



Universidad del Azuay
Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas
Carrera de Comunicación Social

**PRODUCCIÓN DE UN CUENTO
AUDIOVISUAL EDUCATIVO PARA LA
PREVENCIÓN DEL ABUSO SEXUAL
INFANTIL**

Autora:
Inés Gabriela Rivadeneira Suárez

Director:
Óscar Vintimilla Ugalde

**Cuenca – Ecuador
2023**

DEDICATORIA

Este trabajo de grado se lo dedico a todos los niños y niñas para que sepan que nadie puede hacerles daño y que ellos pueden ser sus propios héroes.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a toda mi familia, quienes han sido el pilar fundamental para seguir adelante. A cada uno de mis maestros por sus enseñanzas. Al grupo de estudiantes de teatro y su maestro por toda la predisposición para realizar este proyecto. A mi director por su confianza y consejos durante este proceso. A mi maestra por permitirme unir a Narraciones por un cambio.

RESUMEN:

El Edu Entretenimiento es una estrategia de comunicación que permite combinar contenido entretenido con mensajes educativos. Bajo esta tesitura, el presente trabajo de grado presenta un cuento audiovisual educativo para la prevención del abuso sexual infantil, mediante la intervención de títeres y la manipulación de colores para resaltar las emociones. Con base en los referentes analizados se trabajó el cuento en tres etapas: Preproducción, producción y pos producción. En la primera fase se redactó el cuento, se ensayó el guion con los personajes y se adecuo la escenografía para realizar la técnica de Chroma Key. En la siguiente fase, se realizó el rodaje del cuento y finalmente en la posproducción se editó todo el material y se obtuvo como resultado “Anita y el lobo”. En efecto, este producto artístico sirvió de apoyo al proyecto Narraciones por un cambio de la Universidad del Azuay.

Palabras claves: abuso sexual infantil, colores, cuento audiovisual, edu-entretenimiento, emociones, filtros, títeres.

ABSTRACT:

Edutainment is a communication strategy that combines entertaining content with educational messages. In this context, this thesis presents an educational audiovisual story for the prevention of child sexual abuse through the intervention of puppets and the manipulation of colors to highlight emotions. Based on the referents analyzed, the story was worked on in three stages: pre-production, production, and post-production. In the first phase, the story was written, the script was rehearsed with the characters and the scenery was adapted for the Chroma Key technique. In the next phase, the story was shot and finally in post-production all the material was edited, and the result was "Anita and the wolf". In fact, this artistic product was used to support the “Narraciones por un Cambio” Project of the Universidad del Azuay.

Keywords: child sexual abuse, colors, audiovisual story, edutainment, emotions, filters, puppets.

Translated by:



Gabriela Rivadeneira



ÍNDICE

Tabla de contenido

| | |
|---|-----------|
| DEDICATORIA | I |
| AGRADECIMIENTO..... | II |
| RESUMEN:..... | III |
| ABSTRACT:..... | III |
| ÍNDICE DE ANEXOS..... | V |
| ÍNDICE DE TABLAS | V |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | VI |
| CAPÍTULO 1 | 7 |
| 1. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN..... | 7 |
| 1.1 Introducción | 7 |
| 1.2 Edu- entretenimiento y títeres | 8 |
| 1.3 Las emociones y los colores..... | 10 |
| 1.4 Referentes para la producción del vídeo | 13 |
| CAPÍTULO 2..... | 18 |
| 2. METODOLOGÍA | 18 |
| 2.1 Preproducción | 18 |
| 2.2 Producción..... | 19 |
| 2.3 Pos producción | 20 |
| CAPÍTULO 3..... | 22 |
| 3. RESULTADO | 22 |
| CAPÍTULO 4..... | 23 |
| 4. CONCLUSIONES..... | 23 |
| REFERENCIAS | 25 |
| ANEXOS..... | 29 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|-----------------------|-----------|
| <i>ANEXO 1</i> | <i>29</i> |
| Guion del cuento..... | 29 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|-----------|
| <i>Tabla 1.....</i> | <i>12</i> |
| <i>Características de las emociones y el color.....</i> | <i>12</i> |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| <i>Figura 1</i> | 10 |
| <i>Modelo Sesame Street</i> | 10 |
| <i>Figura 2</i> | 12 |
| <i>Película "Intensamente"</i> | 12 |
| <i>Figura 3</i> | 14 |
| <i>Programa educativo Mister Rogers</i> | 14 |
| <i>Figura 4</i> | 15 |
| <i>Elenco del programa infantil "31 minutos"</i> | 15 |
| <i>Figura 5</i> | 16 |
| <i>Elenco del programa televisivo " Los Lunnis"</i> | 16 |
| <i>Figura 6</i> | 19 |
| <i>Títeres: Personajes</i> | 19 |
| <i>Figura 7</i> | 19 |
| <i>Estudiantes de teatro y títeres</i> | 19 |
| <i>Figura 8</i> | 20 |
| <i>Grabación de voces en radio UDA</i> | 20 |
| <i>Figura 9</i> | 21 |
| <i>Storyboard técnica Chroma Key</i> | 21 |
| <i>Figura 10</i> | 21 |
| <i>Storyboard montaje digital</i> | 21 |

CAPÍTULO 1

1. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.1 Introducción

El abuso sexual infantil es un problema que afecta a millones de niños y niñas en todo el mundo. En Ecuador, el abuso sexual infantil ha incrementado en los últimos años de manera alarmante, siendo esta problemática una de las peores formas de violencia contra los derechos humanos, ya que las víctimas sufren de daños físicos y psicológicos irreparables (Acuña, 2014). De acuerdo con cifras de la Fiscalía General del Estado, en Ecuador se recibieron 14 denuncias de violación por día, tres de ellas son contra niñas menores de 14 años (Plan Internacional Ecuador, 2021).

Según el Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional, de cada 10 víctimas de violación, 6 corresponden a niñas, niños y adolescentes. El 65% de casos son cometidos por familiares, 14 % de forma periódica donde 1 de cada 4 no avisó y a 1 de cada 3 le creyeron (CNII, 2018).

