el clima emocional no causando empatía alguna en el momento dramático y el sonido contrario es aquel que opone al clima emocional de momento dramático concreto.
- **Sonidos pasados, presentes y futuros.** - Se denomina así a los sonidos pasados aquellos que pertenecen a un pasado representado un momento ficcional en el que se ve; los sonidos presentes son aquel que se origina en lugar propio del momento ficcional en la que se manifiesta y el futuro son sonidos que corresponde a un futuro al momento ficcional al que se presenta.

#### **B.4 Estructura del diseño de sonido**

Podemos tener en cuenta que no solo bastará el identificar el sonido y los sonidos que utilizarán un diseño de un programa audiovisual. Tendremos que planear como cuando y donde se manifestaran aquellos sonidos en un espectáculo.

Por esta premisa podemos decir que el diseñar el sonido por un set de televisión o espectáculo tiene diferentes sonidos presentando varias estructuras en las cuales tenemos las siguientes:

- **Estructura temporal.** - Es aquella que implica que los sonidos se producen en un momento determinado del espectáculo solo en conjunción con otros.
- **Estructura temporal cronológica.** - Es aquella que indica como la manera de diferentes sonidos de principio a fin y unos detrás de otros son sonidos diversos que se manifiestan a lo largo del espectáculo.
- **Estructura temporal sincrónica.** - Se define como se indica se manifiesta en forma conjunta o simultánea en diversos momentos de un espectáculo en escena.
- **Estructura espacial.** - Es aquella estructura en donde los sonidos son reproducidos o producidos en un sitio o espacio concreto donde su locación específica tiene que quedar definida y determinada. Es de manera fundamental tener presente el extremo que cuenta el espectador también se debe percibir diferentes cualidades de sonidos siendo capaz de determinar la procedencia con alguna implicación que esto conlleva.

Debemos puntualizar que los sonidos que se utilizan en la estructura del sonido en sus tres dimensiones temporal cronológico, temporal sincrónico y espacial. Así mismo el diseñador de sonido tiene que elaborar una hoja, un libreto y un plano de sonido.

Sabemos cómo hemos indicado anteriormente, el proceso de elaboración del diseño de sonido es una actividad muy de ardua y dinámica sujeta a varios cambios derivada de la sugerencia del productor de un programa de televisión así mismo los planteamientos del propio diseñador de sonidos descubriendo nuevas mezclas a raíz de los ensayos. Para elaborar la nueva hoja, libreto y plano de sonido alcanzando una forma única y definitiva para el estreno del nuevo espectáculo; por lo que el diseñador debe concretar actividades que comprenden las siguientes fases de producción siguientes:

## **B.5 La producción**

La producción es una etapa de donde se recopila la información, creando y grabando un material sonoro necesario.

Tendremos que supervisar, verificar, la grabación de aquellos efectos y músicas que sean originales y precisas.

## **B.6 La post- producción**

Es la etapa en la que se modifica y altera el material de manera general donde se recopilan durante la producción de esta manera se amoldan a las necesidades de algún diseño de sonido requerido, de esta manera se puede indicar que el diseñador de sonido; no solo se limita en supervisar esta etapa de la post producción del sonido, si no que a la vez sea el mismo encargado que realice cambios de acuerdo a las decisiones tomadas pro producción y por preproducción. En esta etapa encontramos etapas que serían los siguientes:

**B.6.1 Edición.** - Es aquella etapa donde se realiza sonidos brutos y aislados utilizando operaciones para modificarlas y poder encaminarla todas estas alteraciones que se realizan de manera tradicional atraves de procesadores de sonidos conectando a las mezclas de nuevas posibilidades que actual mente son de manera factibles gracias al desarrollo de la tecnología e informática. En esta etapa de la edición es muy necesaria porque tiene como primera tarea la reducción de ruidos acoplamientos existentes para eliminarlos todos aquellos sonidos o ruidos que son.

**B.6.2 Mezcla.** - como su propio nombre la indica consiste en mezclar o combinar todos los sonidos aislados, siendo primera mente editado de manera de ser necesaria constituyendo nuevos sonidos a la consecuencia de su unión.

## **B.7 El diseño de sala**

Es el periodo en la cual se ajusta y comprobando en el lugar concreto con un equipo técnico de acuerdo a la necesidad de material y equipo técnico necesario

en la materialización de un diseño de sonido así mismo integrar el espectáculo dentro de escena la cual se muestra a un público espectador.

En esta etapa también debe darse la mejor manera correcta de instalación de los equipos de sonido así como ubicación de los componentes en especiales los altavoces, verificándose la última verificación a queso permita la materialización de un sonido limpio de buena calidad.

Esta etapa consiste en diferentes ensayos convencionales y técnicos que permitan en el momento adecuado entre sonora y el resto de los elementos escénicos de manera que se consiga todo lo orgánico lo previsto por planteado el director puesto en escena. Finamente los ensayos nos permitirá la perfecta integración alcanzando y asegurando un adecuado estreno.

### **Definitivas en el soporte adecuado**

Esta etapa comprende netamente en la grabación del sonido una vez editados mesclado montado de manera conveniente listo para poner en escena en soportes como, (CD, Minidisco, memoria externa, Disco Duro, etc.) estos dispositivos serán utilizados para el espectáculo reproduciendo en escena.

### **C. Edición final**

En la edición final según Rafols, Colomer A. (2003) en su libro el diseño audiovisual sostiene que:

La edición final del producto cuando se empieza a materializarse y dando un visto bueno cuando todo ya está bien, es cuando la fase creativa y las ideas se van tomado de manera concreta dando conocer las ideas por medio de video e imágenes. La relación de imagen con el sonido debe ser todo de acuerdo a la temática el cual este encargado por un equipo de producción, solo con idea principal del tema se puede trabajar por que debemos saber que ambas partes tienen que ir de la mano de modo que también se debe ver cómo será el fondo y forma a utilizar el cual se compondrá la imagen para el espectador teniendo una compenetración y sobre todo desatar una armonía para el público espectador.

El diseño audiovisual no es solo de una persona, sino de muchos colaboradores y trabajadores, para esto se dividen el trabajo entre todos para que la carga sea menos y así cada uno solo puede concentrarse en lo suyo pero teniendo de referencia lo que van a dar entender y que todo tenga secuencia y valla de la mano como lo es la imagen con el audio y las luces.

Hay diferentes colaboradores, aquí se encuentran algunos de los que realizan el trabajo del diseño audiovisual: El Director De Arte, El Productor, El Realizador, El Creativo, El Operador De Maquina, El Animador, El Guionista, Producción De Sonido, estos son los encargados de dar un buen diseño audiovisual.

La infografía es el método de llevar cualquier tipo de información a la creatividad y realizando un procedimiento de fotografía, ilustración lo que es lo mismo, la representación gráfica, de esta se puede trabajar de 2 maneras, de darle movimiento o crear una imagen sintética en 3D.

### **C.1 Grabación de las copias**

Algunos de los elementos utilizados en la elaboración del diseño Audiovisual son:

- **Pixel:** Es el elemento más pequeño compuesto por señal RGB.
- **Resolución:** se mide en puntos por pulgada (ppi) o en pixeles por pulgada (ppp).
- **Mapa de Bits o Bitmap:** es el sistema de almacenamiento de las imágenes de video y se generan a partir de cada una de la información generada en los pixeles.
- **Vectorial:** sistema de almacenamiento mediante la definición de las formas por sus contornos a través de líneas.
- **Polígonos Vectoriales:** Se crean a partir de formas geográficas matemáticas primarias predefinidas por el programa como el círculo, elipse, cuadrado rectángulo etc.
- **Superficies Vectoriales:** pueden ser líneas formando un ángulo entre ellas.
- **Cardinal:** la curva pasa por cada nodo que definamos.

- **Bézier:** igual que la cardinal solo que cada nodo tiene 2 brazos uno a cada lado.
- **B-spline:** la curva se acerca por atracción a los nodos según el grado de intensidad
- **NURBs:** (non uniform b-splines) versión avanzada de las curvas en donde es posible modificar el grado de atracción.
- **Antialias o Anti-Aliasing** Es la supresión o modificación de la forma irregular que presenta una línea inclinada o curva cuando se convierte en imagen.
- **Mascara O Llave, Stencil O Key:** Es la técnica que permite la separación o la protección de las zonas de la imagen para que pueda manipularse o cambiarse su entorno sin modificar la imagen que está protegida por la máscara.
- **Canal Alfa:** mascara asociada informáticamente a una imagen, a la que se incorpora, al ocupar uno de los canales que generan la imagen. El canal RGB utiliza 3 canales un canal monocromo por cada color primario.
- **Filtro** también llamado efecto es cada una de las múltiples modificaciones automáticas a las que una imagen de mapa de bits puede ser sometida.
- **Plug-In:** son programas independientes totalmente compatibles con otros programas a los que complementan y hacen más adaptable.
- **Compresión:** sistema de almacenamiento de datos que elimina la información redundante.
- **Formato:** el modo en que debe almacenarse una imagen en uno u otro soporte en función al uso que se vaya a ser de ella.
- **Render:** convierte en imagen las instrucciones de las cotas situadas en la barra de tiempo y para ello calcula los pasos intermedios es el último paso de toda creación infografía de movimiento. El render final ofrece la máxima resolución y se reserva para cuando queremos ver la imagen definitiva, pero suele tardar bastante tiempo en generarse.
- **Paleta Grafica:** Es el tipo de programa infografico que sirve para crear y retocar imágenes estáticas.

De esta manera la televisión es una parte muy importante del diseño audiovisual porque así nos hace distinguir los programas que pertenecen a cada canal, ya

que cada canal tiene su propio estilo y es sabemos y podemos identificar que programa pertenece a cada canal, todo esto es menos costoso que en el cine, y al igual que en el cine tiene que tener una justificación del programa y que todo esté relacionado con lo mismo, como es la música, vestuario, maquillaje, el escenario, etc.

#### **2.2.4.2. En el nivel de contenido**

En el presente nivel podemos analizar y observar el contenido netamente de la comunicación a través del mensaje sabiendo el modo y la forma que se va a propalar en un programa televisivo principalmente el idioma, el tipo de lenguaje utilizado, así como el contenido utilizado.

**A. EL mensaje. - según coincide Mc Lujan y Sartori que el medio de comunicación** se determina mensaje, cuando el diagnóstico es justo lo contrario en lugar de facilitarnos una comunicación de manera global, la televisión nos forma culturalmente de manera dominante en la comunicación poniendo en peligro la capacidad de razonar al implantar un pensamiento icónico, basándose en la continuidad de imágenes por lo que es inevitablemente intelectual y culturalmente es degradante. Por lo que hay que tener en cuenta que se debe comprender el entorno global de apreciaciones críticas en que puede ubicarse el comentario solo los efectos de la televisión para con la audiencia infantil. Como primer caso podemos definir la televisión es un instrumento de un fin y de un contenido cuyo servicio se dedica el medio comunicación de otra manera es el instrumento de un mensaje preexistente lo cual no cambia el mensaje didáctico sino el modo de enseñar el mensaje. El contenido didáctico no se adapta a una Para niño adolescente el ver televisión a diario forma de manera normal familiar como la del personal. En ver la televisión es de manera normal por lo cual se puede concluir que también me da la expresión armónica del propio hogar precisando que se puede interpretar de que ver la televisión homogeniza, uniforma, unifica una el modo cultural de una sociedad de manera independiente. audiencia, ni es regulado por ninguna interacción alguna.

**B. Sartori, G. (2012). Homo videns: la sociedad teledirigida. Taurus** la televisión como medio visual tiene como peligro sustituir la capacidad abstracta del lenguaje, la escritura y lectura de manera potencial, por un lenguaje concreto menos elaborados de imágenes hoy icónico a lo que su juicio sedaría como una regresión podemos decir que el telespectador es como un animal vidente lo cual se toma como si fuera un animal simbólico; pero lo que le interesa es lo que no le importa el contenido que se vea sino el hecho social que sustituye la abstracción lingüística ligada a la escritura por una sensación.

Así es como este modo para Mc Lujan la televisión genera una nueva interacción entre los sentidos más creativos y los mensajes para Sartori la televisión sustituye la flexionar capacidad de analizar y reflexionar el concepto abstracto escrito de manera cómo dependencia icónica sobre las facultades intelectivas y reflexivas lo que puede conducir a un estancamiento.

Los contenidos que se pueden difundir o trasmitir en un medio de comunicación tanto para Mc Lujan Sartori es inútil plantearse como un problema los contenidos que debe darse en los medios de comunicación porque de alguna manera es medio del mensaje por el cual el sentido de un mensaje lo cual se adaptan a la potencia social de un medio de televisión se entiende que puesto que el regulador social de los contenidos es la audiencia, a un largo plazo será la satisfacción delos gustos la que determinará los contenidos televisivos.

Podemos decir que el sistema de este producto audiovisual contiene muchos elementos para que el contenido de un programa sea más impactante destacando los siguientes:

- **Mensaje verbal.** - Es aquel tipo de mensaje donde se utiliza el habla o también puede ser de manera escrita donde siempre es basa en un significado determinado; a diferencia que el lenguaje visual solo se basa solo en signos visuales.

