

Facultad de Arquitectura y Artes
Diseño Gráfico

***Desarrollo de una herramienta audiovisual para complementar la
formación de habilidades en solución de problemas financieros***

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico

Daniel Mauricio Santos Forero

Directora: Juanita Giraldo

Bogotá, Colombia
Noviembre de 2015

Para mi familia,

Mis amigos y compañeros,

Mis maestros, en especial a Juanita Giraldo, por su guía y apoyo

Y agradeciendo desde lo más profundo al Liceo de la Universidad Católica, por su apoyo y acompañamiento, a sus maestros y a los niños que ayudaron en este proyecto.

CONTENIDO

Sección 1: Fundamentos de la Investigación

1. Diseño de Investigación
 - 1.1. Problema de Investigación
 - 1.2. Justificación
 - 1.3. Objetivo General
 - 1.3.1. Objetivos Específicos
 - 1.4. Abstract y Palabras clave
2. Metodología de la Investigación
3. Tablas de correspondencia de los planteamientos
4. Perfil de la Población
5. Instrumento de Investigación

Sección 2: Marco Referencial

1. Pruebas Pisa y su influencia en la sociedad Colombiana
2. Educación Moderna
 - 2.1. Estrategias de Educación en Colombia
3. Televisión y Medios audiovisuales
4. Educación Tecnológica y el papel del Diseño Gráfico
 - 4.1. Televisión Educativa: Señal Colombia impulsa
5. Imagen en movimiento en Colombia
 - 5.1. Imagen en movimiento en Colombia
 - 5.2. Recopilación de la información del piloto

Sección 3: Análisis de la Información

1. Aplicación de instrumentos de Investigación
 - 1.1. Instrumento: Encuesta
2. Análisis muestral de datos e información recuperada
 - 2.1. Análisis de datos cuantitativos y cualitativos
3. Conclusiones del análisis de Información
 - 3.1. Síntesis del análisis

Sección 4: Proyecto de Diseño

1. Elementos del lenguaje visual
 - 1.1 Matriz del desarrollo del lenguaje visual
2. Desarrollo Gráfico
 - 2.1 Etapas de Bocetación
 - 2.2 Concepto de diseño y resumen de elementos del lenguaje visual
 - 2.2.1 Storyboard
 - 2.2.2 Estructuración de la Herramienta
 - 2.2.3 Elementos Gráficos
 - 2.2.4 Elementos del Lenguaje Audiovisual
3. Producción y Post-producción
 - 3.1 Definición Técnica
 - 3.2 Presupuesto
 - 3.3 Proyección de ampliación

Sección 5: Anexos

1. Bibliografía, Webgrafía
2. Anexos: Instrumentos

SECCIÓN 1
FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Diseño de Investigación

1.1. Pregunta de Investigación

¿Qué debilidades se identifican en los niños de 10 años del Liceo de la Universidad Católica, en resolución de problemas financieros?, y a partir de éstas, ¿qué herramienta ayudaría a complementar de manera extracurricular la formación de estas competencias?

1.2. Justificación

Durante la última década, Colombia ha entrado a un esfuerzo importante por mejorar la calidad de la educación en todos los niveles presentes, básica primaria y media, técnica, profesional y así los demás niveles. El mayor protagonismo se lo ha empezado a llevar la educación básica, dirigida principalmente a las edades desde los 7 a los 11 años, aproximadamente, y es que el desarrollo pertinente de las competencias en estas edades, determinarán los procesos consiguientes en los niveles posteriores.

Para poder dar muestra del desarrollo educativo al que aspira el país, Colombia ha empezado la labor de pertenecer al llamado "club de la OCDE" (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), lo que le entregará ciertas distinciones internacionales, mientras que a nivel nacional, se mejoraría la calidad de las políticas públicas, mejorando la calidad del desarrollo económico y social del país en diferentes campos en los que se centraliza la organización, como Agricultura, Ciencia y Tecnología, Comercio, combate a la corrupción, entre otros¹.

Como más adelante se explicará, para el gobierno actual es importante legitimar las reformas que ha aplicado últimamente, y demostrar el desarrollo que ha cambiado la cara del país durante los últimos años. Para esto, el país debe presentar las llamadas *Pruebas Pisa*, que determinarán y evaluarán la veracidad de los resultados de estas reformas que se reflejan en la educación media. Los resultados de éstas

¹ ¿Qué es la Oede y qué significa para Colombia ser miembro?. (2013). Fecha de Consulta: 16 de Mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.elpais.com.co/elpais/economia/noticias/conozca-cuales-son-beneficios-por-estar-ocde>

pruebas demostrarán si Colombia está listo o no para pertenecer a la organización.

Estas pruebas constan principalmente sobre problemas cotidianos y modernos, relacionados con el papel del individuo en la sociedad y su importancia para el desarrollo económico.

Pero las pruebas presentadas en el 2014 por el país no han sido satisfactorias, no sólo no le ha dado la oportunidad al país de entrar a la organización sino que lo ha dejado casi en la mira de las naciones Latinoamericanas debido a los bajos resultados (Más adelante se ampliará la información).

Entonces, ¿de que forma se puede contribuir a la mejora de la educación en el país, desde la labor del Diseñador Gráfico?. Debido a la necesidad de nuevas estrategias o al mejoramiento y a la reforma de las actuales estrategias, es necesario empezar a visualizar el ambiente desde enfoques disciplinarios diferentes, por esto desde el enfoque del Diseño Gráfico es posible desarrollar una herramienta audiovisual que permita generar el desarrollo de las competencias necesarias para resolver estas problemáticas. Es importante además resaltar, que la labor de generación de contenidos no estará totalmente relacionada al contenido de este proyecto, que está más dirigido a la creación de la herramienta audiovisual.

1.3. Objetivo General

Identificar las dificultades de los niños del Liceo de la Universidad Católica de 10 años, en solución de problemas financieros, para desarrollar una herramienta audiovisual que complemente la formación de estas competencias en el ámbito extra curricular

1.3.1. Objetivos Específicos

1.3.1. Identificar las habilidades ya adquiridas por los niños de 10 años, del Liceo de la Universidad Católica para desarrollar competencias en solución de problemas financieros

1.3.2. Delimitar la información que se incluirá en la herramienta audiovisual sobre solución de problemas financieros apropiada para niños de 10 años del Liceo de la Universidad Católica.

1.3.3. Identificar los gustos y preferencias de los niños de 10 años del Liceo de la Universidad Católica para desarrollar un lenguaje visual de acuerdo a éstas características.

1.4. Abstracto y palabras clave

Este es un proyecto de Diseño Gráfico que busca crear una herramienta audiovisual para poder dar respuesta a las falencias en los procesos de educación de niños de 10 años, en solución de problemas de la vida cotidiana. Éstas falencias se ven presentes en las pruebas Pisa, que presentó el país en el año 2014 y que arrojaron resultados que ubicaban al país en el último puesto de los países evaluados. Para el desarrollo del proyecto se establecieron ciertas pautas en cuanto al medio en el que se emitirá la herramienta, así como los procesos a seguir para su eventual evolución y reproducción. La televisión, de acuerdo a la investigación y los instrumentos aplicados, resultó ser el medio idóneo para reproducir los videos que componen la herramienta, que consiste en un video con técnicas de *motion graphics*, y otras como *kinetic typography*, animaciones de diferente índole pero sobre todo con importancia enfocada en la información presentada.

- **Pruebas Pisa**
- **Problemas de la vida cotidiana**
- **Educación extracurricular**
- **Televisión Educativa**
- **Video Educativo**
- **Diseño Gráfico en la Educación**
- **Infografía**
- **Motion Graphics**

2. Metodología de la Investigación

Por medio de la investigación etnográfica, se planteará la estructuración de una encuesta tipo cuestionario, en la que se plantearán tres fases. Durante la primera se tratarán temáticas relacionadas con la cotidianidad del niño, sus costumbres y hábitos cotidianos, relacionados con su estudio y el

consumo de medios televisivos al que se ven inmersos, principalmente, el consumo de canales públicos, y de programas educativos.

La segunda fase plantea preguntas abiertas, en las que se evaluarán los conocimientos adquiridos por los niños, referentes a los temas cotidianos de índole financiera básicos, así como la información que es pertinente para desarrollarse en la herramienta.

La tercera y última fase, plantea un ejemplo de pregunta presente en las Pruebas Pisa, en donde se plantea una problemática y para llegar a su solución se necesitarán solucionar operaciones básicas de lógica y matemática.

Los resultados de la encuesta serán arrojados de forma cuantitativa, en la medida en que los datos de las preguntas de respuesta única se plantearon para esta condición de datos estadísticos, mientras que los resultados cualitativos que generarán las preguntas abiertas, mostrarán el alcance y complejidad de la información que se necesitará.

Además se hará una investigación de diversos recursos gráficos, dirigidos a la educación en medios audiovisuales, además de la búsqueda de la información pertinente y presente en las Pruebas Pisa, para su posterior inclusión en la realización del proyecto.

3. Tablas de Correspondencia de los Planteamientos

OBJETIVO GENERAL

1. Identificar las dificultades de los niños del Liceo de la Universidad Católica de 10 años, en solución de problemas financieros, para desarrollar una herramienta audiovisual que complemente la formación de estas competencias en el ámbito extracurricular.

TABLA 1

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

2. Identificar las habilidades ya adquiridas por los niños de 10 años, del Liceo de la Universidad Católica para desarrollar competencias en solución de problemas financieros.

TABLA 2

OBJETIVO ESPECÍFICO 2

3. Delimitar la información que se incluirá en la herramienta audiovisual sobre solución de problemas financieros en niños de 10 años del Liceo de la Universidad Católica.

TABLA 3

OBJETIVO ESPECÍFICO 3

4. Identificar los gustos y preferencias de los niños de 10 años del Liceo de la Universidad Católica para desarrollar un lenguaje visual de acuerdo a éstas características.

TABLA 4

4. Perfil de Población

IMAGEN 1

El formato presentado a continuación, establece los parámetros que rigen el perfil de la muestra poblacional a la que se dirigirá el proyecto.

5. Instrumento de Investigación

A partir de las características ya presentadas, y del perfil poblacional y de los estudiantes y niños que hacen parte del grupo muestral, se planteará una encuesta, se visitará el colegio con la intención de aplicar la encuesta al total de la muestra en el mismo tiempo.

Como se habló en el capítulo anterior, la encuesta está estructurada en tres partes, y cada una de éstas responde a características de datos e información diferentes. A continuación se presentará el documento que se entregará a los niños para su desarrollo.

IMAGEN 2

Anexo 1: Formato de encuesta tipo cuestionario que fue entregada a los niños para su aplicación.

SECCIÓN 2
MARCO REFERENCIAL

1. Pruebas Pisa y su influencia en la Sociedad Colombiana

El sistema educativo colombiano ha tenido un bajo rendimiento durante los últimos años, y lo demuestran los resultados de la prueba PISA realizados en 2014, donde se arrojaron resultados que sitúan al país en el último puesto de los países evaluados². La prueba dirigida a estudiantes de 15 años, consistía principalmente en temas y problemáticas modernas y cotidianas (dirigidos principalmente a la educación financiera) como gestión de cuentas y tarjetas bancarias, comprensión de riesgos, intereses, impuestos, finanzas y sus derechos y deberes como consumidores. ¿Cómo se puede esperar un desarrollo favorable para el país, si los estudiantes no pueden desarrollar las competencias necesarias para plantear estrategias para solucionar problemas de la vida cotidiana y el mejoramiento de su calidad de vida?

Para el año 2016, Colombia quiere entrar de forma activa a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la cual “agrupa a 34 países miembros y su misión es promover políticas que mejoren el bienestar económico y social de las personas alrededor del mundo”³. Para esto, Colombia debe demostrar su desarrollo socio-económico, y los avances que pretende a nivel educativo, para poder pertenecer a la organización de países desarrollados y codearse con los principales países del mundo de forma directa.

Desde el diseño gráfico, se puede desarrollar una herramienta que apoye en el hogar y de forma extracurricular, las labores propias de las aulas de clase; esta herramienta complementaría el aprendizaje diario y los conocimientos académicos con estrategias propias de la cotidianidad moderna para resolver problemas, sin importar la índole de estos, permitiendo no solo llegar a su resolución, sino que el estudiante desarrolle las competencias necesarias para obtener la capacidad de razonar y

² Se evaluaron cerca de 29.000 alumnos de 18 países, en el primer lugar apareció China con 603 puntos, pero también se destacaron Bélgica, Estonia, Australia y Nueva Zelanda, con puntajes superiores a los 500 puntos, en la media aparecen Francia, Rusia y EE.UU. con puntajes superiores a los 480 puntos, en el último lugar apareció Colombia con tan sólo 379 puntos. (Tomado de portafolio.com, 2014).

