

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"DOCUMENTAL: TECNOLOGÍA PARA EL ENTRETENIMIENTO DE LOS NIÑOS."
TESIS DE GRADO

PAMELA DAYRÉ OLIVA MÉNDEZ
CARNET 11533-10

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"DOCUMENTAL: TECNOLOGÍA PARA EL ENTRETENIMIENTO DE LOS NIÑOS."

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR
PAMELA DAYRÉ OLIVA MÉNDEZ

PREVIO A CONFERIRSELE

EL TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANA: MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO: MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA: MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. NANCY AVENDAÑO MASELLI

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JUAN DANIEL RÍOS TORRES

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. NORMA MARCELA HERNANDEZ HASBUN

Guatemala, junio 30 de 2015.

Señores
Consejo Facultad de Humanidades
Universidad Rafael Landívar
Presente

Estimados miembros del Consejo de Facultad:

Por este medio hago de su conocimiento que he tenido la oportunidad de revisar el proyecto de tesis titulado **Documental: Tecnología para el entretenimiento de los niños**, de la estudiante **PAMELA DAYRÉ OLIVA MÉNDEZ CARNÉ 1153310** de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación.

El trabajo cumple con los lineamientos del Departamento de Ciencias de la Comunicación, razón por la cual solicito asignar revisor final para proseguir a optar al título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Sin otro particular me despido, atentamente,



Lic. Juan Daniel Rios
Código 19135



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
No. 051371-2016

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante PAMELA DAYRÉ OLIVA MÉNDEZ, Carnet 11533-10 en la carrera LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, del Campus Central, que consta en el Acta No. 05615-2016 de fecha 1 de marzo de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

"DOCUMENTAL: TECNOLOGÍA PARA EL ENTRETENIMIENTO DE LOS NIÑOS."

Previo a conferírsele el título y grado académico de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 16 días del mes de marzo del año 2016.



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

Irene Ruiz Godoy

MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODÓY, SECRETARIA
HUMANIDADES

Universidad Rafael Landívar

Índice

RESUMEN	9
I. Introducción	10
1.1 Antecedentes	11
1.2 Marco Teórico	
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	19
EL DOCUMENTAL	
Definición	20
Historia	22
Tipos de Documental	25
Etapas para la Producción del Documental	
1. Pre Producción	
1.1 Documentarse	26
1.2 La Historia	28
1.3 EL Guión	30
1.4 Iluminación	38
1.5 Equipo de Producción	39
2. Producción	
2.1 Planificación	39
2.2 Presupuesto y Plan de Rodaje	40

2.3 Localidades	41
2.4 Distribución y Exhibición	41
3. Post Producción	
3.1 Edición	42
3.2 Manipulación de Continuidad	43
3.3 Manipulación de Tiempo	44
3.4 Montaje Expresivo	44
TECNOLOGIA PARA EL ENTRETENIMIENTO	
Definición	45
LOS VIDEO JUEGOS	
Historia	49
Soportes	52
Tipos de Video juego	56
Percepción de los jugadores	59
EDADES Y LA UTILIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA	63
II. Planteamiento del Problema	65
2.1 Objetivos	66

2.2	Público al que va dirigido	66
2.3	Medios a utilizar	
2.4	Elementos de contenido	
2.5	Alcances y Límites	67
2.6	Aportes	68
III.	Método	
3.1	Fuentes y Sujetos	69
3.2	Técnicas e Instrumentos	
3.3	Ficha Técnica o perfil	74
3.4	Procedimiento	75
3.5	Cronograma	76
3.6	Presupuesto Hipotético	77
VIII.	Referencias	78

RESUMEN

La ciudad de Guatemala está en constante contacto con la tecnología. Las personas la utilizan para realizar tareas con facilidad, comunicarse con otros, entretenerse con algún juego o video, etc. La tecnología ha llegado a formar parte de su vida diaria y muchos padres la usan para divertir a sus hijos. En este documental, se ha nombrado dicha diversión como tecnología para el entretenimiento: cualquier clase de tecnología que se utilice para la recreación. Entre esto se encuentran los video juegos, teléfonos inteligentes, computadoras, tablets, etc.

Es por eso que se realizó un documental descriptivo y social que muestra cómo viven los niños junto a todos los aparatos que los rodean. Se realizó un recorrido en la vida cotidiana de tres familias, para lograr describir la amistad que llevan los niños con la tecnología. Se describe esta relación desde que descargan un juego, lo experimentan y pasan de nivel, se frustran con las derrotas y se engrandecen con los triunfos dentro del mismo video juego. Además, se realizó un análisis de las ventajas y desventajas de relacionarse con la tecnología, basado en lo observado con las familias y en recomendaciones de los expertos. Dicho análisis es mostrado por una presentadora, quien acompaña al espectador durante todo el documental.

Se concluyó que la tecnología tiene la misma posibilidad de ser dañina como de ser beneficiosa para los niños, dependiendo de los métodos que utilice cada familia para limitar su uso e impulsarla como herramienta de aprendizaje. Por ejemplo la familia Méndez usa los juegos de video para pasar tiempo juntos, mientras que la familia Paiz le permitía a sus hijos usar la tablet cuando no podían ocuparse de ellos. Todos estos métodos de crianza junto a la tecnología se recopilaron en una tabla que se mostró en el documental, para que el espectador pudiera elegir cuál de ellos se adapta mejor a su condición familiar específica.

Se recomienda a las familias guatemaltecas analizar su situación personal y guiarse por los consejos de los expertos para criar a sus hijos junto a la tecnología. Entre dichos consejos están: utilizar los aparatos de forma familiar, establecer tiempos de juego, ejercicio, comida y plática familiar, suspender el uso de la tecnología cuando provoca peleas, etc.

I. Introducción

En la actualidad existe gran variedad de tecnología que las personas utilizan para interactuar y realizar tareas con facilidad. De acuerdo con la Superintendencia de Telecomunicaciones (SIT) en Guatemala, la Ley de Equipos Terminales Móviles permite tener un rápido acceso a un teléfono inteligente. En el transcurso del año 2014 se han registrado 17 millones de celulares en Guatemala. Esto indica que gran parte de la población interactúa con la tecnología de forma fácil, especialmente en un país donde los pasos para conseguir un teléfono inteligente se reducen a mostrar una identificación y conseguir una línea o chip en un día.

La demanda de este y otros tipos de tecnología crece con la necesidad de las personas de actualizarse y experimentar la era digital. Gran parte de los que tienen acceso a esta tecnología encuentran en ella una atractiva recreación. Los teléfonos inteligentes, tablets, computadoras y consolas permiten descargar juegos, videos y fotografías para el entretenimiento de quien los utiliza. En cierta forma, la tecnología se ha convertido en un gran acompañante del ser humano.

Lo anterior invita a analizar qué clase de influencias ha producido esta nueva relación en las personas, especialmente en los niños, quienes se encuentran en la etapa de formación para llegar a ser adultos. La tecnología para el entretenimiento puede influir mucho en esta etapa, positiva o negativamente. Por ello, se producirá un documental que muestre la relación de este tipo de tecnología con los niños, y sus efectos positivos y negativos en la vida de cada uno de ellos.

1.1 Antecedentes

A continuación se presenta la descripción de proyectos y estudios sobre el comportamiento infantil, el uso de la tecnología y las nuevas formas de entretenimiento para niños en la actualidad.

En cuanto al mal uso de las nuevas tecnologías, Serrano (2011), de España, realizó un proyecto de intervención a nivel comunitario en la realidad de la ciudad de Cuenca para informar y prevenir de las posibles conductas adictivas a las tecnologías actuales de la información. El objeto de dicho proyecto fue ayudar a los padres a cambiar su actitud frente a estas tecnologías, fomentando la adquisición y práctica de hábitos saludables alternativos a la conducta adictiva. Para ello, Serrano utilizó datos del instituto internacional de estadística respecto a las horas que pasa un adulto frente al ordenador. También realizó encuestas cerradas a niños que cursan el quinto y sexto grado de primaria. Con base solo en los resultados cuantitativos, Serrano concluyó que las nuevas tecnologías han llegado a aislar a su consumidor cuando se presentan demasiados ordenadores y consolas a utilizar, por lo que sugirió la actividad social y física para compensarlo.

En cuanto a la computación educativa, Jaramillo (2006), de Colombia, realizó una investigación de tipo cualitativo para documentar cómo se usan las tecnologías para la comunicación en aulas de tercer grado primaria, así como el tipo de aprendizaje que fomentan los profesores en dicha área. Jaramillo recogió datos mediante observaciones no participativas en las clases de los niños, así como con encuestas y entrevistas a estos últimos. Los resultados de la investigación sugirieron que los usos que se dan a estas herramientas están enfocados en transmitir conocimientos y reforzar aprendizajes, en lugar de buscar grandes progresos en la habilidad innovadora de los estudiantes. Por ello, Jaramillo concluyó que la tecnología en las aulas no está actualizada como medio formal de educación. La autora sugirió promover el uso de la tecnología como herramienta en las aulas de tercero primaria y cambiar el modelo tradicional de aprendizaje en las escuelas.

En cuanto a computación específicamente para las matemáticas, Bonilla (2012), de México, realizó una investigación que proponía usar actividades basadas en la computadora, diseñadas especialmente para las necesidades de alumnos con Síndrome de Down. Las actividades se realizaron con dos niñas sin Síndrome de Down de seis años de edad, que cursaban el primer grado de primaria en una escuela regular, y con tres alumnos con Síndrome de Down de doce y trece años. Luego, los cinco niños hicieron un examen sobre el contenido aprendido. Los resultados de dichas pruebas demostraron una leve mejora en la habilidad para las matemáticas de todos los niños evaluados, en comparación con su desempeño previo a las actividades. Bonilla observó que dichas actividades provocaron ciertos avances específicamente en las habilidades de conteo, aunque menores, en los alumnos con SD, de lo que se esperaba. La autora concluyó que, si bien los niños que padecen de SD no lograron mayores avances a los que no lo padecen, las actividades dinámicas en computación sí demostraron ser de ayuda para su mejora, y deberían ser propiciadas como herramienta para la educación de niños especiales.

Otra investigación con respecto a la educación es la de Castañeda (2011), de España, quien realizó una investigación sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza para alumnos de secundaria. Su objetivo fue plantear la tecnología como un instrumento positivo en la educación. Castañeda analizó dicha enseñanza por medio de datos estadísticos y encuestas en diferentes secundarias de Madrid. También se basó en muchos documentos y guías para la utilización de la tecnología como herramienta de educación. Los resultados de las encuestas y datos estadísticos mostraron que, si bien los estudiantes de secundaria están apegados a la tecnología, sus maestros no lo están. Se continúa usando un método tradicional de educación que priva a los estudiantes de participar de forma digital en su aprendizaje. Castañeda concluyó que los profesores de secundaria utilizan la tecnología como un complemento a este método, en lugar de una herramienta para incrementar el potencial de cada estudiante.

En cuanto al uso de la tecnología en la familia, López (2007), de España, investigó la influencia del contexto familiar sobre la difusión y prácticas que la sociedad española, sobre todo en Comunidad de Madrid, desarrolla respecto a las tecnologías de la información y comunicación. Para ello, López analizó diversos aspectos relativos al consumo de tecnologías de la información y comunicación en el hogar, utilizando encuestas a familias, entrevistas a integrantes del Ministerio de Asuntos Sociales, y textos sobre el hogar y el desarrollo social. Los resultados mostraron una amplia utilización de tecnología en el hogar, que en ocasiones incrementaba la comunicación cuando la familia se encontraba separada. López concluye que las entrevistas permiten acercarse a las experiencias específicas de cada familia y que los hogares tienen teléfonos móviles pero no siempre ordenadores, lo cual indica la necesidad de las familias por comunicarse de forma más cómoda.

En cuanto a la utilización de las nuevas tecnologías, Ettingher (2011) realizó una investigación sobre la comunicación visual en los instrumentos digitales de educación. El autor utilizó una combinación de conocimientos de autores europeos, mexicanos y guatemaltecos, para establecer qué es la civilización de imagen, y su utilización en las nuevas tecnologías para la educación. Este término, según Ettingher, se refiere al entorno comunicativo que se ha formado por medio de fotografías y vídeos en las computadoras. El autor concluyó que, en la formación educativa, siempre hay espacio para más información, nuevas fuentes de enriquecimiento del conocimiento, para facilitar a los estudiantes su ingreso a las universidades. La participación de los estudiantes en la cultura contemporánea les permite aprovechar los elementos positivos de los medios alternativos de comunicación. Sin embargo, lo hacen deshumanizarse en cierta forma, para formar parte de una comunidad.

Con respecto a la influencia de la televisión, Castillo (2013) investigó las preferencias alimenticias de los niños que toman decisiones en base a este medio. Castillo deseaba probar que los malos hábitos alimenticios en los niños se deben a la comida no saludable que observan en los anuncios de televisión. Trabajó con 303 niños y niñas de nueve a doce años de edad que asistían a establecimientos privados

y públicos de la ciudad de Guatemala. Les realizó entrevistas individuales sobre sus preferencias alimenticias. Los resultados establecieron que el efecto más fuerte que causa la televisión en los niños es la obesidad. Sin embargo, no fue posible comprobar que las preferencias alimenticias específicas de cada niño fueran influenciadas por programas o anuncios de televisión, si bien sí existieron varios efectos relacionados con ella. Castillo concluyó que la televisión causa falta de actividad y criterio en los menores, pero esto puede prevenirse con una buena distribución del tiempo que se exponen a dicha situación.

Dentro del tema de la ludopatía (adicción a los juegos de vídeo), y el estado psicológico de las Personas ludópatas, Ruiz (2013) investigó el nivel de bienestar psicológico que tienen los adultos en ese estado. La muestra estuvo conformada por 8 hombres jóvenes, de entre veinte y treinta años de edad, que poseían características de ludopatía. Para determinar el nivel de bienestar de la muestra, Ruiz utilizó el método de Escala de Bienestar Psicológico (EBP) y unas entrevistas semi-estructuradas. Después de analizar los resultados, que presentaban que el promedio de bienestar psicológico de los sujetos de estudio fue considerablemente bajo, Ruiz lo atribuyó a la preocupación por el juego, que provoca inestabilidad económica y pone en riesgo relaciones significativas. La autora recomendó a los sujetos acercarse a centros donde traten adicciones para que puedan ser ayudados adecuadamente. Además, les solicitó a los profesionales de la salud que interpretaran los síntomas y guiaran al ludópata hacia la recuperación por medio de un tratamiento apropiado.

Con relación a la ansiedad que provocan los video juegos, Hernández (2004) investigó el uso excesivo de los juegos de vídeo y sus efectos negativos en los adolescentes guatemaltecos. Para sustentar teóricamente la investigación, Hernández recopiló datos científicos extraídos de libros, revistas, tesis universitarias y artículos en Internet. La muestra estuvo conformada por cincuenta adolescentes de sexo masculino, que tenían entre catorce y dieciocho años de edad. Para determinar el nivel de ansiedad que los video juegos causaban en esos adolescentes, Hernández utilizó el método de Test Psicológico, al igual que entrevistas Personales. Los resultados

mostraron que el tiempo que los adolescentes permanecen expuestos a los video juegos, aunque no se excede, determina un alto grado de ansiedad en su estado emocional. Hernández sugirió que se fomenten los programas para la buena salud mental y prevención del uso excesivo de los video juegos.

Haciendo alusión a la ansiedad provocada por los video juegos, Pacheco (2011) investigó la rutina de juego en jóvenes de sexo masculino. Los sujetos para esta investigación fueron ocho jóvenes adultos jugadores de video juegos de sexo masculino. Sus sujetos de investigación fueron hombres de veinte a veintitrés años de edad, que jugaban doce horas a la semana, y residían en la Ciudad Capital. El tipo de muestreo que utilizó fue no probabilístico, ya que requiere, no tanto una representatividad de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema. Al finalizar el estudio, Pacheco estableció que las manifestaciones más marcadas en el aspecto fisiológico fueron: tensión muscular, intranquilidad por algo que esperan (impaciencia), palpitations, sudoración, sobresalto, dolor de espalda, dolor de ojos, estrés y cansancio. No todos los sujetos manifestaron ansiedad, pero sí tuvieron al menos dos de los síntomas anteriores. La autora recomendó variar el tipo de video juegos en los sujetos y realizar futuros estudios para profundizar en el tema.