Estos elementos juegan un papel muy importante y principal en el mensaje que se quiera dar a conocer porque si faltara uno de ellos

tanto como el sonido y la imagen no quedaría el completo el mensaje a transmitir y no quedaría igual sin los elementos esenciales.

- **Mensaje televisivo.** - Este tipo de mensaje trasciende en la sociedad por el contenido del mensaje tiene que ser excelente y el contenido debe ser interesante para el público que se ha elegido.

Este mensaje tiene una semejanza en la cual ambos se puede escuchar un tipo de mensaje el cual podemos interpretar un mensaje con el mismo sentido o significado.

- **Mensaje subliminal.**- El mensaje subliminal es aquel que está relacionada con la mente inconsciente; podemos definir que es el tipo de información que nuestra mente percibe pero no podemos darnos cuenta de aquello, se le puede considerar como una información escondida utilizando técnicas del prefijo, sub consiente que este se utiliza en la comunicación cuando el espectador no es consiente del mensaje de publicidad o en alguna música cuando cantándola al revés tiene otro sonido llamado backmasking subliminal porque se le conoce como mensaje a revés cuya traducción literal seria enmascaramiento hacia atrás.

El objetivo de algún proyecto es medir los constantemente los indicadores de la calidad de contenidos audiovisuales de programas infantiles y además también de spot y espacios publicitarios enmarcad a publico menor de edad o infantil. Se debe contar con instrumentos especial de medida para poder evaluar y como también analizar la calidad del contenido audiovisual diferenciando siempre en publicidad y programación que se emiten a través de la televisión como medio de comunicación con cobertura nacional e internacional; para lo cual se debe de actuar de manera simultánea de acuerdo a lo siguiente:

**a. Describir la oferta y el consumo en la programación infantil**

En esta presente evaluación del consumo en este género que es programas infantiles tendremos que tomar en cuenta en primer lugar el horario que se pueda considerar a un niño como espectador viendo que si la oferta dirigido a niños vaya y coincida en momentos del consumo, hay que analizar

también la oferta de una programación teniendo que ver como ilustrar el género televisivo que deseamos lanzar, en que horarios que días de la semana y poder identificar la franja de la edad a quien vamos a destinar el programa (la infancia como considera el autor Taylor Nielsen comprende de los niños de 04 y 12 años de edad ).

**b. Configura siempre un sistema de medición de calidad de los contenidos audiovisuales dirigido a niños.**

Sugerir una medida de calidad siempre implicara determinar criterios para una evaluación, para ello siempre tendremos que establecer un conjunto de variables que nos brinden la calidad de manera científica y objetiva por lo que se pueda hacer comparaciones y valoraciones; ayudando de este modo a los padres y los niños a seleccionar programas infantiles que ayuden a tomarlo para sus intereses para luego de esta manera impulsar el consumo del producto siempre de manera responsable algún medio audiovisual teniendo como mejor alternativa para modo de entrenamiento en montos de ocio y descanso.

**2.2.4.3. En el nivel Legal**

En el presente nivel tendremos que estudiar en modo de enseñanza que el mensaje que sirve como contenido no vulneren normas y leyes relacionadas con el derecho de los niños o menor de edad.

Tur-Viñes (2005) en su libro la aproximación a la medida empírica de la calidad del medio audiovisual dirigido a niños. Nos dice que:

En el aspecto Legal los contenidos de un programa de televisión infantil no se debe transmitir todo tipo de mensajes o escenas que puedan dañar el desarrollo mental, físico y moral de un menor así mismo no se debe propagar todo tipo de escenas que originen discriminación, odio, desprecio, etc. En todo aquello que sean medios audiovisuales considerando los spot publicitarios, así mismo no tiene que tener peticiones de forma directa de compras o invitación alguna de compra a los padres, ni aprovechar la confianza de los niños, induciendo en el error en cuanto a la aptitud,

características, seguridad o alguna capacidad necesaria para el manejo del servicio o producto en un mercado.

#### **A. La ley de radio y televisión (Ley N° 28278)**

Conforme a los que se determina en la presente ley en último párrafo del artículo 14 de la constitución política los medios de radiodifusión tienen que colaborar al estado transmitir por los medios de comunicación a través de educación, formación moral y cultural con un mínimo de porcentaje dentro de la programación de sus contenidos de manera que será establecido por cada medio de difusión.

##### **A.1 Artículo II.-** Principios para los servicios que tienen que establecer los medios de radiodifusión deben ser los siguientes:

La protección y formación integral de los niños y adolescentes, así como el respeto de la institución familiar.

La promoción de los valores y la Identidad Nacional.

Además podemos encontrar artículos en esta presente ley que protegen al público espectador en este presente caso:

##### **A.2 Artículo N° 38.-** Dirigido aquellas personas que sufren con alguna discapacidad

Son aquellos programas de televisión informativo, educativo y cultural de producción netamente transmitidos por el instituto de radio y televisión del Perú, para ello tiene los que se utilizara un lenguaje gestos utilizando manuales y gestos para aquel tipo de comunicación aquellas personas que sufran algún tipo de discapacidad sea de manera auditiva en el caso de sordos mudos y otros.

Los programas que transmiten programas de carácter informativo, educativo y cultural que son netamente nacional tienen que utilizan señas siendo de manera voluntaria y desarrollando poco a poco el uso de los medios visuales.

### **A.3 Artículo N°39.-** Responsabilidad legal y fuero común.

Es la obligación legal de algún tipo de vulneración por violaciones a la dignidad al honor, la intimidad, la imagen y la voz de las personas o instituciones públicas o privadas según se dé el caso.

Estás se rigen por algunas normas y disposiciones que establecen el código civil y código penal también se rigen en algunas leyes especiales vigentes sobre el tema.

Las responsabilidades que se ubiquen o que incurran en uno de estos hechos se derivarán todo este tipo de violaciones al juzgado en el fuero común, siendo incompetente cualquier tipo de jurisdicción distinta a este hecho sin ninguna excepción.

### **A.4 Artículo N°40.-** El horario familiar.

En este presente artículo debemos tomar en cuenta el horario familiar que se transmitirá el programa de televisión debiendo precaver todo tipo de contenidos violentos, obscenos, o de otra índole negativa que puedan dañar los valores propios a una familia, adolescentes y niños en especial.

El presente horario familiar comprende entre las 06:00 y 22:00.

### **A.5 Artículo N°41.-** Clasificación de los programas.

El servicio de radiodifusión tienen toda la responsabilidad de clasificar sus programas de acuerdo a la publicidad comercial, titulares, así como también tomar la decisión sobre su difusión siempre teniendo en cuenta las franjas en horas establecidas.

### **A.6 Artículo N°42.-** Advertencia de los programas.

En todo programa de televisión que se difunda en un horario fuera de la protección al menor debemos incluir una advertencia siempre previa, de manera escrita o verbal, la podemos clasificar siempre de manera libre con el titular del servicio con mensajes de contenido apto para mayores de 14 años con una orientación a personas adultas o en tal sentido apto solo para adultos.

## **A.7 Artículo N°43.- Prohibición de pornografía.**

En el presente artículo los servicios de radio difusión no pueden difundir o transmitir programas de contenido pornográfico o que de alguna manera fomenten el comercio sexual.

### **2.2.4.4. En el nivel de entretenimiento**

En el presente nivel se estudia estos principales factores que son los juegos, dibujos y el premio; en los programas de televisión se deben distinguir como divertidos y entretenidos por parte del público espectador o audiencias, el contenido debe tener que tener momentos divertidos siendo percibidos mayormente por el público infantil ya que esto trata como un recurso que se utiliza para ellos en el tiempo libre o de ocio.

**A. Juegos:** Komorowska (1964) afirma que la relación de la televisión y el juego es un concepto de elementos culturales el cual tienen más peso el juego grupal que el personal o individual siempre de una manera u otra la televisión estimulara el juego a darse en el momento e incluso de una manera paradójica reduciendo el tiempo como juego colectivo aumentando el nivel de contacto ofreciendo una igualdad de contenido cultural y un lenguaje común que permita agruparse a los niños en una competencia.

- Zires (1983) Complementariamente, Zires afirma que los juegos infantiles se ven como el niño asimila los mensajes de la televisión comparando mensajes de otras instituciones los cuales analizan el modo en que el niño incorpora discursos, eventos que le rodean de manera cotidiana, de esta manera se puede observar como los niños se integran, sintetizan y articulan los discursos que tienen en su entorno (donde el niño elaboran elementos internos y externos de acuerdo a su realidad). Podemos afirmar que los niños asimilan elementos de todos los ámbitos en el transcurso de su vida cotidiana, no todos son de igual comprensibles para sus amigos dado que representa experiencias personales.

Para el autor el medio televisivo constituye un mundo general ya que los programas televisivos proporcionen a los niños un saber de

conocidos y de prestigios o de fantasías de manera privilegiada que al ser compartidos entre ellos deben de ser maneras lúdicas los cuales se convierten en eventos especiales. Este mundo generalizando se modifica en función al momento en que se recibe el mensaje y se articulan en juegos y discursos. La producción televisiva en los niños en sus espacios lúdicos deben de estar ligadas en espacio y tiempo.

- Corona Berkin (1989) sostiene que la relación entre el juego y la televisión toman como punto de partida mensajes hacia la televisión y así analiza la relación que debe tener el receptor con el mensaje de una manera activa pudiendo ser entendida como una práctica estructural, por eso el juego tiene que consistir como una libertad y conversión llegando al punto que esto se convierta en una reconciliación.
- Alberto Andrés, (1996) el autor manifiesta la exposición del mensaje en un medio de comunicación para los niños supone su familiaridad de estos más allá de la temática, personajes, géneros etc.

La recepción inmensa información y publicidad. En tal sentido se muestra una estrecha relación de procedimientos que sirven en la industria cultural por lo cual el niño lo ve de una manera constante, a veces no solamente aquellos programas de televisión y el personaje si no la publicidad o comerciales los cuales son el objeto que se desprende de dichas emisiones los cuales pueden ser: peluches, muñecas, juegos de mesa, juegos electrónicos, ropa, útiles escolares, utensilios para comer entre tantas variedades de cosas a este conjunto de objetos es llamado en el mundo de la publicidad como Merchandising esta venta de productos son asociados a la televisión a los programas de televisión reportando ganancias enormes millonarias a los productores de la televisión quienes establecen un proceso circular el cual comienzan los niños a ver un programa de televisión, el cual es de su agrado, admiran buscan tener un objeto lo obtienen de manera inmediatamente, apareciendo otro y es así como se retroalimenta la demanda obviamente con la ayuda de las publicidades de manera directa o encubierta en los programas a través de las pausas comerciales.

**B. Dibujos animados:** Radell Pulgros, Pujol M. y Violan T. (2005) en su libro los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales.

Afirma que el dibujo animado siempre será y representara la manera fácil y accesible de manera práctica para el público infantil transmitiendo siempre una serie de valores culturales de manera educativa en forma paralela los cuales siempre se representan a través de otros medios de comunicación de uso personal como son los videojuegos así como los comics que se encuentran ya patentados a través de un ordenador teniendo como usuarios al público infantil y juvenil por no citar a los más extendidos. También se plantea alguna serie de interrogativas sobre lo idóneo de los dibujos animados como un especial transmisor de nuestros valores culturales y educativos para el niño y adolescente procedente de otras culturas con una diversidad de origen geográfico

Nos podemos hacer diferentes cuestiones en la cual se analiza a través de este apartado de carácter teórico. Y así de este modo ilustrar anteriores ya realizada en una pequeña investigación ya realizada sobre la programación actual en la comunidad, basándose en una serie de aspectos que consideramos importantes para la transmisión de valores como son: de modo etnológicos que enseñan cultura (histórica e informativa), didácticos (aprendizaje y enseñanza), psicológicos (atención, emotividad) y lingüísticos (vocabulario, idiomas y expresiones propias).

**C. Premio:** Es un tipo de recompensa o reconocimiento de manera pública que se le brinda a una persona por haber ganado algún concurso o apuesta plasmada en un esfuerzo por excelencia de una obra, en estos casos. Recompensa que se otorga en diferentes concursos, rifas, eventos o sorteos dentro de un programa de televisión.

**Martin (2014)** en su libro que tiene como título “como intervenir en los problemas de conducta” / Journal of parents and teacher sostiene que:

### **C.1 El juego tomarlo como habito de la buena conducta**

**1. Primero.** - debemos de decidir cuál es el momento apropiado del día que se va a llevar a cabo el juego. Se debe realizar el juego en aquel momento en que se requiera mayor atención por parte del personal de alumnos, dándoles actividades para evitar conductas inapropiadas y provocar que los alumnos tomen asientos, permanezcan en silencio, etc.

**2. Segundo.**- podemos definir que conductas de manera apropiada vamos a puntualizar durante el juego, tenemos como regla general que un juego de buena conducta se le da un puntaje por el seguimiento de las siguientes normas o reglas: trabajar en silencio, comportarse de manera educada con el profesor y sus compañeros, pedir permiso al profesor para levantarse del sitio, seguir las instrucciones y explicaciones del profesor, es importante tener de manera escrita de forma visible para todo el personal de alumnos.