³ ¿Qué es la OCDE?. Fecha de consulta: 18 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>

comprender de manera mas profunda la búsqueda de la solución y la importancia de este proceso.

“En el mundo cotidiano, el primer paso, y en ocasiones el mas difícil, a la hora de resolver un problema, es el reconocimiento de que ese problema existe” (Sternberg y Spear-Swerling, 1999). La realidad de la sociedad Colombiana es evidente en el diario vivir: aunque pareciera que la capacidad de endeudamiento de las familias aumenta gradualmente, el endeudamiento al que se someten pone en riesgo su estado financiero, por ende el mercado puede llegar a un estancamiento, las industrias por la poca demanda empiezan a perder su capacidad financiera, se producen despidos, crece el desempleo, las familias entran en crisis, la economía en recesión y empieza a abrirse una brecha socio-cultural cada vez mas ancha entre clase media y baja. Cuando se identifica un problema como este, en donde las personas no entienden claramente el por qué de su situación financiera y de su latente estado de incertidumbre económica, es cuando empiezan a verse problemas de mayor índole cultural. El país debe empezar a preocuparse por que sus ciudadanos tengan las fortalezas para mejorar su vida y mejorar las de los demás, es decir, cuando un ciudadano goza de cierta prosperidad genera en el mercado un alza, representada en oportunidades laborales, en demanda de productos y mejores oportunidades de mejora en la calidad de vida en ciudades y pueblos, por los impuestos que estos aportan.

Esta es realmente una problemática muy profunda. Contiene múltiples niveles de profundización y de enfoque, la inclusión desde cualquier ángulo a la ayuda en la solución de ésta, como por ejemplo la educación desde edades tempranas y la orientación educativa y pedagógica, pueden ayudar desde cierto punto, desde antes de que se presente el problema, a la eventual solución de éste. Si se toma desde este ángulo, la participación de un agente a solucionar éste problema desde el Diseño Gráfico, le daría los medios, la forma y las herramientas para solucionarlo, debido a que es éste el que puede llegar a entender las necesidades de este público, las características de sus intereses y necesidades, y ayudando a gestionar los medios para poder entregar una herramienta, respondiendo estas características. Es importante resaltar la labor del diseñador gráfico como un director de arte, implicado tanto en la labor creativa, como en la técnica y práctica.

2. Educación Moderna

Los retos a los que se han enfrentado los sistemas de educación, para acomodarse al desarrollo moderno de la sociedad, han sido muy difíciles de superar, en especial cuando las reformas educativas no han estado al nivel esperado. La sociedad moderna requiere de un continuo desarrollo ligado a la evolución cultural que vivimos en la actualidad, las telecomunicaciones han determinado el sendero pronunciado hacia el desarrollo global y la intercomunicación en diversos niveles en todo el mundo. Es por esto que la educación tiene el deber de formarse conforme a las necesidades de los que suple, pero parece ser que el actual modelo educativo colombiano simplemente no alcanza a satisfacer la demanda en calidad⁴, ya sea por la falta de seguimiento, la baja calidad de los maestros, la falta de actualización o el desinterés.

Una reforma educativa no es un tema que se tome a la ligera y menos con las crisis derivadas de las problemáticas más profundas de la sociedad colombiana reflejadas en nuestra educación. Y es que el momento actual es el indicado, debido a todas las inyecciones de presupuesto del gobierno al Ministerio de Educación (MEN), procedentes en parte a la disminución del capital invertido en la guerra. Es imperativo denotar que hay caminos adversos a las reformas del sistema, caminos que apuntan a la modificación de los métodos, al cambio de las prácticas, a las actividades extracurriculares y al aprendizaje complementario iniciado desde el hogar, todo esto posible gracias a estas inyecciones.

La educación extracurricular sin importar si empieza en el hogar o en otra entidad educativa externa al colegio, debería sumarse al esfuerzo, de manera más concreta, para desarrollar competencias y así solucionar las problemáticas más comunes de la cotidianidad moderna. Estos problemas discriminados uno a uno son de cierta vinculación a la vida cotidiana y su evolución cognitiva debe depender más de los contextos cotidianos externos a la educación escolar. Los problemas cotidianos de esta índole ayudan a desarrollar el razonamiento propio para evaluar y reaccionar de

⁴ Gossain, J. (2014). ¿Por qué es tan mala la educación en Colombia?. Fecha de consulta: 18 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13570938>

forma conveniente a los cambios socioeconómicos a los que se ve editada la sociedad y el contexto cotidiano al que se expone al sujeto.

Entonces, ¿cuál es el mejor método para enseñar de manera más satisfactoria la resolución de problemas del contexto escolar?. Con el creciente desarrollo de la educación moderna, se han planteado diferentes métodos de aprendizaje; la educación por competencias trata de solucionar problemas modernos desde los escenarios cotidianos, pues para ésta es importante que el estudiante aprenda a desenvolverse con éxito ante cada posible dificultad o problema que se le plantee en la vida, (Montenegro, 2005) “la adquisición e integración de los nuevos conocimientos llegan de una mejor manera por medio de las competencias”. (Ballester & Santamaría, 2010).

Las competencias son todas aquellas actividades destrezas y habilidades para poder identificar, resolver, solucionar y comprender los problemas de los contextos en los que éstos se aplican. Para las últimas décadas el aprendizaje por competencias, estando ligado al aprendizaje basado en problemas, ha representado las bases educativas para el desarrollo personal y profesional. Y es el hecho primordial del desarrollo tecnológico el que empuja el aprendizaje a crear estrategias específicas, ayudando a mejorar la relación de la persona con los contextos cotidianos, “las competencias son esenciales para la realización personal, la inclusión social y el empleo”. (Ballester y Santamaría, 2010, p. 14).

2.1. Estrategias de Educación en Colombia

La educación en Colombia ha empezado a mostrar un importante interés por mejorar la calidad y que ésta tenga una gran cobertura a nivel nacional. A partir de la década de los noventas, los intereses por el mejoramiento educativo se impulsó tras la constitución de 1991, dándole principal prioridad a los derechos de los niños y a la educación en la primera infancia y la educación básica. Las principales metas del Gobierno Nacional derivados a través del ministerio de Educación (MEN), pretendían disminuir la brecha de analfabetismo, la desconexión del país con las zonas rurales, la ampliación del espectro de accesibilidad a la educación tanto en zonas urbanas y sus

cercanías y las zonas rurales, así como la permanencia de los estudiantes en los colegios para que terminen en su totalidad el plan de estudios⁵.

Diferentes estrategias que se empezaron a plantear dieron entrada a ciertas necesidades que se evidenciaron, como la inclusión de un grado cero o transición, para incluir de manera temprana y como primer acercamiento al niño a la vida estudiantil, pero con ciertos componentes del hogar que no le truncaran su desarrollo normal y alimentación pero que si empezaron a ayudar al desarrollo cognoscitivo.

Para esto, el gobierno empezó a impulsar fuertes políticas institucionales y públicas para la adecuación de las aulas, las metodologías que se presentarán y los nuevos escenarios a tomar. Estas responsabilidades empezaron a derivarse a entidades regionales y departamentales, que ampliaron el espectro activo del MEN para llegar a los lugares necesarios y generar el impacto que se quería.

En este punto, se empezó a evidenciar la importancia de la educación privada, *"en Colombia el 44.73% de los niños matriculados en preescolar asiste a establecimientos privados ... En las grandes ciudades como Santa Fe de Bogotá, la matrícula privada representa alrededor del 50%"*⁶. La Educación privada empezó a convertirse en un agente relevante ante ciertas restricciones que surgían en los medios públicos y permitió la ampliación del espectro en cuanto a variedad y cobertura. La educación privada ayudó a generar una ampliación de los cupos y de la población de entes educativos, generando así mismo un amplio espectro de estudiantes de diferentes condiciones socio-económicas y de contextos diversos. La diversidad se convirtió en un aspecto fundamental para la estructuración de una fuente educativa más general y presenta las bases para la implementación de nuevas estrategias, que complementen los procesos actuales.

Como se venía mencionando en capítulos anteriores, la inclusión de estrategias como la educación por competencias y el complemento que se

⁵ La EPT Evaluación 2000. (2000) Fecha de consulta: 28 de junio de 2015. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/wef/countryreports/colombia/rapport_1.htm

⁶ Ibid.

requeriría en cierta forma por otros diversos medios, deja en claro que la educación debería abordarse desde diferentes aspectos de la vida. Cuando se habla de la educación básica, se pretenden crear ciertas nociones sobre la vida en general y otros aspectos específicos del desarrollo cognoscitivo.

Para el Gobierno es importante hacer un seguimiento detallado de los resultados que generan estas estrategias, y pensar que los procesos y las metas que se proponen gradualmente, empiezan a tener una significación importante para la educación del país, es por esto se implementó una *estrategia para el seguimiento de la evaluación de la calidad*, que se encargará de evaluar que se de cumplimiento a las metas específicas para cada uno de los grados que se cursan, y así garantizar un desarrollo gradual de las competencias que se quieren enseñar, para esto, esta estrategia se encargará de evaluar resultados tomando "cada 2 años, dos cursos y dos áreas, de tal manera que al término de 4 años se tiene evaluación de 3º y 5º, 7º y 9º en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales".

Esto quiere decir que ciertos procesos evaluativos se encargarán de gradualmente comprobar que las temáticas sean implementadas y que en la evaluación de cada 4 años, se tenga un amplio conocimiento acerca de las temáticas que se enseñan. Es por este motivo que es importante darle a los estudiantes un tiempo consiente para que tanto los conocimientos que les son implementados como las evaluaciones a las que son sometidos sean comprendidas de una manera profunda y no como un proceso específico de un momento de sus estudios y de su vida.

El proceso evaluativo determinará que para una eventual evaluación de los procesos educativos a los que estuvo expuesto el estudiante, es necesario un tiempo de al menos 4 años, y es por este factor que para que el proceso de aprendizaje de las temáticas de la vida cotidiana tenga cierto nivel de satisfacción, el estudiante debe de contar con un tiempo en el que aprenderá de diferentes temáticas, y tendrá el tiempo para interiorizar los conocimientos que adquiere; es fundamental un periodo de al menos 4 años, y así se tendrá de cierta forma, una seguridad de que el proceso de educación fue implementado de forma correcta.

Para de cierta forma tener unas mejores garantías en los procesos evaluativos, el MEN empezó a buscar nuevas estrategias que complementen

estos procesos, y determinó ciertos parámetros en cuanto a medios y plataformas que serían las propicias para complementar de alguna manera las temáticas educacionales y darles un enfoque diferente, y es así como empezó a dársele importancia a otro medio. "La Televisión Educativa es una estrategia que tiene la capacidad de aprovechar los lenguajes y narrativas audiovisuales para generar contenidos con el potencial de representar, indagar, expresar, cuestionar y proponer diálogos sobre la realidad y el mundo de la vida"⁷.

El aprovechamiento de este medio empezó a convertirse en vital para las pretensiones de expansión y diversificación de la educación, así como el fortalecimiento y el complemento de la educación. Para esto se ha vuelto fundamental el papel del Diseñador Gráfico, pues es aquel que tiene la capacidad de usar los lenguajes y narrativas audiovisuales, generando nuevas herramientas que se conviertan en un ejemplo de colaboración interdisciplinar por el mejoramiento de la educación en el país. El Sistema Nacional de Televisión Educativa, comprende las necesidades del público infantil y su importancia para el medio televisivo, y se vale de canales como *Señal Colombia*, para que a partir del uso de franjas específicas de horarios en la tarde, se le brinde un importante espacio a la educación de los niños en básica primaria y secundaria.

3. Televisión y medios Audiovisuales

Para poder ahondar en el desarrollo de una herramienta que sea una guía de aprendizaje, se debe aprender de manera más profunda acerca del medio que determina la forma en que el diseño gráfico pueda asumir la gestión. Para hablar de pedagogía moderna, así como el uso de herramientas que apoyen la educación moderna, ayudar a desarrollar pensamientos independientes, una buena forma es por medio del pensamiento creativo, que ayuda a los niños a hacer frente a los problemas cotidianos. Esto sucede cuando los niños se enredan cotidianamente en conflictos interpersonales, mejorando así sus relaciones sociales y calculando las consecuencias (Martínez, 2007). Los niños pueden crear de esta estrategia vínculos en su aprendizaje para favorecer su autonomía y mostrarle la forma de anticipar sus actos y las consecuencias de éstos.