En cuanto a los video juegos específicamente para niños, Méndez (2005) investigó los daños psicológicos que causan estos en la temprana edad del ser humano. Para determinar los efectos específicos de esta forma de entretenimiento, la autora utilizó el test C.P.E.P – 96 de Personalidad en niños de tercer grado de primaria de los colegios privados, en el municipio de Santa Cruz, Quiché. El diseño estadístico que utilizó fue la significación y fiabilidad de la media aritmética, en dos muestras, la primera con niños que juegan con video juegos y la segunda con niños que no juegan. Los resultados del test no presentaron relación alguna entre la Personalidad de cada niño y los video juegos. Sucedió lo mismo con la estadística, que presentó diferencias casi nulas entre los niños que juegan y los que no lo hacen. Al finalizar la investigación,

Méndez concluyó que los video juegos no provocan efectos psicológicos negativos en los niños, a excepción del factor de ansiedad y excitabilidad. No se mostraron diferencias notables entre los niños que juegan o no con video juegos, porque existen, según Méndez, muchos otros factores que podrían interrumpir la relación directa con un juego de vídeo.

Otra investigación sobre los efectos de los video juegos es la de Mansilla (1999), quien investigó la relación de éstos con el razonamiento de los jóvenes. Entrevistó a jóvenes de primero y segundo básico en tres colegios privados de la ciudad capital de Guatemala, todos con orientación en computación. Para determinar la relación entre esos jóvenes y sus video juegos, Mansilla utilizó el Test de Dominós de Anstey: conformó dos grupos de cincuenta jóvenes cada uno, los cuales estaban integrados uno por jóvenes que usan los video juegos y el otro por jóvenes que no. Los resultados del estudio mostraron que no hubo diferencia significativa en el nivel de razonamiento de ambos grupos. Por ello, Mansilla pudo concluir que la cantidad de horas que los jóvenes invierten en los video juegos no es un factor influyente en el razonamiento.

Con referencia a los video juegos en adolescentes, Letona (2012) estudió las manifestaciones de agresividad causadas por este tipo de entretenimiento. La autora utilizó como sujetos a cuarenta y cinco jóvenes que conformaban la población total que asistía a los video juegos de la Plaza Las Américas, en la zona tres de Mazatenango. Para medir el nivel de agresividad, Letona utilizó el test de INAS-87 para adolescentes elaborado por Rodas Velásquez, adaptado en Guatemala. Los resultados no mostraron aumento o cambio en la agresividad de los jóvenes. Al finalizar el estudio la autora concluyó que los niveles de agresión no se relacionan con el tiempo ni con el tipo de juego. Sin embargo, la falta de orientación en el uso de vídeo juegos facilita que los adolescentes utilicen temas que alteran su nivel de agresión, lo que facilita una deficiente relación interPersonal con las Personas con quienes convive.

También con respecto a la influencia de los video juegos, Duarte (2013) analizó las características visuales de los Personajes ficticios en los juegos de vídeo, basándose principalmente en los siete Personajes del juego guatemalteco Pok Ta Pok, del tipo Arcade moderno. También analizó la importancia de esos Personajes para la Persona que elige jugar con ellos. El autor se llevó a cabo un análisis simbólico, utilizando psicología del color y estudios de apego de la Personalidad, para determinar el grado de importancia de cada Personaje. Los resultados de dicho análisis mostraron que los colores más comunes en la elección del jugador son el rojo, negro y verde. Además, el estudio de la Personalidad de los gamers (o Personas que usan video juegos constantemente) suele ser muy competitiva y perfeccionista, por lo que es más sencillo desarrollar una buena habilidad para manejar al Personaje, que sus características en sí. Duarte concluyó que la elección de Personajes en los video juegos consiste en un deseo de poder, seguridad y comodidad del jugador, no depende tanto de lo que pueda ofrecer el Personaje ficticio, como se esperaba comprobar.

Otro aporte sobre la influencia de juegos electrónicos es la de Chávez (2005), quien investigó los efectos de estos juegos en el rendimiento escolar de jóvenes de diecisiete años de edad. El estudio estuvo dirigido a padres de familia y maestros de dichos jóvenes para la moderación del uso de los video juegos. Chávez entrevistó y evaluó a cincuenta estudiantes de bachillerato en el colegio Osorio Sandoval de la capital de Guatemala. Las entrevistas demostraron que la mayoría de ellos prefería jugar antes de hacer sus deberes o estudiar. Además, se realizó comprobaciones de lectura y ejercicios simples de matemática para determinar los efectos de los video juegos en el desempeño estudiantil de dichos alumnos. Los resultados indicaron que aquellos que pasaron más horas de la semana jugando obtuvieron resultados más bajos en las pruebas. Por ello, Chávez concluyó que los estudiantes ponen prioridad a pasar una pantalla o ganar un nuevo Personaje en un video juego, que a obtener buenas calificaciones. Esto se debe, según Chávez, al sentimiento de relajación y bienestar que les causan los video juegos, a diferencia del estudio.

En base a los antecedentes anteriores, es posible concluir que existe gran cantidad de estudios con respecto a las nuevas tecnologías y a los video juegos. Sin embargo, todos los estudios con respecto a la influencia se enfocan en los efectos negativos principalmente. Las investigaciones relacionadas con la educación sí proponen el uso de la tecnología como algo positivo. Sin embargo, ningún proyecto o estudio mezcla efectos positivos y negativos de los video juegos y la tecnología para el entretenimiento. Además, no se ha trabajado con niños menores de ocho años, por lo que ese aspecto será novedoso en el futuro estudio. Las investigaciones anteriores presentan una base fundamentada para el marco teórico del proyecto, ya que no se ha hecho nada audiovisual sobre el tema.

1.2 Marco Teórico

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Con el propósito de establecer una base coherente para este documental, se definirá la comunicación como proceso de información. Luego se agregará a lo definido el uso de la producción audiovisual como herramienta en dicho proceso. Esto permitirá especificar el contexto de comunicación en el que se desenvolverá el documental.

Dominick (2002) proporciona una definición general de comunicación: “todo proceso en el cual una Persona o grupo interactúa con otra Persona o grupo” (p. 9). Esta definición, aunque simple, se presenta muy útil para comprender el objetivo básico de todo proceso comunicativo: interactuar con un público o receptor de distintas formas, para transmitirle un mensaje determinado. Después de comprenderlo se presenta algo nuevo a determinar: qué tipo de interacción se utiliza en el contexto audiovisual. Dominick (2002) lo clasifica como “comunicación interPersonal asistida por máquinas” y agrega que “es posible para una Persona comunicarse a través de un dispositivo mecánico (o dispositivos) con uno o varios receptores” (p. 9).

Es así como surge la producción audiovisual como un medio para que la Persona pueda transmitir un mensaje, e incluso obtener una respuesta por ello. La comunicación por medio de videos, imágenes y presentaciones permite al receptor no solo recibir el mensaje de forma entretenida, sino interpretarlo de distintas formas. Por ejemplo, una charla que ha sido grabada y puede reproducirse varias veces como video, tendrá un efecto muy distinto al de aquella que solo se puede presenciar en una ocasión. Los medios audiovisuales se presentan como un método variado de comunicación.

Bernstein (1993) describe la expresión audiovisual como “algo análogo al lenguaje escrito. En un esfuerzo por organizar ideas y hacerlas comprensibles, se desarrolla un sistema efectivo de expresión. Es un método planificado como cualquier otro, que puede llamarse la gramática cinematográfica” (p.11). Hunt (2011) le agrega a esta idea el hecho de que no existe solo un método, sino gran variedad que permite ser

creativo en cada expresión audiovisual. Según el autor, "el cine permite experimentar la placentera sensación de observar el entorno e imaginar la película antes de realizarla" (p. 17).

Sabiendo esto, se puede definir la comunicación audiovisual como un proceso creativo para transmitir un mensaje con ayuda de la tecnología. Este proceso, aunque está abierto a las distintas formas de expresión, tiene ciertas características y estructuras que permitirán transmitir correctamente el mensaje. Son esas especificaciones las que se profundiza a continuación, iniciando por describir el tipo de proyecto que se llevará a cabo.

EL DOCUMENTAL

DEFINICIÓN

A continuación se presentan tres definiciones con distintos enfoques de lo que es un documental. Se construirá un nuevo concepto que abarque los puntos importantes de cada una, así como aquellas características que sean útiles para este proyecto en específico.

Zubiaur (1999) define al documental como "ofrecer una realidad estética con un valor fílmico" (p. 39). Esto quiere decir que un documental representa la realidad de forma controlada, para producir cierto efecto en los espectadores. Además, como toda producción fílmica debe llevar cierta estética y belleza al relatar la realidad por medio de imágenes.

Linares (2002) proporciona una definición más compleja: "Es el registro de hechos tomados de la realidad, desarrollado con base en técnicas de investigación, documentación, selección y clasificación de elementos, con un orden lógico y que conforman un determinado acontecimiento" (p.58). Para Linares, el desarrollo de un

documental puede ser temático o cronológico, lo más importante es representar una realidad, preferiblemente actual, de forma impactante o agradable para el espectador.

Barnwell (2009) establece que el documental se refiere a "una película que ofrece un reportaje objetivo sobre un tema determinado en un intento por explicar la realidad" (p.186). Barnwell lo considera más como una filmación seria que debe estar bajo un procedimiento estable, se muestra un tanto excluyente con la idea de hacerlo temático y artístico.

Las dos primeras definiciones se basan mucho en crear un producto apto para el espectador. La tercera se enfoca más en crear un reportaje objetivo, sin importar su audiencia. Sin embargo, las tres realzan el hecho de que se debe filmar la realidad. Para este proyecto en específico, se filmará dicha realidad bajo un guión para documental, pero sí se admitirá la interpretación subjetiva del material a quien lo observe.

Tomando en cuenta la idea de que un documental debe tener espectadores y estar enfocado en hechos sujetos al cambio, puede definirse como la expresión cinematográfica de la realidad, por medio de herramientas de iluminación y sonido que contribuyen a crear imágenes comprensibles y trascendentes. Un buen documental debe despertar el debate y el análisis. También debe, sin lugar a dudas, tener un objetivo que aspire a perjudicar la percepción del espectador de alguna manera.

Todo lo anterior diferencia al documental del reportaje, una expresión cinematográfica menos compleja. Barnouw (1996) afirma que los aspectos que ayudan a diferenciar estas dos formas de filmación se encuentran en "la objetividad y diversidad de categorías que puede tener un filme. El documental debe representar la realidad con la observación, no es suficiente preguntar a otros para obtener conclusiones concretas" (p. 110). Además posee un punto de vista objetivo que puede ser el impulso para un proyecto cinematográfico, televisivo, de investigación científica y

muchas otras disciplinas, mientras que un reportaje es más periodístico y requiere que sus fuentes proporcionen mayor información a la del análisis por observación.

BREVE HISTORIA: De lo Audiovisual al Documental

Muchos piensan que la base del documental es la industria del cine. Sin embargo, el cine admite historias inventadas, mientras que el documental expresa la realidad. Por ello es posible afirmar que, debido a la simplicidad del primer cine de la historia, éste comenzó únicamente documentando y no inventando. La primera imagen en movimiento que se mostró en el mundo fue "La salida de los obreros de la fábrica", filmada por los hermanos Lumière. Desde ese momento comenzó a experimentarse con la pura documentación de hechos que sucedían día a día en el mundo real. Es por ello que puede decirse que el documental fue el inicio de las imágenes en movimiento.

La recopilación histórica que realizó Nichols (1991) acerca de las primeras expresiones de imágenes en movimiento comprenden hechos muy simples, pero que quedaron almacenados en la historia gracias a su filmación. Entre ellos se encuentra la llegada del tren, los civiles caminando por la acera, hombres bailando en un escenario, etc. Fue hasta mucho después que se comenzó con producciones cinematográficas como la llegada del hombre a la luna, que ya llevaba características de fantasía e invención por parte de Meliés.

Los orígenes del documental como tal se remontan a la curiosidad del hombre por innovar y recrear escenas de la realidad. Sin embargo, no era considerado como tal hasta la segunda guerra mundial. Fue en esa época, según Nichols (1991), que "el documental se fortaleció como consecuencia de la actividad de los reporteros de guerra que llenaban de documentos de primera mano los archivos. El público agradecerá incluso que se ponga a su alcance este cúmulo de documentos.

Pero este renacimiento es posible porque, a pesar del plano secundario que ocupa el documental frente a la ficción, hay suficientes experiencias de guerra que pueden tomar" (p. 37).

Fue así como se fue dando inicio a la producción audiovisual como algo productivo. En 1941, muchas Personas en los Estados Unidos y Europa habían visto televisión en las exhibiciones de las compañías que desarrollaban el negocio. Algunos estaban ansiosos por obtenerla, pero el período de transmisión de imágenes fue corto debido a la misma guerra.

Burrows (2003) presenta un contexto más amplio de la explosión del vídeo durante el tiempo de guerra. Burrows afirma que "en aquella época los programas eran noticiosos. La película fue haciéndose parte importante de los programas de noticias locales debido al gran interés que presentaba la audiencia" (p. 89). Sin embargo, esta era una forma de entretenimiento muy costosa. Únicamente los noticiarios más importantes eran capaces de transmitir imágenes de las agencias independientes que demandaban la cobertura de cierta información.

El impacto que la producción de video tuvo en el mundo fue el desarrollo de infinidad de técnicas para contar historias deportivas, de carácter social, campañas políticas y de entretenimiento. Los estudios fílmicos se apoderaron casi por completo de la aceptación y deseos de la audiencia por recibir más información, más programas en vivo más producciones cinematográficas.

Ya en la década de los setenta, se comenzó a desarrollar las video grabadoras, la videocinta y se perfeccionó la cámara de video. Esto dio lugar a que el cine y los programas de recreación florecieran. El documental no permaneció en la monotonía durante los ochentas y noventas, debido a que siempre había noticias sobre qué informar.

Además de analizar la historia del cine en una línea del tiempo, es preciso describir su encuentro con la era audiovisual, y así llevar esa historia hasta la actualidad. Zubiaur (1999), afirma que este encuentro se produjo desde la llegada del cine sonoro en 1920, pero ha hecho más fuerte hasta llegar mezclarse con los medios actuales. Esto se debe a la gran incidencia de la tecnología en la exhibición de información, ya sea sonora, audiovisual o escrita.

El cine siempre ha aplicado nuevas tecnologías para mejorar las imágenes e historias. La televisión pareció hacerle competencia hasta que también se comenzó a transmitir películas por medio de ella. Eso es lo que se debe entender: el cine puede funcionar como medio de comunicación, pero no es exclusivamente eso. Es un arte que puede transmitirse en distintos formatos, incluso en computadoras y teléfonos móviles. Por lo tanto, las nuevas tecnologías de hoy en día únicamente lo engrandecen, y contribuyen junto a los medios actuales para continuar transmitiendo un mensaje a las distintas audiencias.

TIPOS DE DOCUMENTAL

A continuación se presenta dos clasificaciones de documental. Luego de describir cada una, se fundamentará el tipo a utilizar para este proyecto en específico.

Linares (2002) describe seis tipos de documental:

- Divulgación científica: trata temas de naturaleza y se trata con un lenguaje sencillo para que sea comprensible para cualquier Persona.
- Noticiero o Cine de actualidades: plasma situaciones únicamente informativas y actuales, sin invitar a la reflexión.
- Educativo o de capacitación: se realiza con fines didácticos, generalmente va dedicado a un público muy específico, para ayudarlo a comprender un tema.

- Stock Shots: no se utilizan imágenes grabadas para el documental, sino de archivo, con un narrador que explica el tema según las imágenes que van apareciendo.
- Dramatizado: cuando un documental muestra la realidad, pero mediante dramatizaciones y ejemplos de imagen o grabación.