A esto se suma que, durante la pandemia se incrementaron los casos de abuso sexual en los hogares, debido a que muchos niños y niñas se veían obligadas a convivir con su agresor/a, dejándolos en una mayor situación de vulnerabilidad (CEPAL et al., 2020). De modo que, se trata de una forma de violencia que puede tener graves consecuencias para la salud mental y emocional del menor afectado.

Por otra parte, la Organización Panamericana de Salud (Organización Panamericana de la Salud, 2020) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) señalan que, el abuso sexual infantil se define como la implicación de un niño en actividades sexuales que no comprende, para las cuales no está preparado y que transgreden las leyes y las normas sociales.

Teniendo en cuenta la problemática, este trabajo de grado presenta un cuento audiovisual educativo para la prevención del abuso sexual infantil, con la utilización de títeres como parte de la estrategia de Edu-Entretenimiento, que son considerados como una fuente para transmitir mensajes a partir de historias (Barbosa y Carvalho, 2019). A continuación, se describe más al respecto.

1.2 Edu- entretenimiento y títeres

El Edu- Eduentretenimiento (EE) es un enfoque pedagógico que busca educar a través del entretenimiento. El EE es el proceso de diseñar e implementar intencionadamente un mensaje para entretener y educar a la vez, con el fin de aumentar el conocimiento de los miembros de la audiencia sobre un tema educativo, crear actitudes favorables, cambiar las normas sociales y modificar el comportamiento manifiesto (Frank & Falzone, 2021). Por su parte, Américo et al. (2015) señalan que el EE se refiere a espectáculos, shows, eventos, programas de radio y televisión que en su propuesta, fundamentación, programación y forma presentan contenido educativo a través del entretenimiento.

De modo semejante, Singhal (2004) , define que el EE es el proceso de diseñar e implementar un mensaje tanto para entretener como para educar, con el fin de aumentar el conocimiento sobre un tema educativo, crear actitudes favorables, cambiar las normas sociales y cambiar el comportamiento del espectador . Además, el EE es favorable para el desarrollo de elementos como la confianza y la concientización en los seres humanos (Tufté, 2008).

En síntesis, el EE es una estrategia comunicativa que utiliza diversos medios de entretenimiento, para transmitir mensajes educativos de forma entretenida y efectiva. Su objetivo es lograr un mayor impacto en la audiencia y promover cambios sociales positivos a través de la educación y la comunicación. El EE es una técnica que ha ganado popularidad en los últimos años debido a su capacidad para hacer que el aprendizaje sea más interesante y efectivo, aprovechando su interés por el entretenimiento para mejorar su capacidad de retener información y aplicarla en la vida real (Da Silva Santos et al., 2015).

Los títeres, por su parte, han sido utilizados como herramienta educativa y de entretenimiento desde hace siglos. Según un estudio realizado por Yero & Torrell (2023), demostraron que la comunicación entre los títeres, los niños y las niñas es eficaz, placentera e instructiva. En este contexto, Oltra (2013) define el títere –siguiendo a Carlos Converso - como una imagen plástica capaz de actuar y representar, situaciones y emociones de manera genuina, de modo que genera una conexión inmediata con el público.

Frente a la problemática social que abordamos, se considera pertinente utilizar la técnica de títeres, recurso de EE, que bajo ciertas orientaciones metodológicas y

didácticas, serán capaces de generar en los niños acciones frente a señales de abuso sexual; en esta línea, del-Campo et al., (2005) señalan que la narración de cuentos y títeres mejora la comunicación oral. Cabe mencionar que un títere es un muñeco móvil que manipula un titiritero. Un títere transmite emociones y pensamientos a través del movimiento, por ejemplo, de sus manos y cabeza. Un titiritero también puede darle voz al títere y a través de ésta transmitir emociones (Kröger, 2019).

Por su parte, O'Hare (2005) dedica un extenso volumen a tratar la vertiente educativa y terapéutica de los títeres. Del mismo modo señala que recrear personajes e historias con títeres ayuda a los niños a absorber y recordar información. Los *muppets* establecen conexiones emocionales y cognitivas con ideas, información, historias, personajes, literatura, situaciones históricas y experiencias.

De igual manera, Kröger (2019) señala que la eficacia del uso de los títeres está en su habilidad para recrear destrezas humanas como moverse y hablar, estas acciones dan paso a la interacción entre el personaje y el espectador. En otro aspecto, Oltra (2013) explica que: un programa de marionetas bien planificado conecta con todas las múltiples inteligencias y las muchas maneras en que las personas aprenden, y el juego de marionetas ejemplifica los niveles de alfabetización .

Según el estudio "Títeres de mano para la educación infantil en la era digital", realizado por la Universidad Católica de Chile, indicaron que el uso de títeres de mano en combinación con la tecnología puede ser una herramienta efectiva para la educación de los niños, ya que combina la interactividad de la tecnología con la creatividad y el aprendizaje a través del juego (Pinilla et al., 2022)

De ahí que deba arribarse a la conclusión de que, la combinación del EE y títeres puede ser una estrategia muy efectiva para la educación de los niños en la que nos permitimos abordar temas de prevención sobre el abuso sexual infantil.

Como referente para este trabajo, se puede citar al modelo "*Sesame Workshop*", que durante medio siglo ha producido medios educativos de alta calidad para niños pequeños de todo el mundo. *Sesame Workshop*, es un proceso de múltiples facetas que comienza por reunir a expertos en los campos de la educación, el desarrollo infantil, e investigación para trabajar con productores, escritores, artistas y otros, para definir objetivos específicos y luego desarrollar contenido diseñado para cumplirlos (del-Campo et al., 2005).