⁷ Ministerio de Educación lanza el Sistema Nacional de Televisión Educativa en Señal Colombia. (2013) Fecha de consulta: 28 de junio de 2015. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-334337.html>

En la actualidad, la televisión ha tomado un lugar privilegiado y exclusivo en la cultura moderna. Estadísticas para el año 2013, demuestran que el promedio de penetración de la televisión en los hogares tiene un promedio del 80%, promediado entre Latinoamérica, 78% y Norte América con un 113%, pero es relevante denotar que Colombia supera el promedio de penetración para Latinoamérica, con un 95%⁸. Es notable y evidente la importancia de la televisión para Colombia, y es que la televisión ha ido evolucionando hasta convertirse en uno de los inventos más importantes de la historia moderna, principalmente por su valor tecnológico y la importancia mundial que genera su existencia, (entretenimiento, información, comunicación, conexión global, etc.). Este medio ya es tan masivo que su existencia en la mayoría de hogares se da por hecha, más aún en países industrializados y modernos donde se tiene mas de un televisor por hogar ⁹.

Su evolución ha ido cambiando de cierta manera la cultura mundial, y ha sido importante participante en la globalización y unión cultural que supone esta interconexión. Su atractivo poder va más allá de la simple presentación de secuencias de imágenes, supone la integración de sentidos que corresponden a la forma en la que la mente percibe el mundo real. Su atracción nos ayuda a crear nuevas realidades y mejorar el entendimiento que tenemos sobre nuestro mundo y sobre nuestro contexto, pues está presente en la cotidianidad, y provee significaciones que se incorporan de forma natural a la cultura individual. (Petit, C. M., 2002).

Es de esta forma como la televisión y los medios audiovisuales pueden ayudar a mejorar la relación del ser humano con sus iguales, pues recrean contextos similares, hacen participe al espectador de las realidades que observa al presentárselas de modo que se sienta inmerso en esa “falsa verdad”. Cuando al espectador se le indican hechos o información directa y se la presentan como una verdad o un hecho real o verídico, su razonamiento y predisposición

⁸ Comisión de Regulación de Comunicaciones. (2014). Fecha de consulta: 19 de abril de 2015. Recuperado de: https://www.crcm.gov.co/recursos_user/Documentos_CRC_2014/Informes/Reporte_industria_TIC_2014_V40.pdf.

⁹ Tan sólo en Colombia, el 91,7% de los hogares, cuentan con al menos un televisor, de los cuales el 77%, posee un televisor a color convencional, y un 28,5 %, un televisor LCD, LED O Plasma. Tomado de “Encuesta Nacional de Calidad de Vida 2013 (ECV)”. DANE (2014).

a éstas serán de verdadero aprendizaje, sobre todo cuando éste recurre a la consulta de programas noticiosos, en los que se dan hechos que pueden poner en tela de juicio ciertos parámetros de su vida y de su cotidianidad.

Actualmente, uno de los modificadores de conducta al que más tiene acceso la población es la televisión, siendo un medio masivo, de entretenimiento principalmente y de relativo fácil acceso. Y es el hecho en que cada familia recrea su ambiente de hogar dependiendo no sólo de su televisión sino de la existencia de ésta en cada uno de los espacios, por eso los niños son los más influenciados por su presencia, pues los contenidos más exclusivos y diversos están dirigidos a este público, y la necesidad es creada principalmente por éstos.

Los programas de televisión “son poderosos formadores de opinión, transmisores de ideas, valores y contravalores. Esta capacidad, sumada a su extraordinario alcance y a la gran velocidad con que realizan su labor, los transforma en herramientas capaces de conducir a pueblos enteros” (Pardo, 2003). Es importante denotar que aunque la televisión puede llegar a ser un modificador de conducta, de hecho ya lo es, la propia acción de mirar televisión, no necesita de real anticipación ni preparación, es una actividad que no representa mayor recompensa ni beneficio.¹⁰ (Ferrés, 1994).

Entonces, ¿de que forma podemos usar la televisión para generar un beneficio cultural significativo, que represente una mejora en la calidad de vida de un país como Colombia?. Según Ferrés (1994), en países industrializados, para el mayor porcentaje de niños, ver televisión es la segunda actividad a la que más le dedican tiempo, después de dormir, mientras que en adultos, es la tercera actividad a la que más tiempo le dedican, después de dormir, y del trabajo. He aquí la razón de citar a la televisión dentro de su masificación, para introducir una herramienta que ayude a forjar nuevos métodos y estrategias de enseñanza, sobretodo con la veracidad de que en cierta forma el medio no es la

¹⁰ Tomando como referencia el hecho de que ver televisión de manera regular con programación comercial, no genera un beneficio físico, ni tampoco un beneficio cognitivo, pero si se toma a la televisión desde un ángulo educativo y menos dirigido al ámbito comercial, puede tener las características que se necesita y se mencionan.

cuestión del éxito de la herramienta, pues la certeza de que el público de estudio presenciara de alguna forma la herramienta, es muy alta¹¹.

En Colombia, la televisión educativa se ve relegada a canales regionales o canales públicos, debido a la poca competitividad comercial que éstos tienen contra canales privados. Estos canales públicos, cuentan no sólo con el aval gubernamental sino con su apoyo económico, para poder continuar emitiendo y seguir aportando a las labores del Ministerio de Educación Nacional (MEN) por mejorar la calidad de la educación a nivel nacional. Estos programas tienen la principal función de generar una conexión entre las problemáticas que hay en todo el país con las zonas apartadas o inconexas. La cantidad de emisiones tiende a ser estable debido que normalmente se generan nuevas producciones; tal y como lo explica el portal Colombia aprende, “5 nuevas series televisivas de interés educativo en Señal Colombia, así como 5 micrositios en el Portal Colombia Aprende donde la comunidad educativa podrá encontrar, además de una completa guía de programación e información de los programas, más de 160 recursos educativos totalmente nuevos para uso dentro y fuera del aula”¹².

La creación de nuevas herramientas concreta el hecho de que existen verdaderos esfuerzos por mejorar el nivel educativo, y es necesario que haya una forma más efectiva de difundir la información acerca de la existencia de estos programas, que no solo contribuyen a una minoría, sino que, siendo el grupo objetivo los niños de 10 años, en un futuro su papel será más significativo en el contexto nacional, ya sea económico, social o cultural, pero cualquiera de éstas, ayudará a mejorar la calidad de vida y en sí la labor comunitaria de la sociedad colombiana.

El portal *Colombia Aprende* tiene una gran importancia en el entusiasmo por utilizar las herramientas digitales a disposición para mejorar los procesos educativos, pues según lo cita el mismo portal, los procesos que han dado

¹¹ Para el 2012, el consumo de televisión en niños de 7 a 11 años variaba del 96 al 98%, dependiendo de la edad. El segundo mayor consumo en niños entre estas edades lo representa la visualización de videos por medio de YouTube y películas. Tomado de “APROXIMACIÓN a los Hábitos de Consumo de Contenidos Mediáticos por parte de los niños y las niñas en Colombia”. Ministerio de Cultura (2013).

¹² Nuevos programas en TV educativa. (2008). Fecha de consulta: el 1 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co>

como resultado los programas que salen al aire cada día, y aquellos que lo han hecho y están en proceso de hacerlo, han sido cuidadosamente estudiados por el MEN, y han sido abordados y profundizados desde diversos niveles y desde diferentes disciplinas, con el objetivo de mejorar no sólo su eficacia sino su lenguaje y estado de actualidad. La plataforma fue pensada principalmente para ser usada por los recursos que provee por educadores o aquellas personas que se preocupan por mejorar las competencias de sus hijos o familiares, y así mejorar el proceso de aprendizaje de manera extracurricular. (Colombia Aprende, 2008)

Este portal reúne los elementos que se han desarrollado a través de la última década, para reforzar las metodologías educativas escolares. El portal cuenta con resúmenes de los programas que se emiten en Televisión, así como herramientas descargables que ayudan a complementar o son necesarios para entender y culminar las actividades propuestas en estos programas. El Portal como tal no soluciona las necesidades específicas, ni da respuesta a las preguntas planteadas, sino que simplemente es un complemento a las verdaderas herramientas que se establecen como necesarias para los procesos educativos, es decir, responden a temáticas más generales a la educación y al desarrollo de competencias en las edades tempranas.

4. Educación Tecnológica y el papel del Diseño Gráfico

La educación por medio de la tecnología, pretende crear personas capaces de desenvolverse de la mejor manera en una sociedad en constante evolución; la carrera por los avances tecnológicos de las últimas 5 décadas, nos ha hecho evolucionar de una manera tan acelerada que no tiene comparación con los siglos anteriores. Y es que la tecnología nos ha entregado el medio para cada día superar el pasado y mejorar el futuro. Es por esto que es primordial que el ser humano se mueva con total tranquilidad y confianza en cualquier contexto que el mundo le presente, y en un medio que evoluciona constantemente. Además hacer que la tecnología haga parte de nuestra vida de forma cotidiana y casi indispensable, ayudará a encontrar el comunicador más adecuado para el mensaje educativo a dar, según las características que se han planteado para su solución, y por el contexto en el que está la sociedad. Una sociedad basada en los avances tecnológicos. La importancia de este hecho, impulsará el desarrollo infantil, que en un futuro podrá entregarle a sus pares la cosecha

de conocimientos que se pretende que tenga un líder y un ser humano importante para el mundo.

La educación de este tipo pretende apoyarse en diversas disciplinas para poder dar resultados exitosos, el aprendizaje moderno basado en la tecnología, por eso la necesidad de ser un proceso multidisciplinar. Es ahí donde el Diseño Gráfico aporta el enfoque disciplinar para consolidar el proceso educativo a través de la elaboración, gestión y producción de una herramienta. El diseño en este contexto adquiere unos requisitos que “están directamente relacionados con necesidades humanas y sociales” (Mena, 2001,p. 23).

Las necesidades que se plantean conducen al diseño a apropiarse de ciertas normas que son planteadas para poder responder a la necesidad primordial de enseñanza, y que corresponden simplemente al grupo objetivo, niños, que con 10 años tienen la capacidad de entender las problemáticas que se le plantean, pero puede no tener la capacidad de percibirlos como tal, y mucho menos cómo resolverlos o cómo afrontarlos. El Diseñador Gráfico le puede ofrecer una alternativa, en forma de herramienta a través de la televisión, que le guiará y le conducirá hacia el conocimiento y sobre el proceso a seguir para mejorar de alguna forma su realidad y posiblemente su futuro.

“La gráfica televisiva se ha de caracterizar por un predominio claro de las formas de comunicación identificativas y persuasivas, en concreto, ha de expresar un pensamiento abstracto pero cargado de significación y en un breve espacio de tiempo” (Oñate, C. G., 2007. p. 147). Estas características le otorgan una distinción muy importante a la televisión educativa, apoyada en la labor del Diseñador Gráfico, pues le entrega la posibilidad de persuadir, lo que contribuye al desarrollo de la meta que se plantea aquí, el refuerzo educativo. Esta característica es muy importante, pues el sujeto al que se expone esta herramienta, se ve influenciado a cambiar cierto aspecto de su conocimiento y de su entendimiento, generando nuevas formas para contribuir al aprendizaje.

4.1. Televisión Educativa: Señal Colombia impulsa

Para hablar de manera más concreta sobre el medio pertinente que se ha tratado, es necesario indagar sobre el contexto del canal Señal Colombia. El canal se considera el pilar de RTVC Sistema de medios públicos, que junto con canal Uno y Canal Institucional, constituyen el orden nacional de televisión

pública, encargada de promover nuevas estrategias en radio, televisión y Web para "promover y fortalecer el desarrollo cultural y educativo de los habitantes de territorio nacional"¹³.

La principal premisa del canal es la "Televisión educativa y cultural entretenida" y puede crear un espacio de diálogo entre el televidente y el canal, por medio de la exploración de la cultura y la educación presentada en los programas emitidos garantizado por la importante y minuciosa selección y seguimiento de sus contenidos y el desarrollo de programación creativa que cumpla con las mejores estrategias de diseño audiovisual, representando de la mejor manera, los aspectos culturales y educativos de nuestra sociedad.