**3. Tercero.** – en esta etapa podemos decidir que premios o privilegios debe ganar el personal de alumnos, a fin de analizar su compromiso con las reglas y normas establecidas en el juego. Estos incentivos se pueden escribir en una cartulina o pizarra, la cual debe estar situada en un lugar visible durante el juego. A partir de este momento se debe decidir si los premios se ganaran diaria o semanalmente.

**4. Cuarto.** - De esta manera se pone en práctica el juego de la buena conducta.

Mientras se lleva a cabo el juego; el docente continuara realizando las actividades y estrategias de instrucción usual en la clase, además al percibir el cumplimiento de las reglas y normas marcadas, otorgara los puntos establecidos. Según como vayan desenvolviéndose los equipos en el juego el profesor hará una señal en la cartulina o pizarra donde se anotaran los nombres de los equipos y asimismo hara el recuento de los puntos acumulados por equipo. En este juego de a buena conducta se suele marcar el número de puntos que señalara cuando un equipo se sobrepase del punto de manera apropiada; el ganador podrá elegir un premio, por lo cual agregamos que si todos los equipos se comportan de una manera apropiada llegarían a un empate y todos tendrían premio.

#### **2.2.4.5. En el nivel de programación general**

Se debe tener en cuenta que si existe una variedad de formas de expresión audiovisual presentando diversos formatos y temáticas de variedad de contenidos.

Para ello se debe presentar diversos contenidos y técnicas con tecnología apropiada de manera que el niño pueda entender las formas de expresión audiovisual y que ninguna de ellas tenga un nivel de uso superior. Así mismo este hecho ayudara a desarrollar la capacidad de decodificar el medio audiovisual.

- a) El formato.-** hay que tener en cuenta que los contenidos establecidos en una producción audiovisual deben ser variados al igual que la temática que quieran interpretar, todos estos contenidos se deben respetar en todo su aspecto tanto en su diseño, idea original, filmación y su ubicación en la parrilla, la diversidad que contiene el público infantil agrupándolo e indicando el contenido al cual se dirige divididos en tres grupos de edad que son de 6 años, primaria, de 7 a 9 años y secundaria de 10 a 12 años. De la misma manera tendrá que tener un equilibrio en duración.
- b) La calidad de programación infantil.** - Es aquella que se habla dando a conocer una guía de contenidos prioritarios para los programas infantiles siempre teniendo el visto bueno y promovido por el instituto de radio y televisión. En el presente informe de este estudio se habla de lo que debería de ser un contenido prioritario en los programas dirigidos para niños teniendo en cuenta compromisos como es el educar, el respeto a las personas, a los grupos sociales, fomentar y facilitar la convivencia, estimular la tolerancia, propugnar la igualdad en todas sus acepciones (raza, sexo, creencias y oportunidades). De esta manera siempre se evitara la discriminación de género que se adjudica a determinados valores en las niñas y otra muy distinta a los niños, apoyar a la integración, promover la no violencia y así mismo potenciar la no discriminación.

- También el niño como aprendiz **según Bartolomé Crespo, D. (1998)** en su libro; La integración curricular de los medios de comunicación. Señala que el niño en la realidad televisiva aprende de manera diferente que los que el adulto los cuales son muy influenciados por el estado de su evolución del conocimiento propio. Por lo que se puede deducir que un niño como espectador no siempre es un receptor de la televisión, sino que también es un hijo de familia, alumno en la escuela, un compañero en algún juego de otro grupo de niño y en todas estas orientaciones el niño trae, intercambia, produce y reproduce distintos comportamientos de mucho significado.
- Es un receptor de mensajes activo para la televisión siendo el niño un constante aprendiz de todos los programas audiovisuales de genero infantil como también dirigido a adultos por lo que se puede concluir que la televisión es un medio donde el niño aprende diferentes tipos de conceptos, actitudes , información , conductas , valores y significado de muchas cosas que a veces no entiende más de lo que no se busca que aprenda de aquello lo que se quiere transmitir por ser un receptor en potencia .

### **2.2.5. Historia de la producción de “Nube Luz”**

Esta historia fue a comienzo a mediados del año 1990, donde el canal cinco de nombre (panamericana televisión) iniciando la búsqueda de la producción de un programa infantil, en vista que el show de Yuly fue cancelado en cadena nacional para emitirse en el Ecuador.

Por lo cual el canal de televisión tubo que contactarse con el dramaturgo peruano Alonzo Alegría quien ya tenía experiencia en programas infantiles ya que este fue una de las ideas del show de Yuly, lo cual se proyectó la historia de este dramaturgo en compañía de un equipo creativo de lingüística que fueron (Clara María Cavagnaro Chávez), y las escritoras Catalina Lohmann y Maritza Kirchhausen) y un ingeniero diseñador (Fernando Gagliuffi).

Los cuales presentaron cinco proyectos de programas infantiles; uno que tendrían la historia de una juguetería, otra historia de una nave espacial lo cual era una copia similar del show de July, y también del El Show de Xuxa), otra historia en la nube mágica, y la otra en una casa mágica y por último un parque de atracciones para lo cual el canal de televisión escogió y se quedó con la nube. Proyecto del dramaturgo Alonso alegría que era distinto a todos los programas infantiles que hasta la fecha se vieron en la televisión peruana por ello pensaron en el set de grabación primeramente donde decidieron que tendría que ser en un lugar grande y amplio donde se transmitiría en vivo en donde incluiría juegos, bailes, canciones y dibujos animados durante cuatro horas.

Visto el concepto que planteo el grupo alegría en forma de un cuento lo cual utilizaron como matriz fundamental en el proyecto de la creación del programa de televisión hicieron que un grupo humano trabajaran arduamente para la elaboración de este pero ya no como un programa infantil sino como una fiesta ; esta fiesta se realizaría en una nube mágica que se trasladaría de un lugar a otro con un personaje llamado Glufo, el cual era amigo de dos chicas bellísimas quienes las llamaría dalinas en un idioma inventado por él; llamado idioma glúfico y todos los juegos dados o inventados para la diversión de la fiesta debe ser participe los nubecinos y se involucren en la participación de ellos con elementos naturales como las nubes bajo el sol y agua y el aire, luz.

Cuando se aprobó el proyecto panamericana televisión le entrega el proyecto viendo ya su experiencia a la productora Rochi Hernández de diez Canseco, ya que fue la ex productora de El Show de July, la cual contaba con la experiencia necesaria para este nuevo formato ya que la empresa quería patentar su marca propia llamada Nube Luz S.A ; Iniciando los casting para buscar la animadoras y conductoras del programa iniciándose el proceso de la pre producción, decidieron que las animadoras fueran dos por que las condiciones del programa lo exigía así para evitar cierto protagonismo de una sola, entre ellas quedo seleccionada una modelo de catálogo y comerciales de los años 90, con una personalidad extrovertida llamada Mónica Santa María Smith fue una de las primeras elegidas. Así mismo un casting para llamar a adolescentes llamadas Cíndelas eran participes del elenco de bailarinas al final del casting por recomendación de Mónica, fue propuesta casi ya al final de los plazos para buscar a la otra conductora a la modelo argentina Almendra Gomelsky de 21 años de edad al final de los plazos, las cual hicieron un dúo de bailarinas quienes dieron vida junto a esta maravillosa producción, convirtiéndose en una fiesta quedando desterrada la palabra "programa" quienes fueron dando vida a este espectacular programa.

Tardo mucho la producción de esta impresionante idea así como la escenografía ubicada en el coliseo amauta en un lugar cerrado coliseo más grande del Perú; el programa Nube Luz fue emitido un primero de setiembre de 1990 en simultaneo con la cadena sur por el canal de panamericana, de este modo comenzó la fiesta en esta mágica NUBE donde el director general era Luis Carrizales y el director artístico era Joaquín Vargas.

Así es como desde el marzo de 1996 se transmitió en el Perú y algunos programas grabados en Venezuela pero debido a su bajo índice de sintonía fueron cancelados.

Se emitió por última vez en Noviembre de 1997, donde Karina Calmet decidió renunciar por el hecho de no encajar en el programa hecho que paso totalmente desapercibido el domingo 17 Noviembre de 1997 de fecha donde no se transmitió el programa. Podemos observar que nube luz fue una escuela artística que preparo a varias figuras conductores de la televisión peruana hecho que no

podemos dejar pasar desapercibido, es inevitable dejar de nombrar a nube luz un mundo mágico que apareció en un momento correcto las melodías de sus canciones son el reflejo del éxito del programa producto del esfuerzo de un grupo humano que llevo alegría mensajes sanos y consejos a nuestros hogares recordemos a nube luz como se debe como una gran fiesta.

## 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- 2.3.1. Angulo de cámara:** se llama así a la posición y la angulación que se debe tomar ya sea en una cámara de cine o fotográfica. Las cuales pueden ser tomadas por diferentes ángulos dando un impacto diferente originando emoción.
- 2.3.2. Calidad televisiva:** se puede definir como el contenido de sí mismo, se relaciona el valor educativo el impacto en la sociedad como fuente de conocimiento con la capacidad de poseer atención social de la mano de la calidad técnica en cuanto a la calidad de la tecnología audiovisual como la edición, sonido e iluminación has el detalle del guion narrativo dramático como lo puesto en escena y tomar en cuenta el interés social de su temática que destaque una agenda mediática en el momento.
- 2.3.3. Comportamiento humano:** es el conjunto de acciones que se exponen por un ser humano y siempre de acuerdo con la sociedad o entorno en el que vive involucrados componentes psicológicos a una motivación en la que están involucrados componentes sociológicos.
- 2.3.4. Formato:** Procede de la industria televisiva de la cual se formula un programa televisivo exitoso el cual se logra exportarse el cual se ubica en un plano.
- 2.3.5. La utilería o atrezzo:** es aquel material que tanto en el teatro, cine y televisión son el conjunto de objetos y enceres que aparecen durante las escenas.
- 2.3.6. Atrecistas/ atrezzistas:** Las personas que se encuentran en este rubro de la utilería. Elementos que complementan la escenografía el vestuario la bisutería etc.
- 2.3.7. Ibope:** es aquel servicio llamado TAM (TELEVISION AUDIENCE MEASUREMENT) el cual nos brinda una información confiable de manera apropiada sobre la teleaudiencia basándose en una medición electrónica.
- 2.3.8. Dollies:** Son aquellas plataformas con ruedas fabricadas de plásticos resistentes para transportar paneles de cualquier tipo presentación.

- 2.3.9. Plano general o Very Long Shot (VLS):** Es un todo, se ve todo lo que rodea a la escena, el ambiente, es una toma de conjunto en la nube donde se hacia la fiesta.
- 2.3.10. Plano de grupo o Group shot (GS):** Encuadrado de un grupo de personas del set de televisión.
- 2.3.11. Plano general o Very Long Shot (VLS):** Es todo, se ve todo lo que rodea a la escena, el ambiente, es una toma de conjunto por la cámara.
- 2.3.12. Long Shot (LS):** Encuadrado más cerrado de la escena, es como ver desde los pies a la cabeza del personaje en la nube.
- 2.3.13. Plano americano o médium long Shot (MLS)** Enfoca a uno o más personas conductoras público a partir de las rodillas a la cabeza donde se podía ver los movimientos y gestos.
- 2.3.14. Plano de grupo o Group shot (GS):** Encuadre de un grupo de personas que participaban en la fiesta.
- 2.3.15. Plano general o Very Long Shot (VLS):** Es un todo, se ve todo lo que rodea a la escena, el ambiente, es una toma de conjunto.
- 2.3.16. Long Shot (LS):** Encuadre más cerrado de la escena, es como ver desde los pies a la cabeza del personaje.
- 2.3.17. Plano americano o médium long Shot (MLS):** Muestra a uno o más personajes a partir de las rodillas a la cabeza.
- 2.3.18. Plano triple o Three Shot (TS):** Encuadre de tres personas.
- 2.3.19. Plano de grupo o Group shot (GS):** Encuadre de un grupo de personas.
- 2.3.20. Ubicuo-** que está presente en muchos lugares y situaciones dando la impresión de que se encuentra en varias partes.
- 2.3.21. Enunciación:** exposición breve y sencilla en la que se comunica con palabras una idea.
- 2.3.22. Persuasivo:** dotes persuasivas, voz persuasiva, publicidad persuasiva.
- 2.3.23. Icónico:** algo que se refiere a lago de iconos o relativo a él.
- 2.3.24. Paideía:** Se le tomaba como una manera de crianza para los antiguos griegos era dado para los niños como comunicación de valores y saberes técnicos inherentes a la sociedad.

**CAPÍTULO III:  
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E  
INTERPRETACIÓN DE  
RESULTADOS**

## **CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **3.1. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS**

La validez de expertos o face validity, la cual se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión, de acuerdo con “voces calificadas”. Se encuentra vinculada a la validez de contenido y, de hecho, se consideró por muchos años como parte de ésta.