Figura 1

Modelo Sesame Street



1.3 Las emociones y los colores

Las emociones son una parte integral de la experiencia humana. Desde la felicidad hasta la tristeza, el miedo y la ira, nuestras emociones nos permiten experimentar y comprender el mundo que nos rodea. Aunque a menudo se consideran irracionales e incontrolables, las emociones tienen una función importante en nuestra vida cotidiana y pueden influir en nuestras decisiones y comportamientos (Aierbe-Barandiaran & Oregui-González, 2016).

Según la teoría de las emociones de James (1985), nuestras emociones son una respuesta física a un estímulo externo. En otras palabras, experimentamos una emoción porque nuestro cuerpo reacciona a una situación específica de una manera determinada. Por ejemplo, si vemos a un perro feroz, nuestro cuerpo puede responder con una sensación de miedo, lo que nos lleva a experimentar la emoción de miedo.

Algunos estudios también han demostrado que las emociones pueden influir en nuestro pensamiento y comportamiento. Uno de estos estudios, realizado por Fernández-Gel (2023), revela que las emociones pueden ser universales y reconocidas en todo el mundo. Del mismo modo, Quintanilla et al. (2021) señalan que existe seis emociones básicas que se pueden identificar a través de diferentes culturas: felicidad, tristeza, miedo, ira, sorpresa y desprecio. Esta investigación sugiere que las emociones son una parte integral de la experiencia humana y están presentes en todas las culturas y contextos.

Bajo esta línea, Ekman y Cordaro (2011) indican que las emociones básicas son precisamente aquellas que se caracterizan por tener sustratos neurobiológicos más antiguos, poseen un componente expresivo de carácter evolutivo y capacidades universales específicas para regular y motivar la cognición y la acción.

Por otra parte, se ha demostrado que las emociones que experimentan los seres humanos juegan un papel fundamental en la dinámica de todos los fenómenos sociales (Bericat, 2016). De manera que, estas son una parte integral de nuestra existencia y pueden influir en nuestras decisiones y comportamientos.

En este contexto, los personajes proyectan varias situaciones donde los espectadores pueden identificar sus emociones y deseos, pues a través de ellos, se pueden expresar pensamientos y sentimientos, así se estarían conectando con su mundo de muñecos, juegos e historias (Ramli & Lugiman, 2012). Por consiguiente, estas pueden influir en nuestras decisiones y comportamientos. Como se ha mencionado antes, la teoría de las emociones de James-Lange nos ha ayudado a comprender cómo estas se producen, mientras que la investigación de Ekman & Cordaro (2011) demostró cómo pueden tener un impacto en nuestras relaciones y entornos sociales.

En segundo término, los colores están presentes en absolutamente todo y pueden influir en la toma de decisiones, estados de ánimo, gustos, etc. Según la psicología del color, el color puede comunicar ideas. El color tiene su propio lenguaje y por lo tanto provoca respuestas emocionales en las personas, del mismo modo puede afectar al receptor y evocar en él diferentes sensaciones (Cuvelier-García & Lozada-González, 2022).

Los estados de ánimo y las emociones se encuentran estrechamente ligados al estímulo de los colores, es por ello que para este trabajo se utilizaron cinco colores básicos que representan las emociones del personaje durante la trama (Franco Taboada, 2015).

Bajo esta tesis, se tiene como referente a la película *Intensamente*, producida por *Pixar Animation Studios*. La trama, se fusiona con rasgos psicológicos que se desarrollan en la mente de una joven, donde cinco emociones: Alegría, tristeza, temor/miedo, furia/ira y desagrado/asco, buscan guiarla en el día a día de su vida. La película muestra la importancia de las emociones en la toma de decisiones y a su vez la asocian con los colores para darles identidad.

Figura 2

Película "Intensamente"



Fuente: Compass (<https://compasslatam.com/intensamente/>)

Tabla 1

Características de las emociones y el color

| Emoción | Color | Características |
|-----------------|--------------|--|
| Alegría | Amarillo | Se asocia con la energía, alegría, felicidad, riqueza, poder, abundancia, fuerza y acción. |
| Tristeza | Azul | Representa desánimo, pesimismo así también confianza, verdad, serenidad. |
| Ira | Rojo | Se asocia con el enfado, nerviosismo, intensidad, agonía, fuerza y agresión. |
| Miedo | Morado | Es una mezcla de valores opuestos como el poder y la apatía. |
| Asco | Verde | Se asocia también con la sorpresa y desagrado. |

1.4 Referentes para la producción del vídeo

La producción de cuentos audiovisuales para niños ha ido en aumento en las últimas décadas debido a la popularidad de las plataformas de *streaming* y la creciente demanda de contenido educativo y entretenido para niños. Estos cuentos audiovisuales pueden ser una herramienta útil para mejorar las habilidades de comprensión en los niños, así como para fomentar su creatividad e imaginación.

Un estudio de 2018 publicado en la revista *Frontiers in Psychology* explica sobre el impacto de las narraciones audiovisuales en la comprensión de historias en niños de 4 a 5 años de edad. Los resultados mostraron que quienes vieron las narraciones audiovisuales tenían una mejor comprensión de las historias en comparación con los niños que solo escucharon la narración o vieron imágenes estáticas (O'Byrne et al., 2018).

Además, un estudio de 2010 publicado en la revista *Journal of Educational Psychology* encontró que los cuentos audiovisuales pueden ser especialmente efectivos, ya que les permite visualizar la historia y mejorar su capacidad de comprensión (Albanese et al., 2010).

En cuanto a la producción de cuentos audiovisuales, es importante tener en cuenta la calidad del contenido y la adecuación del mismo para el público infantil. Un estudio publicado en *Journal of Children and Media*, reveló que la calidad de los cuentos audiovisuales disponibles en YouTube, en su mayoría, no cumplían con los estándares de calidad para el público infantil, lo que podría tener un impacto negativo en su comprensión y aprendizaje (Drotner, 2020).

En resumen, la producción de cuentos audiovisuales para niños puede ser una herramienta valiosa para mejorar su comprensión de historias e incentivar a tomar acciones frente a alguna situación de abuso. Sin embargo, es importante tener en cuenta la calidad del contenido y su adecuación para el público infantil.