La importancia del canal radica en la exaltación de la cultura colombiana en todos sus aspectos y la lucha por el mejoramiento de las calidades de vida representadas en su aporte educativo. Es por esto que su programación es tan diversa. En las franjas *early* (mañana) se pueden apreciar varios tipos de programas sobre deporte, aquellos en los que nos representan colombianos o son de algún tipo de importancia mediática, como los han sido los campeonatos mundiales de atletismo o las diferentes carreras de ciclismo. Para dar cambio a la programación, se presentan programas de temáticas neutras, como lo son variedades, ecología, cocina o películas. A partir de la 1:30 de la tarde, el canal emite sus programas educativos e infantiles, y en franjas de 30 minutos a 1 hora, la programación se divide en diferentes programas de este tipo.

Este espacio de división entre transmisiones, constituye un tiempo neutro en el que se emiten espacios publicitarios gubernamentales o propios, y son propicios para ser intervenidos, pues mientras el programa es emitido y se espera al siguiente programa, la atención tiende a estar más enfocada en la espera por el siguiente programa o en la búsqueda de una nueva programación, y la emisión de la herramienta tiene un punto de atención propicio. Para hablar mas a profundidad de este aspecto, se debe mencionar que Señal Colombia tiene un promedio de rating de 0.37%, solamente superado por Canal Uno, y los canales privados CityTv, Canal RCN y Canal Caracol, que se llevan por mucho el gran porcentaje de rating nacional.

¹³ *Quiénes somos*. Fecha de consulta: 12 de septiembre de 2015. Recuperado de: <http://www.rtv.gov.co/quienes-somos/quienes-somos>

La importancia radica en que mientras que Señal Colombia es una canal puramente cultural y educativo, con presupuestos más controlados a los anteriores, es el principal protagonista en el desarrollo social y cultural de nuestro país, por encima de las intenciones económicas y comerciales de los canales privados.

El canal tiene una importancia fundamental para los procesos gubernamentales, guiados por el Ministerio de Educación principalmente, luego por la CNTV (Consejo Nacional de Televisión), Ministerio de Cultura y Ministerio de Comunicaciones, demuestran la creciente intensión de mejorar los conocimientos y capacidades de los dirigentes y representantes por fortalecer el desarrollo cultura y educativo así como nuestros conocimientos y construir de forma más creativa y dinámica, un discurso que sea recibido interpretado de una forma más adecuada para complementar todos los procesos educativos que existen actualmente.

5. Referencias a la pieza Audiovisual

5.1. Imagen en movimiento en Colombia

En Colombia, el uso de las gráficas en movimiento, la animación y los motion graphics, en programas de televisión educativa se ha dado gracias a las intervenciones independientes, de empresas externas, para presentar la propuesta y ésta ser desarrollada y emitida por los canales públicos. Estas empresas especializadas en este medio, se encargan de los procesos creativos, el desarrollo y la creación de los programas, un ejemplo muy importante es *Hierro Animaciones*, la cual se encarga de producir y desarrollar proyectos para televisión de diferentes tipos, series, cortos y programas. La calidad de sus obras les ha entregado la confianza y relevancia de canales públicos y de organizaciones como *Asifa Colombia* (Asociación Internacional de Films Animados), y es que sus obras como *Salta por Migrópolis*¹⁴ representan las producciones de mejor calidad en cuanto a educación televisiva que hay actualmente en el país.

¹⁴ Basada en una idea original de Karolina Villarraga. *Migrópolis* fue creada en coproducción con RTVC-Señal Colombia en el año 2012, y fue premiada con el Estímulo de la Comisión Nacional de Televisión y el Ministerio de Cultura para nuevos formatos (Colombia), además de estar nominado al premio India Catalina como mejor programa infantil (Colombia). Tuvo además numerosos premios y otras nominaciones a nivel internacional. *Migrópolis*. Fecha de consulta: 26 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.hierro.tv/categorias-proyectos/series/>

Ejemplos representativos de la gráfica en movimiento y el motion graphics en Colombia son extensos. *Timbo* es otro claro ejemplo, es un estudio encargado de la creación de proyectos en animación y diseño gráfico para televisión, cine, video institucional, documental, videoclip y publicidad¹⁵. La importancia de empresas de este tipo es que empiezan a tener una relevancia más allá del medio, y de la necesidad para la que crean ciertos proyectos. En el ejemplo de *Timbo*, su director, Santiago Caicedo de Roux, ha sido galardonado nacional e internacionalmente por su trabajo, individualmente y como empresa; así como el caso de *Hierro Animaciones* con Carlos Smith (su director), los cuales empiezan a adquirir la importancia y credibilidad que ayuda al medio a apoyar los esfuerzos gubernamentales para crear nuevas formas de generar educación y conocimiento; nuevas formas de entrar en la niñez y aliviar las necesidades de desarrollo en estas edades tempranas.

5.1. Recopilación de la Información del Piloto

La información que se presenta en el desarrollo de la pieza audiovisual, se extrae de informes y sitios web oficiales tanto del *Gobierno Nacional*, ya sea de *ProColombia* y *Mincomercio, Industria y Turismo*, como de *Colombia Aprende* y páginas no oficiales como *Colombia.com*.

Teniendo en cuenta la importancia de las temáticas tratadas, la sola investigación y recopilación de datos en estas páginas no contribuye con la totalidad de la información necesitada ni con la consolidación final de la totalidad de las temáticas, por esto se intentó ahondar en temáticas más profundas en lo que concierne a economía particular y dirigida a personas naturales, esto con el motivo de acercar la información al contexto de los niños de éstas edades, y la potencialidad de sus futuros cercanos. La búsqueda de estos contextos determinó una investigación de sitios web como la del *Banco de la República* con la intención de recopilarla y expresarla de forma más simple y básica, mejorando la presentación de la información con datos reales y exactos que tratan de ser precisos para el momento en que se presenten.

La búsqueda de la información no se centró solamente en sitios web especializados en políticas económicas o financieras, también se profundizó

¹⁵ Timbo. Fecha de consulta: 26 de abril de 2015. Recuperado de: <http://timboestudio.com/about/>

en diversos sitios web que cuentan con la potencialidad de la recolección de noticias actuales y con la veracidad que implica su importancia para el país, como *Caracol Radio*, *El Espectador* y *El Tiempo*. La correlación y el uso de éstas plataformas y la información allí presentada, contribuyó a la creación del diálogo presente en la pieza piloto, las temáticas de ahorro y financiación fueron extraídas de varios elementos informativos presentes en éstas, y representan la forma adecuada de plantear estrategias de ahorro, que beneficien a quienes las apliquen y generan una guía para quienes no tienen nada de experiencia en éstas temáticas. Ésta información no genera un punto de vista personal, sino que está extrapolada de diferentes fuentes que tienen experiencia y credibilidad en el contexto.

SECCIÓN 3
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

1. **Aplicación de Instrumentos de Investigación**

Para la aplicación de las herramientas metodológicas de la investigación, se plantearon diferentes estrategias para abordar las problemáticas y entender de manera más profunda, las necesidades y circunstancias que les rodean. Su importancia radica en que los niños de 10 años, esencialmente de grado cuarto (4to) son el sujeto muestra que determinará las características de información del proyecto.

Para lograr obtener la aplicación de los instrumentos de investigación, se buscó una institución educativa que contara con la disposición previa para la visita y el espacio necesario para la aplicación de éstas. El Liceo de la Universidad Católica delimitó un espacio en el cual se permitió la aplicación de estos instrumentos. Al momento de hacer la visita al colegio, las conversaciones¹⁶ con los maestros determinaron que los niños de esta edad ya comprenden de mejor manera las problemáticas que se les presenta diariamente, y que el acompañamiento continuado de los profesores no se ve indispensable en todos los momentos del día.

Lo que corresponde a la hipótesis que se había tomado en el proyecto, y es el hecho de que los niños a esta edad ya han empezado a desarrollar las competencias necesarias para resolver los problemas que se les planteen por decisión propia y su entendimiento de estos ya tiene un desarrollo previo. Este hecho es importante pues ayudará a que el desarrollo normal de la educación, posteriormente, complemente las bases presentadas en la herramienta del proyecto, y se desarrolle un conocimiento más concreto y arraigado.

Es importante denotar que las costumbres que se empiezan a evidenciar en la visita al colegio, son introducidas desde el proceso del aprendizaje mismo, y empiezan a condicionar sus actividades diarias en parte a la repetición y constante guía. Éstas se evidencian en las hojas del cuestionario que los niños presentaron, donde elementos como comenzar las oraciones en letras mayúsculas y con un lápiz de color diferente, o el simple hecho de preguntar si era necesario escribir en esfero, demuestran su compromiso con la labor de aprendizaje y su importancia no sólo para el aula sino para su vida y desarrollo.

¹⁶ Conversaciones informales, no sistematizadas dentro de la investigación.

1.1. Instrumento: Encuesta

El instrumento que se planteó en el aula, fue una encuesta tipo cuestionario, que se divide en tres etapas:

Durante la primera se trataron temáticas relacionadas con la cotidianidad del niño, sus costumbres y hábitos cotidianos, relacionados con su estudio y el consumo de medios televisivos al que se ven inmersos, principalmente, el consumo de canales públicos, y de programas educativos.

Específicamente se preguntó:

*¿Qué te gusta hacer después de clase?
¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuántas horas la día?
¿Qué tipo de programas te gusta ver?
¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
Si has visto alguno, ¿te ha gustado?, ¿por qué?*

La segunda fase plantea preguntas abiertas, en las que se evaluarán los conocimientos adquiridos por los niños, referentes a los temas cotidianos de índole financiera básicos, información determinante para el posterior desarrollo de la herramienta y la información contenida en ésta.

En esta fase se hicieron las siguientes preguntas:

*¿Sabes qué es y para qué sirve un banco?
¿Sabes qué es un impuesto y para qué sirve?
¿Qué crees que es la pobreza?
¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?*

La tercera y última fase, plantea un ejemplo de pregunta presente en las Pruebas Pisa, en donde se plantea una problemática y para llegar a su solución se necesitarán solucionar operaciones básicas de lógica y matemática.

El ejemplo que se preguntó es el siguiente:

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones. ¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

La encuesta arrojó resultados de forma cuantitativa, pues se dieron resultados de tipo estadístico en la medida de la cantidad de repuestas que se dieron correspondientes a cada una de las opciones presentes. La consolidación de la información será cuantificable en la estructuración de gráficas estadísticas que consoliden los datos arrojados y den un mayor acercamiento a los resultados esperados en esta fase y a los resultados nuevos que no se esperaban.

Además, la encuesta también arrojó resultados cualitativos, generados por las preguntas abiertas. Esta información será de vital importancia, pues determina la información incluida en la herramienta, pero además mostrarán que los datos reunidos en la investigación son verídicos, o que algunos otros no lo son. Es importante denotar que la delimitación de la información basada en los datos recaudados, se verá también basada en la investigación previa a la aplicación de los instrumentos y los parámetros ya definidos para los conocimientos necesarios para presentar las *Pruebas Pisa*.

2. Análisis Muestral de datos e Información recuperada

2.1. Análisis de datos cuantitativos y cualitativos

Los datos recuperados muestran que el 68% de los niños encuestados dentro de la muestra ven por lo menos una hora de la televisión al día, un 7% entre dos y tres horas y solo un 6% pasa más de 3 horas frente al Televisor. Es importante denotar que el porcentaje de niños encuestados que ven televisión después de clases es del 82%, datos estadísticos del DANE dan relación y correspondencia a la veracidad de estos datos, pues la entidad afirma que el nivel de penetración de la Televisión en Colombia corresponde a un porcentaje mayor al 85¹⁷.

Pero a diferencia de los datos establecidos por la investigación en la que se referencia que para los niños, ver televisión es la tercera actividad a la que más le dedican tiempo, después del colegio y de dormir, no se ve comprobado por los resultados de la encuesta aplicada, pues como ya se dijo, el 68% de los niños pasan apenas una o dos horas frente al televisor, y este tiempo, aparentemente no tiene comparación con el tiempo que duran

¹⁷ Tomado de "Encuesta Nacional de Calidad de Vida 2013 (ECV)". DANE (2014).

estudiando o haciendo tareas, menos el tiempo que pasan en el colegio o el que gastan durmiendo.

Los datos referentes a la participación de la televisión educativa en los gustos y continuas intervenciones de los niños en la televisión, muestran un panorama un poco mas claro sobre los gustos y costumbres que han tenido los niños, arrojando que los canales públicos de televisión educativa específicamente Señal Colombia, son los segundos canales que mas les gusta ver con un 26%, solamente superados por los canales privados, que se llevan el monopolio de programación y rating nacional, con un 50%.