Hoy se concibe como un tipo adicional de evidencia (Gravetter y Forzano, 2011; Streiner y Norman, 2008; y Mostert, 2006). Regularmente se establece mediante la evaluación del instrumento ante expertos. Por ejemplo, Hernández-Sampieri (2005) sometió el instrumento a revisión por parte de asesores en desarrollo organizacional, académicos y gerentes de recursos humanos. (Sampieri, 2014, p. 204)

De acuerdo a las características de la investigación se consideró los aspectos éticos que son fundamentales ya que se trabajaron con docentes por lo tanto el sometimiento a la investigación conto con la autorización correspondiente de parte de la dirección de la institución educativa como de los docentes por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

Asimismo, se mantiene la particularidad y el anonimato así como el respeto hacia el evaluado en todo momento y resguardando los instrumentos respecto a las respuestas minuciosamente sin juzgar que fueron las más acertadas para el participante.

### 3.1.1. RESULTADOS

### 3.1.2. FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL AUDIOVISUAL

		TECNICAS PUNTUALES	1/10	2/10	3/10	4/10	5/10	6/10	7/10	8/10	9/10	10/10	TOTAL	
<b>IMAGEN</b>	<b>PLANOS</b>	P GENERAL	2					4				7	13	
		P AMERICANO		4		2				2				8
		PLANO MEDIO					5			7			7	19
		P MEDIO CORTO	1		3									4
		P PLANO		6			6		2			7		21
		PPRIMER PLANO							6					6
		PLANO DETALLE	1			3				4			1	9
		PLANO GRUPO										4		4
	<b>MOVIMIENTO</b>	PANEO	1		1		1			1				4
		TILT (UP DOWN)		2		1		3		3			1	10
		DOLLY(IN BACK)												
		TRAVEL IN				3								3
		ZOOM (IN BACK)												
		TRAVEL CRAW		6						3	7			16
		GRUA						7						7
		BARRIDO		7						3				10
		PICADA	1	2	3	2	5	9		6				28
		CONTRA PICADA										2	5	7
		PUNTO DE VISTA		2					5					7
CAMPO ACCION		2					5			5		12		
CAMPO CONTRA CAMPO					5							5		

### **Interpretación nivel audiovisual (imagen)**

Se presentó una gran demostración de producción y una excelente escenografía que fue montada en el coliseo Amauta, en dicho escenario se recreó un ambiente que busco con éxito ser mágico distanciado de la tierra. Este escenario fue diseñado por Rafael Feijoo quien hizo la gran nube. Esta nube contaba con varias áreas temáticas en la que resaltaban los diversos juegos, uno de los encantos relevantes de la producción, en donde los niños intervenían. Entre las zonas más representativas se puede aludir al rincón del avioncito y del molino, el tobogán, la zona de baile, del carrusel, entre otros. Luis Carrizales Stoll, director artístico general, fue también el creador de estos juegos. “Se concentró en idear juegos aparatosos, secos o mojados como los trampolines, pasarelas tramposas y globos desde los cuales los niños caían asustados pero felices” (Vivas, 2008, p.431). Sin lugar a dudas fue el escenario uno de los indicadores de la alta calidad técnica de este programa. Así mismo a través de la imagen que se transmitía se puede observar la toma de los diferentes planos movimientos de cámaras de diferentes formas como grúa, barrido, picada, contra picada, campo contra campo entre otras en el campo del sonido podemos tomar como referencia la producción, post producción y el diseño de sala el cual es un punto muy importante para el sonidista; así mismo en la edición final tenemos que pulir el trabajo y utilizar un formato adecuado para que salga al aire esta historia escrita por un dramaturgo llevada a un set de televisión tratando de hacerlo lo más real.

		<b>TECNICAS PUNTUALES</b>	<b>1/10</b>	<b>2/10</b>	<b>3/10</b>	<b>4/10</b>	<b>5/10</b>	<b>6/10</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>	<b>9/10</b>	<b>10/10</b>	<b>TOTAL</b>		
<b>SONIDO</b>	<b>PRODUCCION</b>	HABLA	1			3				4			8		
		MUSICA					1			3			4		
		EFFECTOS DE SONIDO	1		1									2	
		SILENCIO		2		1	1		1		1			6	
		TONO							2		1		3	6	
		VOLUMEN				3								3	
		TIMBRE								3				3	
		TEMPO RITMO		1										1	
		DINAMICA EVOLUTIVA							6						6
		ATAQUE		1			1						7	9	
	<b>POST PRODUCCION</b>	CAIDA	1		2				7					10	
		MANTENIMIENTO						1	2	3	2	5	9	22	
		EXTINSION													
		EDICION							2				5	7	
	<b>DISEÑO DE SALA</b>	MESCLA			6						3	7		16	
		DEFINITIVA EN SOPORTE							7					7	
		MESCLA			7							3		10	
		ADECUADO		7							3			10	

### **Interpretación nivel audiovisual (sonido)**

Se presentó una gran demostración de producción do y una excelente escenografía que fue montada en el coliseo Amauta, en dicho escenario se recreó un ambiente que busco con éxito ser mágico distanciado de la tierra. Este escenario fue diseñado por Rafael Feijoo quien hizo la gran nube. Esta nube contaba con varias áreas temáticas en la que resaltaban los diversos juegos, uno de los encantos relevantes de la producción, en donde los niños intervenían. Entre las zonas más representativas se puede aludir al rincón del avioncito y del molino, el tobogán, la zona de baile, del carrusel, entre otros. Luis Carrizales Stoll, director artístico general, fue también el creador de estos juegos. “Se concentró en idear juegos aparatosos, secos o mojados como los trampolines, pasarelas tramposas y globos desde los cuales los niños caían asustados pero felices” (Vivas, 2008, p.431). Sin lugar a dudas fue el escenario uno de los indicadores de la alta calidad técnica de este programa. Así mismo a través de la imagen que se transmitía se puede observar la toma de los diferentes planos movimientos de cámaras de diferentes formas como grúa, barrido, picada, contra picada, campo contra campo entre otras en el campo del sonido podemos tomar como referencia la producción, post producción y el diseño de sala el cual es un punto muy importante para el sonidista; así mismo en la edición final tenemos que pulir el trabajo y utilizar un formato adecuado para que salga al aire esta historia escrita por un dramaturgo llevada a un set de televisión tratando de hacerlo lo más real.

		<b>MATERIAL TECNICO</b>	<b>1/10</b>	<b>2/10</b>	<b>3/10</b>	<b>4/10</b>	<b>5/10</b>	<b>6/10</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>	<b>9/10</b>	<b>10/10</b>	<b>TOTAL</b>	
<b>EDICION FINAL</b>	<b>IMGENES EN 3D</b>	PIXEL	1	2	3	2	5	9		6			28	
		RESOLUCION												
		MAPA BITS		2					5					7
		VECTORIAL		7							3			10
		POLIGONOS VECTORIALES	1	2	3	2	5	9			6			28
		SUPERFICIE VECTROIALES												
		CARDINAL		2					5					7
	<b>GRABACION COPIAS</b>	BEZIER	2		1	1			1		1			6
		B-SPLINE					2			1		3		6
		NURBS	2		1	1			1		1			6
		ANTIANIAS					2			1		3		6
		CANAL ALFA			3									3
		FILTRO								3				3
		PLUG-IN	1											1
		COMPRENCION					6							6
		FORMATO	1		1						7			9
		RENDER		2				7						9
		PALETA GRAFICA					1	2	3	2	5	9		22

### **Interpretación nivel audiovisual (edición final)**

Como afirma el autor Rafols, Colomer A. (2003) en su libro el diseño audiovisual sostiene que la edición final del producto cuando empieza a materializarse y dando un visto bueno cuando todo ya está bien, es cuando la fase creativa y las ideas se van tomando forma de manera concreta dando conocer las ideas por medio de video e imágenes y sonidos. La relación de imagen con el sonido debe ser todo de acuerdo a la temática el cual este encargado por un equipo de producción, solo con idea principal del tema se puede trabajar por que debemos saber que ambas partes tienen que ir de la mano de modo que también se debe ver cómo será el fondo y forma a utilizar el cual se compondrá la imagen para el espectador teniendo una compenetración y sobre todo desatar una armonía para el público espectador.

El diseño audiovisual no es solo de una persona, sino de muchos colaboradores y trabajadores, para esto se dividen el trabajo entre todos para que la carga sea menos y así cada uno solo puede concentrarse en lo suyo pero teniendo de referencia lo que van a dar entender y que todo tenga secuencia y valla de la mano como lo es la imagen con el audio y las luces.

Hay diferentes colaboradores, aquí se encuentran algunos de los que realizan el trabajo del diseño audiovisual: El Director De Arte, El Productor, El Realizador, El Creativo, El Operador De Maquina, El Animador, El Guionista, Producción De Sonido, estos son los encargados de dar un buen diseño audiovisual.

La infografía es el método de llevar cualquier tipo de información a la creatividad y realizando un procedimiento de fotografía, ilustración lo que es lo mismo, la representación gráfica, de esta se puede trabajar de 2 maneras, de darle movimiento o crear una imagen sintética en 3D.

Algunos de los elementos utilizados en la elaboración del diseño Audiovisual son:

- **Pixel:** Es el elemento más pequeño compuesto por señal RGB.
- **Resolución:** se mide en puntos por pulgada (ppi) o en pixeles por pulgada.

PROGRAMA DEL 17 NOVIEMBRE 1997 (10 TOMAS AUDIOVISUALES)		TECNICAS PUNTUALES	1era semana	2da semana	3era semana	4ta semana	
<b>NIVEL DE CONTENIDO</b>	<b>MENSAJE</b>	<b>MENSAJE VERBAL</b>	<p>ES AQUEL QUE SE UTILIZA A TRAVEZ DE LOS SIGNOS LINGUISTICOS EN EL MENSAJE DE COMUNICACIÓN ORAL, GESTUAL O POR MEDIOS DE PAPELES. SE UTILIZA IMÁGENES SIMBOLICAS.- SE REPRESENTAN POR SIGNOS EJEM AMOR, LIBERTAD,NO FUMAR ,PARE,ETC. IMÁGENES MENTALES .- SON PRODUCIDAS POR EL CEREBRO MEDIANTE REFLEXION Y PENSAMIENTO E IMAGINACION EJEMPLO CANTOS DE LOS PAJAROS.</p>	<p>SE UTILIZABA UN IDIOMA MUY DIFERENTE AL ESPAÑOL CREARON UTILIZARON UN IDIOMA GLUFICO</p>	<p>SE UTILIZABA UN IDIOMA MUY DIFERENTE AL ESPAÑOL CREARON UTILIZARON UN IDIOMA GLUFICO</p>	<p>SE UTILIZABA UN IDIOMA MUY DIFERENTE AL ESPAÑOL CREARON UTILIZARON UN IDIOMA GLUFICO</p>	<p>SE UTILIZABA UN IDIOMA MUY DIFERENTE AL ESPAÑOL CREARON UTILIZARON UN IDIOMA GLUFICO</p>
		<b>MENSAJE TELEVISIVO</b>	<p>DESCRIBE LA OFERTA Y EL CONSUMO CONSUMO TANTO DE LA PROGRAMACION INFANTIL. - CONFIGURA UN SISTEMA DE MEDICION DE CALIDAD DE LOS CONTENIDOS AUDIVISUALES DIRIGIDOS A PUBLICO INFANTIL.</p>	<p>LO TRANSMITIA UN ACTOR PERUANO DISFRASADO CON LAS CONDUCTORAS A TRAVES DE UN SKETCHS TEATRAL DONDE NOS DABA MENSAJES POSITIVOS INCLUCANDO VALORES COMO RESPETO,ORDEN, LIMPIEZA,LA RESPONSABILIDAD. ☑</p>			
		<b>MENSAJE SUBLIMINAL</b>	<p>ES MENSAJE QUE TIENE UNA SEÑAL AUDIVISUAL DISEÑADA PARA PASAR POR DEBAJO DE LOS SUB LIMITES NORMALES DE LA PERCEPCION PASANDO DESAPERSIBIDA DE LA MENTE CONSIENTE</p>	<p>UTILIZABAN IDOMA CASTELLANO</p>	<p>UTILIZABAN IDOMA CASTELLANO</p>	<p>UTILIZABAN IDOMA CASTELLANO</p>	<p>UTILIZABAN IDOMA CASTELLANO</p>
			<p>UTILIZABAN EL SITEMA BACK MASKING EL CUAL UTILIZABAN MENSAJES SUBLIMINALES A TRAVES DE LOS SONIDOS DE SU CANCION UNA DE LAS PREFERIDAS POR LOS NIÑOS COMO "YO TENGO LA MAGIA" EN EL CUAL ESCUCHANDOSE AL REVES INTERPRETA UN MENSAJE SUBLIMINAL .</p>				

### 3.1.3. FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE CONTENIDO

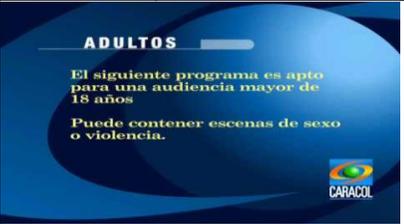
#### Interpretación

A través de los juegos y principalmente mediante las canciones elaboradas por Jorge Tafur fueron empleadas para los clips y los musicales en vivo, la temática de estas canciones tenía mensajes positivos para los niños. Entre las que destacaron y son las más recordadas están : Compartir, que es un llamada a pensar en el otro, a dar al otro y no caer en egoísmo.; Papi deja de fumar, es un señalamiento al padre para que deje de fumar; su mismo nombre lo indica se hace referencia al pedido, de quien canta para que su padre deje de fumar; La naturaleza, que hace referencia a lo relevante que significa cuidar el planeta tierra; Cuidado, sobre la relevancia de estar atento en cualquier situación; Ama y cree en lo que hagas, en donde se incentiva a confiar en sus propias competencias; y su abanderada canción Sube a mi nube que apertura el programa.