Bajo ese concepto, Vidal et al. (2019) señalan que, para crear contenido educativo, se debe tomar en cuenta cuatro parámetros generales que son: prácticos, para promover información real; contextualizados, acorde al contexto social, cultural, etc.; bien escritos, redacción concisa y, finalmente; la ejemplificación, debe tener ejemplos, casos de estudio, escenarios auténticos.

Bajo esa tesitura, uno de los referentes para la producción del cuento es "*Mister Rogers' Neighborhood*", que se enfoca en enseñar habilidades sociales y emocionales a través de títeres y canciones. "*Mister Rogers' Neighborhood*" fue un programa de televisión educativo para niños que se emitió desde 1968 hasta 2001. Fue creado y presentado por Fred Rogers, quien produjo títeres, canciones y diálogos para enseñar habilidades sociales y emocionales a los niños (Rogers, 2001).

El programa se centró en temas como la amistad, la empatía, el respeto, la diversidad y la aceptación de uno mismo. Rogers creía que la televisión podía ser utilizada como una herramienta educativa para ayudar a los niños a desarrollarse emocional y mentalmente (Levin & Hines, 2003).

El enfoque de Rogers en la educación emocional y social ha sido reconocido como una importante contribución a la educación de los niños. Además, su programa ha sido predominante en la cultura popular y ha dejado una marca indeleble en la televisión infantil, que posteriormente sirvió de guía para el surgimiento de nuevas propuestas educativas y de entretenimiento (Levin & Hines, 2003).

Figura 3

Programa educativo Mister Rogers



Fuente: Puppet Wiki (<https://acortar.link/uOqn5i>)

Por otra parte, como referente tenemos a “31 minutos”, de la Televisión Nacional Chilena que se estrenó en el año 2003, es un programa de televisión infantil que se caracteriza por ser un noticiero conducido por títeres. El programa cuenta con secciones como "Noticias", "Deportes", "Internacional", "Espectáculos", "Cultura" y "Tecnología", todas presentadas de manera humorística y satírica. Además, 31 Minutos, se ha destacado por abordar temas sociales y políticos con un enfoque crítico y educativo, convirtiéndose en uno de los programas infantiles más exitosos de América Latina. Incluso, se ha unido con Unicef en Chile para crear un programa para explicar el Covid-19 a los niños en lenguaje que puedan entender. En resumen, 31 minutos es un programa infantil de televisión chileno que utiliza el humor para educar y entretener a los niños sobre temas sociales, políticos y culturales (Sanhueza, 2023).

Figura 4

Elenco del programa infantil “31 minutos”



Fuente: uno tv (<https://acortar.link/dIAU4C>)

Dentro de este marco, otro de los referentes de producciones educativas para niños es “Plaza Sésamo”. El modelo Barrio Sésamo ha sido reconocido como un enfoque efectivo para la educación temprana en niños. Los investigadores han demostrado que ver Barrio Sésamo en preescolar puede tener un impacto positivo en la lectura y otras habilidades cognitivas, sociales y emocionales (del-Campo et al., 2005).

Por ejemplo, UNICEF y Plaza Sésamo unieron esfuerzos para estar con todos los niños que viven la experiencia del terremoto en Chile. En este vídeo es posible conocer lo que es un “plan de emergencia familiar” para afrontar una situación de desastre como

el terremoto. ¿Qué se debe hacer? pregunta Lola, entre otras cosas, determinar un lugar específico para reunirse con los familiares (UNICEF et al., 2018).

Por otro lado, la Televisión Española ofreció el canal Clan TVE. Clan fue la primera cadena televisiva para niños en el país y contó con varios espacios de éxito como Los Lunnis, su programa insignia, que dio paso a nuevas series como Pocoyo (Carrero & López, 2014).

Según diversos estudios publicados por críticos especializados en programas audiovisuales educativos, se ha llegado a la conclusión de que Los Lunnis, es uno de los programas realizado en España con mayor contenido educativo y con mayor éxito. “Los Lunnis” se emitieron por primera vez en España en el 2003, y desde entonces ha sido uno de los programas de Radiotelevisión Española que mejores cifras de audiencia ha obtenido, en comparación con el resto de la oferta infantil de carácter educativo (RTVE, 2020).

Figura 5

Elenco del programa televisivo " Los Lunnis "



Fuente: Radiotelevisión Española (<https://acortar.link/5SS5Rn>)

Además, la investigación previa muestra que las coproducciones internacionales como *Sesame Street*, *Rogers*, 31 minutos, *Los Lunnis* y otras actividades mediáticas para niños tienen un impacto positivo en las audiencias. Lo que les caracteriza a todas estas series televisivas es que muchas de las grabaciones las realizan bajo la técnica de *Chroma Key* para posteriormente realizar el montaje de escenarios digitales. Por ello, se tendrá presente en la producción del cuento audiovisual, los elementos principales de este modelo (Cole et al., 2018). En primera instancia, determinación de la necesidad y

viabilidad, en este caso, visibilizar la problemática social ante el grupo vulnerable, adecuando el mensaje dentro de una narrativa conocida a través de la intervención de títeres. En segundo lugar, producción e investigación, para este producto artístico se han realizado varios estudios en conjunto con la academia. En cuanto a la producción audiovisual se utilizarán los recursos propios del proyecto como títeres, estudiantes de teatro, escritora de cuentos infantiles, profesor de teatro de la Universidad del Azuay y todos los conocimientos adquiridos en el área de vídeo. Finalmente, la distribución del producto artístico “Anita y el lobo”, al público objetivo.

Con base en todo lo antes expuesto, la producción de este cuento audiovisual, permitirá aportar a la prevención del abuso sexual infantil. Como ya se ha revisado en los estudios recientes, el EE con títeres son una fuente de conocimiento muy amplio en el que se pueden abordar temáticas sociales que persuaden positivamente a la audiencia infantil.