Habiendo comprendido que el canal Señal Colombia, es uno de los que mas agrado y gusto tiene en los niños, cabe mencionar que el 32% de los niños afirman que les gusta ver canales y programas de televisión educativa porque les parece ya sea divertido, o simplemente les gusta porque les muestra cosas nuevas o les enseña y les invita a aprender acerca de temáticas en que en su diario en el colegio no aprenden o quisieran conocer mas pero no se da el caso ni el espacio.

Cuando se empieza a ahondar en las temáticas pertinentes a ser resueltas por la herramienta que se creará, se evidencian falencias en cuanto a los conocimientos básicos del funcionamiento de las políticas económicas y las interacciones financieras de la sociedad, en particular la sociedad Colombiana. Aunque casi la totalidad de niños encuestados saben qué es y para qué sirve un banco (solo el 10% no sabe no tiene conocimientos sobre el tema), apenas el 28% tienen conocimiento de lo que son los impuestos y para qué sirven, mientras que un 26% no saben nada del tema y un 46% relacionan el hecho de pagar impuestos con los servicios y la posibilidad de tenerlos o que estos sean cortados.

La temática se expande al hablar de forma mas general sobre economía, la totalidad de niños encuestados saben qué es la pobreza, y asocian las consecuencias de esto directamente con el trabajo y la falta de bienes y posesiones. Pero cuando se les pregunta el por qué de la pobreza en Colombia, solamente el 39% se acerca a conocer las verdaderas razones de esta circunstancia y ya empiezan a crear juicios subjetivos sobre las razones y los responsables; mientras que el 52% de los niños tiende a asociar el hecho con situaciones externas a las correspondientes y se decantan por otras que

no tienen una verdadera razón de ser. Solamente el 7% no sabe nada sobre la pobreza en Colombia.

En cuanto al manejo de dinero, el 68% de los niños encuestados comprenden la procedencia del dinero y la importancia de manejarlo correctamente, ya sea ahorrándolo o gastándolo en obligaciones propias de la sociedad moderna. De este 68% de niños que si saben darle manejo al dinero, el 42% dice haber tenido algún tipo de experiencia en la que hacen algún tipo de actividad y son recompensados por ella, ya sea colaborando en actividades caseras o en trabajos familiares, mientras que el 38% de estos niños alega obtener dinero de sus padres y que lo gastan en sus almuerzos o simplemente lo ahorran.

Para la última fase en análisis de datos cuantitativos, la aplicación de un ejemplo de las pruebas pisa, arroja que solo el 15% parece tener la capacidad de responder este tipo de preguntas y hacerlo de forma coherente, pues tiene de cierta forma las competencias para empezar a desarrollarlas. Lo que corresponde a los datos arrojados durante las pruebas pisa que ha presentado el país, en donde los niños que las presentan, no poseen ni las competencias ni los conocimientos necesarios para poder responder de forma satisfactoria este tipo de evaluaciones, pero mas allá de este hecho, sus comportamientos y reacciones en una sociedad moderna, pueden no llegar a tener un valor positivo para la sociedad Colombiana.

3. Conclusiones del Capítulo

A partir de la visita al colegio, de ser perceptivo con las actividades y las actitudes de los niños al momento de introducirles acerca de la actividad a la que se vería inmersos, se entendió que estando en un contexto muy serio y responsable, correspondiente al colegio y a su salón de clases, los niños serían más capaces de concentrar sus esfuerzos por responder con la mayor sinceridad y rectitud. El contexto modifica sus actitudes hacia este tipo de actividades.

Las investigaciones previas tenían un alto nivel de correspondencia con las que se obtuvieron con la aplicación de los instrumentos, siendo la televisión un agente importante para lo que corresponde a las actividades de entretenimiento y diversión de los niños, y es evidente que la participación de

los padres en esta actividad puede contribuir a mejorar el uso de este medio y ayudarlo a los niños con su desarrollo educativo.

Es importante mencionar que el hecho de que los niños no sólo vean televisión sino que sean recurrentes en canales públicos con programas educativos, refuerza las necesidades existentes por crear una herramienta que ayude a solucionar las problemáticas planteadas.

Siendo la televisión el medio recurrente al que los niños acuden, no sólo a nivel de entretenimiento y de diversión, sino también por el hecho del acceso a la información y al aprendizaje. Es vital que exista una herramienta, aparte de las ya existentes que reaccionan para responder a otras necesidades existentes en el proceso de educación, para responder a una necesidad que existe en el país desde ya hace varias décadas, y es una herramienta que tenga las características necesarias del uso de información capaces de responder a problemáticas que parecen olvidadas en los procesos educativos, como la formación de personas responsables para su comunidad y su sociedad, y es que el hecho de saber responder a las problemáticas cotidianas y modernas es indispensable para el desarrollo adecuado de la sociedad colombiana.

3.1. Síntesis del Análisis

- Desarrollo de competencias
- Televisión educativa
- Alternativas para la educación
- Educación Tecnológica
- Diseño audiovisual
- Problemas cotidianos
- Problemáticas sociales
- Video educativo
- Pruebas Pisa
- Educación social

SECCIÓN 4
PROYECTO DE DISEÑO

1. Elementos del Lenguaje Visual

El proyecto de diseño es resultado de la estructuración de la investigación previa y de los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de los instrumentos de investigación. Es por esto que los medios audiovisuales, esencialmente la Televisión, representan el medio idóneo para desarrollar una herramienta que pueda ayudar a solucionar los problemas en las competencias referentes a la solución de problemas cotidianos.

A través del uso de la televisión, y su ya evidenciada influencia e importancia en el público objetivo, niños de 10 años, le entregan un valor superlativo para los esfuerzos interdisciplinarios de la Educación Colombiana.

En este orden de ideas, la aproximación hacia la problemática desde este proyecto, se dará a través del diseño audiovisual, por medio de las técnicas adyacentes al *motion graphics*, en donde la gráfica y la imagen empiezan a adquirir nuevas características, el movimiento, la animación, el dinamismo, la multimedia, etc..

El uso de herramientas de *motion graphics* le acompañan diferentes formas de presentar la información, entre las que se encuentran: *kinetic typography*, que corresponde al uso de los textos, frases y tipografías, para contar una historia y representar los diferentes movimientos para ampliar esta información; y *infographic motion graphics*, que corresponde al uso de la información distribuida de tal manera que su acceso y entendimiento sea rápido y sencillo, organizar los datos acompañándolos de imágenes, gráficos e iconos, la adecuada distribución de los elementos y la correcta utilización de los textos al acompañarlos con las imágenes, corresponden a una mejor exposición de los conocimientos y la información.

1.1. Matriz del desarrollo del Lenguaje Visual

A continuación se presenta una gráfica en la que están representados unos referentes visuales que apoyarán el desarrollo gráfico del proyecto.

IMAGEN 3

Imagen 3: Tabla de la Matriz del desarrollo del Lenguaje Visual.

2. Desarrollo Gráfico

2.1. Etapas de Bocetación

Las etapas de la bocetación determinaron la estructuración de los elementos presentes para el desarrollo del identificador de la serie de herramientas audiovisuales, así como la estructura del video, representada en un detallado *storyboard* que se presentará junto a la pieza final.

El nombre "Aprende para el futuro", resulta de entender la importancia de la aplicación de la herramienta en un punto de la educación primaria que permite desarrollar las competencias y empezar a generar los conocimientos para que en un futuro, recomendablemente a los 15 años edad en la que se presentan las pruebas Pisa, puedan no simplemente responder satisfactoriamente estas pruebas, sino que contribuyan positivamente al desarrollo económico y social de la cultura Colombiana.

IMAGEN 4

Imagen 4: Boceto del Identificador de "Aprende para el Futuro"

El identificador además cuenta con una cinta en la parte inferior que muestra la información contenida en la herramienta, es decir, el video de finanzas tendrá su nombre ahí, así como eventualmente, el de matemáticas, lógica, ciencias, etc.¹⁸.

En este proyecto de Diseño Gráfico, enfocado desde el diseño audiovisual, se pretenden crear guías de conocimiento y de evolución de las competencias en, primeramente, educación en finanzas, pero posteriormente, en diferentes temáticas incluidas dentro del marco conceptual de problemáticas de la vida cotidiana, y otras problemáticas derivadas de la vida moderna.

IMAGEN 5

Imagen 5: Primeros bocetos de los *stills* de los momentos del video, y su funcionamiento.

¹⁸ Se habla de eventualmente para la proyección de la herramienta en un futuro, en donde se abarquen más temáticas y se aborden problemáticas diferentes a las planteadas en primera instancia en la pieza audiovisual piloto. Estas proyecciones no se incluyen el desarrollo actual del proyecto.

2.2. Concepto de Diseño y resumen de elementos del Lenguaje Visual

Tras las etapas de bocetación y la estructuración del proyecto desde el concepto derivado de la información recolectada e investigada, se empieza el proceso de búsqueda de la línea gráfica y los procesos adyacentes a la construcción de un lenguaje visual acorde a las necesidades, y además, de un valor estético propio de la cultura moderna y de las tendencias en diseño.

Para empezar a desarrollar la línea de diseño, se empiezan a buscar ciertos referentes que introduzcan a lo que actualmente sería la tendencia en el uso de colores, texturas, formas o aspectos creativos que generan un común agrado a la hora de ser usados en piezas y proyectos de arte.

IMAGEN 6

Imagen 6: Tendencias, Imágenes tomadas de: [shutterstock.com/trends](https://www.shutterstock.com/trends)

2.2.1. Storyboard

Estos elementos empezaron a ser tomados para la creación del *storyboard*. Esta pieza se encarga de representar el proceso previo a la creación final de la pieza de video, pero contiene todas las características que éste debe presentar en su estructura final. El uso de las tipografías, los colores, los elementos gráficos, las secuencias de animación, las transiciones, las cortinas y las interacciones entre los elementos deben ser referenciados y estar presentes en todos los dibujos que en éste se encuentren.

La creación de un *storyboard* se ha vuelto fundamental para la realización de diversas obras audiovisuales, desde los videoclips, pasando por los programas y series hasta el cine. Y es que esta herramienta ha llegado a tener la capacidad de representar de la forma más eficaz y rápida, los elementos, composiciones, iluminación y planimetrías necesarias para la posterior producción de los materiales audiovisuales.

Además de la evidente ventaja económica de crear un *storyboard* como un preview del producto final, y observar su calidad y pertinencia, el *storyboard* se ha convertido en una pieza de arte que precede a la realización de la obra misma y que sirve para apoyar las labores artísticas en los procesos creativos.

En este proyecto se creará un *storyboard* con los elementos pertinentes para la realización del video, la pieza será entregada como parte del proyecto.

2.2.2. Estructuración de la Herramienta

El storyboard determinará los parámetros del video final. Este video corresponderá a las características presentadas en el storyboard, pero contará con elementos gráficos más específicos evolucionados de la pieza dibujada. Los elementos pertenecientes al desarrollo de la herramienta parten del guión que estructura la historia y el mensaje, y da el espacio para la creación del *storyboard*. El guión también determina el espacio en el que se desenvolverá el narrador, quien constituye el signo auditivo representado en la herramienta, como más adelante se explicará.

La selección tipográfica tiene sus fundamentos en los dibujos previamente hechos en el proceso de bocetación y en el *storyboard*, además que se relacionan al hecho de que la primera es de tipo *handdrawn*, y se relaciona más hacia las labores manuales y en muchos casos a la educación infantil debido a su trazo estilizado y suave.

IMAGEN 7

Imagen 7: Selección tipográfica, Amatic (arriba) y Antonio (Abajo), diseñadas por Vernon Adams, descargadas de fontsqirrel.com.

2.2.3. Elementos Gráficos

La presentación de los elementos en el espacio gráfico está determinada por una estructura específica que establece los espacios específicos en los que se moverán los textos, en los que se regularán los gráficos en sus animaciones, así como los espacios de respeto de la estructura visual.

Teniendo en cuenta que debido a la narrativa que maneja el video, la retícula tiene la capacidad de someterse a cambios en cuanto a las transiciones a las que se someten tanto los textos como los gráficos en el momento en que los elementos giran saliendo de *frame* y del recuadro de la pantalla.

La estructuración de esta diagramación no significa que la herramienta contemple una rigidez estructural que lo comprometa a permanecer

inmutable en la totalidad del tiempo que recorre, sino que representa una estructuración básica que supone un nivel de dinamismo en la representación estética de los elementos.

IMAGEN 8

Imagen 8: Diagramación y retícula. Estructura básica de los elementos, aproximación básica.