Barroso (2009) afirma que existen varias maneras de clasificar un documental. Sin embargo, basándose en el objetivo de éste, es posible dividirlo en siete tipos:

- Social: Pretende concientizar a la audiencia dentro de un contexto social. Le presenta una realidad, generalmente actual.
- Científico: Explica un fenómeno natural, social o incluso político que se haya explorado a través del método científico, explicando sus causas y consecuencias.
- Cultural: Explora fenómenos intrínsecos de la cultura o la etnia. Este tipo de documental tiende a cambiar de acuerdo al país en que se realiza.
- Artístico: Expone temas variados como forma de arte de cualquier tipo.
- Educativo: Pretende presentar nueva información a la audiencia. Debe enfocarse en temas productivos para el desarrollo intelectual, espiritual, físico, entre otros.
- Informativo: Da a conocer las características, causas y consecuencias de un hecho o tema de interés para la audiencia.
- Experimental: Su objetivo es determinar si una hipótesis es falsa o verdadera. El resultado no se conoce al iniciar el documental, pero conforme se investiga y obtiene datos es posible determinarlo cuando éste finaliza.

En cuanto a la primera clasificación, el documental utilizará una mezcla del tipo Stock Shot (se usará imágenes de archivo) y del Dramatizado (se representará lo que está sucediendo en la realidad). Sin embargo, ninguno de los tipos anteriores abarca todo lo que se realizará en el documental. Por ejemplo, a pesar de usar imágenes de archivo y dramatizaciones, también se hará filmaciones de la realidad tal y como es, sin

alteraciones. Por lo tanto, se establece que el tipo de documental en esta ocasión es social e informativo, con base a la segunda clasificación, ya que pretende informar a la audiencia, pero también mostrarle una realidad para que, a partir de ella, el espectador obtenga sus propias conclusiones.

ETAPAS PARA LA FILMACIÓN DE UN DOCUMENTAL

1. PREPRODUCCIÓN

1.1 DOCUMENTARSE

El primer paso para tan solo considerar realizar un documental es investigar sobre el tema deseado. Éste deberá tener la suficiente magnitud como para cubrir varios subtemas, dar lugar a análisis y conclusiones acerca de la realidad. Gómez (2008) llama a este proceso "documentarse" (p. 30). El director, y todo el equipo de trabajo si es posible, debe informarse lo más que pueda acerca de la realidad que desea mostrar. Sin embargo, esta búsqueda de información no debe opacar el objetivo primordial: relatar esa información de forma audiovisual.

Por eso, documentarse debe ser muy práctico, incluso dentro de una actividad teórica. Por ejemplo, en lugar de reducirse exclusivamente a documentos escritos, hay que considerar las entrevistas con personas expertas en el tema, que luego pueden llegar a aparecer en el mismo documental. Esto no significa que toda la información adquirida formará parte del proyecto; tampoco lo harán todas las personas que colaboren con él, puesto que algunas serán solo puntos de referencia para continuar investigando de forma independiente, otras podrán recomendar algún tipo de bibliografía, etc.

Lo importante a considerar al documentarse es enfocarse en contar la historia, y seleccionar solo los puntos que la completen. Gómez (2008) expresa de mejor manera lo que debe buscarse: "El conocimiento que adquiramos tiene que servir para tener solidez en lo que contamos, pero el trabajo propio de nuestra tarea de documentalistas

será contar de forma atractiva el tema que tratamos. Al final no se trata de publicar una investigación sino de hacer interesante un tema" (p. 31).

Luego de obtener la información a utilizar, es necesario desarrollarla hacia una serie de ideas que conformarán la historia del documental. Para ello es necesario hacer una lista de los datos y Personas que se expondrán, para pasar de un video de diez minutos a una historia digna de un documental. He aquí la lista que se utilizará para desarrollar la información en este documental en específico:

1. Hecho a mostrar
2. Personas involucradas
3. Lugar /es donde ocurre
4. Características de la situación
5. Causas y consecuencias del hecho en las Personas
6. Personas externas que conocen del tema
7. Forma de narrarlo (testimoniales, entrevistas, locución, etc.)
8. Ideas de más interés para el público (girar el documental hacia a ellas)
9. Personas interesadas en verlo

Si es posible responder a cada inciso de forma extensa, entonces se obtendrá la estructura inicial para una historia que puede dar lugar a un documental. Si no existe mucho interés en el público y no hay suficiente información para cubrir lo requerido, debe considerarse la realización de un reportaje. Sin embargo, el tema elegido para este proyecto en específico sí califica, basándose en la lista anterior, para transformarse en un documental.

1.2 LA HISTORIA

Luego de tener el enfoque del tema, es decir en qué parte de la realidad se ha decidido plasmarlo. Es prudente entender lo que nunca falta en una historia: un principio, un medio y un final. Así lo dice Aristóteles, citado en Gómez (2008), quien aclara que la historia debe ser una secuencia de episodios que concuerden con la realidad o el mundo en el que suceden. Las fábulas no se consideran historias porque no existe probabilidad ni necesidad en sus secuencias. Es por ello que se remarca la importancia de que exista un principio y un fin. Aristóteles, citado en Gómez (2008), los describe así: "Un principio es algo que necesariamente no adviene de algo más, si bien algo más existe o acontece después de eso. El fin es lo que naturalmente se deduce de algo más, ya como una consecuencia necesaria o usual, y no es seguido por nada más" (p. 38).

Si bien es cierto que en la actualidad existen documentales que tienen una secuencia lógica y comprensible, siendo continuaciones de documentales previos, y algunos otros que dejan un final en manos del espectador, todos ellos son parte de una historia. Esta puede estar dividida o permitir una conclusión subjetiva que dependa de cada Persona, pero siempre se conforma por un inicio, un medio y un fin. No es de importancia que no se documente tan explícitamente cada etapa, sino que todas tengan lógica y sean de interés para la audiencia.

Como toda historia, debe saber contarse, no únicamente decirse. Es por eso que darle un buen abordaje al tema marcará la diferencia entre una historia insípida y una rica en contenido. Elegir un buen tema es crucial, pero también lo es abordarlo de la forma correcta. El público debe saber siempre de qué trata el documental, sin perderse en pequeños subtemas ambiguos. La realidad que se representa debe ser clara, pero eso no significa que tenga que elegirse una historia demasiado simple o limitada. El tema de una historia documental es algo mucho más complejo. Puede que se esté mostrando la vida de los presos en Guatemala, pero el verdadero tema será la codicia o la envidia. Puede que sea un documental de tecnología, pero el tema a profundidad será la afección hacia lo material, y el amor familiar. De esta forma, para definir una

historia se debe saber qué se desea contar, no solo en el ámbito de la realidad sino en el de la reflexión también.

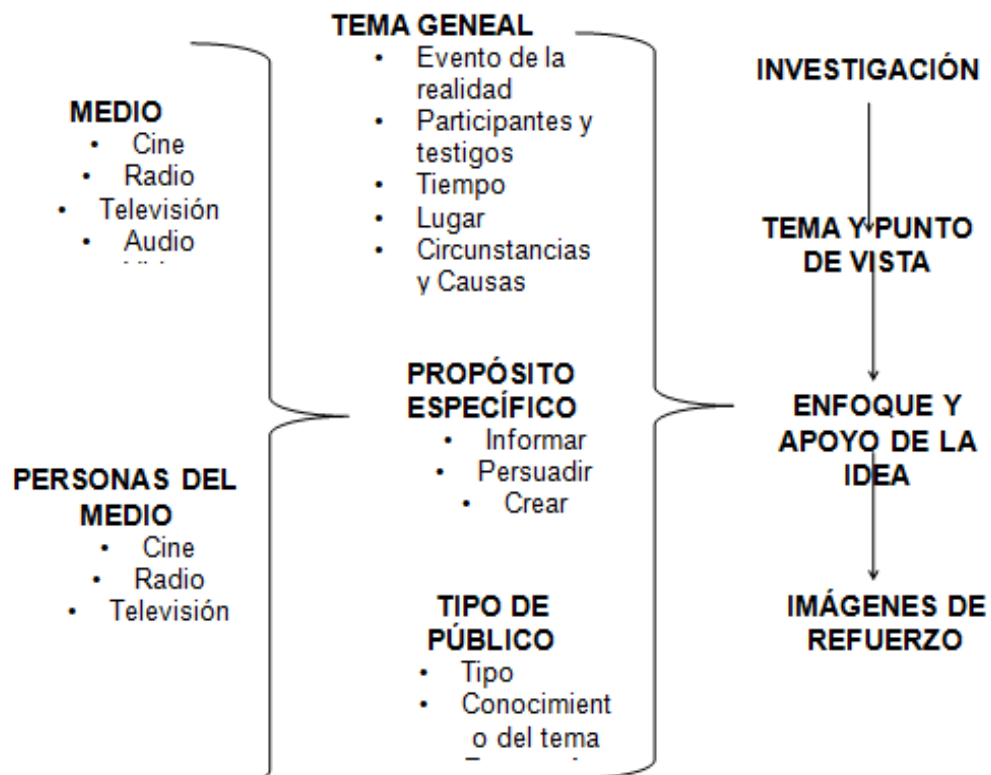
Luego de definir qué se desea contar, llega el momento de hacerlo interesante para la audiencia. Una historia sin conflicto nunca mantendrá al espectador observando hasta el final. Para esto debe existir algo inquietante, no necesariamente malo, pero sí lo suficientemente intrigante para despertar el deseo de saber qué ocurrirá. Para darle vida a la historia es necesario transformar a sus participantes en protagonistas, todos con una historia de fondo que justifica sus acciones. Hay que compartir las dudas de los Personajes, sus defectos y virtudes, y sobre todo, qué están poniendo en juego con la situación que se muestra en el documental. También es importante presentar ese momento como algo crucial, algo digno de la atención, un pequeño escándalo, si se desea verlo así. Por supuesto, no hay que olvidar mantener siempre una visión crítica, que dé lugar a conclusiones reales y a una percepción un tanto más libre del hecho.

Gómez (2008) recomienda hacer una sinopsis de la historia una vez se tenga definidos sus Personajes, escenarios, acciones, etc. Esto servirá para estar seguro de que el tema se ha mantenido concreto durante el principio, medio y fin de la historia. Además, realizar una sinopsis resulta muy útil para definir dudas que aún no llegan, como a dónde empezarán a moverse los Personajes, cómo llegan al final y cuál es su perfil durante la trama. Esto contribuye a definir el núcleo (o lo que mantiene todo unido) del documental.

Una idea similar es sugerida por Maza y Cervantes (1994), para dar cobertura a todo lo necesario para un documental con la información adecuada. La figura 1 muestra el esquema que crearon dichos autores de la línea de información a seguir (p. 312).

Figura1

LÍNEA DE INFORMACIÓN



Una vez organizada la información y la secuencia de escenas que tendrá la historia, es apropiado redactar el guión, que contendrá los diálogos, sonidos y minutos para cada acción dentro del documental. El guión transforma la historia en algo comprensible para todo el equipo de grabación. Pasa de ser un esquema de las ideas del creador y se convierte en un libreto a seguir para hacerlas realidad.

1.3 EL GUIÓN

A continuación se presentan ocho formatos con los que es posible trabajar un guión para documental. Estos fueron obtenidos de tres autores que se describen continuación. Luego se fundamentará cuáles de ellos son más apropiados para esta producción en específico y se les describirá con más profundidad. Al finalizar, se presenta un resumen de todos los formatos y se justifica la elección para este proyecto.

Linares (2002) presenta tres formatos para un proyecto audiovisual: Filmina, Audiovisual General y Multiproyección. También propone dos específicamente para un documental: Stock Shots y General. Los guiones para Audiovisual General y Stock Shots han sido elegidos para realizar el proyecto, por lo que se describirán con más profundidad luego de definir otros tipos de guiones.

FILIMINA

Sirve como material de apoyo didáctico para capacitación y educación. Generalmente se graba con un lente 35 mm porque es ideal para el uso del proyector digital. La filmina tiene un formato de guión muy específico, debido a que pretende contar en pocas imágenes, textos y pequeños videos una lección de no más de treinta minutos. Es indispensable que su guión tenga palabras sencillas y que exista unidad pedagógica a lo largo de todo el texto. Esto será de gran utilidad para profesores, conductores e interlocutores.

MULTIPROYECCIÓN

El material audiovisual puede estar conformado por muchos elementos, no se reduce únicamente a imágenes en movimiento y música de fondo. Linares (2002) le llama multiproyección a la mezcla de fotografías fijas, videos caseros, extracciones de películas, textos, animaciones y sonidos. Todo esto llega a unirse en un solo proyecto multimedia, que los convierte a todos a un mismo formato digital. Este tipo de guión exige un alto nivel de síntesis y creatividad para unir el material multimedia en un proyecto lógico y apreciable.

Luego de proponer tres tipos de guión adaptables a varios formatos audiovisuales, Linares (2002) presenta dos específicamente para un documental: General y Stock Shots.

GENERAL

El guión general para un documental consiste en utilizar la lógica y redactar todo lo que va sucediendo en la escena. Se debe describir brevemente el lugar en el que se ubica al Personaje, lo que éste hace y lo que se escucha. Se distingue de los guiones anteriores porque no es una tabla con una descripción, y el sonido a su par. Este tipo de guión es más amigable para todo tipo de público porque se redacta en forma de historia simple. Este tipo de guión se utiliza en la mayoría de películas y proyectos independientes.

Maza y Cervantes (1994) proponen dos formatos de guión para documental que pueden funcionar si el director necesita descripciones más amplias, en lugar de solo una lista de escenas. El primer guión es el narrado y el segundo es el informativo.

NARRADO

Aquí se redacta el documental como una historia. Según Swain (1976), una narración es un comentario hablado que en la mayoría de casos complementa una o varias imágenes. Maza y Cervantes (1994) agregan formalidad a dicha definición, aclarando que la narración proporciona cierta información al lector o espectador. Para redactar un guión informativo de reportaje se debe crear un borrador previo, que luego servirá para solo dividirlo en diálogos de Personajes. Esos diálogos suelen ser bastante extensos, puesto que son ellos quienes cuentan la historia y no son las imágenes.

INFORMATIVO

Un aspecto muy característico de este tipo de guión es que no cambia su estructura de acuerdo al medio. Un guión informativo será el mismo para televisión que para radio, porque su enfoque está en la forma de presentar la información, en lugar de basarse en los escenarios y Personajes. La unidad principal de una construcción informativa es la secuencia lógica de acontecimientos. Sin ella no se logrará el objetivo de plasmar un hecho en la pantalla.

Gómez (2002) sugiere la realización de una escaleta, que es el listado de Personas y locaciones que se necesitará en el orden de la historia, para luego pasar a la redacción de un guión. Gómez afirma que un director puede salir de las reglas y escribir de acuerdo a la necesidad del documental. No es necesario que lleve un formato determinado, sino más bien que el Personal de filmación logre comprender exactamente la misma idea que el director. La figura 2 muestra un modelo simple de esto (Gómez, 2002, p. 66).

Figura 2

Luisa aparece en el rellano acompañado por su hija y se dirige a su antigua vivienda.	Luisa: ¿Este es el segundo izquierda? Hija: Sí.
Luisa recorre varias habitaciones. Están destartaladas y en obra.	Hija: ¿Y hace cuánto que no vienes por aquí? Luisa: Pues desde entonces... más de cincuenta años... Qué barbaridad.
Casa de Josefina. Ella está sentada en una silla	Josefina: Esta pared no existió durante casi un año
Exterior de la casa. No hay nadie	Nadie habla

Estos son algunos de los guiones que pueden utilizarse para realizar un documental. Sin embargo, como se mencionó, se ha elegido dos tipos de guión para este proyecto: Audiovisual General y Stock Shots, ambos propuestos por Linares (2002). Esta elección se justifica al finalizar la descripción de cada guión.