Bajo este contexto, el objetivo principal de este trabajo de grado es producir un cuento audiovisual educativo que servirá de apoyo para el proyecto “Narrativas por un cambio”, de la Universidad del Azuay, que tiene como fin apelar a las emociones reforzando su mensaje con la utilización de filtros de colores, para promover en los niños y niñas la acción de pedir ayuda o comunicar.

Conclusiones

Frente al abuso sexual infantil, se considera pertinente crear contenido educativo, que de manera entretenida incluya mensajes preventivos. Como se ha demostrado en los estudios revisados, los títeres crean una conexión directa con los niños, se sienten identificados e imitan sus acciones, ya que ellos poseen cualidades muy semejantes a las de una persona. Por lo tanto, *Rogers*, *Plaza Sésamo*, *31 minutos* y *Los Lunnis* son un referente para la producción de “Anita y el lobo”.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

El presente trabajo de grado es una producción audiovisual que se ejecutará en tres fases: la preproducción, que es la fase donde se hacen todos los preparativos para las grabaciones; la producción, que son las grabaciones; y la postproducción, que es donde se realiza el montaje y todos los acabados finales.

2.1 Preproducción

Dentro de esta primera fase, la preproducción, se realizaron varias actividades para construir el producto artístico como tal, en un inicio se tomó como referencia el cuento de la “Caperucita roja y el lobo feroz”, para elaborar el guion narrativo, ya que es una historia conocida para los niños y se puede adaptar a la problemática. Posteriormente, este guion, fue revisado y aprobado por los docentes que forman parte del proyecto “Narrativas por un cambio”. Así también, se sociabilizó con los titiriteros para ensayar los guiones con las actuaciones de los *muppets* y prueba de voces. Además, se preparó el set de grabación en el aula de teatro de las instalaciones de la Universidad del Azuay, donde se adecuó el escenario para un ensayo previo a la grabación final. Para revisar el guion véase en el [Anexo 1](#).

Cabe mencionar que para la grabación se trabajó con la técnica de *Chroma Key* que consiste en utilizar un fondo color verde para filmar a los títeres, que posteriormente, en la edición, se puede manipular para eliminar el fondo e insertar otro. El propósito del *Chroma* es permitir realizar ajustes y cambios visuales fácilmente sin tener que volver al contenido completo.

En definitiva, la técnica *Chroma Key* es una herramienta muy útil para crear efectos visuales y crear vídeos personalizados de forma más sencilla y eficaz, siempre que el material grabado posea una buena iluminación y el fondo sea de color verde uniforme.

Figura 6

Títeres: Personajes



2.2 Producción

Para la grabación se dividió en dos partes. En la primera fase se realizó la prueba de los equipos y acondicionamiento de la luz para que se pueda obtener un material de alta calidad para posteriormente su edición. Se utilizaron dos cámaras fijas que se colocaron frente al escenario. Se contó con la participación de siete actores quienes manipularon a los títeres. El rodaje tuvo una duración aproximada de tres horas.

Figura 7

Estudiantes de teatro y títeres



Para la segunda fase, se grabaron las voces en la cabina de radio UDA, con la guía del video que se grabó previamente, así se obtiene una claridad de la voz en la narración y se conserva concordancia con los gestos y movimientos de los títeres.

Figura 8

Grabación de voces en radio UDA



2.3 Posproducción

En esta última etapa se revisó todo el material grabado que posteriormente se editó en *Adobe Premier*, *Adobe After Effects* y *Adobe Audition*. En primer lugar, se utilizó *After Effects* donde se realizó la corrección de luz, para la eliminación del fondo, se aplicó el efecto *Keylight* en cada toma para extraer el color verde. En segundo lugar, en *Adobe Premier* colocamos el audio, fondos digitales con los escenarios del cuento y filtros de diferentes colores que se mencionaron en la investigación previa para reforzar las emociones del personaje. A su vez en *Adobe Audition* se corrigió y editó el audio. Como resultado se obtuvo dos productos audiovisuales, en el primero, no se manipuló con ningún color y, en el segundo, se colocaron los filtros de colores (amarillo, verde, azul, morado, rojo) para reforzar la idea de la asociación de colores y emociones.

Figura 9

Storyboard técnica Chroma Key



Figura 10

Storyboard montaje digital



CAPÍTULO 3

3. RESULTADO

Como resultado se obtuvo “Anita y el lobo”. La historia se centra en Anita una niña de ocho años que viste un lindo vestido color rojo, cuando su madre la envía con una canasta de frutas a la casa de su abuelita. En el camino se encuentra con su tío Freddy, un hombre desempleado y despreocupado, que con malas intenciones intenta engañar a Anita para abusar de ella. Para cometer su cometido le propone una carrera hasta la casa de la abuelita y quien llegará primero podrá pedirle al otro lo que sea. Cuando llega Anita a la casa de su abuelita, se sorprende al ver que Freddy llegó antes que ella y se pone en alerta cuando le pide jugar un juego secreto. Anita le hace una adivinanza para evadir la propuesta, Freddy no acierta la adivinanza. Finalmente mete la mano en el bolso de Anita, descubre una trampa de ratón. Grita de dolor. Anita pide ayuda a su abuelita y le cuenta lo que le dijo su tío. La abuelita María Rosa llama al 911 para denunciar a Freddy, quien es arrestado posteriormente por la policía. Finalmente, Anita se reúne con su madre y abuelita y cantan juntas: “Quien teme al lobo feroz, al lobo, al lobo. Quien teme al lobo feroz, la, la, la, la, la. [Véase el cuento en el siguiente repositorio digital.](#)

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES

“Anita y el lobo” es un cuento audiovisual que se elaboró en conjunto con docentes que forman parte del proyecto Narraciones por un cambio, que tiene como finalidad ser un aporte positivo para la prevención del abuso sexual infantil mediante la estrategia de comunicación de EE. Para cumplir con el desarrollo de este producto artístico se trabajó en tres fases: producción, preproducción y posproducción, para obtener como trabajo final un cuento educativo.