Cabe destacar que los mencionados temas y otros contribuyeron para la realización de videoclips y también varias discografías. En esa línea en cada semana tenían mensajes positivos para los niños. Este mensaje se daba a conocer en la iniciación del programa antes del número musical de principio y del saludo a los países donde se transmitía en orden alfabético. Y en un segmento posterior, el tema se hacía alusión nuevamente a través de un sketch. “Lo realizaba Víctor Prada vestido de un elemento, ya sea de un árbol o de una hamburguesa, y reforzaba el mensaje que queríamos decir” (Chumpén, M. y Agurto, F., 2005). Aquí se puede aplicar con justicia aquello de que “todo tiempo pasado fue mejor” si vemos que luego de 25 años la televisión ha venido involucionando si ponemos como referencia que los realities juveniles son "los nuevo Nube luz"

En el mensaje verbal utilizaron el campo del vocabulario fue **otro indicador de la calidad televisiva de ‘Nube luz’** es la creación del lenguaje “glúfico” que era de manejo del elenco y los televidentes, comenzando por “dalina”. Esta se gesta de la conjunción de los términos “dama” y “linda”. Luego está el término “glúfico”, que procede de “glufo”, que va a significar “dueño de la nube”, de forma que “glúfico” sería lo referente a “todo lo relacionado a **‘Nube luz’**”.

Otros términos que los seguidores más cercanos deben conocer es “sófico”, que aludía a los comerciales. Proveniente de “sofía” (sabiduría) y su vinculación con los comerciales tiene que ver con que estos tenían mensajes positivos para la formación de los niños. Golmodis y Cíndelas, hacía referencia a los bailarines y las bailarinas, quienes acompañaban y asistían a las dalinas .Algo semejante se presentaba con “nubecinos” y “Nubetores”. El primer término estaba referido a los niños que concurrían al programa en vivo en el coliseo Amauta y la segunda, hacía mención a los televidentes que ven el espectáculo en sus casas. La relación de términos y expresiones es larga, no se puede dejar de mencionar a “¡Grántico, pálmani, zum!”, que era otra forma de decir “¡Preparados, listos, ya! Era un tipo de lenguaje el cual los niños lo tomaban muy en cuenta.

PROGRAMA DEL 17 NOVIEMBRE 1997 (10 TOMAS AUDIOVISUALES)			TECNICAS PUNTUALES	NINOS (0-11)	ADOLECENTES (12-17)	ADULTOS (18-59)
<b>NIVEL LEGAL</b>	<b>LEY DE RADIO Y TELEVISION (LEY N° 28278)</b>	<b>ARTICULO II : a. proteccion y formacion integral de los niños y adolescente ; asi como el respeto de la institucion familiar. b. promover valores e identidad nacional.</b>	articulo N° 39.- responsabilidad legal y fuero comun.La responsabilidad legal por violaciones a la dignidad, el honor, la intimidad, la imagen y la voz de las personas en general.	NO VULNERA LOS DERECHOS DEL NIÑO	NO TRASGREDE LOS DERECHOS DE LOS ADOLECENTE.	NO CONCULCA LOS DERECHOS DE LOS ADULTO.
			articulo N° 40.- horario familiar.Este horario es el comprendido entre 06:00 y 22:00 horas.	TV <b>G</b> (Publico general sin supervicion paternal.)	TV <b>G</b> (Publico general sin supervicion paternal.)	TV <b>G</b> (Publico general sin supervicion paternal.)
			articulo N°41.- clasificacion de programas de television.	TV <b>G</b> (Publico general sin supervicion	TV <b>14</b> (Mayores de 14 años)	TV <b>MA</b> (mayores de 18 años solo adultos)
			articulo N° 42.- Advertencia programas. Solo se establece fuera del horario de protección al menor, deben incluir una advertencia previa, escrita y verbal			RAZON POR EL QUE CUANDO EL PROGRAMA SALIA AL AIRE NO SE LE CONSIDERABA NECESARIO
			articulo N° 43.- Se prohíbe la pornografía. no pueden difundir programas con contenido pornográfico	al comienzo las dalinas (conductoras del programa utilizaban ropas reducidas)	lo que llamaban la atencion tambien a adolescentes que recién entraban a la pubertad	visto esa observacion se prohíbe el uso de prendas diminutas para este tipo de programas infantiles; lo que comensaron a cambiar su tipo de vestimenta de las conductoras.

### **3.1.4. FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL LEGAL**

#### **Interpretación**

En campo legal la ley de radio y televisión tiene artículos y normas que se ajustan a programas de infantiles la cual es la (LEY N°28278) donde nos advierte a través del artículo II: tres puntos principales que son:

- a. Protección y formación integral de los niños y adolescente; así como el respeto de la institución familiar.
- b. Promover valores
- c. Identidad nacional

En la cual no debe vulnerar los derechos del niño o adolescente así mismo debe clasificarse el programa de televisión a las edades que va dirigido, uno de los artículos de la ley de radio y televisión prohíbe rotundamente la pornografía no pudiendo difundir programas con contenido pornográfico.

PROGRAMA DEL 17 NOVIEMBRE 1997 (10 TOMAS AUDIOVISUALES)		TECNICAS PUNTUALES	ELEMENTOS VISUALES	semanal	duracion		
<b>NIVEL ENTRETENIMIENTO</b>	<b>JUEGOS</b>	LUDICOS	- TOBOGAN GLUFICO - EI NUBECAMINO	COLORES DE EQUIPOS -INDUMENTRARIA DE ACUERDO	6 veces 4 veces	5mnts 2mnts	
		MENTALES	- LOS PALITROQUES GIGANTES - LA RULETA SOFICA	JUEGO -JUEGOS DE ACUERDO A LA EDAD	4 veces 8 veces	2mnts 3mnts	
		DEPORTIVOS	- EL DISCO SOFICO - EL CIRCUITO	-MEDIDAS DE SEGURIDAD (CASCOS, RODILLERAS Y CODERAS	8 veces 6 veces	3mnts 4mnts	
		INTERACTUAN PADRES	- EL TESORO SUBMARINO - LA MARIMBA ACUATICA	ESNAPLES, TIRANTES DE SEGURIDAD) - ENFOCAMIENTO DE LAS CAMARAS	6 veces 4 veces	3mnts 4mnts	
		INTERACTUAN COMPAÑEROS	- EL HONGO - ATREVETE A GANAR	-TRABAJO POR EQUIPO. -NUEVOS JUEGOS INTERACTIVOS	4 veces 8 veces	4mnts 3mnts	
		<b>DIBUJOS ANIMADOS</b>		los cariñositos			30 mnts
				las aventuras de mac pato		25 mnts	
			EDUCATIVOS	jew		30 mnts	
	VIDEO JUEGOS		mario bros	25 mnts			
	COMICS		los super amigos	20 mnts			
	MARBEL		spiderman	30 mnts			
	TEMATICOS		fresita	20 mnts			
			disney	30 mnts			
		mac pato	01 hora				
	<b>PREMIO</b>	CONO DE NUBE LUZ	A COMIENSO DEL PROGRAMA EL PREMIO SOLO ERA UN CONO GIGANTE LLENO DE GOLOSINAS DE MARCAS AUSPICIADORAS	6 veces 6 veces	por equipo por equipo		
		PREMIOS DE LA MARCA	DESPUÉS EN EL PROGRAMA COMENSO APARECER PRODUCTOS DE LA MARCA NUBELUZ REPARTIENDO ALGUNOS A LOS NUBETORES EL PREMIO SOLO LE ENTREGABAN A LOS PARTICIPANTES DE LOS JUEGOS UN CONO GIGANTE LLENO DE GOLOSINAS.	4 veces 4 veces	por equipo por equipo		
		SORPRESAS	SIRVIERON COMO PREMIOS EN SET DE JUGUETES, ALIMENTOS Y UTILES ESCOLARES ENTRE OTROS Y CONTINUANDO ENTRE ESTOS EL CONO DE NUBE LUZ.	8 veces	por equipo por equipo		
		ENTRADAS A CONCIERTOS	ERAN ENTREGADAS DE MOMENTO EN CONCURSO DE ARTISTAS QUE SE ENCONTRABAN DE GIRA EN NUESTRO PAIS; LAS BECAS ERAN ENTREGADAS DE MANERA CONJUNTA A JUEGOS QUE GANABAN POR EQUIPO	4 veces	por equipo		
		BECAS INTEGRALES DE ESTU		4 veces	por equipo		

### **3.1.5. FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE NIVEL DE ENTRETENIMIENTO**

#### **Interpretación**

En este nivel podemos observar que consta de tres partes que fueron los juegos, los dibujos animados y el premio que era algo importante dentro de la producción podemos observar que el premio no era algo visto si no en forma de una sorpresa lo que motiva al niño y al público saber que había dentro del inmenso cono que se le entregaba a niño o equipo ganador; así mismo podemos tener en cuenta que cada juego tenían cumplían diferentes roles en el que encontrábamos juegos mentales, deportivos, lúdicos y donde se interactuaba con los padres y equipos que existían solo tres amarillo rojo y verde en cuanto a los Mónicos lo llamaron así a los dibujos animados los cuales se tomaba como referencia a caricaturas que brindaban una comunicación como primera reflexión sobre los dibujos animados partiendo de nuestra realidad actual y la comunidad, por lo que los dibujos animados presentan un recurso de accesibilidad más fácil para toda la población infantil para transmitir una serie de valores culturales y educativos que paralelamente se representa también a través de los videojuegos los comics a través de un ordenador lo cual se debe tomar como un factor la idoneidad de los dibujos animados como transmisor de nuestros valores culturales y educativos para los niños y adolescentes así como para todos aquellos que son de otras culturas con diversidad de origen geográfico para esta transmisión de valores como: etnológicos (histórico y cultural), didácticos (enseñanza y aprendizaje) psicológicos (emotividad, atención) y lingüístico (vocabulario, expresiones propias) según este último aspecto hay muchos autores que no están de acuerdo educativos (clasismo, machismo, crueldad, irrealidad o amoralidad) por su naturaleza (humana, animal, mineral, objetivo) carácter físico (belleza, fortaleza, juventud) según aspecto moral (bondad, astucia) su estado social y económico (riqueza material, poder eterno) o en, función a que desempeñan (héroe, mandatario) dejando todo esto de lado el factor económico para la transmisión de series o dibujos animados los cuales en todo momento refleja una intensidad educativa y cultural.

PROGRAMA DEL 17 NOVIEMBRE 1997 (10 TOMAS AUDIOVISUALES)		LOGOS Y ESTEREOTIPO	ECENOGRAFIA	TEMP 1	TEMP2	TEMP 3	TEMP4	
<b>NIVEL DE PROGRAMACION GENERAL</b>	<b>FORMATO</b>	TEMATICA VARIADA "SOL Y NUBE " EL ARCO IRIS MUNDO MAGICO		 CONDUCTORAS:	1 AÑO	2 AÑOS	2AÑOS	3 AÑOS
		DISEÑO DE IDEA ORIGINAL	FUE ORIGINAL PORQUE NACE DE UN CUENTO ESCRITA POR UN DRAMATURGO ALONSO ALEGRIA EL CUAL HIZO LA HISTORIA DE LAS DALINAS QUE VIAJAN EN LA NUBE COMANDADA POR GLUFO.		INICIARON DOS DALINAS	CONTINUARON DOS DALINAS	LLEGARON A TRES DALINAS	HASTA COMPLETAR A CUATRO DALINAS CONDUCTORAS DEL PROGRAMA
		GRUPOS DE EDADES QUIEN SE DIRIGE	TV <b>G</b> (Publico general sin supervicion paternal)	-ALMENDRA	PG HORARIO DE 8AM HASTA 1230 PM			
		CADENA TELEVISIVA	CANAL 3 -PANAMERICANA TELEVISION -CANAL 4 -CANAL 3 -RANINTEL -REPRETEL -CANAL A -INTRAVISION -RPC	GOLMESKY MONICA SANTA MARIA -LILIANA BRAUN KUBILIUN -XIOMARA XIBILLE	UN SOLO CANAL	OCHO CANALES	14 CANALES DE TV	TERMINANDO CON UNA CADENA DE 16 CANALES TELEVISIVO
		RAITING	COMENZARON CON 10 PUNTOS DE RAITING PESE QUE EL PERU ATRAVEZABA POR UNA ETAPA CRITICA DEL TERRORISMO Y ESTABA LA FIEBRE DEL MUNDIAL.	-COLORES -RAMPA DE INGRESO -VESTIMENTAS CORTAS CON BOTAS -LAS CONDUCTORAS -PUBLICO INFANTIL EN ESTUDIO -CAMARAS VIDEO -COREOGRAFIA -PLANOS GENERALES -ASISTENTES SINDELAS	0.4 PUNTOS	0.5,7 PUNTOS	0.8 PUNTOS	10 PUNTOS
	<b>CALIDAD DE PROGRAMACION</b>	CONTENIDO PRIORITARIO	TODOS LOS SABADOS Y DOMINGOS UNA DE LAS DALINAS	MENSAJES POSITIVOS (TRANSMITE VALORES, VIRTUDES )	SALUDOS DE CUMPLEAÑOS A MEDIADO DEL PROGRAMA O AL FINAL DEL PROGRAMA		ESPACIO DE 5 A 8 MNTS POR BLOQUE	ESPACIO DE 5 MNTS POR BLOQUE
FOMENTAR VALORES PROPUGNAL LA IGUALDAD (SEXO, RAZA, CREENCIA Y OPORTUNIDADES)		TENIA UN ESPACIO DE 5 A 8 MINTS AL COMIENSO DEL PROGRAMA						
PROMOVER LA NO VIOLENCIA		COMUNICAR CONSEJOS COMO SER AMABLES , NADA DE VIOLENCIA Y SER PACIFICOS CON TODO TU PROJIMO						