2.2.4. Elementos del Lenguaje Audiovisual

La herramienta audiovisual comprende una comunicación soportada en diferentes signos y elementos de expresión. Estos signos se dividen en *signos verbales*, *auditivos* y *visuales*. Es importante que estos elementos se relacionen de la mejor manera para crear una interrelación entre éstos y que genere un mensaje que tenga la capacidad de generar un entendimiento.

Éstos signos son transmitidos a través de su carácter semántico y su valor estético, es decir se transmite por su valor en cuanto a la información y el discurso verbal que posee y por su valor audiovisual por lo que transmite en su narrativa gráfica. El uso y correlación de todos los elementos, constituyen un discurso que presenta un mensaje en diversos niveles, es decir, que tanto semánticamente como estéticamente, se creará la comunicación.

Es a través de la narrativa audiovisual como se crean significaciones más profundas sobre los mensajes concretos, y es aún más importante denotar que los signos que componen este mensaje, son los que tienen que estar presentes en todas las herramientas audiovisuales¹⁹.

A partir de los elementos estéticos, derivados de los signos visuales, se empieza a hablar acerca de los elementos que representan en la herramienta aquí presentada.

El uso de la paleta de color está sustentada desde la estructuración del proyecto y la línea gráfica, las tendencias actuales en el uso del color

¹⁹ *Diseño Audiovisual*. Fecha de consulta: 02 de julio de 2015. Recuperado de: https://mediosavanzados.files.wordpress.com/2007/07/clase04_disenoaudiovisual.pdf

corresponden a la amabilidad visual que generan los colores pasteles. En este punto es importante crear un lenguaje visual y atractivo para una herramienta cuyo fin es ser usada, ser vista, pero que tenga un fuerte componente intelectual para el desarrollo educativo.

El uso de colores pasteles tiene su relevancia desde la psicología del color y de la cromoterapia, afirmando que el uso de colores en " tonos pasteles , ... , es muy recomendable porque favorece la concentración y el desarrollo intelectual"²⁰. El uso de estos colores viene presentándose desde la realización misma de este producto y de la diagramación del documento escrito.

3. Producción y Post-producción

3.1. Definición Técnica

IMAGEN 9 - IMAGEN 10

Imagen 9 y 10: Formato preestablecido de las piezas y sus características, la definición técnica de cada pieza del proyecto.

3.2. Presupuesto

IMAGEN 11

Imagen 11: Gráfica correspondiente a el presupuesto del desarrollo del proyecto .

3.3. Proyección de Ampliación

El proyecto centra sus esfuerzos en la consolidación de una herramienta que pueda ayudar a mejorar los procesos educativos en al ámbito de resolución de problemas de la vida cotidiana. Siendo éste ámbito tan amplio, es importante que el desarrollo de la herramienta siga evolucionando con el tiempo. Así en un futuro, puedan existir más herramientas que desarrollen otras temáticas como ya se había planteado en capítulos anteriores.

²⁰ *La influencia de los colores en los niños.* Fecha de consulta: 19 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.html>

Ya sean temáticas como Ciencias, Matemáticas, Lógica, Biología, etc., la herramienta debe tener la capacidad de explorar más temáticas y desarrollar un mejor vínculo entre el desarrollo del estudiante en su ámbito estudiantil y el uso de la herramienta de forma continuada para que su influencia y su importancia para su desarrollo sea más importante.

Por esto es necesario que eventualmente los videos correspondientes a la herramienta, expandan su cantidad y su presencia en más canales, ya sean privados o públicos, así como explorar más plataformas, ya sean web o cualquier otro tipo de plataformas digitales que se presten a ser focos de atención para el público objetivo de niños de 10 años.

4. Conclusiones

- A partir de la observación de los resultados, se pudo determinar que los niños de 10 años cuentan con los conocimientos básicos en las temáticas referentes a finanzas (manejo del dinero) y economía colombiana (pobreza, trabajo), esto determina que la explicación detallada de lo que es finanzas y economía, además de sus características principales, no es necesaria. Pero al momento de indagar a profundidad estos conocimientos, se evidencia que el nivel de complejidad a la que pueden exponerse es limitada a información general.
- A partir de la investigación, se pudo evidenciar que los niños de 10 años tienen la capacidad de entender problemáticas derivadas de los conflictos internos y externos, la importancia de los productos y los beneficios derivados de éstos, las mecánicas básicas de la economía colombiana. En cuanto a finanzas, se evidencia que cuentan con habilidades y conocimientos básicos para desenvolverse en su entorno, derivados de la experiencia en el manejo del dinero que observan en sus entornos tanto familiares como escolares.
- Los niños de 10 años son capaces de comprender los niveles básicos procedentes de la información asociada a economía y finanzas, la ampliación de ésta información es pertinente, además, la encuesta evidencia que muchos de los niños encuestados no se ven lo suficientemente expuestos a éstos conocimientos y a la complejidad que los conforman, por esto, la información presentada puede extenderse a un nivel de complejidad más alto.

- Determinado por las encuestas, las características a las que más atraídos se ven los niños a éstas edades son pertenecientes a las caricaturas y animados, así como a los programas infantiles de diferentes ámbitos. En cuanto a la importancia de los canales educativos, se evidencian sus preferencias por programas como animados del tipo de la "pantera rosa", y otros programas de tipo educativo que se inclinan hacia caricaturas y animados que poseen características específicas en formas y colores. Éstas características van desde paletas de color muy amplias, hasta colecciones entre la estructura narrativa con elementos gráficos más amigables a ellos y con personajes y formas pensadas en la simplicidad y niñez.
- El diseñador gráfico tiene la capacidad de demostrar la importancia que le imprime a los mensajes que quiere transmitir y comunicar. El tratamiento que éste tiene con éstos evidencia que el diseñador gráfico no es sólo un intermediario ni un agente técnico, sino que es capaz de crear un lenguaje correspondiente a las características específicas del receptor para mejorar los procesos de comunicación y crear un proceso armonioso. Es por esto que es importante la evidencia presentada durante este proyecto para demostrar la influencia que tiene el diseñador gráfico a la hora de plantear estrategias que contribuyan de una u otra forma a mejorar la sociedad, y a través de su labor, a crear un medio social con características más arraigadas a los valores más importantes de la sociedad.

SECCIÓN 5
ANEXOS

1. Bibliografía, Webgrafía

- Ballester, M. G., & Santamaría, J. S., (2010). *Programar y evaluar por competencias en educación primaria*. (Manual 2). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- *Colombia Aprende: La red de conocimiento*. (2008). Fecha de consulta: 1 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co>
- *Comisión de Regulación de Comunicaciones*. (2014). Fecha de consulta: 19 de abril de 2015. Recuperado de: https://www.crcom.gov.co/recursos_user/Documentos_CRC_2014/Informes/Reporte_industria_TIC_2014_V40.pdf
- *Estudiantes se rajaron otra vez en Pruebas Pisa*. Fecha de consulta: 18 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.portafolio.co/economia/pruebas-pisa-colombia-julio-2014>
- Ferrés, J., (1994). *Televisión y educación*. Editorial Paidós.
- Gossain, J. (2014). *¿Por qué es tan mala la educación en Colombia?*. Fecha de consulta: 18 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13570938>
- *La influencia de los colores en los niños*. Fecha de consulta: 19 de mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.html>
- La EPT Evaluación 2000. (2000) Fecha de consulta: 28 de junio de 2015. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/wef/countryreports/colombia/rapport_1.htm
- Martínez, M. C., (2007). *Cómo abordar los grandes y pequeños conflictos cotidianos: ¿Qué puedo hacer?*. (Colección Familia y Educación). España: Editorial GRAÓ.
- Mena, F., (edit.) (2001). *Educación Tecnológica*. Chile: LOM Ediciones.
- *Migrópolis*. (2012). Fecha de consulta: 26 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.hierro.tv/categorias-proyectos/series/>

- Ministerio de Cultura, (2013). *APROXIMACIÓN a los Hábitos de Consumo de Contenidos Mediáticos por parte de los niños y las niñas en Colombia*. Fecha de consulta: 19 de abril de 2015. Recuperado de: http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-niñez/Documents/APROXIMACIÓN%20A%20LOS%20HÁBITOS%20DE%20CONSUMO%20DE%20CONTENIDOS%20MEDIÁTICOS%20POR%20PARTE%20DE%20LOS%20NIÑOS%20Y%20LAS%20NIÑAS_FINAL.pdf
- Ministerio de Educación lanza el Sistema Nacional de Televisión Educativa en Señal Colombia. (2013) Fecha de consulta: 28 de junio de 2015. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-334337.html>
- Montenegro, I. A., (2005). *Aprendizaje y desarrollo por competencias*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Oñate, C. G. (2008). *Nuevas estrategias de televisión : el desafío digital : identidad, marca y continuidad televisiva*. Madrid, España: Ediciones de las Ciencias Sociales.
- Pardo J. M. (2003). Fecha de consulta: 16 de Mayo de 2015. *¿Qué hace la televisión con nosotros? Elementos para educar en una actitud crítica frente a la televisión: Luventicus*. Recuperado de: <http://www.luventicus.org/articulos/03R007/index.html>
- Petit, C. M., (2002). *Televisión, la caja que socializa: los medios de comunicación y la construcción de la cotidianeidad*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- *¿Qué es la OCDE?*. Fecha de consulta: 18 de abril de 2015. Recuperado de: <http://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>
- *¿Qué es la Ocde y qué significa para Colombia ser miembro?*. (2013). Fecha de Consulta: 16 de Mayo de 2015. Recuperado de: <http://www.elpais.com.co/elpais/economia/noticias/conozca-cuales-son-beneficios-por-estar-ocde>
- Stember, R. J., & Spear-Swerling, L., (1999). *Teaching for thinking*. (Rafael Llavori, trad.) España: Santillana. (Obra original publicada en 1996)
- *Timbo*. Fecha de consulta: 26 de abril de 2015. Recuperado de: <http://timboestudio.com/about/>

2. Anexos: Instrumentos

A continuación se presentarán las encuestas debidamente diligenciadas por los estudiantes de 10 años del Liceo de la Universidad Católica.

ANEXOS

Anexos de las 38 entrevistas que se aplicaron en el colegio.

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Dormir, ver tv y ver videos
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
pues maso

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para sacar plata, pedir cheques entre otros
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
se paga para tener luz, gas entre otros
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
personas que viven en la calle que no tienen plata
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Porque la gente no quiere trabajar
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
de los ahorros que me dan \$2.000 o \$3.000 y me sobra y los ahorro

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Dormir, hacer tareas y jugar
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
DIOMEDES ME GUSTA POR QUE ES DE UN CANTANTE MUY FAMOSO

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para consignar y retirar dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
para que no a la familia le corten los servicios
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
son aquellas personas de bajo recursos
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por falta de empleo y educación
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
lo obtengo de el pago de mis padres

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
almorzar y hacer mis tareas.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Digamos el chavo del 8 o chapulín que son muy chistosos.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para guardar plata, para que no la roben.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
No, se.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
que es cuando no tienes nada como comida agua y demás.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que hay muchos desplazados por la guerra.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Mi mamá me da para que compre comida saludable y cosas cuerditas y libros.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Pues almuerzo y me pongo a jugar fútbol
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
me han gustado los canales privados porque dan cosas chévere

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
es para que las personas puedan sacar plata, para pedir prestamos etc
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
es cuando digamos van a cobrar algo y hay que pagarlo cada mes y sirve para poder seguir en donde se está
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando la gente no tiene dinero o que también lo tienen pero escasamente.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
porque el presidente Santos para ganar las elecciones en donde hay pobreza les da \$20.000 y después los duda
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
yo lo obtengo ayudándole a mis papás y lo utilico donde me gusta

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Me gusta después de mi horario llegar a mi casa a almorzar
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
No me gusta por que dan mucha noticia y a nosotros los niños no nos gustan las noticia

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para sacar plata de hay en una emergencia o tambien abonar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Un impuesto es como la luz con la utiliza y despues se paga
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
La pobreza es una persona con pocos recursos
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que la jente abeces despide a una persona y no tienen con que mantenerse
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Mi papito me da dinero y yo lo utilizo para comprar la comida en el colegio

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
me gusta después de almorzar reposar y
después hacer la tarea
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
me gusta RCN por que dan noticias y tambien
caracol

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para sentarse
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
los impuestos se pagan para tener servicios
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
la pobreza es no tener los recursos necesarios
para vivir
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que la gente a veces se gasta el dinero en
alcohol, cigarrillos etc...
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
obtenemos dinero de el trabajo de nuestros padres
y es como uso gastandolo en comida, ropa
y vivienda etc...