Como parte de las limitaciones que se tuvo para la producción de este cuento, fue la disponibilidad de tiempo de los estudiantes de teatro, ya que tienen un cronograma de presentaciones en escuelas con los títeres, además de su horario de clases, motivo por el cual se dificultó la grabación en el tiempo estimado. Así también, la adecuación del set para realizar la técnica de *Chroma*, es uno de los factores a considerar ya que no se cuenta con todos los materiales necesarios.

También se sugiere que, en una próxima producción de este tipo, se cuente con un equipo de grabación mínimo de seis personas, ya que, para la manipulación de las cámaras, la iluminación, los accesorios y otras situaciones que surgen en el momento de la producción es importante que existan más personas que estén pendientes de cubrir cualquier necesidad, de modo que se pueda obtener un material de excelente calidad.

Además, se propone que, en próximas investigaciones, se pueda estudiar la aceptación de los niños y niñas al observar el cuento y comparar si existe un mayor refuerzo a la idea de asociación de los colores con las emociones. Así también, se sugiere que, para próximos productos artísticos, se pueda trabajar con dos finales distintos de la historia, donde el espectador pueda interactuar con el vídeo, de modo que el aprendizaje sea más divertido y participativo para los niños.

A su vez, este cuento educativo facilitará la divulgación del mensaje preventivo en más instituciones educativas, ya que su reproducción es más fácil y no se necesitará contar con el grupo de estudiantes de teatro.

Finalmente, producir este cuento ha sido un reto para mí, pero nunca dejé de creer que era posible y siempre recordé que no solo significa un trabajo de grado, sino que es

aportar con un granito de arena, para que muchos niños puedan ver esta historia y sepan que no están solos. Durante el proceso aprendí un poco de teatro y manipulación de los títeres que me fue de gran ayuda para volver a grabar el cuento cuando el montaje digital no era el deseado. Después de un par de intentos, me siento contenta con el resultado y espero que este mensaje pueda llegar a más niños y niñas.

REFERENCIAS

- Acuña Navas, M. J. (2014). Abuso sexual en menores de edad: generalidades, consecuencias y prevención. *Medicina Legal de Costa Rica*, 31(1), 57-69. <https://goo.su/ggESCI>
- Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2016). Values and emotions in children's audiovisual fictional narratives. [Valores y emociones en narraciones audiovisuales de ficción infantil]. *Comunicar*, 47, 69-77. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-07>
- Albanese, O., De Stasio, S., Chiacchio, C. D., Fiorilli, C., & Pons, F. (2010). Emotion Comprehension: The Impact of Nonverbal Intelligence. *The Journal of Genetic Psychology*, 171(2), 101–115. <https://doi.org/10.1080/00221320903548084>
- Américo, M., de Grande, F. C., & da Silva, J. F. T. (2015). Un acercamiento al edutretenimiento. *Question/Cuestión*, 1(45), 1-5. <https://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2411>
- Barbosa, I., & Carvalho, A. (2019). Illusionists and Puppet Masters: Adoption profiles of new management models. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/74922>
- Bericat, E. (2016). La sociología de las emociones: cuatro décadas de progreso. *Sociología actual*, 64 (3), 491–513. <https://doi.org/10.1177/0011392115588355>
- Bernier, M., & O'Hare, J. (Eds.). (2005). *Puppetry in education and therapy: Unlocking doors to the mind and heart*. AuthorHouse. <https://goo.su/JROX>
- CEPAL, UNICEF, & NU Representante Especial del Secretario General sobre la Violencia contra los Niños. (2020). Violencia contra niñas, niños y adolescentes en tiempos de COVID-19. CEPAL. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/46485>
- Cole, C. F., Lee, J. H., Bucuvalas, A., & Srali, Y. (2018). Seven essential elements for creating effective children's media to promote peacebuilding: Lessons from international coproductions of sesame street and other children's media programs. *New directions for child and adolescent development*, 2018(159), 55-69. <https://doi.org/10.1002/cad.20229>
- Cuvelier-García, M., & Lozada-González, M. (2022). El color y las emociones en infantes de edad preescolar. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 17(32), 109-114. <https://doi.org/10.36677/legado.v17i32.15936>

- del Campo Peláez, J., Palacios, V. M. V., & González, A. M. (2005). La televisión educativa: un ejemplo práctico con «Barrio Sésamo». *Comunicar*, (25). <https://www.redalyc.org/pdf/158/15825163.pdf>
- Drotner, K. (2020). Children's digital content creation: Towards a processual understanding of media production among Danish children. *Journal of Children and Media*, 14(2), 221–236. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1701056>
- Ekman, P., & Cordaro, D. (2011). What is meant by calling emotions basic. *Emotion review*, 3(4), 364-370. <https://doi.org/10.1177/1754073911410740>
- Fernández-Gel, E. (2023). OPPY, GRAHAM; PEARCE, KENNETH L., Is There a God? A Debate, Routledge, New York, 2022, 357 pp. *Anuario Filosófico*, 197-200. <https://doi.org/10.15581/009.56.1.013>
- Frank, L. B., & Falzone, P. (2021). *Entertainment-Education behind the scenes: Case studies for theory and practice* (p. 354). Springer Nature. <https://library.oapen.org/bitstream/id/49d1e49d-fc71-4f28-9fe8-5b8604a5040d/9783030636142.pdf>
- James, W. (1985). ¿Qué es una emoción? *Studies in Psychology = Estudios de Psicología*, 21, 57–73. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65926>
- Kröger, T. y Nupponen, A.-M. (2019). El títere como herramienta pedagógica: una revisión de la literatura. *Revista electrónica internacional de educación primaria*, 11 (4), 393–401. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/688>
- Levin, R. A., & Hines, L. M. (2003). Educational television, Fred Rogers, and the history of education. *History of Education Quarterly*, 43(2), 262-275. <https://doi.org/10.1111/j.1748-5959.2003.tb00123.x>
- O'Byrne, W. I., Houser, K., Stone, R., & White, M. (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Frontiers in Psychology*, 9, 1800. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01800>
- O'Hare, E. by M. B. and J. (2005). *Puppetry in Education and Therapy: Unlocking Doors to the Mind and Heart*. AuthorHouse. <https://goo.su/BXCjX>
- Organización Panamericana de la Salud. (2020). Nuevo informe de OPS descubre importantes brechas en las medidas para prevenir la violencia contra niños, niñas y adolescentes—OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud. <https://n9.cl/6yfxg>