### **3.1.6. FICHA DE OBSERVACIÓN DEL NIVEL DE NIVEL DE PROGRAMACIÓN**

Así podemos decir que tenía un formato único y original el contenido se deben ajustar a los niveles de las edades a quienes van dirigidos y teniendo en cuenta las necesidades como el aspecto de preocupación social , atendiendo a los contenidos curriculares de hechos pasados, pegado a estos se hace además de referencia a los formatos más adecuados para programas infantiles señalando aspectos de necesidad de tener en cuenta posibilidades de nuevas tecnologías , la importancia de cuidar la forma y velocidad de exposición de las imágenes en los contenidos en todas sus edades. Logrando un contenido con gran calidad de programación especialmente en la niños de la edad de 0 a 4 años es donde se tiene la necesidad de impulsar un tipo de televisión lúdica y educativa frente a una televisión espectacular con relevancia de promover la participación de los niños y comunicadores en producción de programas infantiles; importante de aprovechar nuestra riqueza cultural de nuestro país para crear dibujos animados, juegos u otros formatos que contengan calidad.

### **3.1.7. INSTRUMENTO 2 (GUIA DE ENTREVISTA)**

#### **Entrevista 01: a Rochi Hernández**

#### **1. ¿COMO NACE EL CONTENIDO AUDIOVISUAL DEL PROGRAMA INFANTIL NUBE LUZ?**

##### **Respuesta:**

Nube luz nace porque tuvimos un programa exitoso que fue el show de July, fue un programa exitoso y no fue retirado de la televisión por falta de rating si no porque se pasó a otro formato en donde solo fuese realizado por nosotros mismos ya que el programa de July era una copia del show de xuxa; entonces decidimos nosotros desarrollar un programa producido por nosotros mismos peruanos ,tuve la tarea de producirlo continuando el mismo formato para niños no fue bastante fácil producir un programa similar pero con bastantes cosas ya que el show de July duraba solo una hora y nube luz duraba tres horas era más fuerte con bastante publico pero asumí el reto puesto que era un programa de panamericana televisión.

#### **2. ¿QUE UTILIZARON COMO IMAGEN O GUION PARA CREAR ESE MUNDO MAGICO DE NUBE LUZ?**

Utilizamos un guion ya que fue escrito por unos dramaturgos adaptando la imágenes para la televisión; se adaptó completamente desde el vestuario diseñamos la escenografía, sonido, los juegos todo el mundo mágico fue llevado a la realidad; porque los dramaturgos muchas veces tienden a crear un mundo mágico y todo eso teníamos que llevarlo hacia la realidad porque no podríamos tener un cuento en el aire teníamos que hacer un presupuesto y ver la logística lo cual fue un trabajo de gente profesional que trabajo que con el equipo de panamericana televisión, y creo que eso fue la fórmula del éxito.

#### **3. ¿LA IDEA DE LA EDICION FINAL ERA CREAR ALGO PROPIO Y OBTENER UNA PATENTE PROPIA DEL CANAL?**

Claro si era obtener la patente propia y única solo de nuestro país que no tuviese ningún país porque nube luz era una nube que viajaba a todos los

países era uno localista porque esa era la idea que no tendría ninguna marca en la cual en el programa se entregaba conos y los conos no sabías lo que venía dentro, pero eso nos ayudaba a crear nuestra propia marca.

**4. ¿QUE ES LO QUE CREE UD. MARCO EL DECLIVE Y QUE LLEVO A SACAR DE LA PROGRAMACIÓN NUBE LUZ?**

Bueno yo ya no estaba en esa época del programa y no podría decirte algo de lo cual no fui participe pero bueno supongo yo que cumplió su ciclo y supongo yo que también fue la muerte de Mónica Santamaría fue algo muy fuerte para continuar con este mundo de fantasía era tan fuerte que no podíamos pensar que a las dalinas eran personas que nunca le podría pasar nada pero yo creo que eso fue un golpe muy fuerte y después volver a sacarla al aire cuando ella no estaba; era algo irremplazable. Hizo que nos uniéramos, aunque en sí hubo un momento en que se perdió estabilidad, pues una cosa así nadie la espera. En algunos casos se tomaron decisiones que para mí no fueron adecuadas, pero en otros imagino que sí. Del dolor común nos hicimos más fuertes.

**5. ¿ALGO MUY BREVE PARA TERMINAR ESTA PARTE DE LA ENTREVISTA CON RESPECTO AL VIDEO CUIDADO QUE TIPO DE MENSAJES NOS QUIERE FOMENTAR YA QUE SE HA LANZADO ESTE VIDEO?**

Bueno es una buena pregunta; nosotros debido a la ola de violencia que se está viviendo actualmente nuestros niños se están volviendo altamente vulnerables de cualquier persona puede darle un mal uso que los maltrate y le pueda ocurrir una violencia sexual.

Como sabemos ya no existe en la pantalla ningún tipo de programas para niños; anteriormente en los programas que yo producía en el show de July, la paquita peruana, nube luz transmitíamos mensajes para ellos pero actualmente ellos no tienen nada, entonces es necesario que a través de los medios de comunicación usemos nuestras herramientas para transmitir estos tipos de mensajes para que los ayude a estar alerta la atención en esta canción esta cambiada en algunas partes la canción escrita por Jorge Tafur en el programa nube luz fue el mismo que y la mula

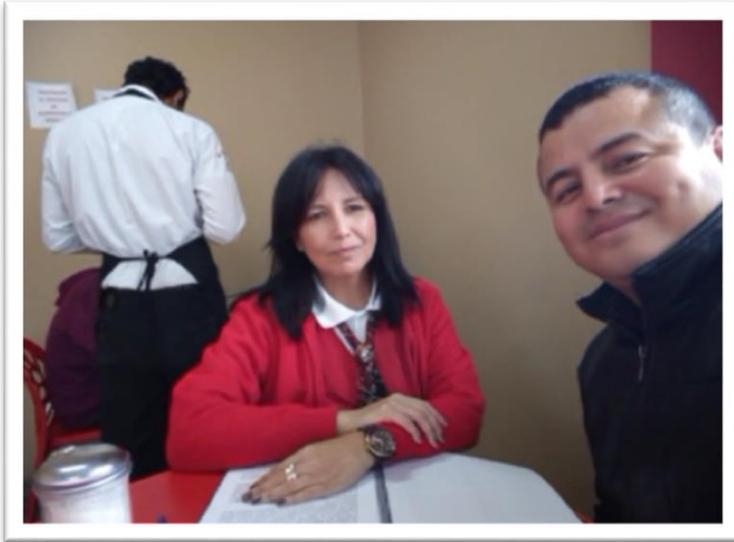
letra para este spot publicitario hemos trabajado toda mi vida en programas infantiles nos hemos juntado con almendra Gomelsky y Marco Zunino hemos formado una fundación que se llama por los niños; entonces nosotros desde la asociación estamos abocados a formar contenidos positivos para que nuestros niños puedan reconocer sus derechos, tener un país que los cuide que los proteja y sin violencia ellos no tienen por qué sufrir ningún tipo de violencia mucho menos sexualmente que es más dañino entonces estamos en eso y nace cuidado es el primer proyecto que hacemos y estamos esperando y tenemos fe que vamos hacer muchos más y que las mamas y los papas van a tener una herramienta a través de la cual van a tener que hablar con sus hijos; aquí como me ven estoy con mi corbata de voluntaria en el hospital del niño la cual veo muchos casos de madres adolescentes eso no puede ser actualmente en el Perú la maternidad adolescente crece en un 76 % de que estamos hablando eso es una responsabilidad de las autoridades puede ser pero nosotros como comunidad tampoco podremos quedar inmóviles si podemos hacer algo entonces hagámoslo todos para proteger a los niños.

Bueno muchas gracias licenciada Rochi Hernández por esta breve pero enriquecedora entrevista para para lo que se persigue en la presente investigación.

### **Interpretación**

La entrevista revela que el surgimiento de Nube Luz fue producto de un trabajo en equipo que tuvo la visión de diseñar un producto nuevo, que exigió que los elementos fundamentales de la producción televisiva fuera de alta calidad técnica, implicó que el canal 5 tuviera la osadía de invertir en ese producto cuyos resultados al ser internacionalizado con gran acogida, muestra ser un gran producto televisivo, una alta rentabilidad y cuyos mensajes fueran saludables para los niños.

FOTOGRAFIAS CON LA PRODUCTORA ROCHI HERNANDEZ DE DIEZCANSECO



## **6. Entrevista 02: Almendra Gomelsky ¿Cómo cambió la vida de muchos niños 'Nube luz' a través del entretenimiento?**

En todo. Cambió toda mi perspectiva. Yo iba a estudiar una carrera corta de diseño textil, en Buenos Aires, no quería saber nada de la televisión. Era muy tímida. Pero por esas cosas de la vida hice el casting y me aceptaron. Nunca imaginé todo lo que iba a venir. Si bien había hecho modelaje, no pensé que me dedicaría a la televisión. Lo mismo que Mónica. Así que tuvimos clases de dicción, teatro, baile y canto. Aprendimos de todo. Fue como una escuela para mí. Y además aprendí a hacer las cosas con profesionalismo, tales como en la conducción de los juegos ya que eran deportivos como nadar, saltar, correr, etc. Así de este modo se entregaba los conos como premio al esfuerzo de cada nubecino que eran los competidores así de este modo salían contentos igualmente como modo de entretenimiento dábamos pases a los Mónicos que eran los dibujos animados los cuales eran entretenimiento para muchos niños.

## **7. ¿Crees que alguna vez se trasgredió los derechos del niño en esa experiencia?**

Bien estábamos expuestas, porque públicamente éramos muy conocidas, pero no se transgredió nada en contra de los derechos del niño o televidente tuvimos una pequeñísima observación en cuanto al vestuario pero después se solucionó aparte no existía la prensa de ahora ni tampoco las redes sociales. La dimensión era mucho menor. Por otro lado, yo no llevaba una vida alejada de lo que realmente era. Siempre mantuve mi esencia como persona. Nunca mostré una careta.

## **8. ¿Qué tipo de programación es lo que tenía el programa nube luz?**

El tipo de programación era variada dentro de la nube era un mundo mágico con escenografías, mensajes para los niños donde inculcábamos valores promoviendo la no violencia; en realidad llevaba una vida bien loca estábamos de un lado al otro, nunca descansábamos. Los viajes hacían que esos días se extendieran aún más. No puedo creer que hayan sido solo cinco años. Lo que trajo el programa fue muy fuerte, marcó mucho al público y a nosotros también porque vivíamos en un país complicado, donde no se tenía la posibilidad de vivir

en libertad por el terrorismo. En medio de los problemas, 'Nube luz' era un espacio positivo.

**9. Ya que mencionas eso, ¿qué te parece que ahora no haya un programa de televisión con este formato dedicado exclusivamente al público infantil?**

Este es un tema que siempre lo comentamos acá con los chicos y, la verdad, no lo entiendo mucho. Pero en realidad es preocupación que deben tener los comunicadores en la actualidad y tendría que meterme en la mente de los programadores de televisión para saber cuál es el motivo. Si me dicen que no es rentable, pues yo digo todo lo contrario. En el programa, entre otras cosas, había un importante manejo de merchandising que lo hacía sostenible.

**10. ¿Y qué ha significado para ti volver a reunirse con tus compañeros de elenco?**

Yo siempre me reúno con los chicos, somos bastante amigos. A veces nos juntamos a desayunar o nos cruzamos en algún evento. La diferencia es que en ocasiones anteriores no hablábamos nada del programa, mientras que ahora, inevitablemente, recordamos anécdotas y muchas de las cosas que nos pasaron.