AUDIOVISUAL GENERAL

Es una producción más libre. También se graba generalmente con lentes de 35mm, pero no está atada a encajar en un proyector. Contiene una combinación más amplia de efectos de sonido, música y voces, para complementar el uso de imágenes de larga duración. Este tipo de guión, si bien contiene un formato específico, no requiere una estructura fija tanto como una investigación clara de lo que se va a presentar.

Linares (2002) presenta las especificaciones para redactar este tipo de guión:

1. El guión de audiovisual se estructura en dos columnas: la de la izquierda corresponde a la imagen y queda comprendida entre 3.7 cm y 9.5 cm; la de la derecha corresponde al sonido y queda comprendida entre 10 cm y 20 cm (las medidas horizontales están referidas a partir del borde izquierdo de la hoja).
2. No se puede cortar palabras en cada cambio de hoja, es preferible que se inicie por completo en la página siguiente.
3. La numeración de páginas quedará en el renglón distante 1 cm del borde superior en la columna correspondiente a 20 cm (en el extremo derecho de la hoja).
5. Las imágenes se enumeran consecutivamente en el espacio correspondiente a 2.5 cm.
6. En la columna de sonido se marca con una diagonal (/) el momento preciso de la entrada de la imagen.
7. Cualquier efecto en imagen y sonido se escribe con mayúsculas. Por ejemplo: DISOLVENCIA, FADE IN.
8. En los casos en que la cantidad de imágenes exceda la posibilidad de los magazines o carruseles, deberá quedar marcado con mayúsculas: CAMBIO DE CARRUSEL.

9. Los nombres de los realizadores van en la última página

10. El guión se redacta de un solo lado de cada página. (p. 7)

Ejemplo:

Documental: Facultad de Arquitectura y Diseño

Figura 3

Imagen	Sonido
Una línea negra comienza a avanzar alrededor de la pantalla, aparecen dibujos, colores y diseños. Al final se observa el título "Trazando Metas"	FADE IN Música Instrumental
Imágenes de la facultad de arquitectura, las clases de diseño y los estudiantes trabajando.	Voz en off del narrador habla acerca del diseño en la URL.
Plano medio de Andrés del Valle, director de diseño industrial, sentado en un taller.	Voz de Andrés del Valle hablando acerca de lo requerido para ser diseñador
Plano medio de Directora de Diseño Gráfico en su oficina.	Voz de la Directora que habla de los proyectos externos que se han realizado.
Distintos dibujos y estudiantes trabajando	Voz en off de la Directora

STOCK SHOTS

Un guión documental de este tipo se basa en un banco de imágenes, como un inventario en cierta forma. Todas ellas deben ser de archivo, no filmadas específicamente para el documental. Las imágenes que se han seleccionado para que aparezcan en el documental se clasifican en base a títulos, que luego se almacenan en un banco o *stock*². Se las debe enlistar en el orden en que aparecerán en el documental.

Linares (2002) afirma que todas las imágenes en un Stock Shot deben ser:

1. Ordenadas cronológicamente, ya que sirven como guía para la continuidad de la historia en un documental.
2. Descritas en no más de una línea. Solo debe especificarse la acción que se lleva a cabo sin ningún detalle.
3. Preferiblemente videos de archivo (vuelve muy sencilla la descripción anterior), pero puede incluirse las imágenes que se grabarán para el documental.
4. Sirve solo para quien conoce bien la historia y la relación entre escenas. Si durante la filmación se debe explicar por qué se nombra así cada imagen, este tipo de guión perderá sentido.

Ejemplo:

Un grito de Angustia

Guión por Pamela Oliva

1. Llegada a México de un ciclista que recorre América.
2. Aviones de Estados Unidos en Veracruz.
3. Visita del Presidente estadounidense a Acapulco.
4. Reunión de la ONU. Allí están Fidel Castro y Nikita Jruschev.
5. Inauguración de la Filmoteca de la UNAM.

6. Jose Luis Cuevas en la Universidad Nacional.
7. Cambio de rector en la UNAM.
8. Nuevo alumbrado en la ciudad de México.
9. Contrastes sociales de la época.
10. Entrevista a los Beatles.
11. Reseña de Cine en Acapulco.
12. Transmisiones de radio en la UNAM.
13. Paloma mensajera, desde Londres hasta México.
14. Festival de Cannes.
15. Visita de varios presidentes y príncipes a México.
16. Zonas Marginales en la ciudad de México.
17. Aniversario de la Revolución mexicana. (p. 16)

Se considera conveniente realizar un guión del tipo Stock Shot, debido a la variedad de subtemas que comprende. Luego, con esa lista de acciones de respaldo, se realizará un guión del tipo Audiovisual que describa lo que ocurrirá en cada escena, pero separando dicha descripción del sonido y efectos. Esto resulta muy conveniente en la edición, puesto que ya se ha utilizado la parte descriptiva para filmar, pero la separación de efectos, música y voces se agrega mucho después de grabar. El guión Audiovisual posee esta división, por lo que se usará para todo el documental. He aquí las especificaciones y ejemplos de los dos tipos de guión elegidos. En resumen, un guión documental puede ser:

1. Filmina: sumamente específico y para proyector.
2. Audiovisual: incluye la descripción de efectos y voces.
3. Multiproyección: sinopsis de muchos materiales unidos.
4. General: parecido al guión cinematográfico.
5. Stock Shot: Listado de acciones sin descripción.
6. Narrado: grandes párrafos y pocos Personajes.

7. Informativo: descripción de lugares y Personas, además de grandes cantidades de información.
8. Libre: redactar de acuerdo a las necesidades del reportaje.

Una vez se ha concretado la historia en un documento, es importante saber visualizar el proyecto y decidir qué estilo de imagen tendrá. Por ejemplo, hay directores que prefieren imágenes sumamente coloridas e iluminadas, mientras que otros desean dar un enfoque más serio y dramático. A continuación se expone los detalles de dicho estilo.

1.4 ILUMINACIÓN

Bernstein (1993) afirma que “controlar la luz es controlar la imagen” (p. 201). Una escena podrá tener diálogos, música y actores adecuados, pero si está mal iluminada, el público notará más ese impedimento visual que cualquier otra cosa. Además, los distintos tipos de luz darán distintos mensajes. Es por eso que se debe determinar qué tipo de iluminación se desea utilizar.

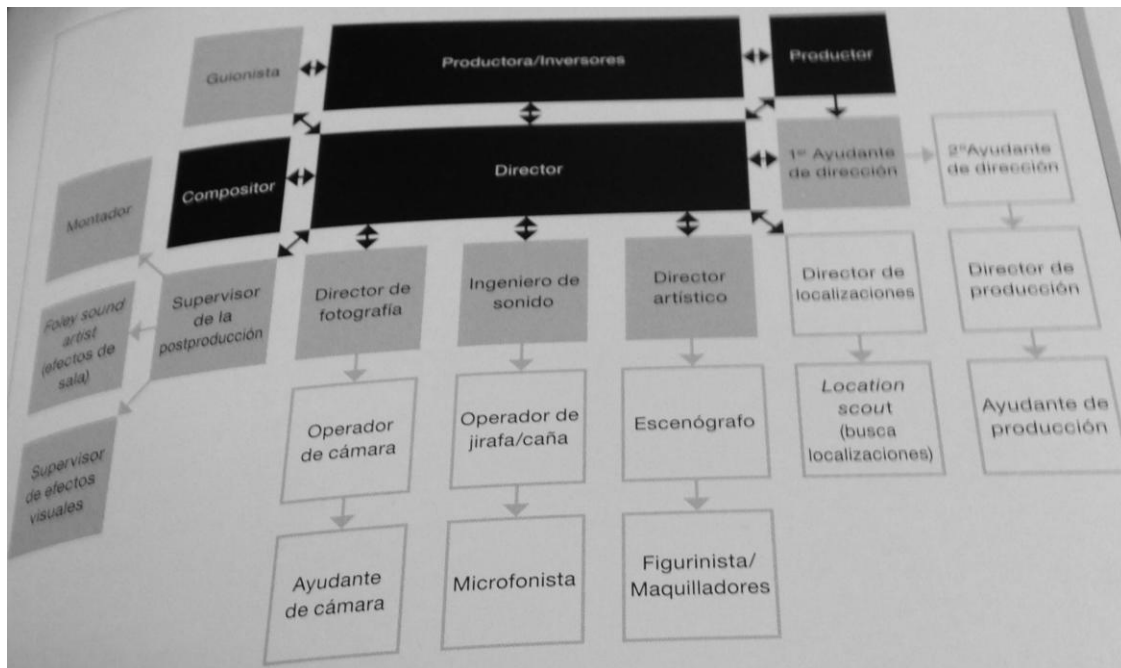
Según Bernstein (1993) “existen dos tendencias de cinematografía: utilizar la luz disponible y abogar por un control total a través del empleo indiscriminado de la iluminación” (p. 209). Utilizar iluminación ordinaria, como las lámparas de una casa o la luz del sol, es una opción para aquellos que buscan dar un toque más realista a su producción.

También es útil para que el público se identifique con la situación, una imagen demasiado impecable producirá duda, ya que ninguna locación real y no modificada puede verse perfecta. Sin embargo, la utilización de reflectores y lámparas profesionales también puede crear este efecto, incluso si es planeado. Además, según Bernstein (1993), “proporciona control sobre las sombras y el contraste escénico de la película” (p. 202). Luego de definir qué clase de iluminación se desea, solo resta experimentar con los distintos tonos (cálidos o fríos) que pueden lograrse y determinar cuál será el adecuado para el proyecto.

1.5 EQUIPO DE PRODUCCIÓN

La última parte en el proceso de pre producción es seleccionar al equipo que contribuirá con las distintas etapas de la filmación. Hunt (2011) propone un organigrama con los principales departamentos y puestos dentro del proceso de producción. La figura 4 muestra dicho organigrama.

Figura 4 (p. 98)



2. PRODUCCIÓN

2.1 PLANIFICACIÓN

Para comenzar, es debido conocer el papel de un productor en esta etapa del documental. Barnwell (2009) llama al productor como aquel que hace realidad el proyecto. Es el responsable de reunir al equipo de filmación en todas las áreas (iluminación, cargamento, arte, etc.). Para ello, el productor debe encargarse de obtener documentos, realizar trámites y autorizar Personas para el gran día de la filmación.

El financiamiento y la coordinación para el rodaje de una película o un documental no resulta una tarea fácil. Tener un plan de rodaje implacable depende de la responsabilidad y forma de financiamiento que tiene el productor. Por ejemplo, si rentar un espacio se cobra por día, es normal que el productor elija un plan que le permita filmar todas las escenas de ese lugar en un día, aunque sucedan en diferentes momentos de la historia.

En cuanto al dinero que se utiliza para rentar dichos espacios, existen diferentes formas para financiar una producción, dependiendo de la etapa en que se encuentre. En las producciones de bajo presupuesto, los ejecutores deben autofinanciarse. Sin embargo, la mayoría de proyectos recibe ayuda financiera de fuentes públicas y privadas. Es por ello que el productor debe presentar una propuesta de lo que tiene pensado realizar para bien del proyecto.

La propuesta, definida por Barnwell (2009), es una "declaración de intenciones escrita, que pretende conseguir respaldo económico. Incluye una breve descripción de los objetivos y las características del proyecto, una explicación del tema central y lo que se propone conseguir con el documental, así como el público objetivo al que va dirigido" (p. 54). La propuesta debe resumir lo primordial de la filmación y provocar que la fuente potencial de financiamiento desee ver esa producción. No deben ser capaces de rechazar la ayuda.

2.2 PRESUPUESTO Y PLAN DE RODAJE

Una vez obtenidas las fuentes de financiamiento, es posible crear un presupuesto para el rodaje completo del documental. El costo de una producción audiovisual varía, pero lo que se mantiene constante en todas ellas es la creación de un listado. Este especificará todo lo que cueste dinero y es necesario para realizar el documental. Aquí se incluirá el alquiler de equipo material, salarios del equipo de Personas (técnico y artístico), actores, guionistas, alquiler de locaciones, gastos alimenticios, transporte, baterías para las cámaras, luz eléctrica, muebles para el equipo de producción, muebles para las escenas a filmar, entre otros.

Al finalizar la lista de gastos, es conveniente transcribirla a una tabla que muestre el costo específico de cada artículo y lo que va quedando del presupuesto con que se cuenta. Barnwell (2009, p. 57) propone una administración de presupuesto ordenado en tablas, para no perder ningún gasto.

2.3 LOCALIDADES

Los documentales son filmados en locaciones reales, a diferencia del cine de ficción. Cuando se rueda en una locación real, sin duda debe realizarse un proceso que los directores de cine llaman *reconocimiento del lugar*. Es entonces cuando el equipo de filmación, en especial el director y el productor, comienzan a imaginar cómo se verá su película o documental en ese lugar, cuánto espacio necesitarán, a qué hora solicitarán utilizarlo, considerar las posibles repercusiones acústicas y visuales, etc. Generalmente se realizan tres o cuatro visitas antes de acudir con todo el equipo a filmar la escena. Se toman fotografías y se elige un día de filmación.

Cuando ese día llega, el productor debe tener un permiso para rodar en dicha locación, haber realizado un procedimiento de prevención de riesgos y haber acordado con los actores o Personajes el lugar exacto en el que se desenvolverán. Una vez todo el Personal está al tanto de la ubicación de las salidas de emergencia, las posibles áreas privadas o peligrosas dentro del sitio y se ha recibido la autorización correctamente, es posible comenzar a rodar.

2.4 DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Es indispensable que el productor haya realizado tratos con distribuidores y agentes de ventas para fundamentar el uso de marcas, vender los derechos a diferentes países, etc. Cada vez que una imagen en movimiento está siendo filmada en una película o documental, toda Persona, lugar o marca tiene derecho a exigirla si aparece en ella. Es por eso que es muy importante que todos los actores y patrocinadores firmen una cesión de derechos de imagen, en la que se especifique que pueden utilizar sus filmaciones para la película o documental. Si todo el equipo que aparece frente a la cámara no está consciente de sus derechos, toda una escena puede verse eliminada de la producción.

Lo más importante a recordar es que el objetivo principal de la etapa de producción es grabar el material. Este debe poder visualizarse y escucharse tal y como fue planeado, o por lo menos de una forma satisfactoria, tanto para el director como para la audiencia.

3. POST PRODUCCIÓN

3.1 EDICIÓN

Una vez terminado el rodaje y el documental está oficialmente terminado, es tiempo de entrar en la etapa de corrección de imágenes y limpieza de sonido, para que el producto final se vea como se imaginó en la idea inicial. En la etapa de edición, el encargado ordena todo el material (que generalmente es grabado en desorden por cuestiones de conveniencia de localidad), para que el proyecto tenga coherencia para el espectador. También añade los efectos sonoros, la música y los títulos que sean necesarios.

Sin el editor, el documental es solo un montón de escenas filmadas al azar, sin la narración correcta en cada una, ni una historia con la cual identificarse. El editor debe seleccionar y ordenar los planos para darle un ritmo lógico a la producción. El

espectador necesita que guíen su atención a lo largo de los planos y secuencias, de otra forma todo el rodaje habrá sido en vano.

Mediante programas especialmente hechos para la edición, como Final Cut Pro y Adobe Premiere Pro, cada plano puede ser visto y reposicionado en la pantalla con facilidad. Para realizar el montaje digital de una película, el editor debe pintar, acelerar, cortar y casar el sonido con cada escena. En este caso, se editará con Adobe Premiere Pro y se realizará animaciones simples con Adobe After Effects.

Existen, por supuesto, muchas técnicas de edición digital que dependen del programa y el estilo que utilice el editor. La manipulación del sonido, por ejemplo, ayuda a crear la ilusión de continuidad, puesto que la audiencia se mantiene en un mismo ambiente musical hasta que la canción o voz cambie. Para lograr continuidad, no solo de sonido sino de la historia como un todo (audiovisual), existen técnicas que también permitirán dar lógica a la historia. A continuación se describe dichas técnicas.