- Pinilla Hormazábal, P., Álvarez Mabán, E. M. ., & Carrasco Dájer, C. M. . (2022). *Títeres online para promover la salud familiar en pandemia: alcance global de una innovación en enfermería*. *Horizonte De Enfermería*, 33(2), 176–190. https://doi.org/10.7764/Horiz_Enferm.33.2.176-190
- Plan Internacional Ecuador. (2021, noviembre 22). En Ecuador se registran al día un promedio de 42 denuncias por violación, abuso y acoso sexual a niñas y mujeres. Plan Internacional. <https://acortar.link/7MI39P>
- Quintanilla, L., Giménez-Dasí, M., Sarmiento-Henrique, R. y Lucas-Molina, B. (2022). La Comprensión Asíncrona de las Emociones Básicas: un Estudio Longitudinal con Niños de 3 a 5 Años. *Psicología Educativa*, 28(1), 71 - 79. <https://doi.org/10.5093/psed2021a27>
- Ramli, W. ., & Lugiman, F. (2012). The Contribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 35 . <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.098>
- Rogers, F. (2001). A Point of View: Family Communication, Television, and Mister Rogers' Neighborhood. *Journal of Family Communication*, 1(1), 71-73. https://doi.org/10.1207/S15327698JFC0101_08
- Sanhueza, A. M. (2023). '31 Minutos', el noticiario de títeres estrella de América Latina que hizo grandes a los niños. El País Chile. <https://acortar.link/dpaatQ>
- Singhal, A., Cody, M. J., Rogers, E. M., & Sabido, M. (Eds.). (2003). *Entertainment-education and social change: History, research, and practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410609595>
- Franco Taboada, J. A. (2015). *De la teoría de los colores de Goethe a la interacción del color de Albers*. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 20(25), 48–55. <https://doi.org/10.4995/ega.2015.3703>
- Tufte, T. (2008). El edu-entretenimiento: buscando estrategias comunicacionales contra la violencia y los conflictos. *Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 31(1), 157-182. <https://www.redalyc.org/pdf/698/69830989008.pdf>
- UNICEF. (2020). La violencia contra niñas, niños y adolescentes tiene severas consecuencias a nivel físico, psicológico y social. <https://goo.su/zJ56Z>
- UNICEF, Salud, O. P. de la, Pediatría, A. de, & Infantiles, J. N. de J. (2018). UNICEF. Plaza Sésamo: Prevención de desastres. www.unicef.cl. <https://centroderecursos.educarchile.cl/handle/20.500.12246/49079>
- Vidal Ledo, M., Vialart Vidal, M. N., Alfonso Sánchez, I., & Zacca González, G. (2019). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. *Educación médica superior*, 33(2). <https://goo.su/iC51Cy6>

Yero, J. B., & Torrell, I. C. G. (2023). Eficacia de la comunicación entre los títeres y los niños de la edad preescolar. Criterios de María Antonia Fariñas: Effectiveness of communication between puppets and preschool children. Criteria of María Antonia Fariñas. *Maestro y Sociedad*, 20(1), Article 1. <https://goo.su/FP4ae3D>

ANEXOS

ANEXO 1

Guion del cuento

"ANITA Y EL LOBO"

PRIMERA ESCENA

(Ambientación urbana: dentro de una casa)

(Aparece Anita, con un vestido rojo y una pequeña bolsa junto a su mamá)

MAMÁ: (Alargando las palabras) Anita, ¿dónde estás? Necesito que me hagas un favor.

MAMÁ: Hija, quiero que lleves esta canasta de frutas a la casa de la abuelita María Rosa.

ANITA: Claro que sí mamá.

MAMÁ: Ten mucho cuidado en el camino. Recuerda que no debes hablar con desconocidos. Si alguien te ofrece un dulce o algún regalo, no lo aceptes. Si alguien te sigue, ¡grita y pide ayuda! Y por favor, no te desvíes del camino.

ANITA: ¡No te preocupes mamá! Sé cómo debo cuidarme. En la escuela la profesora nos dio algunos consejos para estar alerta si alguien intenta hacernos daño.

(Anita da un abrazo y un beso de despedida a su madre)

MAMÁ: Muy bien Anita, no te demores, tu abuela te está esperando. Te quiero mucho.

ANITA: Yo también te quiero mucho, mamá.

SEGUNDA ESCENA

(Ambientación, calles)

(Anita camina tranquilamente por la acera cantando "Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá". De pronto, un hombre se acerca a ella).

FREDDY: Hola sobrina. ¿A dónde vas con ese vestido rojo tan hermoso?

ANITA: Tío Freddy, ¿por qué está en la calle a estas horas, no debería estar trabajando?

FREDDY: Digamos que estoy tomando unas vacaciones.

ANITA: ¿Otra vez le echaron de su trabajo?

FREDDY: No me echaron, yo me fui. Ese trabajo no era para mí.

ANITA: Y ahora ¿qué va a hacer?

FREDDY: No sé. Ya aparecerá algún trabajo por allí. Por ahora, tengo que acompañarte a casa de tu abuela. No es bueno que estés sola, y en el camino, podemos comprar un rico helado.

ANITA: Creo que no, mi mamá me dijo que no me desvíe del camino.

FREDDY: Tranquila, yo soy parte de la familia, no te va a pasar nada malo. No te gustaría un helado de chocolate, son tus favoritos.

ANITA: Lo siento tío Freddy, no puedo desobedecer a mi mamá.