**11. ¿Cómo te sientes en esta etapa de tu vida?**

Súper motivada. A mí me gusta estar moviéndome, haciendo cosas, no espero a que me llamen ni mucho menos. Siento que he alcanzado un equilibrio. Que puedo seguir desenvolviéndome. Por ejemplo, este año voy a lanzar por primera vez una colección de ropa que llevará mi firma. Será para la temporada otoño-invierno. Muchas gracias.

**Interpretación**

Lo resaltante de la entrevista realizada a Almendra Gomelsky , consiste en resaltar el profesionalismo con lo que trabajo el elenco artístico de nube luz, que fue un espacio positivo dentro de una realidad muy complicada, que fue rentable gracias a un importante “ manejo de merchandising que lo hacía sostenible”.

**CATEGORÍA**  
**NIVEL AUDIOVISUAL**

### 3.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se desarrollará en base a las categorías:

**En relación a la hipótesis específica del nivel audiovisual: el contenido del programa infantil nubeluz entre los años 1996 a 1997 nos permite demostrar que:**

Mario García de Castro (2006:118) considera cuatro variables o estándares que pueden llevar a distinguir la calidad en televisión. La primera, es el nivel técnico (encuadre, iluminación, interpretación de los actores, guion, etc.; la segunda, es la capacidad de atraer la atención o el interés del espectador. La tercera es la función social o lo que se denomina rentabilidad social es decir la promoción de valores sociales que incluye su contenido. Por último, el autor destaca la capacidad de reflejar la realidad sin manipularla o deformarla, así como el pluralismo y la independencia.

Así mismo que también existen otras tres variables como la imagen, el sonido y la edición final las cuales se deben agregar a este estudio considero que esto ha quedado demostrado al cumplir el programa infantil nube luz con lo que se estipula deben ser los elementos fundamentales a tomar en cuenta para diseñar y ejecutar un programa televisivo exitoso. Al respecto como considera Rodríguez Acosta:” Los elementos que la producción de Nube luz realizó giraron en torno a las características e innovaciones que este programa presentaba, puesto que, fueron propuestas creativas, con un alto índice de innovación, dedicación y prestadas al cambio”.

En lo referente a la calidad técnica en todas las temporadas los planos más usados son los americanos, general, grupo, medio, y busto o detalle lo que permitía a las animadoras (dalinas), bailarinas (sindelas) y bailarines (golmodis) observar las conductas, la interacción, rasgos físicos y espacio así como la contextura de los personajes. La angulación o ángulo normal prima de las escenas de modo frontal con una posición equilibrada, armónica y proporcionada, los movimientos de cámaras paneos descriptivos y traveling lateral y horizontal de acercamiento lo que permite la gestualidad de las animadoras principalmente y que mediante la transmisión de los mensajes

positivos así como los juegos, la coreografía de las canciones por el elenco del programa deán al público espectador una emotividad, sensibilidad y alegría durante la transmisión del programa ya que esto era una fiesta el vestuario hecho con colores primarios y encendidos escarchados de manera que toda la imaginación y magia de la nube se transporte a la tierra haciendo una combinación con la escenografía pintoresca de un arco iris y un sol radiante y figuras de un líder llamado Glufo.

Así mismo Según López Thome Emilio (2000) en su libro documentación sonora: Afirma que el registro de cualquier sonido (música, voz humana, etc.) según la cita como punto principal también es el sonido según el autor nos afirma que cualquier tipo o clase de sonido será el soporte físico en el cual se conservara la reproducción y se escuchara utilizando los equipos técnicos de manera adecuada; por lo que todo registro ya sea de voz, música, tonos y otras mezclas que se opten para un lugar adecuado siempre se debe usar el equipo técnico adecuado ya sea de acuerdo a la potencia en marca y otros factores que debemos tener en cuenta para obtener un sonido limpio en agudos y graves.

Matéu, J. (2017) destaca este manejo técnico al referirse a la película en la boca del lobo, "(...) través del lenguaje audiovisual se observen las conductas, relaciones de interacción, rasgos físicos, espacio, contextura de los personajes en el encuadre, al igual que su estructura. La angulación o ángulo normal prima en las escenas ya que se observa de modo frontal con una composición equilibrada, armónica y proporcionad". Sandoval, Y. (2016). En esa línea está la investigación realizada por Sandoval, Y. (2016), quién señala que la calidad técnica y el empoderamiento a través de las historias y personajes, son los conceptos más comunes de la televisión infantil siempre reconociendo los esfuerzos y el avance de los últimos años especialmente con la posibilidad de trabajar con expertos en el tema que han orientado la realización de producciones exitosas".

PANTEL asume el riesgo, dispone del Coliseo Amauta (el estudio más grande de Latinoamérica, por ese entonces) para la construcción del set y realiza los castings para encontrar a las dos animadoras que encarnarían a las chicas que un día vieron una nube anclada en una playa, se subieron, conocieron a "Glufo".

En esa misma dirección la dalina Almendra dice:“(...) tuvimos clases de dicción, teatro, baile y canto. Aprendimos de todo. Fue como una escuela para mí. Y además aprendí a hacer las cosas con profesionalismo. “ o como señala una de sus principales gestores Rochi Hernández:” era un programa de panamericana televisión, utilizamos un guion ya que fue escrito por unos dramaturgos adaptando la imágenes para la televisión; se adaptó completamente desde el vestuario diseñamos la escenografía, los juegos todo el mundo mágico fue llevado a la realidad; porque los dramaturgos muchas veces tienden a crear un mundo mágico y do eso teníamos que llevarlo hacia la realidad porque no podríamos tener un cuento en el aire teníamos que hacer un presupuesto y ver la logística lo cual fue un trabajo de gente profesional que trabajo que con el equipo de panamericana televisión, y creo que eso fue la fórmula del éxito”.

En lo referente a la función social del programa este se cumplió al transmitir valores sociales positivos a los niños. Asimismo, es necesario resaltar que el mundo de nube luz no estaba divorciado de la realidad, a través de sus contenidos se le explicaba a los espectadores infantiles a través de mensajes cortos refranes como actúan negativamente ciertas personas y cuál debería ser el comportamiento adecuado.

Hoy en día no existe programas infantiles como antaño, según Zúñiga .Esto se debería a:” Por decisión editorial, porque empezaron a fracasar, porque los niños de hoy son menos ingenuos y se conectan a Internet apenas aprenden a mover los dedos... las razones pueden ser muchas, pero la televisión actual no nos ofrece alternativas infantiles como las que disfrutaron los chicos de antaño. La TV giró hacia los reality show y los programas al estilo “The Voice”, olvidándose del público de menos edad y bueno, quizás por eso no hay nada televisión abierta hoy en día.

Según Rafols, Colomer A. (2003) en su libro el diseño audiovisual sostiene que: La edición final del producto cuando se empieza a materializarse y dando un visto bueno cuando todo ya está bien, es cuando la fase creativa y las ideas se van tomado de manera concreta dando conocer las ideas por medio de video e imágenes. La relación de imagen con el sonido debe ser todo de acuerdo a la temática el cual este encargado por un equipo de producción, solo con idea principal del tema se puede trabajar por que debemos saber que ambas partes

tienen que ir de la mano de modo que también se debe ver cómo será el fondo y forma a utilizar el cual se compondrá la imagen para el espectador teniendo una compenetración y sobre todo desatar una armonía para el público espectador.

**CATEGORÍA**  
**NIVEL DE CONTENIDO**

**En relación a la hipótesis específica del nivel de contenido: el contenido del programa infantil nubeluz entre los años 1996 a 1997 nos permite demostrar que:**

Un telespectador debe percibir a través de este nivel mensajes de tres tipos tanto verbal, televisivo y subliminal “Los mensajes que recibimos cotidianamente a través de la televisión muestran conductas, valores y situaciones que pueden influir en nuestras ideas y maneras de situarnos ante la realidad. En una palabra: la televisión influye en nuestra personalidad en su dimensión individual y colectiva” (Gabelas, 1996).Lógicamente, por su naturaleza pueden influir positiva o negativamente en los teles espectadores.

Esta hipótesis se comprueba con la ficha de observación relacionada con los mensajes televisivos los cuales transmiten valores sociales como el respeto, responsabilidad, gratitud, humildad. Recordemos que en cada programa presentaban una canción que era de fácil recordación y que presentaba un mensaje positivo.

Así mismos en el mensaje verbal utilizaban canciones como una de ellas fue “cuidado” donde se hacía una síntesis de situaciones de riesgo y tres consejos; el primero, no aceptar consumir alcohol en la calle; el segundo, no aceptar consumir cigarros; el tercero, contra tocamientos indebidos por otras personas. Cumpliéndose con el propósito de estas series que son principalmente entretener y a veces educar.

Estos mensajes positivos que reflejan valores éticos son compartidos por el sociólogo francés Jean Cazeneuve (1963).quien defiende el sentido ético de la acción comunicativa y la responsabilidad que debe tener el comunicador como elemento importante en este rol que cumple en una sociedad ubicua, donde los estímulos propenden a ser simultáneos e universales. En esta línea se coincide con Asencio, D. (2012), quien en su investigación resalta como los programas infantiles de televisión influyen en la educación inicial del Centro de Educación Básica "Coronela Filomena Chávez" provincia Manabí cantón puerto López, Ecuador.

Coincide con esta posición Sandoval, Y. (2016) quien manifiesta que realmente es posible diseñar y crear un proyecto de serie infantil de animación que a la vez entretenga, enseñe y forme a nuestros espectadores más pequeños y que pueda competir con productos de gran aceptación destinados para ellos

**CATEGORÍA**  
**NIVEL LEGAL**

**En relación a la hipótesis específica del nivel legal: el contenido del programa infantil nubeluz entre los años 1996 a 1997 nos permite demostrar que:**

Evidentemente al comprobarse las hipótesis específicas en su totalidad en el nivel legal, dan sostenibilidad para afirmar la veracidad de la hipótesis general. Lo cual lleva a establecer que nube luz demuestra que fue un programa infantil que cumplía con niveles legales en el cual estaba apegado que era la ley de radio y televisión (Ley N° 28278) donde en uno de sus artículos tiene como protección integral a los niños y adolescentes, así como el respeto a la institución familiar y promover los valores e identidad nacional. Una gran producción televisiva que contenía mensajes positivos para los infantes presente ley cabe señalar en particular lo siguiente que los medios de radiodifusión tienen que colaborar al estado transmitir por los medios de comunicación a través de educación, formación moral y cultural con un mínimo de porcentaje dentro de la programación de sus contenidos de manera que será establecido por cada medio de difusión lo cual el programa cumplió con todos estos parámetros el horario Adecuado lo cual no vulneraba ninguna clase de derechos del niño y además este programa está muy bien clasificado como queda demostrado en la ficha de observación.

**CATEGORÍA  
NIVEL DE  
ENTRETENIMIENTO**

**En relación a la hipótesis específica del nivel de entretenimiento: el contenido del programa infantil nubeluz entre los años 1996 a 1997 nos permite demostrar que:**

El primer lugar tendríamos juegos los cuales eran lúdicos, mentales, deportivos interactuaban los niños entre equipos y con sus papas así mismo se seleccionaba los juegos de acuerdo a las edades se utilizaba indumentarias de acuerdo al juego con las medidas de seguridad necesaria así mismo previo ensayo.

Después los dibujos animados como parte de distracción presentan un recurso de accesibilidad más fácil para toda la población infantil para transmitir una serie de valores culturales y educativos que paralelamente se representa también a través de los videojuegos los comics a través de un ordenador lo cual se debe tomar como un factor la idoneidad de los dibujos animados como transmisor de nuestros valores culturales y educativos para los niños y adolescentes así como para todos aquellos que son de otras culturas con diversidad de origen geográfico para esta transmisión de valores como: etnológicos (histórico y cultural), didácticos (enseñanza y aprendizaje) psicológicos (emotividad, atención) y lingüístico (vocabulario, expresiones propias).

y por último que eran los premios eran auspiciados por las marcas donde los ingresos por publicidad también fueron muy rentables, recordemos que fue en su época el espacio televisivo más caro para publicidad.

También va en esa dirección lo que se demuestra en la ficha de observación referente a marketing, donde se aprecia un notable crecimiento en los productos que salieron al mercado con el logo de nube luz, lo cual va a mejor también en forma importante la rentabilidad del programa y servían como premios para las diversas competencias que se realizaba.

No se puede dejar de mencionar los espectáculos que realizaban en coliseos o estadios en el Perú y a nivel internacional que tuvieron gran acogida y fueron también un gran éxito económico. Recordemos también los ingresos que se obtuvieron por la patente de franquicias a nivel internacional. También logro

alcanzar exitosas ventas de disco gracias a hits como “Papi, deja de fumar”, “Vamos a hacer deportes” y “Yo quiero ser”.

Testigo directo de la alta rentabilidad económica alcanzada por este programa es Almendra Gomelsky quien respondiendo a la pregunta de por qué no hay programas infantiles como nube luz dice: “Tendría que meterme en la mente de los programadores de televisión para saber cuál es el motivo. Si me dicen que no es rentable, pues yo digo todo lo contrario. En el programa, entre otras cosas, había un importante manejo de merchandising que lo hacía sostenible.