3.2 MANIPULACIÓN DE CONTINUIDAD

Si bien Gómez (2008) afirma que en la actualidad las producciones no deben estar atadas a ningún tipo de molde, puesto que el arte cinematográfico puede evolucionar y surgir de la mera inspiración, sí hay ciertas normas de continuidad que deben respetarse. Hacer eso le permitirá al editor transmitir la idea original del director.

Al respetar las convenciones del montaje de continuidad (principio, medio y fin), es posible ordenar la narración en un orden cronológico y agradable para el espectador. Barnwell (2009) afirma que de esta forma se agrega claridad y la película parece "un flujo continuo en el tiempo y el espacio" (p. 172). Una secuencia lógica y simple incluye:

1. Plano corto del lugar, para ubicar a la audiencia.
2. 2 o 3 planos de situación, para ubicarla en el contexto de la historia.
3. Plano medio del o los Personajes realizando la acción.
4. Inserto de plano de reacción, para que se entienda que algo acaba de suceder.

5. Plano detalle de un elemento importante en la escena.
6. Vuelta al plano general, para ubicar ese elemento dentro de la realidad de la historia.
7. Se puede utilizar un acercamiento a la Persona (puede omitirse también).
8. Transición hacia otra escena.

Otro elemento muy importante que Barnwell describe es la regla de los 180°. Esta especifica que si la cámara se ubica a la izquierda de la Persona en un primer plano, él o ella debe dirigirse a la izquierda en la siguiente escena. Si se dirige a la derecha, se rompe el eje de visión normal que posee todo ser humano. Por lo tanto, se da un salto de incomodidad y confusión. Una secuencia que rompe la regla 180° provoca una gran falta de lógica en la continuidad de la historia. Este efecto de confusión se conoce en el mundo del cine como el salto de eje, y no es posible para la Persona verlo como algo natural.

3.3 MANIPULACIÓN DE TIEMPO

Hacer creer al espectador que ha pasado una hora o un día en el tiempo de la película también tiene cierta técnica. Barnwell (2009) afirma que dar la información, que toma horas en la vida real, en pocos planos es una estrategia que se ha desarrollado junto con la técnica cinematográfica. El editor puede acelerar una escena para que suceda en menos minutos, puede cortar solo las partes que hacen deducible una gran cantidad de información; puede incluso utilizar acciones paralelas (suceden al mismo tiempo en la pantalla) para alterar la realidad de forma lógica y casi inidentificable.

Otras formas de manipular el tiempo son las transiciones, de las cuales existen miles de tipos. En la actualidad, los programas de edición traen consigo transiciones predeterminadas, es decir que ya no es necesario que el editor manipule una imagen para pasar a otra. Es tan simple como seleccionar la transición que se desea, como difuminar a negro o la cortinilla que cruza dos escenas, y aplicarla en el cuadro indicado.

3.4 MONTAJE EXPRESIVO

Barnwell (2009) explica que el montaje expresivo consiste en unir dos planos para conseguir un tercero con mayor significado, abierto a la reflexión del espectador. Este tercer plano pretende expresar mejor el mensaje de la escena. Por ejemplo, yuxtaponer una escena de un niño jugando al avioncito y otra de un avión real, haciendo los movimientos que hace el niño. Esto le da un valor extra a la post producción de cualquier proyecto audiovisual.

A sabiendas de qué es un documental y cómo se realiza, es momento de adentrarse en el tema de éste. A continuación se analiza el contenido del documental: la tecnología para el entretenimiento de los niños.

TECNOLOGÍA PARA EL ENTRETENIMIENTO

DEFINICIÓN

A continuación se presentan distintas definiciones de los términos *tecnología* y *entretenimiento*. En base a una recolección de lo más importante de cada una, se definirá el término de *tecnología para el entretenimiento*, que no fue encontrado en ningún diccionario. Sin embargo, es posible construirlo porque se refiere a un hecho real que ocurre en la actualidad. Está compuesto, de igual forma, por conceptos que ya han sido definidos y conocidos en el pasado.

Marín (2006) define la tecnología, con mayor enfoque a la multimedia, como la integración de texto, electrónica, audio, vídeo, redes y demás posibilidades de interacción y comunicación digital. Marín expresa que los medios tradicionales han llegado a compartir con la tecnología el poder sobre las masas. Ésta, incluso ha llegado a reemplazar al periodismo tradicional con blogs y noticieros en línea, principalmente en las generaciones jóvenes. A temprana edad, las Personas comienzan a relacionarse cada vez más con la tecnología, pues esta ya es parte del día a día.

Menéndez y Toussaint (1989) aclaran que la tecnología no solo ha llegado como una integración de elementos, sino también como una necesidad para expandir el conocimiento y mejorar las carreras de los profesionales. Según dichos autores, "El desarrollo de las nuevas tecnologías está relacionado con procedimientos que permiten formas novedosas de recolección, procedimiento, almacenamiento, transmisión y recuperación de información" (p. 11). Los medios tradicionales se combinan con los actuales, no se habla de una extinción de prensa, radio o televisión a causa de las formas de tecnología digitales y portátiles. Más bien, todas estas formas se van complementando según las necesidades de quien las utilice.

Sanabria (1994) describe a la tecnología como una herramienta para la mundialización de la comunicación y sistemas operativos. Se trata de una amplia red que engloba lo necesario para aumentar la comodidad en el hogar, en el trabajo, en la producción etc. La tecnología también se ha hecho posible gracias a la cambiante dotación de nuevos equipos y técnicas para su creación. De esta manera, Sanabria propone un significado más innovador para la tecnología.

Bettetini y Colombo (1995) la definen como "la invención fundamental que ha producido remarcables consecuencias, ya sea en el campo de la difusión-distribución, en la construcción de nuevos signos y símbolos involucrados en los diferentes lenguajes y en los correspondientes mensajes" (p. 15). Los autores señalan que no existe nada sobrenatural o mágico en las nuevas tecnologías ni en los aparatos que derivan de ellas. Se trata más bien de una construcción de ventajas y avances en las posibilidades comunicativas. Ya no se encuentra únicamente la interacción humana sino también la digital, en la que una Persona puede relacionarse con un aparato de igual forma que con otra Persona. Haskin (1994) menciona a una tecnología interactiva, la cual define como:

Aquella innovación que permite interactuar con la aplicación o con la presentación para obtener la información específica que desea o para seleccionar una trayectoria específica dentro de un cuerpo de información. Un ejemplo sencillo sería un programa para computadora que le solicita hacer clic

con su ratón en uno o varios botones, cada uno de los cuales lo llevará a un tema distinto (p. 8).

Haskin plantea un punto fundamental para la comprensión de la tecnología: esta es información. No es de importancia si dicha información es educativa, si se refiere a bases de datos o a mensajes recreativos. Siempre se recibe algo de la tecnología. Por ejemplo, el *¡ding!* de un horno es el aviso de que la comida está lista. También, avanzar a la siguiente pantalla en un video juego permite saber que se ha apretado los botones correctos y de la forma adecuada.

En conclusión, la tecnología es el conjunto de invenciones humanas que surgen como consecuencia de las distintas necesidades recreativas, climáticas, productivas, alimenticias y demás que se posee en la sociedad actual. La tecnología también consiste en un proceso de constante desarrollo, que se modifica de acuerdo a los cambios en la actualización de un producto. No es necesariamente el descubrimiento de algún sistema desconocido. Puede referirse también a la innovación de algo ya creado, pero que se ha mejorado y modificado para encajar en el mundo moderno. Un ejemplo de ello son las calculadoras, que no han inventado ningún sistema matemático, pero sí facilitan mucho su empleo en la vida cotidiana. Sin embargo, al hablar de tecnología para el entretenimiento, no se debe recaer solo en los significados de la tecnología, sino en su capacidad de entretener. A continuación se muestran algunas definiciones de entretenimiento.

Para Marín (2006) el entretenimiento son obras, ya sea mentales o físicas, que el ser humano utiliza para recrearse. En el caso de los medios de comunicación, el entretenimiento debe enfocarse sin lugar a dudas en lo popular. Después de todo, la difusión masiva es lo más comercial, y las Personas compran solo lo que les atrae. Enfocando esta idea al concepto de entretenimiento es posible afirmar que en muchas ocasiones lo que divierte a unos divierte a la mayoría. Es por ello que el entretenimiento popular es el más conocido. A su vez, es también el más demandado, por lo tanto recibe más atención de los medios escritos, orales, y digitales.

Martín et al. (2005) define el entretenimiento como un placer que surge en todo ser humano. "Desde que nacemos empezamos a jugar. Jugamos por puro placer.

Jugando exploramos el mundo, descubrimos, conocemos; nos descubrimos y nos conocemos" (p.5). El *nos* que se menciona anteriormente es una parte importante del entretenimiento. Este no funciona por separado, no es una máquina como los aparatos tecnológicos. El entretenimiento se efectúa dentro de cada Persona.

Gros (1998) señala que el entretenimiento se refiere a tener una experiencia rica en diversión o apreciación de algo. Además de encontrar esa diversión en programas de radio o televisión, en una buena historia al leer un libro o incluso en una conversación amena, es posible encontrarla también en otras formas de tecnología. De hecho, la industria del entretenimiento tiene mayor fuerza en una invención que provocó revolución: Los Video juegos. Estos son el vehículo para que el jugador se transporte a aventuras y misiones que pueden mantenerlo ocupado (o en otras palabras entretenido) por horas.

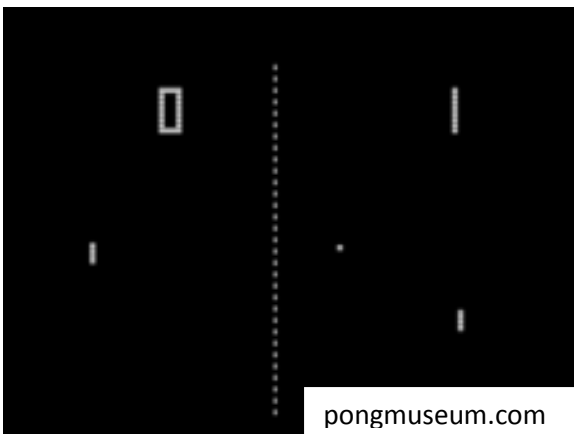
En conclusión, el entretenimiento puede ser un acto pasivo o activo, en el que la Persona se siente a gusto y es capaz de disfrutar mientras se distrae. Es un método de recreación que puede alcanzarse de muchas maneras. Sin embargo, el énfasis para este proyecto será en todos esos juegos digitales que le permiten a la Persona interactuar con un aparato, una aplicación o incluso con otras Personas por medio de los juegos en línea. Los video juegos que se presentan en los teléfonos celulares, tablets, computadoras y consolas especiales son una gran fuente de entretenimiento para muchos jóvenes y niños. Por ello, y por los objetivos de este proyecto, es adecuado describirlos.

Antes de hacerlo, se definirá qué se entiende por *tecnología para el entretenimiento* en este proyecto. La tecnología para el entretenimiento se refiere a todos los aparatos de reproducción audiovisual y de video juegos que entretienen a las Personas. Este tipo de tecnología tiene como objetivo principal la recreación que quien la utiliza. Sin embargo, más adelante se observará que existe tecnología para el entretenimiento y la educación, para el entretenimiento y la actividad física o para el entretenimiento y la necesidad. Debido a que el proyecto se enfoca en niños, es preciso comenzar por un tipo de tecnología para el entretenimiento que ellos utilizan: los juegos de video o video juegos.

LOS VIDEO JUEGOS

HISTORIA

El primer video juego, según Gros (1998), fue inventado en 1972 por Nollan Bushnell en Estados Unidos. Se denominó *Pong*, debido a que estaba inspirado en el tenis de mesa (o ping-pong). Era un juego simple que se vendió en las primeras consolas de Atari, una de las más grandes empresas desarrolladoras de video juegos, incluso en la actualidad. Consistía en lanzar una bola digital por los dos extremos de una pantalla. Abajo se encuentran imágenes de cómo se veía la pantalla y la forma en que se jugaba dentro de la consola.



Atari no era la única desarrolladora de la época. La invención de la computadora dio lugar a muchos avances digitales, y las empresas no esperaron para crear consolas que se asimilaran a las computadoras, pero que en ella se pudiera jugar en lugar de trabajar y programar. Por eso se comenzó a vender computadoras fabricadas únicamente para reproducir uno o varios juegos. De acuerdo con Gros (1998) algunos de los ordenadores de aquella época son Spectrum, Comodore 64 y MSX. Fue la época de la programación. Más adelante, hasta los maestros podían programar juegos sencillos de dos lados para sus alumnos.

Son los juegos que se hicieron específicamente para las máquinas de entretenimiento los que son más conocidos en la actualidad. El juego de *Pac Man* o cometodo consistía de un círculo con una boca que persigue a los fantasmas de un laberinto. Ese simple concepto se utiliza aún en la actualidad. Existen versiones para exterminar marcianos o monstruos que se basan en *Pac Man*. También, todos los juegos para defender territorio o expandirlo. El juego más actual que continúa haciendo uso de este concepto es el de *Super Meat Boy*, lanzado a la venta en el año 2012.

Lo anterior establece un punto bastante importante acerca de la tecnología para el entretenimiento. No es preciso que sea una idea moderna para que los niños disfruten de jugar un juego. Sin embargo, sí debe ser innovado. Si se le presentara el juego de *Pac Man* a un niño que ya ha experimentado las aventuras de *Super Meat Boy* probablemente no le será tan entretenido, pero el concepto de avanzar y derrotar a sus enemigos siempre lo será.

He ahí la base del verdadero entretenimiento: se disfruta desde su concepto. Es por ello que se continúan vendiendo consolas en la actualidad. Es como si las desarrolladoras de video juegos dijeran: observen esta nueva consola, te proporcionará la misma diversión que su modelo anterior, pero será una diversión nueva, con algo distinto. El secreto para hacer que una Persona desee tener un juego se ha conocido desde los años setenta, lo que se hace en la actualidad es simplemente irlo adaptando al mundo moderno, pero basándose en el mismo entretenimiento. Levine (2001) propone un pensamiento similar al expresar que la programación de computadoras debe mantenerse en constante adaptación para los usuarios.

Luego de explotar el uso de video juegos en ordenadores y consolas de un solo juego, las desarrolladoras comenzaron a expandir el concepto de consola hacia algo más apto a las necesidades de los jugadores. En los años ochenta se comercializó la primera consola que admitía más de tres juegos, los cuales no estaban incluidos dentro de ella, sino podían insertarse y removerse sin límite. Esta consola fue la de *Nintendo*, principal empresa de Japón. La consola tuvo mayor éxito en 1986 cuando se lanzó el juego de *Super Mario Bros*.

Gros (1998) relata que "los juegos de super mario supusieron el inicio de la idea de los laberintos dentro de los juegos informáticos e introdujeron, por primera vez, un Personaje ingenioso y de buen humor con quien simpatizar" (p.19). Esto revela otro aspecto importante en la atracción por el entretenimiento de este tipo. Es imprescindible que la Persona se sienta cómoda al utilizar la tecnología para el entretenimiento, si no fuera así, nadie la compraría. Además, mientras más se identifique el jugador con el Personaje del juego, más agradable será para él o ella. Por eso, la creación del Personaje de Mario proporcionó algo más que un simple juego de ganar o perder; se introdujo a un amigo, que acompañaría al jugador en las buenas y en las malas a través de cada pantalla, para que luego ambos fueran vencedores al finalizar el juego. Desde ese momento las Personas han establecido relaciones con las formas de tecnología para el entretenimiento.

Otro punto importante en la historia de los video juegos es sin duda la creación de una consola portátil, para que los niños nunca estuviesen solos ni aburridos. Esta consola se llamó *Gameboy*, también creada por Nintendo. Debido a su pequeño tamaño, el Gameboy se popularizó de forma rápida en Japón y el mundo entero. También se dio un paso crucial con esta invención: se introdujo a niños más pequeños en el mundo de los juego de ordenador. Esto demuestra que desde esa época los niños comenzaron a familiarizarse con la tecnología y a dominarla a la perfección. Mientras que solo los adolescentes asistían a las máquinas para jugar, los más pequeños tuvieron el goce de hacerlo en su propia casa, supervisados por sus padres. Es por ello que las consolas portátiles tuvieron tanto éxito, podían usarse donde sea y con quien sea.