FREDDY: Esta bien. Entonces hagamos un trato. Vamos hacer una carrera hasta la casa de la abuelita, tú te vas por el camino de siempre y yo me voy por mi camino secreto, a ver quién llega primero.

ANITA: Seguro que te gano, corro muy rápido.

FREDDY: Si tú ganas y llegas antes que yo, te comprare muchos helados de chocolate. Y si yo te gano tendrás que jugar conmigo a uno de mis juegos favoritos.

ANITA: ¡Está bien tío Fredy, vas a ver lo rápida que soy!

FREDDY: ¿Estás lista?

ANITA: ¡Sí!

FREDDY: En sus marcas, listos, fuera.

(Anita corre y sale de escena. Fredy, espera que la niña se marche, saca una bicicleta) Ahora voy a tomar un atajo, y

con ayuda de mi bicicleta, llegaré antes que ella. (Pedalea hasta la casa de la abuela)

TERCERA ESCENA

(Una puerta al frente)

(Transición de la locación de la calle a la entrada de la casa de la abuelita)

FREDDY: (Llega en su bicicleta) Perfecto, llegué primero. Ahora ella tendrá que hacer lo que yo le pida. (Esconde su bicicleta)

(Anita llega corriendo, se sorprende al ver a Freddy)

ANITA: Tío Freddy, me ganaste.

FREDDY: (Finge estar muy cansado) Sí pequeña, pero corrí demasiado, estoy muy cansado, creo que me voy a desmayar, mejor acompáñame a mi casa, necesito descansar. (Intenta llevársela, pero ella se esquiva)

ANITA: No, yo vine a casa de la abuelita, debo entregarle esta comida.

FREDDY: La abuela no está en casa, he golpeado la puerta varias veces, pero nadie contesta. Vamos.

ANITA: Pero la abuelita tenía que esperarme.

FREDDY: Seguro que salió y fue de compras al mercado. Vamos a mi casa.

ANITA: No, tengo que esperarle y darle esta canasta.

FREDDY: Recuerda que hicimos un trato. Tú perdiste la carrera y ahora tienes que jugar conmigo.

ANITA: ¡Pero podemos jugar aquí!

FREDDY: No, es un juego secreto. Tenemos que ir a mi casa para jugar. Vamos.

ANITA: Si no me dices de que se trata ese juego, no iré contigo.

FREDDY: Es un juego muy divertido, mira se trata de...(le cuenta en el oído e intenta abrazarla)

ANITA: Aléjate tío Freddy, esos juegos no son correctos.

FREDDY: Pero nadie se va a enterar.

ANITA: No tío, en la escuela nos han enseñado que los adultos no deben tocar a los niños, aléjate o gritaré.

FREDDY: Tranquilízate, no es para tanto, solo vamos a divertirnos un rato. No confías en mí, es solo un juego más.

ANITA: ¡Mmmm! (Intuye las intenciones del tío) Entonces primero juguemos a las adivinanzas.

FREDDY: ¿Y luego iremos a mi casa?

ANITA: ¡Talvez!

FREDDY: Está bien ¿De qué se trata?

ANITA: ¡Tienes que adivinar lo llevo en mi bolsita!

FREDDY: Soy muy bueno con las adivinanzas.

ANITA: Pues a ver si es cierto. Vamos con la primera. ¿Qué será, que será? Si la miras, no la toques, porque ella se enojará y si la llegas a tocar mucho dolor te causará, mejor corre y aléjate o ella te atrapará.

FREDDY: Déjame ver... a lo mejor... quien sabe...talvez...

ANITA: Tu tiempo terminó ¿Sabes la respuesta?

FREDDY: ¡No!

ANITA: Puedes meter tu mano en mi bolsita y así podrás saber de qué se trata.

FREDDY: Vamos a ver. Si la miras, no la toques, porque ella se enojará y si la llegas a tocar mucho dolor te causará, mejor corre y aléjate o ella te atrapará ¿Qué será, que será? (introduce la mano y encuentra una trampa para ratones que aprisiona su mano) Auuu... ayyy... uuu...

ANITA: ¡Pues una trampa para ratones, estaba muy fácil!

FREDDY: Auuu... ayyy... uuu... mi manito... ayyy... uuu... (Sale de escena y regresa con su mano libre. Auuu... ayyy... uuu... mi manito... ayyy... uuu... Eres una tramposa.

ANITA: No, tú eres el tramposo, ahora te voy a acusar por molestarme (grita) Abuelita...

FREDDY: (escapa a carreras)

ABUELA: ¿Cómo estás mí pequeña?, ¿qué te sucede?

ANITA: Abuelita, estoy confundida. Encontré a mi tío en el camino y me acompañó hasta aquí; pero luego quiso llevarme con engaños a su casa.

ABUELA: ¿Para qué?

ANITA: Me dijo que jugaríamos a un juego secreto, pero en ese juego yo tenía que... (le cuenta al oído)

ABUELITA: ¡No, mi pequeña, esos juegos no son correctos! ¿Y te hizo daño?

ANITA No abuelita. Yo me defendí y no dejé que me toque.

ABUELITA: Debemos llamar a tu madre para contarle todo, y llamar al 911 para denunciar a tu tío. Has sido muy valiente al gritar y pedir ayuda, también, al contármelo todo.

ÚLTIMA ESCENA:

(Transición a blanco. Aparece el texto "unos minutos después". Transición hacia la imagen.)

Aparece Policía y Freddy en escena.

POLICÍA: Vamos, nunca más podrás hacer daño a ningún niño o niña. Lo que has hecho es un delito e irás a la cárcel. Aparecen la madre, la abuela y Anita en un abrazo conjunto.

(Transición a blanco)

MAMÁ: Anita, hija, aquí estoy. Tranquila, todo va a estar bien. Gracias por contárselo a la abuelita.

ABUELITA: Siempre te vamos a escuchar mi pequeña.

(Cantan juntas) quien teme al lobo feroz, al lobo, al lobo. Quien teme al lobo feroz, la, la, la, la, la.

FIN