**CATEGORÍA**  
**NIVEL DE**  
**PROGRAMACION**

**En relación a la hipótesis específica del nivel de programación: el contenido del programa infantil nubeluz entre los años 1996 a 1997 nos permite determinar que:**

Así podemos decir que el contenido se deben ajustar a los niveles de las edades a quienes van dirigidos y teniendo en cuenta las necesidades como el aspecto de preocupación social , atendiendo a los contenidos curriculares de hechos pasados, pegado a estos se hace además de referencia a el formato de manera más original posible recordemos que esta historia fue primero plasmada primero en un cuento y escrita por un dramaturgo Alonso alegría y fue el más adecuados para programas infantiles señalando aspectos de necesidad de tener en cuenta posibilidades de nuevas tecnologías , la importancia de cuidar la forma y velocidad de exposición de las imágenes en los contenidos en todas sus edades. Especialmente en la edad de 0 a 4 años es donde se tiene la necesidad de impulsar un tipo de televisión lúdica y educativa frente a una televisión espectacular con relevancia de promover la participación de los niños y comunicadores en producción de programas infantiles; importante de aprovechar nuestra riqueza cultural de nuestro país para crear dibujos animados, juegos u otros formatos que contengan calidad.

- También el niño como aprendiz **según Bartolomé Crespo, D. (1998)** en su libro; La integración curricular de los medios de comunicación. Señala que el niño en la realidad televisiva aprende de manera diferente que los que el adulto los cuales son muy influenciados por el estado de su evolución del conocimiento propio. Por lo que se puede deducir que un niño como espectador no siempre es un receptor de la televisión, sino que también es un hijo de familia, alumno en la escuela, un compañero en algún juego de otro grupo de niño y en todas estas orientaciones el niño trae, intercambia, produce y reproduce distintos comportamientos de mucho significado.
- Es un receptor de mensajes activo para la televisión siendo el niño un constante aprendiz de todos los programas audiovisuales de

genero infantil como también dirigido a adultos por lo que se puede concluir que la televisión es un medio donde el niño aprende diferentes tipos de conceptos, actitudes , información , conductas , valores y significado de muchas cosas que a veces no entiende más de lo que no se busca que aprenda de aquello lo que se quiere transmitir por ser un receptor en potencia .

# **CONCLUSIONES**

## **CONCLUSIONES**

Al realizar la presente investigación por categorías en las diferentes temporadas se puede visualizar los elementos de lenguaje audio visual que presenta este formato televisivo infantil como es el programa “Nube Luz” esto se han descrito, identificado, e interpretado con una selección de encuadre los cuales se llega a las siguientes conclusiones; en todas las temporadas los planos más usados son los americanos, medio y busto o detalle lo que permitía a las animadoras (dalinas), bailarinas (sindelas) y bailarines(golmodis) observar las conductas, la interacción, rasgos físicos y espacio así como la contextura de los personajes, los movimientos de cámaras paneos descriptivos y traveling lateral y horizontal de acercamiento lo que permite la gestualidad de las animadoras principalmente y que mediante la transmisión de los mensajes positivos así como los juegos, la coreografía de las canciones por el elenco del programa daban al público espectador una emotividad, sensibilidad y alegría durante la transmisión del programa ya que esto era una fiesta el vestuario hecho con colores primarios y encendidos escarchados de manera que toda la imaginación y magia de la nube se transporte a la tierra haciendo una combinación con la escenografía pintoresca de un arco iris y un sol radiante y figuras de un líder llamado Glufo lo cual tomamos lo siguiente:

**PRIMERA:** El contenido del programa infantil nube luz a través del nivel audiovisual demostró que puede realizarse programas televisivos infantiles de gran calidad televisiva, que sean rentables y transmitan valores positivos para los niños.

**SEGUNDA:** El contenido del programa infantil nube luz a través del nivel de contenido demostró que puede realizarse programas infantiles de gran calidad televisiva obteniendo un público fiel a través de un contenido limpio único y seguro.

**TERCERA:** El contenido del programa infantil nube luz a través del nivel legal demostró que puede realizarse programas infantiles respetando la ley de radio y televisión.

**CUARTA:** El contenido del programa infantil nube luz a través del nivel de entretenimiento demostró que puede realizarse programas infantiles que transmitan mensajes positivos a través de los juegos, dibujos y premios que nos permitan enseñar y educar a los niños del Perú y del mundo.

**QUINTA:** El contenido del programa infantil Nube Luz a través del nivel de programación contribuye para la creación de programas infantiles con un formato único y original inculcando formación valorativa, cognoscitiva y psicomotriz para niños, labor que tradicionalmente se le deja a la escuela promoviendo la no violencia.

# **RECOMENDACIONES**

## **RECOMENDACIONES**

**PRIMERA:** Deberá la tv de señal abierta en el país desarrollar programas infantiles que tengan calidad televisiva y que eduquen a los infantes.

**SEGUNDA:** Para su sostenibilidad en el tiempo de los programas infantiles el día de hoy, estos deben tener calidad técnica; la segunda, tener la capacidad de atraer la atención o el interés del espectador y La tercera tener una función social positiva, y que no sea evasiva de la realidad.

**TERCERA :** Es evidente que siendo la producción televisiva un negocio debe generar rentabilidad, para lo cual es importante no solo la calidad televisiva, sino una buena estrategia para posicionarse en el rating , impulsar una campaña eficaz y eficiente de marketing , que permita contar con publicidad y merchandising referente al programa.

**CUARTA:** Diseñar e implementar un programa de televisión infantil debe tener como cuestión medular transmitir mensajes positivos que impacten en la formación de nuestros infantes. Para lo cual deberá contar la producción con staff de especialistas para encargarse de dicha labor.

**QUINTA:** Los programas infantiles de la televisión deben articularse con la labor de la escuela en la formación integral de los niños, lo cual implica una labor coordinada que debe liderar Minedu. Para ello, se debe tener en cuenta que la televisión del futuro al cual estamos asistiendo tiende hacia lo transmediática. Es decir, se complementan las historias a través de diversas pantallas a las que se

tiene cobertura. De esta manera, alrededor de un programa infantil determinado, se realizan películas, se diseñan historietas, libros de cuentos, portal web con actividades lúdicas, videos y otros.

**SEXTA:** Es importante que los programas infantiles televisivos busquen estimular la “interactividad” entre el programa y los niños que lo están observando. Una excelente muestra de ello, es el programa *Dora la exploradora*.

# **FUENTES BIBLIOGRÁFICA**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Arona, E. (2010). Modelo de es realizar la mi empresa de producción audiovisual en Panamá. (Tesis de Magister en Comunicación). Universidad Internacional de Andalucía. Sede iberoamericana santa María de la Rábida. Una Huelva. España.
2. Antonio Bartolomé Pina (2013). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. BARCELONA, ESPAÑA, UNB.
3. Alejandro, R. (2015). Características y cualidades del presentador de los programas de entretenimiento actual de España. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad Autónoma de Barcelona.
4. Bartolomé A., (2003). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. España: Universidad de Barcelona.
5. Carlos Alberto Vélez, (2002). Televisión infantil: voces de la industria televisiva, BOGOTA, COLOMBIA: Mario Gonzales.
6. Cortez, Y., & Ticse, C. (2014). Los programas televisivos de concurso en el comportamiento de los estudiantes de la l. e. no 1233 Manuel Fernando Cabrel.
7. Castro, J. (2016). Relación entre la visualización del programa “ESTO ES GUERRA” de los niños de 6to grado de primaria en el distrito el porvenir.
8. De portal web  
Rogelio, JC. (2013) Primera película de la historia. Recuperado de:  
<http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/16296147/Primera-pelicula-de-la-historia.html>.
9. De portal web Heras Monner Sans, Ana Inés. (2009) PENSANDO LO AUDIOVISUAL. MÉTODO, TÉCNICA, TEORÍA. Recuperado de:  
<https://www.aacademica.org/ana.ines.heras/26.pdf>.
10. De portal web Alicia Entel. (2017) PRODUCCION AUDIOVISUAL PARA INFANCIAS, DIAGNOSTICO, DESAFIOS Y PROPUESTAS  
Recuperado de:<http://defensadelpublico.gob.ar/produccion-audiovisual-para-las-infancias-diagnostico-desafios-y-propuestas/>

11. De portal web Víctor Canelo. (2012) Proyecto televisivo infantil  
Recuperado de: <https://es.slideshare.net/victorcanelo75/proyecto-televisivo-infantil>
12. De portal web MARTINEZ C. (2012) LA Realización televisiva de programas infantiles. Depósito de investigación de la universidad de Sevilla Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/23919>
13. De portal web Taller de camarógrafa (2013) El master de televisión  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Pgi5EO0yo90>
14. De portal web Armando L. (2010) Procesos de producción de TV.  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=SVKk8E-n6DU>
15. De portal web Martin G. (2012) Curso de producción de Televisión.  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nW1hNKIDU7o>
16. De portal web Uned (2013) Teorías darwinistas en cine y televisión.  
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ntCalZlztzw>
17. De portal web Aqueo R. (2013) Historia de Nube Luz entrevista a Rochi Hernández. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IMFJeV-X4e4&t=441s>
18. De portal web Violeta, P. (2018) ¿Conoces las teorías sobre genero de televisión? Estudios superiores S.A.U. Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/direccion-y-guion/teoria-generos-televisión/>
19. Jean Cazeneuve (1963). sociología de la radio y televisión. FRANCIA, PARIS. Editions universidad de Francia.
20. Mena, B. (2013). Las nuevas tecnologías y los procesos de producción de video clips corporativos. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de MEXICO.
21. Mateu, J. (2017). Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana la boca del lobo. (Tesis presentada para Optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación). Universidad César Vallejo. Lima.

22. Nicho, 2014. (Tesis presentada para optar al Título de Licenciado en Educación y especialidad Educación Básica Alternativa (Cortez) y Educación Primaria (Ticse)). Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.
23. Osoro, I. (2014). Propuesta de alfabetización audiovisual para la Educación infantil desde una perspectiva constructivista. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad Internacional de la Rioja. Madrid. España.
24. Pérez Calderón concluye su explicación asegurando que —son cualidades que, en definitiva, resultan obligadas e indispensables en cualquier tipo de presentación, en cualquier programa y en cualquier género informativo (Pérez Calderón, 1988, p.38).
25. Sandoval, Y. (2016). Televisión infantil en Colombia: Caracterización desde los canales públicos, la audiencia y su programación. (Tesis Doctoral).
26. Serge Tisseron, (2006). Internet, videojuegos, televisión...Barcelona, España: bayar Editions.
27. Sergio viera de mello (2003).Convención de los derechos del niño, EEUU: louma producciones.
28. Salazar, J. (2003).- Análisis de estructuras de producción audiovisual: la organización jerárquica como sujeto. (Tesis presentada para Optar el Grado Académico de Licenciado en comunicación social). UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS FUNDADA EN 1551. Lima-Perú
29. TRUJILLO. (Tesis presentada para Optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación).

# **ANEXOS**

ANEXO 1  
Matriz de Consistencia

**EL CONTENIDO DEL PROGRAMA INFANTIL TELEVISIVO NUBE LUZ ENTRE LOS AÑOS 1996 A 1997**

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>VARIABLE DESCRIPTIVA</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TECNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
¿Cuál es el contenido del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el contenido del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997.	CONTENIDO DEL PROGRAMA INFANTIL NUBE LUZ				
<b>PROBLEMAS SECUNDARIOS</b>	<b>OBJETIVOS SECUNDARIOS</b>					
¿Cuál es el nivel audiovisual del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el nivel audiovisual del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997.		<b>1ER NIVEL AUDIOVISUAL</b>	- IMAGEN - SONIDO - EDICION FINAL		
¿Cuál es el nivel de contenido del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el nivel de contenido del programa infantil		<b>2DO NIVEL DE CONTENIDO</b>	- MENSAJE VERBAL - MENSAJE TELEVISIVO - MENSAJE SUBLIMINAL	Entrevistas -Entrevista N°1 "Rochie Hernandez de Diezcanseco"	-Ficha de Observación  - Guía de entrevista

	Nube luz entre los años 1996 a 1997.				Entrevista N°2 "Almendra Gomelsky"	
¿Cuál es el nivel legal del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el nivel legal del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997.		<b>3ER NIVEL LEGAL (LEY DE RADIO Y TELEVISION N°28278)</b>	- Artículo N° 39. - Artículo N° 40. - Artículo N° 41. - Artículo N° 42. - Artículo N° 43.	-Análisis de contenido. Observación	
¿Cuál es el nivel de entretenimiento del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el nivel de entretenimiento del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997.		<b>4TO NIVEL DE ENTRETENIMIENTO</b>	- JUEGO - DIBUJOS - PREMIOS		
¿Cuál es el nivel de programación general del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997?	Identificar el nivel de programación general del programa infantil Nube luz entre los años 1996 a 1997.		<b>5TO NIVEL DE PROGRAMACION GENERAL.</b>	- FORMATOS - CALIDAD DE PROGRAMACION		

ANEXO 2  
Ficha de Observación (INSTRUMENTO USADO)

ANEXO 3  
Validación de instrumentos