Black y Castellucci (2009) relatan que más adelante, en los años noventa, esas consolas fueron evolucionando al igual que la sociedad. Llegaron a ser tarjetas gráficas en color, cds con portadas y múltiples opciones de juego, etc. El uso del mouse se popularizó con la llegada de Windows al mercado. En él, se podía no solo jugar muchos juegos, sino también cambiar el fondo del computador y utilizarlo como nunca antes se había hecho. Esta facilidad de manejo se transformó en una de las consolas más populares para los jugadores, que se utiliza aún hoy en día: la PC. En ella se

podía hacer lo que en una computadora normal pero con el doble de velocidad y la mitad de espacio a ocupar en un escritorio.

Al igual que las consolas, los juegos de video también explotaron en transformación, innovación y mejora para su consumidor. Se pasó de ser una serie de pantallas a toda una historia que el jugador podía modificar. Surgieron secuelas de juegos como Metroid, que se agotaron en ventas debido a los gráficos más coloridos y reales e historias más vívidas.

Los productores y creativos de estos juegos también se abrieron a las posibilidades de historias diferentes, como Simcity, que se despegaba de todo lo visto anteriormente. El juego permitía controlar el nacimiento y desarrollo de una ciudad; no había pantallas ni misiones como las de Mario, pero fue un éxito rotundo porque permitía construir y manejar una civilización a gusto propio. Otro juego que se consideró muy diferente al ser lanzado fue el de Indiana Jones, que tenía una opción de cámara subjetiva, en la que el jugador podía ser Indiana Jones, en lugar de solo hacerlo moverse. Esto permitía adoptar el sentimiento de estar en una película o en una aventura real. Como ya se dijo, mientras más pueda relacionarse el jugador con su juego, mejor será el apego y su necesidad de comprar las secuelas. Otros juegos que revolucionaron el mercado fueron los que utilizaban imágenes en 3D, todo en los años noventa.

SOPORTES

Los soportes son aparatos en los que se puede utilizar un programa o juego. Por ejemplo, un DVD se puede reproducir en un Playstation, un reproductor de DVD o en una computadora con un lector de video. Todos esos son soportes para un DVD. En cuanto al los video juegos, Gros (1998) afirma que "los juegos informáticos pueden presentarse en distintos soportes. Aunque responden a esquemas similares de programación, las características propias de cada uno de estos soportes determinan modos de uso y códigos de juego específicos a cada uno de ellos" (p.22). He aquí algunos de los soportes más habituales para los juegos de video:

1. Máquinas recreativas:

Éstas son máquinas que se realizaron en los inicios de la era de los video juegos, específicamente para juegos simples. Generalmente están ubicadas en salas o espacios amplios para poder pararse frente a ella y utilizarlas. Tienden a ser un poco más altas que una Persona promedio, están hechas de madera o de plástico y son difíciles de transportar. Son como una caja de refrigerador, pero en lugar de comida, tiene un juego dentro. Debido a su gran tamaño, no son muy populares en los hogares. Sin embargo, sí tienen éxito en centros comerciales y salones de juegos. En Guatemala, aún existen varios lugares a los que se puede asistir a esos salones y utilizar las máquinas. Por ejemplo, Chuck E. Cheese y muchos centros comerciales.

Las desarrolladoras de video juegos las utilizan para evaluar las novedades de mercado, ya que, en comparación con las consolas modernas, resultan extremadamente baratas. Además, aún en la actualidad, son las únicas máquinas que permiten a la Persona usar un casco de realidad virtual.

2. Computadoras:

En la actualidad, si una familia puede pagar por un juego para consola u ordenador, es casi seguro que puede pagar por una computadora. Gros (1998) establece que la mayoría de Personas que gusta de jugar video juegos posee una computadora en el hogar, ya sea para realizar trabajos o entrar a internet. Este último proporciona infinidad de juegos. Ya no es necesario comprar cds para computadora. Basta con descargarlos gratis o comprarlos en versión digital. Las computadoras más utilizadas específicamente para jugar muchísimos juegos sin trabarse o dañarse son las que distribuye Android y Allienware. Sin embargo, también existen otras que se utilizan para jugar:

- Toshiba
- Asus
- Dell
- Hp
- Mac

3. Consolas

Según Black y Castellucci (2009), los video juegos más vendidos son los que se desarrollan específicamente para videoconsolas (consolas de video juego). Éstas son muy populares en los hogares y se han ido desarrollando con el tiempo; desde la consola de Nintendo 64, con controles adheridos a ella, hasta el Wii U, que no solo tiene controles inalámbricos sino también se convierte en un juego portátil. Las consolas como tales deben conectarse a un televisor (ya sea que sus controles sean o no inalámbricos). También utilizan discos o USB para leer los juegos y poseen una memoria interna capaz de almacenar nuevas descargas. Entre las consolas más utilizadas en la actualidad están:

- Gamecube
- Nintendo Wii
- Nintendo Wii U
- Playstation 3 y 4
- Playstation Move
- XBOX 360
- XBOX ONE

4. Consolas Portátiles:

Son consolas pequeñas en las que puedes jugar sin necesidad de una conexión a electricidad ni internet. Generalmente, las desarrolladoras de video juegos sacan a la venta exactamente los mismos juegos para videoconsolas y para consolas portátiles. Black y Castellucci (2009) describen que la diferencia está en el tamaño de la pantalla y de los botones que se utilizan. Funcionan por baterías externas o por una batería interna recargable. El Gameboy fue la primera consola portátil, y existen varias que se utilizan en la actualidad:

- PSP
- PS VITA
- Nintendo DS

- Nintendo 3DS

5. Celulares inteligentes:

En la actualidad existe gran variedad de smartphones o celulares inteligentes que permiten no solo bajar juegos específicamente diseñados para celulares, sino también jugar en línea y acceder a juegos continuos (como farmville y sims online) por medio de las redes sociales. Además existen aplicaciones que permiten utilizar la tecnología para entretenimiento al máximo. Por ejemplo, clases digitales de guitarra y piano, lienzos en blanco para dibujar en forma digital, recetas y videos de cocina, etc. Los juegos de video para celular no se reducen únicamente a la utilización de Personajes para pasar pantallas. Entre las marcas de celulares inteligentes más utilizadas están:

- Apple
- Samsung
- Sony
- Nokia
- Blackberry
- Motorola

La diferencia entre las anteriores es la marca, cada una varía en precio y características, pero todas contienen tecnología importante para el entretenimiento.

6. Tablets y Pads

Las tablets y pads consisten principalmente de un soporte de plástico con una pantalla touch. El nombre que se le da varía según la marca. Estos poseen las funciones mencionadas en los celulares inteligentes, con excepción de las opciones de teléfono móvil. Sin embargo, poseen mucho más espacio para juegos, películas e imágenes. Además, existen juegos que solo se pueden jugar en uno de estos soportes, debido a la interacción entre la mano de la Persona y la pantalla. Las marcas de tablets más utilizadas son:

- Apple
- Samsung

- Sony
- Nokia
- Motorola
- LG

La diferencia, como en la clasificación anterior, es la marca, cada una varía en precio y características, pero todas contienen tecnología importante para el entretenimiento.

TIPOS DE VIDEO JUEGO

A continuación se presentan dos clasificaciones de los juegos de video. Al finalizar su debida explicación, se seleccionará los tipos en los que encajan aquellos para el entretenimiento infantil.

Gros (1998) establece tres tipos principales de video juego:

1. Juegos de Arcade:

Son aquellos que consisten de simple coordinación de manos y ojos para avanzar de nivel, generalmente en una sola pantalla. Son los primeros juegos que aparecieron en el mercado y no eran necesariamente digitales. Las maquinas en las que se debe pasar una bola física a lo largo de un laberinto es un claro ejemplo de juegos de Arcade.

También pertenecen a este tipo los video juegos de plataformas, como Mario Bros, en el que se puede avanzar pero se mantiene una misma dinámica.

2. Juegos de simulación:

Son aquellos que te permiten disparar utilizando visores digitales, manejar una raqueta virtual o dirigir la cámara en la pantalla para combatir enemigos y avanzar en misiones. Estos juegos son mucho más complejos e utilizan tecnologías avanzadas, ya que requieren de mucho más desarrollo previo para mantener la acción en la historia.

También entran en esta categoría los juegos de combate, debido a que tienen muchos escenarios y Personajes a elegir. Algunos de ellos, incluso poseen transiciones de una pantalla a otra, dentro de una misma pelea.

3. Juegos abiertos:

Son aquellos en los que el jugador no tiene un objetivo a perseguir para ganar puntos, vidas u otro tipo de recompensa. Lo que se considera avance en estos juegos es simplemente la experiencia que el jugador va ganando. Son juegos más pasivos en los que no hay que destruir, atacar o correr con un Personaje. El jugador puede simplemente disfrutar de construir una granja, una ciudad o una casa con una familia. Entran en este tipo juegos como simcity, sims, farmville, age of empires, etc.

Este es el tipo de juego, de acuerdo con Gros (1998), es el que provoca menos exaltación en sus jugadores, y por lo tanto, menos enfado o actitudes negativas. Sin embargo, debido a que depende totalmente de la mano de un constructor, también ha probado provocar cierta obsesión, los jugadores revisan su juego constantemente para ver si sus cultivos han crecido y su ciudad prosperado. Wolf y Perron (2005) agregan a la clasificación dos tipos más:

4. Juegos de estrategia:

Son parecidos a los juegos de simulación, ya que requieren de una gran cantidad de gráficos y elementos para complementar a un Personaje. Sin embargo, en esta categoría el Personaje no tiene misiones ni retos. Se trata únicamente de crear equipos y estrategias de ataque en una pantalla a la elección.

Generalmente se atribuye a juegos inspirados en la guerra, aunque también existen juegos de detectives y policías que pretenden la creación de estrategias para resolver un crimen o misterio.

5. Juegos de mesa digitales:

En la actualidad ya no es necesario poseer un tablero físico para llevar a cabo juegos de mesa como las damas, ajedrez e incluso muchos de los tableros de aventuras que utilizan un Personaje por turno para llegar a la meta.

Estos juegos permiten hacer clic en el espacio hacia el que se debe mover la pieza o para efectuar la maniobra. Lo importante a considerar para clasificar un juego en esta categoría es que se reducen estrictamente a mover piezas en un tablero digital. El carácter dinámico en este tipo de juegos depende de los jugadores, aunque en ocasiones se permite cambiar el color del fondo y de las piezas.

Como es posible notar, Wolf y Perron (2005) han llevado la clasificación de los video juegos a una época más moderna, en la que ya es posible considerar los juegos de mesa dentro de un teléfono celular. Esto último es muy útil para determinar qué tipo de video juegos poseen los niños en la actualidad. Sin embargo, no es preciso descartar la clasificación de Gross (1998), ya que esos juegos siguen siendo populares.

Los video juegos para niños encajan en todas las categorías anteriores, con excepción de los de estrategia. Estos últimos están diseñados para reflexionar más acerca de movimientos muy monótonos. Además, contienen demasiadas instrucciones que están diseñadas para una mente adulta. Sin embargo, todos los demás tipos contienen características que pueden ser utilizadas por niños. He aquí un ejemplo de juegos infantiles existentes para cada categoría:

1. Juegos de Arcade: Pacman
2. Juegos de Simulación: Zelda
3. Juegos abiertos: Farmville.
4. Juegos de mesa digitales: Existen muchísimos juegos de mesa para niños en forma digital, todos con los nombres tradicionales como ajedrez y monopolio.

PERSEPCIÓN DE LOS JUGADORES

Si bien es posible enlistar los distintos soportes y tipos de video juego, esto no explica el por qué tanta atracción hacia ellos; ni la forma de analizarlos y criticarlos como tales. Es por eso que se debe observar los video juegos como las Personas que realmente los entienden y disfrutan: los jugadores. En la actualidad existen profesionales que se dedican a estudiar la teoría del video juego, y a su vez la practican. Entre ellos están Wolf y Perron (2003), que promueven la percepción del video juego como algo mucho más complejo que la recreación.

Aaseth (2001) aclara que "el estudio de los juegos debería contener estudios de los medios de comunicación, la estética, la sociología, etcétera. Pero tendrían que existir como estructura académica independiente, porque no pueden reducirse a ninguno de los campos mencionados" (p.3), refiriéndose a que jugar y apreciar un video juego requiere de un estudio de éste como tal, y no como fenómeno social, comunicativo o económico. Wolf y Perron (2005) agregan que "es precisamente la irreductibilidad del video juego lo que lo ha hecho tan difícil de definir formalmente y lo que ha provocado el intenso debate sobre no solo lo que debería ser sino también sobre lo que es exactamente" (p. 5).

Debido a la variedad de juegos que existe, es posible perderse al momento de explicar cómo se percibe los video juegos. Sin embargo, existen varios elementos que siempre están presentes en la interacción con los juegos de video. Wolf y Perron (2005) hablan de cuatro fundamentos para comprender los video juegos: algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos.

El algoritmo se refiere a la programación en un video juego. Se encarga de todos los procedimientos que provocan las reacciones a los botones, el cambio de imágenes, sonido y movimiento dentro del juego. Se le llama el corazón de un juego porque sin él nada funciona, las imágenes comienzan a trabarse y el jugador se frustra. La desarrolladora que produce un video juego tiene mucha importancia para un jugador fiel que ha llegado a estar completamente cómodo con su forma de utilizar los algoritmos. Es, en cierta forma, el conjunto de reglas que llevan al juego a desarrollarse

de la forma correcta, por esta razón programadores perciben esta parte de los video juegos como algo digno de respeto.

Sin embargo, un juego puede tener todos los códigos correctos, desarrollar los comandos exactamente como se les programó y no presentar problemas técnicos al utilizarse, pero una vez cerrada para programación no es más que eso: un conjunto de códigos y reglas que hacen funcionar a un video juego. Quien realmente le da vida a los personajes y lleva a cabo las acciones programadas es, sin duda, el jugador. Por ello se considera que la actividad del jugador es crucial para comprensión y apreciación de un video juego. Wolf y Perron (2005) lo afirman con mayor fundamento:

Se puede defender que la actividad del jugador es el centro de la experiencia del video juego, y quizás sea lo más importante desde el punto de vista del diseño. Es el elemento del video juego sobre el cual se escribe más, y hasta ahora todas las teorías del video juego parecen estar de acuerdo con la idea de que sin actividad del jugador no habría juego. La naturaleza de la actividad de un jugador también es necesariamente ergódica no trivial y extrañoemática, es decir, que la acción tiene algún aspecto físico y no es estrictamente una actividad que se desarrolle en el plano puramente mental (p. 17).

Lo anterior indica que la forma en que se desenvuelve el jugador también es un elemento importante en la efectividad y apreciación de un video juego. No se debe olvidar que todos esos elementos deben estar unidos. No se puede tener la experiencia sin la programación; y la programación no cumple su objetivo sin esa experiencia, sin alguien que pruebe el buen funcionamiento. En la actualidad hay gran cantidad de Personas que reciben un salario por jugar un video juego que aún no sale a la venta. La razón de que las desarrolladoras realicen estas pruebas antes de la venta es para lograr que la actividad del jugador sea lo más placentera posible.

Ahora es debido explicar que la programación y el uso que se le da a un video juego no son los únicos elementos que intervienen en la percepción y crítica de los juegos de video. La interfaz se refiere a todo aquello que se encuentra entre quien utiliza el juego y el juego en sí. Son las pantallas de televisión o monitores de

computadora, los cables de corriente eléctrica, controles e incluso equipo de sonido que se utilice. No es lo mismo jugar un video juego de terror con bocinas adheridas a la computadora, que simplemente con el volumen del que ya es capaz el aparato.

También afecta mucho el control que se utiliza para jugar, ya sea uno específicamente para una consola o el teclado y mouse de una computadora. Muchos video juegos venden teclados creados para jugar, aunque también es posible hacerlo con los que sirven para escribir en una computadora. Sin embargo, la experiencia será distinta con una interfaz creada específicamente para la comodidad del jugador que una con otros usos, aunque sea exactamente el mismo video juego.