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

Juego o estudio

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

No yo solo lo veo por las noticias o por los juegos de teso no

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

para guardar la plata

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

y para tener agua luz telefonía

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

es cuando alguien no tiene recursos

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

si se gasta mucha por parte del gobierno se la gasta y quiere mas y mas

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

yo por trabajo con mi papá yo atiende y empaco pedidos y lo docto

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

ira casa

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

si me a gustado porque me educa mucho y me entretiene

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

no, no se para que o como sirve un banco

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

no, no se porque se paga

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

sentirse sin dinero, y abandonado

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

por algunas leyes malas

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

1. del trabajo de mi mamá y mi papá
2. comprando juguetes

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds? no se

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Esperar al que venga a recogerme y jugar cartas o comer algo de dulce
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si porque aprendo lo que he pasado y lo que va a suceder

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para ahorrar dinero para una ocasión importante y utilizarlo poco a poco
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Es lo que tenemos que pagar para la casa como Iva, agua, gas.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
carencia en dinero para comprar cosas, comida o casa.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por varias cosas, una de ellas es el alcohol, cigarrillo, etc.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Del trabajo
o comprando comida, ropa, útiles, etc.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
estudiar para el día siguiente.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
porque te enseñan cosas que tu no sabias.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para consignar y sacar plata.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
para que uno no quede con deudas.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
yo creo que la gente que han abandonado o que se han ido de la casa.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Porque la gente es muy ignorante y no es solidaria.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Mis papás me dan y yo la consigno en el banco y lo uso para mis necesidades.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

ir a jugar.

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

Por que cuentan sobre todo lo que ha pasado bueno o malo, me gusta mucho.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

para sacar la plata y para consignar.

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

NO SE

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

La pobreza es, cuando uno no tiene plata y se queda pobre.

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

Por que no hay plata.

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

Del banco, pagando los resivos o comprar algo.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
hacer mis tareas.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si, si creo, nosé, a veces dan programas de niños educativos, películas, y casi no me gustan las telenovelas.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Si, para prestar plata, o tambien para dar plata, entre otras.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
no se, pero me suena.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
yo soy pobre, pues no tanto pero en mi casa hay muchas cosas, des no se si esta bien esta jento que no tiene nada, o poco.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por que no hay nada para pobres los presidentes de algunos países no asen nada.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Pues del banco, y del trabajo, contando, sauiendo, comprando, o vendiendo, entre otras, o de mas.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
hacer mis tareas, estudiar para las evaluaciones y cuidar a mi mascota
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
me a gustado porque hablan muchas cosas chaveras y chistosas

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
si el banco sirve para que uno pueda retirar plata y pedir algo que uno necesite
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
el impuesto se paga para que no nos privan un servicio o entrar a un lugar
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
cuando una persona no tiene tantas cosas ni tanta comida
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
porque hay ladrones por casi todos los lados y nos roban casi todo
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
el dinero se obtiene de un banco y yo le doy uso gastándolo en cosas importantes

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

Comer el almuerzo y hacer mis tareas.

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

Por que me enseñan cosas nuevas y adecuadas como Señal Colombia.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

Para guardar el dinero y para que no se lo roben.

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

No se bien lo que son pero mas adelante me enseñaran.

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

Cuando una persona no tiene vivienda comida ni familia.

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

Por que hay gente que les quita sus cosas para dárselas a personas importantes.

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

nosotros obtenemos el dinero cuando trabajamos y le damos uso para comprar cosas necesarias.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Jugar con plastilina.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
se entretiene en los programas.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Un banco es donde almacenan plata, bene-
ficios para retirar plata.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Es una suma de dinero que le
pagan a casas o apartamentos, se pagan
para la luz, el agua.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Es cuando no tenemos una buena vivienda o
estamos sin cosas.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
No estamos compartiendo o ayudando a
los pobres.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
En el trabajo me lo dan, con la luz,
el agua para la casa, alimentación, gastos.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Cantarirme a descansar
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
 d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
 a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
las telenovelas porque te cuentan historias y te dan enseñanzas me gusta como por ejemplo mujeres al límite

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para guardar el dinero y cuando necesitamos sacarlo es como para que cuide nuestro dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
es lo que hay que pagar seguido como la luz el impuesto no se paga quitando la luz
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
los que no tienen dinero ni hogar y así estuvieran con Dios no tienen a donde ir
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por que hay mucha falta
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
trabajando todos crearian que me obligan pero NO yo vendo manillas para ganar plata y creo que la manejo bien no para mi para ahorrar en los regalos de navidad y para algun dia comprarme un nuevo telefono

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Me gusta ver mi programa preferido
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si e visto y me gusta porque me entero de lo que pasa en el mundo

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
es un tipo de maquina que sirve para guardar tu dinero o sacar dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Un impuesto es como un tipo de dinero que hay que pagar para que no quedes sin luz, sin agua etc.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Creo que es una situación grave donde hay que ayudar a los que no tienen nada
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por la baja del petroleo y del desempleo porque sin empleo no hay dinero con que comprar y comer.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Pues a mi no me dan Dinero pero si lo tuviera lo usaria para utilizar lo utilizaria indicadamente no lo desperdiciaria

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
jugar a las muñecas y patinar
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
no tanto porque todo es para adultos casi todo

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para sentarse
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
para una ley y debemos pagar por que nos prestan servicios
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando uno no tiene nada para comer, mantenerse, etc.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por que no hay paz y sob piensan el gobierno en los ricos
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
trabajando, comprando cosas que verdaderamente necesito

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
estudiar y ver a mi hermanito
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Me ha gustado mucho Discovery Kids y animal Planet porque habla de animales

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para retirar, consignar y ahorrar dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Si es para pagarle al señor Presidente y arreglar calles.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando uno esta con bajos recursos y no pueden comer nada.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que no saben tratar a la gente no saben distribuir el dinero
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
yo obtengo el dinero encontrandolo y ahorrandolo y le doy uso en cosas importantes

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
me gusta hacer tareas para tener el resto del día libre
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
nos dicen los sucesos del país o la ciudad

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para tener una cuenta bancaria y recibir dinero en efectivo.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
no se
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando una o más personas no tienen buena comida, dinero o una casa.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que algunas personas los despiden y no encuentran otro trabajo.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo lo das uso?
trabajando y le doy uso para comprar alimentos, pagar el servicio de luz, entre otros.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Ver televisión
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privadas (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si porque le enseñan cosas nuevas

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para guardar el dinero que uno tiene en una cuenta
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
son los servicios que se pagan para el beneficio como la luz
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es la carencia de dinero en algunas personas
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
porque las personas no estudian y no tienen trabajo para obtener dinero
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Cuando me dan en mi cumpleaños, ahorro para algo importante

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
ver televisión o leer muy pocas veces
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 Telenovelas b) infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
no he visto ninguno

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para guardar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
para no perder lo que tienes
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
alguien que no estudia y no puede comprar
se todo lo que quiere
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por no estudiar
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
del esfuerzo "trabajo" para lo importante

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
jugar con mis juguetes
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
noe visto. Por que me parecen aburridos

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para guardar plata.
para que cuando la necesitamos reclamamos
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
si para mantener tus servicios y casa
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
la pobreza es cuando uno no tiene casa esta en la calle
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por la no onestidad y el atraco
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
de donde trabajas.
no gastandola en ropa o en cosas inesesaria

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

irme a mi casa, almorzar y después hacer mis tareas

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

Si por que en Señal Colombia uno puede aprender muchas cosas

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

sirve para retirar tu dinero que te da tu trabajo

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

un impuesto es para pagar la luz, el gas, el celular

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

son personas que no tienen dinero y viven en la calle por que pudo ser que es a persona no paga sus impuestos

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

no se

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

lo obtienes de tu trabajo y uno le da uso por ejemplo pagar el arriendo y pagando mis impuestos

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
compartir con mi familia.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
si me ha gustado porque informa lo que pasa en el país.

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
es para sacar dinero y sirve para pagar cosas.
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
El impuesto es para pagar los servicios.
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Son las persona que no tienen casa o que no tienen dinero.
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
porque las personas no pagan impuestos y el gobierno las saca de la casa.
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
del banco y le doy uso comprando lo mas útil.

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
ver televisión y hacer tareas
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
 más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas Infantiles Animados
 Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
por que me enseñan a hacer cosas, mas tranquilas entre otras cosas

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
un banco es para sacar la tarjeta y sirve para sacar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
para poder tener luz, electricidad, agua y caminando
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es la gente que vive en las calles pero tiene dinero
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por que hay mucha gente viviendo en la calle
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
de un cajero

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Llegar a jugar con mis primos
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si porque ahí daban la pantera rosa

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para retirar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
No
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Cuando no tienen dinero ni nada que comer
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que han expulsado las personas de las casas
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Del banco para comprar cosas para mis abuelitos

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Llegar a jugar con mis primos
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si porque ahí daban la pantera rosa

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para retirar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
No
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Cuando no tienen dinero ni nada que comer
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que han expulsado las personas de las casas
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Del banco para comprar cosas para mis abuelitos

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
estudiar matemática
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Si por que es divertido

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
no
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
no
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es la gente que no tiene nada
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por los presidentes
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas c) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Hacer tareas y después jugar
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Por que nos enseña muchas cosas que no hemos aprendido

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para guardar dinero o sacar dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Para después no tener problemas
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando no tiene donde vivir y no tienen dinero
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que a muchas personas las roban
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
Puedo obtener dinero trabajando para pagar servicios la casa etc

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

Ir a un parque

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

a) Canal Capital b) Señal Colombia Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

Si porque dan cosas divertidas

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

ahorrar

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

para uno

el dinero y despues de aver ahorrado lo podemos

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

es como una multa que tenemos que pagar

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

Es cuando uno no tiene nada de dinero etc

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

por el gobierno

de mis papás, comprando juguetes o dulces

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

- ¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

jugar y hacer tareas

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

me ajusta ir en una moto acuática

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

para navegar ríos y mares

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

es para pagar impuestos

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

es una persona que no tiene dinero

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

por que hay algunas personas que roban

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

en el cajero y lo damos usar en la tienda en el hogar

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
ami me gusta hornear cupcakes
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
si porque me dejan importantes lecciones

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
un banco es un lugar en donde proteges tu dinero
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
si un impuesto es para cobrar los servicios
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
la pobreza es la escases de alguna cosa
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
la pobreza existe por el mal manejo del dinero
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
del cajero ayudando a los pobres y desfavorecidos

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
divertirme con mis amigos
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
si me a encantado por que nos mantiene informados

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
para usar el dinero y transferirlo
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
un impuesto es para que no le corten nada y lo demuestran
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es gente con bajos recursos
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por la falta de de empleo
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
trabajando y retirar del banco y ahorrando

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Jugar y ver televisión
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
 d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
si porque nos educa y aprendemos a no ser groseros

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
es para ir a sacar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
los impuestos son las cosas que se deben y se pagan para obtenerlas
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
es cuando la gente no tiene nada
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
por la guerrilla que saca a la gente de su pueblo
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
del banco y para comida, ropa etc

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

hacer las tareas ver televisión

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

para recibir la plata

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

base

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

es un sentimiento que los que no tienen comida; casa

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

base

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

en el Banco

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?

Jugar

2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?

- a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?

- a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?

Si por que es divertido

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?

es para sacar dinero y sirve para cuando
no tenemos dinero podemos ir a sacar dinero

2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?

No

3. ¿Qué crees que es la pobreza?

Que algunas personas no tengan recursos
para vivir

4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?