Además puede considerarse como interfaz a todos los botones, barras y cursores que aparecen de forma digital en la pantalla, ya que funcionan también como una conexión entre el jugador y el juego. Dichas formas de interfaz invitan a la interacción diferente, no se habla de los comandos que el jugador debe presionar obligatoriamente para comenzar a jugar, sino de las otras opciones que lo persuaden a explorar. En cierta forma, la interfaz es como el sazón de una comida. Ésta puede cocinarse para su consumidor, este puede comerla y obtener sus nutrientes, pero si además tiene un buen sazón, dejará una experiencia aún más placentera. El que un jugador termine un video juego con un buen sabor de lo que experimentó depende mucho de la interfaz.

Por último, Wolf y Perron (2005) mencionan un útil fundamento para comprender la aceptación de un video juego: los gráficos. Esto se refiere al tipo de visualización que el jugador tiene al experimentar una aventura o reto en un video juego. Se puede tener un algoritmo excelente, el jugador puede utilizarla de la mejor forma y su interfaz puede cubrir todas las necesidades para complementar un buen juego de video, pero si al verlo nuestro personaje parece borroso y los fondos son insípidos, se habrá perdido una gran parte de la experiencia.

Al diseñar los gráficos, una desarrolladora de video juegos debe, sin lugar a dudas, apuntar a algo cómodo y agradable para la vista. Solo es relevante qué tan real se percibe un gráfico en los juegos de arcade, ya explicados anteriormente. Si se trata de un juego en dos dimensiones o de caricatura en tres dimensiones, no es importante

que los personajes parezcan reales, más si que su mundo se vea en excelente calidad. Además, los colores y los detalles de cada pantalla añaden el toque final para una experiencia de video juegos memorable.

Añadido a los cuatro fundamentos anteriores, es debido mencionar que Spencer (1975) agrega un complemento a esta experiencia: la aleatoriedad. "La aleatoriedad impide que el juego sea exactamente igual cada vez, y con esto se consigue mantener la intriga en los jugadores y convertir el juego interesante –a través de la variación de los hechos y de los momentos y el orden en que se producen" (p. 18). Este elemento es considerablemente importante porque las personas, principalmente los niños, necesitan alejarse de la monotonía y divertirse de forma más dinámica cada vez que se experimenta un juego. Wolf y Perron (2005) no consideran la aleatoriedad como algo necesario, puesto que existen muchos juegos narrados que no presentan ninguna variación en cada jugada. Sin embargo, el hecho de ser narrativas implica que una serie de hechos ocurren en la historia, por lo que el jugador sí va experimentando distintos sentimientos en su camino por ese tipo de juegos.

En conclusión, para que los jugadores perciban comodidad y satisfacción al utilizar un video juego, es necesario que éste se encuentre bien diseñado, que sepan jugarlo, que se incluyan complementos de interfaz que agreguen valor, visualizar imágenes agradables y bien diseñadas y percibir cierta aleatoriedad cada vez que se juega. Todo esto transforma a los juegos de video en una experiencia, que funciona bajo ciertas normas y técnicas que se pueden utilizar para hacerla inolvidable.

Debido a que este proyecto se enfoca en niños, es importante separar cómo se adapta la percepción infantil a la implementación de los 5 elementos anteriores. Puede que un niño no aprecie la programación y los códigos que crearon su juego favorito, pero su buen funcionamiento lo mantiene entretenido. De igual forma, la aleatoriedad llega a ser crucial en los juegos para niños, ya que ellos deben tener muchas opciones y formas de jugar para no perder el interés. Así lo dice Huizinga (2004) "El juego es un fenómeno cultural que cautiva a cualquier Persona desde su nacimiento" (p. 64). Es difícil de explicar, pero todos disfrutan de los juegos desde que nacen.

Gros (1998) explica que la importancia de esa experiencia aumenta específicamente en los niños. La razón de ello es que los niños celebran más sus victorias y sus logros, porque cada aspecto de su vida es un juego. Aprender a leer y a escribir, a ir al baño e incluso comerse los vegetales representa una misión cumplida para ellos. Es por ello que la interacción con la tecnología para el entretenimiento los mantiene interesados. Se encuentran aprendiendo nuevas lecciones que luego los llevarán a emocionarse o sentirse felices. La autora también recomienda que, luego de que los padres se den cuenta del poder que tienen los video juegos sobre sus hijos, intenten racionar sus horas de uso y también incluirse en ellas.

Para determinar cómo lograr lo anterior, se realizará un documental que muestre experiencias de este tipo. Luego se concluirá cuáles de ellas tuvieron efectos negativos o positivos en los niños. También se propondrá, en base la información contenida en este marco teórico y a la opinión de expertos, la forma de racionar el uso de la tecnología para el entretenimiento de los niños y la clase de relación que deben llevar con ella.

EDADES Y LA UTILIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Los niños comienzan a familiarizarse con la tecnología a partir de que cumplen tres años, debido a que encuentran entretenidos los videos, imágenes y canciones. Así lo explican Duskin, Papalia y Wendkos (2009), quienes aseguran que los niños de esta edad comienzan a experimentar con todo lo que hay a su alrededor: “A los tres años de edad el cerebro alcanza cerca del 90% de su peso adulto. El niño comprende la naturaleza simbólica de las ilustraciones, mapas, figuras y números” (p.7).

Los tres años también presentan el inicio de dos grandes etapas de desarrollo: La construcción de identidad y el impulso moral. Duskin, Papalia y Wendkos (2009) afirman que: “Su objetivo es obtener alabanzas y evitar la desaprobación” (p.7). Esto convierte a los tres años en una edad muy propensa a crear apego hacia las cosas que hagan a un niño sentirse bien, como ganar en un juego de video o divertirse con una imagen en la computadora.

A partir de esa edad, las habilidades de locomoción y la necesidad de integrarse a un estilo de diversión van aumentando hasta llegar a la adolescencia. Esto ocurre, por supuesto, de forma gradual. Lievano et al. (2009) afirma que desde los cuatro o cinco años de edad, los niños comienzan a entender el funcionamiento del internet, aprendiendo qué botones presionar para obtener juegos y dibujos de su agrado.

De los seis a los doce años, comienzan a tener más independencia para usar la tecnología, ya que realizan tareas escolares, bajan música y comienzan a desear un teléfono celular. En esta etapa, la final antes de la adolescencia, los padres pueden permitir un mayor uso de la tecnología y por un período más largo. Lievano et al. (2009) afirma que “los niños mayores tienen total claridad sobre las normas, los valores y criterio moral en que se mueve su sociedad. Su capacidad para descubrir intensidad, variedad y oposición es una faceta que les otorga el poder de diferenciar y elegir” (p. 66). Por lo tanto, los niños de esa edad pueden tener más libertad.

II. Planteamiento del Problema

La mayoría de Personas en la actualidad se relaciona con la tecnología, utilizando un celular o una computadora. Entonces, si el contexto en que se crece muestra una era de tecnología, ¿por qué no habrían de relacionarse con ella hasta los más pequeños? Los niños toman el ejemplo del mundo en el que viven para ir construyendo su propia identidad de adultos. Por lo tanto, no es extraño suponer que el uso que le dan a la tecnología para el entretenimiento pueda influir en sus decisiones y forma de actuar.

Los niños, cuyas familias tienen acceso a consolas de juego y teléfonos inteligentes, saben utilizar gran parte de la tecnología sin problemas, incluso mejor que algunos adultos. Para los niños la tecnología es normal, nunca tuvieron que adaptarse a su llegada. Por lo tanto, la utilizan diariamente como parte de su vivir. Se ha encontrado una forma de distracción que los mantiene concentrados en la pantalla, en lugar de un sitio físico en el que puedan lastimarse o perderse. Para este trabajo, se entenderá esa forma de distracción como tecnología para el entretenimiento.

El problema radica en que si la tecnología es capaz de mantener a los niños ocupados durante el día a día, ¿será esta una forma completamente diferente de vivir? Si lo es, resulta inquietante preguntarse si será una vida saludable e integral para los niños, o si caerán en comportamientos negativos.

Para determinar si la tecnología para entretenimiento llegará a ser beneficiosa o dañina para ellos, se debe descubrir hasta qué punto han llegado los niños a relacionarse con esta forma de diversión, y qué características y efectos tiene en ellos. Lo anterior debe presentarse mediante testimoniales y grabaciones de casos reales porque personaliza los resultados e invita a la audiencia a una reflexión más comprometida con el caso.

Es adecuado lograr una observación y profundización de un tema que ha llegado a subsistir como cotidiano en cierta región. La tecnología para el entretenimiento es un

hecho que se ha ido desarrollando durante varios años; por eso documentar las formas y circunstancias en las que se utiliza, brindará una extensa apreciación y comprensión del tema para sus espectadores.

Para ello, se realizará un documental que muestre la rutina diaria de cuatro familias con niños de entre tres y doce años, que tienen acceso a la tecnología para el entretenimiento. Se pretende mostrar la influencia de ésta en los niños pequeños, para determinar cuántas horas al día la utilizan, qué posee este tipo de diversión que los atrae con facilidad, etc.

2.1 Objetivos

Objetivo General:

Producir un documental sobre el uso de la tecnología para el entretenimiento de niños.

Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales formas de tecnología para el entretenimiento de niños de tres a doce años.
2. Identificar las características de los juegos de video, tanto en consolas como en teléfonos inteligentes y computadoras.
3. Describir la percepción de los jugadores ante sus videojuegos y la relación que llevan con ellos.
4. Determinar los efectos negativos y positivos del uso de la tecnología para el entretenimiento en los niños.

2.2 Público al que va dirigido:

Padres de veinticinco a treinta y cinco años que tengan acceso a la tecnología para el entretenimiento y la proporcionen a sus hijos menores de trece años.

2.3 Medios a utilizar:

Se pretende producir un documental de aproximadamente cuarenta a cuarenta y cinco minutos, filmado con una cámara CANON 7D con un formato de captura HDV. El formato de video será el mp4, cuyo tamaño es apto para una pantalla no mayor de 32 pulgadas (podrá reproducirse en la mayoría de computadoras y televisores medianos).

2.4 Elementos de contenido:

- Formas de tecnología para el entretenimiento de niños que existen en Guatemala.
- Características que debe tener este tipo de tecnología para atraer a los niños.
- El dominio de las nuevas generaciones sobre los objetos tecnológicos.
- En qué consiste la tecnología para el entretenimiento y la forma en que los niños se relacionan con ellos en su vida cotidiana.
- Efectos positivos y negativos de la tecnología para el entretenimiento de niños.
- Circunstancias en las que dichos efectos pueden surgir para los niños guatemaltecos.
- Predicción de la forma de vida que llevarán los niños que continúan utilizando constantemente la tecnología para el entretenimiento.

2.5 Alcances y Límites:

Aunque el proyecto pretende determinar los efectos positivos y negativos de la tecnología para el entretenimiento en los niños, no es su objetivo declarar que ésta es mala o buena para alguien, sino simplemente mostrar la forma de vida de los niños junto a la tecnología para el entretenimiento. También se hará una predicción de lo que podría suceder en la vida de estos niños, pero esto estará basado en la opinión de tres o cuatro expertos y no se impondrá ningún resultado asegurado.

El objetivo primordial es mostrar las experiencias que tienen los niños con la tecnología para el entretenimiento, y así realizar una predicción hipotética de su futuro basada en lo observado y en opiniones expertas. Por lo tanto, el documental no expondrá consejos para cambiar una forma de vida, sino conclusiones de lo observado junto a esos niños en específico, aclarando que la opinión de ciertos profesionales no es necesariamente algo comprobado para todos los casos en familias con niños.

2.6 Aporte

Este proyecto mostrará de qué forma se utiliza la tecnología para el entretenimiento de niños y qué significa para ellos. En cierto modo, se trata de documentar las experiencias de los niños junto a la tecnología. Mostrar estas experiencias brindará a los padres una idea clara de lo que sus hijos piensan y sienten al utilizar dicha tecnología. Además, la opinión de los expertos que se entrevistará les permitirá analizar las ventajas y desventajas de estas experiencias.

También proporcionará un ejemplo de qué es un documental y los componentes que requiere para futuros estudiantes que deseen realizar un proyecto similar. Incluso puede ser de utilidad para la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Rafael Landívar, ya que será realizado por una estudiante que no llevó ninguna clase que la instruyera para realizar documentales. Esto puede impulsar a la facultad para incluir esta clase en el pensum de dicha carrera.

III. Método

Se realizará un proyecto audiovisual de tipo documental que muestre la influencia de la tecnología para el entretenimiento en los niños guatemaltecos. Se filmará la vida cotidiana de niños entre los tres y doce años, debido a que esas son las edades en que se comienza a interactuar con la tecnología y se crea un vínculo con ella antes de la adolescencia; estos niños pertenecerán a tres familias, ya que se estudiará cada una de las tres etapas de la edad descritas en el marco teórico. La filmación durará veintiún días (7 por familia, para grabar una semana común en sus vidas). Se pretende determinar cuántas horas al día utilizan la tecnología, qué posee este tipo de diversión que los atrae con facilidad, etc. Además se incluirá entrevistas con profesionales para determinar en qué medida es beneficiosa o dañina para los niños. Presentarlo mediante testimoniales y grabaciones de casos reales, permite a las familias identificarse con los resultados e invita a la una reflexión más Personalizada.

3.1 Fuentes y Sujetos

Se ha seleccionado a todas las personas que representan un peso útil para el documental. Se seleccionó a los siguientes expertos por su relación con los temas infantiles dentro de distintos ámbitos relacionados con la tecnología y forma de vida. Se seleccionó a las siguientes familias porque cada una pertenece a una etapa distinta de interacción con la tecnología para el entretenimiento. (Desde poseer pocos aparatos hasta poseerlos todos). A continuación se justifica la elección de cada uno de los expertos y se describe a las familias que serán protagonistas en el proyecto.

Claudia Castro (Psicóloga Clínica):

Ha aceptado ser entrevistada y proporcionar su opinión profesional acerca de una vida psicológica sana y una dañina para los niños guatemaltecos en general. Tiene más de diez años de experiencia en las sesiones de psicopatología con niños y adolescentes guatemaltecos. Actualmente es la supervisora de la clínica de psicología de la Universidad Francisco Marroquín.

Perfil: Licenciada en Psicología Clínica, Universidad Francisco Marroquín (UFM). Miembro vocal del Centro de Estudios Freudianos (CEF Guatemala). Co-fundadora de "Revista Lúdica". Post-grado en Psicopatología Infanto-Juvenil CEF. Docente del CEF y UFM. Supervisora práctica en clínica Viktor Frankl UFM. Práctica privada desde el año 2003. claudialopezselva@yahoo.com

Liza Zachrisson (Psicóloga Clínica):

Ha aceptado ser entrevistada y proporcionar su opinión profesional acerca de la creación de apego hacia los fenómenos virtuales en niños guatemaltecos. Además comentará sobre las relaciones afectivas y psicológicas de los niños que interactúan con la tecnología. Tiene más de tres años de experiencia en la consulta privada de niños guatemaltecos. Actualmente trabaja en una proposición de la interacción positiva entre los niños y lo virtual, que se presentará en el V Congreso Latinoamericano de Psicología ULAPSI el 15 y 16 de Mayo 2014.

Perfil: Licenciada en Psicología Clínica magna cum laude de la Universidad Francisco Marroquín (UFM) en Guatemala. Co-fundadora y miembro del Consejo Editorial de Revista Lúdica. Docente titular de la cátedra Psicología de la Familia en Universidad Rafael Landívar en Guatemala. Docente auxiliar de las cátedras Ética en la Clínica, Técnicas en Psicoterapia, Técnicas Proyectivas y Terapia Sistémica en UFM. Postgrado en Medicina Psicosomática y Psicología de la Salud de la Sociedad Española de Medicina Psicosomática y Psicología de la Salud y de la Universidad de San Jorge (Zaragoza, España). Ha publicado artículos y entrevistas en revistas y

periódicos locales. Se desempeña en práctica privada en Guatemala. lzachrisson@ufm.edu.

Eva Sazo (Educadora):

Ha aceptado ser entrevistada y proporcionar su opinión como educadora acerca del material tecnológico que utilizan los niños para aprender jugando, y cómo ha llegado a incluirse la tecnología en los métodos tradicionales de educación en Guatemala. También comentará acerca del desarrollo intelectual en los niños mediante los distintos juegos tecnológicos y programas infantiles que los ayudan a aprender divirtiéndose. Tiene más de treinta años de experiencia en la creación de material divertido-educativo para niños y en la enseñanza de los mismos.

Perfil: Egresada de la Universidad del Valle de Guatemala con los títulos de Profesora de Segunda Enseñanza en Lengua y Literatura; Licenciada en Educación; y Postgrado Superior en Políticas Públicas e Interculturalidad. Estudios de Postgrado en Educación Comunitaria, Israel (1995); Whole Language, Universidad de Hoffstra, New York (1994); Currículo, Universidad del Valle (1993); Métodos de Investigación Social-PECMIS, Costa Rica (1991). Miembro de la Comisión Paritaria responsable de elaborar el Diseño de Reforma Educativa, como compromiso de los Acuerdos de Paz firmados en 1996.

Proyectos de desarrollo infantil:

- Centro de Desarrollo Artístico Infantil (2004) diseño y organización de este centro, que abrió oportunidad de formación en pintura, apreciación y expresión musical a niños indígenas del área rural de San Juan Sacatepéquez.
- Diseño y desarrollo de Modelos Pedagógicos para organismos internacionales como Visión Mundial y Save the Children, así como nacionales: Fundación Pantaleón, y Fundación para la Cultura y el Desarrollo.
- Autora de materiales educativos y de capacitación para todos los niveles y en diversos temas de desarrollo social.

- Diseño y desarrollo a nivel nacional y departamental de bibliotecas escolares y comunitarias para promover la lectura como fundamento del aprendizaje autónomo.

Jorge Álvarez (Ingeniero en Sistemas y Ciencias de la Computación):

Ha aceptado ser entrevistado y proporcionar su opinión profesional y familiar (sus hijos utilizan los productos tecnológicos con los que trabaja). Comentaré acerca de los tipos de tecnología para el entretenimiento infantil y cuáles de ellos propician más tiempo de juego. También explicará el por qué la necesidad de actualizarse y el constante funcionamiento de la tecnología en la vida cotidiana.

Perfil Público: Docente de cursos de sexto y séptimo semestre de la carrera de Ingeniería en Ciencias de la computación y Sistemas sobre la temática de Teoría de Sistemas y Gestión de Proyectos de la Universidad San Carlos de Guatemala. Técnico en Gestión de Proyectos – IPMA Nivel D, para la IPMA. Marco lógico como una herramienta de control de calidad en Administración de ciclos de proyectos. Distribuidor de consolas multifuncionales para el almacenamiento de juegos de video y películas.

Maritza de Oliva (nutricionista):

Ha aceptado ser entrevistada y brindar su opinión profesional acerca de la salud e higiene de los niños guatemaltecos. Se pretende otorgarle un pequeño segmento para que la audiencia esté consciente de que no solo el consejo psicológico basta para que los niños que se relacionan con la tecnología lleven una vida saludable.

Perfil: Licenciada en Nutrición/USAC. Especialista en Salud Pública, Epidemiología y Gerencia/URL. Veinte años de experiencia en programas y proyectos sobre salud y nutrición infantil, los últimos seis años como Oficial de Nutrición del Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas en Guatemala. Catedrática de la Maestría en Gerencia de la Seguridad Alimentaria y Nutrición en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Galileo.

Familia Paiz Lucero (Uso bajo de tecnología solo para niños)

Los padres, Cecilia y Byron, aceptan el uso de la tecnología en el entretenimiento de sus hijos: Ximena y Esteban, de tres y seis años. Sin embargo no poseen ningún aparato portátil para esto. Ximena y Esteban utilizan la tecnología en su vida cotidiana por medio de la televisión y los juegos en línea para computadora. Ellos poseen solo un televisor y una computadora para toda la familia.

Familia Álvarez Oliva: (Uso alto de tecnología para el entretenimiento en familia)

Los padres, Jorge y Silvia, no solo aceptan sino disfrutan de la tecnología para el entretenimiento de sus hijos Josué y Josevi, de once y catorce años. Aunque solo se pretende observar a Josué, su hermano es parte importante de la relación con la tecnología. Ellos sí poseen varias consolas para televisor y portátiles, además de variedad de juegos para iphone y ipad. Josué pasa la mayor parte de su tiempo jugando y siguiendo el ejemplo de su hermano mayor para adquirir juegos y aplicaciones recreativas. Josué posee su propia consola portátil pero no un celular inteligente, tablet o alguna otra forma de tecnología portátil.

Familia Méndez Arias (Uso alto de tecnología para niños):

Los padres, Omar y Ana, utilizan tecnología para el entretenimiento de adultos, pero se aseguran de poseer lo mismo que sus hijas, Liyah y Sienna, de cuatro y siete años. Los cuatro integrantes poseen un iphone; los padres lo utilizan como teléfono y las niñas estrictamente para entretenerse. Cada una ha Personalizado su iphone con juegos, películas, canciones y libros de cuentos digitales. Además poseen una consola de juegos infantiles y muchos otros para computadora. También tienen dos ipads para que ambas niñas puedan jugar en línea al mismo tiempo.

3.2 Técnicas e Instrumentos:

A continuación se presentan las técnicas e instrumentos a utilizar para cumplir cada uno de los objetivos específicos.

1. Técnica: Entrevista a niños que utilizan los juegos.

Instrumento: Preguntas para obtener las características que ellos perciben en los juegos.

- ¿Cuál es tu juego favorito?
- ¿Por qué te gusta?
- ¿Qué tiene que los demás no?
- ¿Qué tienen los otros juegos?
- ¿Podrías enlistar las características de lo que para ti en un juego perfecto?

2. Técnica: Entrevistas a expertos

Instrumento: Se realizarán diversas preguntas a los distintos expertos, cada uno de acuerdo a su profesión y aporte. Ellos especificarán los efectos negativos y positivos de la tecnología para el entretenimiento.

3. Técnica: Observación

Instrumento: Grabación. Se grabará la vida cotidiana de los niños, de forma no participativa para que se sientan cómodos actuando con naturalidad. De esta forma se podrá mostrar a la audiencia cómo se relacionan con la tecnología.

3.3 Ficha técnica o Perfil:

Proyecto Documental

Duración: 40 a 45 minutos

Filmación: cámara CANON 7D

Formato de captura: HDV

Formato de video: mp4

Para su reproducción en DVD, apto para una pantalla no mayor a 32 pulgadas.

3.4 Procedimiento:

Se comenzó por establecer el tema de la tecnología para el entretenimiento en niños, en base a los contactos que se poseían para filmar un documental. Se descubrió que se contaba con varias familias con niños pequeños y expertos que estaban dispuestos a aportar al tema. Una vez decidido, se realizó una búsqueda de antecedentes y se encontró muchas investigaciones acerca del tema, pero ningún proyecto audiovisual. Además, todas estaban enfocadas en lo positivo o negativo de este tipo de tecnología, pero ninguna en ambos. Luego se procedió a realizar un marco teórico, en el que se resolvieran los objetivos específicos, con excepción del último, que requiere de las conclusiones que realizarán los expertos al finalizar el documental.

Lo anterior permite ubicar el documental dentro de un contexto actual. Luego se comenzará con la filmación de la vida de las familias. Esto requiere de un mes para llevarse a cabo. Se filmará a cada familia durante una semana (para lograr estar presente todos los días de una semana normal en sus vidas). También se pedirá a los niños y padres que comenten acerca de sus experiencias a lo largo de la semana. Luego de tener esas experiencias editadas en un video aproximado de 25 minutos, se coordinará citas para entrevistar a los expertos. Se les mostrará lo editado para que puedan proporcionar sus conclusiones profesionales al respecto. Luego se agregará sus opiniones al video y se terminará de editar.

3.5 Cronograma

Mes 1				Mes 2			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
E-mails a las tiendas para contextualizar.	Redacción de Guión para Documental		Coordinar fechas de filmación con familias	Filmación Familia 1	Filmación Familia 2	Filmación Familia 3	Filmación Familia 4

Mes 3				Mes 4			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Edición de contenido		Coordinar fechas de entrevista a expertos	Continuar con edición	Entrevista psicólogas	Entrevista ingeniero en sistemas	Entrevista Educadora	Entrevista Nutricionista

Mes 5			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Edición de contenido y perfeccionar presentación			Preparación del DVD con proyecto terminado

3.6 Presupuesto Hipotético

Servicio	Costo por semana	Costo total (6 semanas)
Alquiler de Cámara	Q. 5,000.00	Q. 30,000.00
Alquiler de luces	Q. 2,000.00	Q. 12,000.00
Alquiler de micrófonos	Q. 3,500.00	Q. 21,000.00
Camarógrafo	Q. 750.00	Q. 4,500.00
Asistente de equipo	Q. 350.00	Q. 2,100
Editor	Q. 750.00	Q. 4,500.00
Gasolina	Q. 200.00	Q. 1,200.00

Total: Q. 75,300.00

VIII. Referencias

LIBROS Y TESIS

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies: Year One. International Journal of computer game research, volumen 1. Obtenido el 01, 03, 2014, desde <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Aristóteles. (1991). Poética. Buenos Aires, Argentina. Leviatán.
- Barnouw, E. (1996). El documental: historia y estilo. Barcelona, España. Gedisa.
- Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la Creación Cinematográfica. Barcelona, España. Parramón Ediciones.
- Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes*. Madrid: Síntesis.
- Bernstein S. (1993). Técnicas de producción Cinematográfica. D.F., México. Limusa Noriega Editores.
- Bettetini, G., Colombo, F. (1995). Las Nuevas Tecnologías. Barcelona, España. Gruppo Editoriale Fabbri.
- Black, H., Castellucci, C. (2009). Geektastic: Stories from the Nerd Herd. Estados Unidos. Little Brown Books.
- Bonilla, J. (2012). *Actividades Computacionales de Conteo Matemático para Niños con Síndrome de Down* (Tesis de Maestría). Recuperada de http://www.matedu.cinvestav.mx/~asacristan/Tesistas/tesis_JBonilla.pdf
- Brown, B. (2010). *Cinematography: Theory and Practice*. Los Angeles: Focal Press.
- Burrows, T. (2003). *Producción de Video: Disciplinas y Técnicas*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Castañeda, L. (2011). *Tecnologías digitales y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Secundaria* (Tesis Doctoral) . Recuperada de <http://tesis.romo.info/Tomoll.pdf>.

- Castillo, M. (2013). *Nivel de influencia de la televisión en la preferencias por alimentos energéticamente densos en niños de 9 a 12 años de nivel económico medio y bajo de la Ciudad de Guatemala* (Tesis de Grado). Recuperada de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/09/15/Castillo-Maria.pdf>
- Chávez, P. (2005). *La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13_2076.pdf
- Dominick, J. (2002). *La dinámica de la comunicación masiva*. D.F., México. Macgraw Hill Interamericana.
- Duarte, O. (2013). *Importancia de los Personajes dentro del arte conceptual del video juego guatemalteco Pok Ta Pok* (Proyecto de Licenciatura). Recuperada de <http://biblio2.url.edu.gt/Tesis/2013/03/05/Duarte-Oscar.pdf>
- Duskin, R., Papalia, D. & Wendkos, S. (2009). *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. D.F., México. McGraw-Hill Educación.
- Ettingher, M. (2011). *Civilización de Imagen: Utilización de lastecnologías de las comunicaciones digitales (TCD) en la educomunicación* (Tesis Doctoral). Recuperada de http://www.academia.edu/1741851/Diseno_de_tesis_Civilizacion_e_la_imagen_
- Gómez, M. (2008). *Quiero hacer un documental*. Madrid, España. Rialp S.A.
- Gros, B. (1998). *Jugando con Video juegos: Educación y Entretenimiento*. España. Desclée de Brouwer S.A.
- Haskin, D. (1994). *Multimedia Fácil*. Barcelona, España. Prentice Hall.
- Hernández, M. (2004). *Video juegos y ansiedad en los adolescentes de la ciudad de Quetzaltenango* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <http://biblio4.url.edu.gt/Tesis/V20/2004/05/42/Hernandez-Maria.pdf>
- Huizinga, H. (2004). *Homo Ludens*. Aelmania. Alianza Editorial.
- Hunt, R. (2011). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona, España. Parramón Ediciones S.A.

- Jaramillo, P. (2006). *Uso de Tecnologías de Información (TIC) en tercer grado: ¿Qué saben hacer los niños con los computadores y la información en dos instituciones públicas de Bogotá?* (Tesis de Grado). Recuperada de http://cife.uniandes.edu.co/tesis/patricia_jaramillo.pdf
- Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos: Estudio realizado con adolescentes que asisten a video juegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- Levine, G. (2001). *Computación y programación moderna*. D.F., México. Perron Education.
- Lievano, M., Gómez, A., Castillo, C. & Torrado M. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la tercera infancia*. Bogotá, Colombia. Revolución Educativa.
- Linares, M. (2002). *El Guión*. México. Perron Educación.
- López, M. (2007). *El consumo de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Familia* (Tesis Doctoral). Recuperada de <http://eciencia.urjc.es/bitstream/10115/1054/1/TESIS%20LOPEZ%20DE%20AYALA.pdf>
- Mansilla, A. (1999). *Relación del uso de los video juegos con el razonamiento de los jóvenes* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de <http://biblio2.url.edu.gt/Tesis/05/42/Riepele-Mansilla-Angel/Riepele-Mansilla-Angel.pdf>
- Marín, C. (2006). *Periodismo Audiovisual*. Barcelona, España. Gedisa.
- Martín, A., Ramírez, C. & Martínez, A. (2005). *Actividades Lúdicas*. Madrid, España. Popular.
- Maza, M., Cervantes, C. (1994). *Guión para Medios Audiovisuales*. México. Addison Wesley.
- Méndez, E. *Efectos psicológicos negativos de los video juegos en los niños de tercer grado de primaria de los colegios privados de Santa Cruz del Quiché* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de

<http://biblio2.url.edu.gt/Tesis/Xela/05/06/Mendez-Soto-de-Pineda-Stefany/Mendez-Soto-de-Pineda-Stefany.pdf>

- Menéndez, A., Toussaint, F. (1989). *Prensa y Nueva Tecnología*. D.F., México. Trillas S.A.
- Nichols, B. (1991). *La Representación de la Realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, España. Paidós.
- Pacheco, D. (2011). *Manifestaciones de ansiedad en jóvenes adultos de sexo masculino que emplean video juegos* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de <http://biblio2.url.edu.gt/Tesis/05/42/Pacheco-Darlenne/Pacheco-Darlenne.pdf>
- Ruiz, M. (2013). *Bienestar psicológico en adultos jóvenes con características de ludopatía* (Tesis de Licenciatura). Recuperada de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/43/Ruiz-Maria.pdf>
- Sanabria, F. (1994). *Información Audiovisual*. Barcelona, España. Bosch Casa Editorial S.A.
- Serrano, A. (2011). *Proyecto de Prevención del mal uso de las Nuevas Tecnologías* (Proyecto de Grado). Recuperada de <http://www.uclm.es/bits/archivos/trabajos/ANA%20JOS%C3%89%20SERRANO%20L%C3%93PEZ.pdf>
- Spencer, D. (1975). *Game Playing with Computers*. Australia. Rev Inc.
- Swain, D. (1976). *Film Scriptwriting*. Nueva York, USA. Hastings House.
- Wolf, M. J. y Perron B. (2005). *Introducción a la Teoría del Video juego*. Revista de Comunicación Audiovisual *Formats*, 2-27.
- Wolf, M. y Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Estados Unidos, Nueva York. Routledge.
- Zubiaur, F. (1999). *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. España: EUNSA.