Nose

5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?

del Banco. Nose

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
hacer tareas ver televisión jugar xbox volar mercurio de juguete
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuántas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
 a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
 d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
por que es chistoso me hace reir y son muy divertido

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Para que uno no se quede sin plata y para girar plata
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Para que no le corten los servicios
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
que uno se que sin plata le quitan los servicios la casa
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que algunas personas no pagan servicios o no tienen plata
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?
lo obtengo por un banco no gastandolo mucho y trabajancia

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 8 semanas

Universidad Piloto de Colombia

Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?
Estudiar para tenerlo más claro.
2. ¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?
 a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno
3. ¿Qué tipo de programas te gusta ver?
a) Telenovelas b) Infantiles Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno
4. ¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?
a) Canal Capital Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno
5. Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?
Por que es muy bueno además es muy interesante

SEGUNDA PARTE

1. ¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?
Si para guardar el dinero y a veces sacar lo
2. ¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?
Si para la protección de uno mismo
3. ¿Qué crees que es la pobreza?
Es la necesidad de dinero y escasos de cosas
4. ¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?
Por que hay algunas personas que no se quieren superar si no que se conforman con lo que tienen
5. ¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo lo das uso?
Lo saco de mis hermanitos por que mis papas me dan dinero yo lo utilizo para lo que necesite

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 8 semanas

PERFIL

de una población

CARACTERÍSTICAS GENERALES

GRUPO ETARIO: NIÑOS DE 10 AÑOS

CONDICIÓN SOCIO-CULTURAL: CLASE MEDIA Y MEDIA-ALTA

ESCOLARIDAD: PRIMARIA

UBICACIÓN GEOGRÁFICA: LICEO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA, BOGOTÁ

ENTORNOS

FAMILIAR: NA

SOCIAL: NA

ESCOLAR: CURSA ACTUALMENTE LOS GRADOS 4TO O 5TO, ASISTIENDO AL COLEGIO EN LA MAÑANA

LABORAL: NA

PRÁCTICAS

VIDA COTIDIANA: CUIDADO PARENTAL, ESTUDIO MATUTINO, TIEMPO LIBRE EN EL HOGAR, CONSUMO DE MEDIOS TELEVISIVOS.

PRÁCTICAS DE ESPARCIMIENTO: VER TELEVISIÓN, EDUCACIÓN EXTRACURRICULAR.

OTROS GUSTOS: PROGRAMAS EDUCATIVOS, VIDEOS EDUCATIVOS.

Universidad Piloto de Colombia
Encuesta de Solución de problemas cotidianos y uso de medios audiovisuales
10 Años

PRIMERA PARTE

1. **¿Qué te gusta hacer después de tu horario de clase?**

2. **¿Ves televisión? ¿Aproximadamente cuantas horas al día?**

- a) 1 a 2 horas b) 2 a 3 horas c) 3 a 5 horas
d) más de 5 horas e) Ninguno

3. **¿Qué tipo de programas te gusta ver?**

- a) Telenovelas b) Infantiles c) Animados
d) Películas e) Otro f) Ninguno

4. **¿Has visto alguna vez algún canal de televisión educativa? ¿Cuál?**

- a) Canal Capital b) Señal Colombia c) Canales Privados (RCN, Caracol)
d) Discovery Kids e) Ninguno

5. **Si has visto alguno, ¿te ha gustado? ¿Por qué?**

SEGUNDA PARTE

1. **¿Sabes para qué es y para qué sirve un banco?**

2. **¿Sabes qué es un impuesto y para qué se pagan?**

3. **¿Qué crees que es la pobreza?**

4. **¿Por qué crees que existe la pobreza en Colombia?**

5. **¿De dónde obtienes dinero? ¿Cómo le das uso?**

TERCERA PARTE

Natalia trabaja en un restaurante tres tardes cada semana en jornadas de cuatro horas cada una. Recibe 10 zeds por hora laborada y 80 zeds adicionales en propinas cada semana. Ella ahorra la mitad de la cantidad total del dinero que gana cada semana. Natalia quiere ahorrar 600 zeds para ir de vacaciones.

¿Cuántas semanas tardará Natalia en ahorrar los 600 zeds?

- a) 4 semanas b) 10 semanas c) 12 semanas d) 6 semanas

MATRIZ

Desarrollo del lenguaje visual

PROBLEMA DE DISEÑO:

DESARROLLAR UNA HERRAMIENTA AUDIOVISUAL PARA REFORZAR DE MANERA EXTRACURRICULAR LAS HABILIDADES EN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS FINANCIEROS.

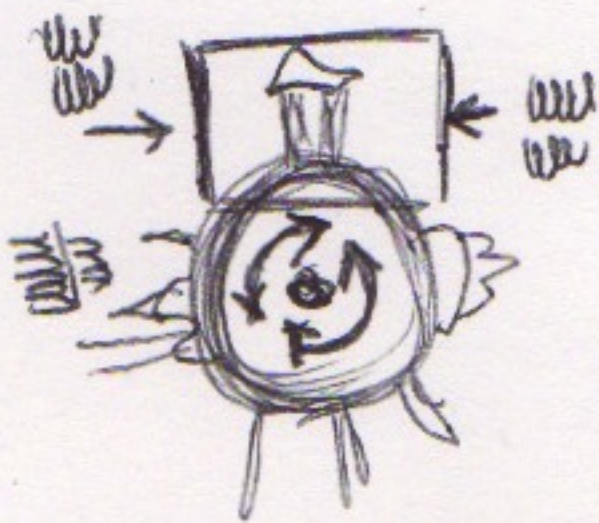
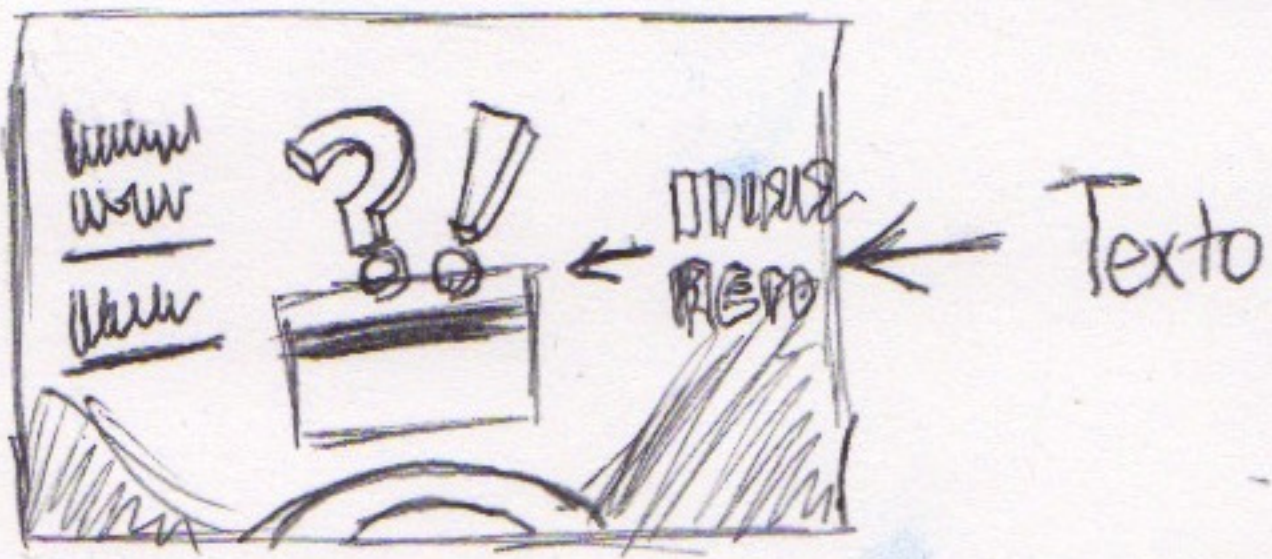
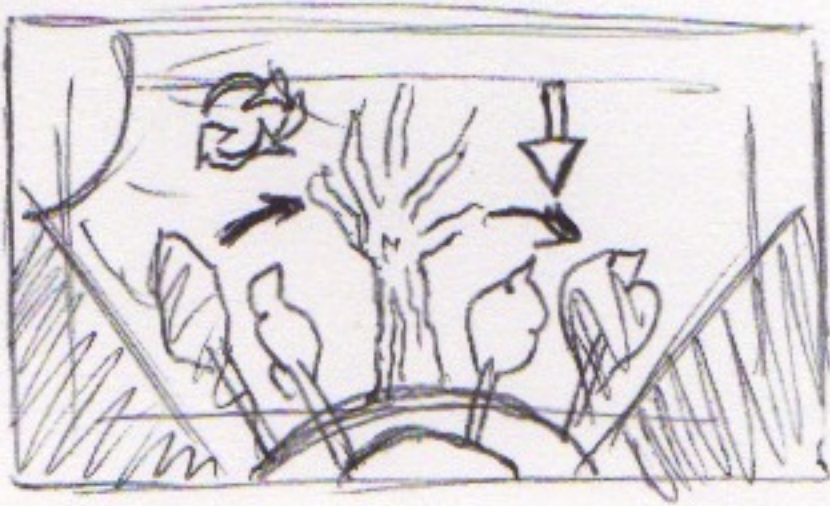
PERFIL:

NIÑOS DE 10 AÑOS, DE CLASE MEDIA Y MEDIA-ALTA, DEL LICEO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ.

PALABRA CLAVE	SINÓNIMO	OBJETO	LUGAR	TEXTURA	SÍMBOLO	GEOMETRIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	COLOR	FLIA. TIPOGRÁFICA
DESARROLLO	DESPLEGAR	TELEVISIÓN	COLEGIO	PLÁSTICO	FLECHA	TRIÁNGULO	TRIÁNGULO	ROJO	PALO SECO
VIDEO	SECUENCIA	CÁMARA	PARQUE	LIZO	OBJETIVO	CRUZ	CÍRCULO	AZUL	CURSIVA
APRENDER	ENTENDER	LIBRO	COLEGIO	RUGOSA	ÁBACO	RECTÁNGULO	RECTÁNGULO	VERDE	ROMANA
ESTRUCTURAR	DISPONER	PANAL	PARQUE	MODULAR	COLMENA	HEXÁGONO	HEXÁGONO	AMARILLO	PALO SECO
OBSERVAR	EXAMINAR	TELEVISIÓN	CINE	METÁLICO	OJO	CÍRCULO	ESPIRAL	AZUL	CALIGRÁFICA
ENSEÑAR	INSTRUIR	LÀPIZ	TEATRO	MADERA	ESCUADRA	TRIÁNGULO	TRIÁNGULO	MARRÓN	ROMANA
VER	CONTEMPLAR	LUPA	PARQUE	LIZO	OJO	CÍRCULO	ESPIRAL	NEGRO	PALO SECO
MOVIMIENTO	FLUJO	RUEDA	CALLE	MODULAR	COLMENA	ONDA	ONDA	AZUL	CALIGRÁFICA
DINÁMICO	ENÉRGICO	RAYO	PARQUE	MODULAR	RAYO	LÍNEA	ZIG ZAG	BLANCO	PALO SECO
RESPONSABLE	CONSECUENTE	PLANTA	PARQUE	MADERA	HOJA	HEXÁGONO	HEXÁGONO	VERDE	EGIPCIA
DISEÑADOR	CREADOR	COHETE	ESPACIO	SUAVE	PIRÁMIDE	PIRÁMIDE	TRIÁNGULO	GRIS	CURSIVA
SÍNTESIS	CÁMARA — PARQUE — MODULAR — COLMENA — HEXÁGONO — TRIÁNGULO — AZUL — PALO SECO								

APRENDE PARA
EL FUTURO

FINANZAS



Tendencias globales

Estas tres tendencias son de verdad universales: impactan el diseño, la fotografía y el video en todos los continentes.

Fondos difuminados

Este año, los fondos difuminados y los fondos bokeh (desenfocados) en capas detrás del texto han estado en alza en la publicación y el diseño y las búsquedas de "difuminado" aumentaron un 144%

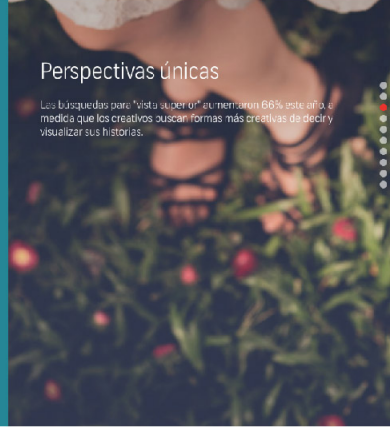
Lineal

La estética global mantiene su tendencia hacia la simplicidad, con iconos de líneas y otros estilos lineales en alza. Las búsquedas de "ícono lineal" aumentaron 921% en 2014.



Perspectivas únicas

Las búsquedas para "vista superior" aumentaron 66% este año, a medida que los creativos buscan formas más creativas de decir y visualizar sus historias.



Tendencias sociales

Las publicaciones con fotos o videos tienen mayores probabilidades de ser tuiteadas de nuevo

crédito: twitter

Sumando un **28%** de retweets de publicaciones con video

35% de búsquedas en busca de #Hashtag



Con más de 2.000 millones de personas en las redes sociales, no cabe duda que lo que compartimos es importante. Las siguientes son algunas de las principales tendencias que captaron la imaginación en las redes sociales.



Principales estados de ánimo musicales

Extravagante



Extravagante



Optimista



Sereno



Animado



APRENDE PARA
EL FUTURO
APRENDE PARA EL FUTURO

APRENDE PARA
EL FUTURO
aprende para el futuro

A diagram illustrating the layout of text and graphics. It features a large rectangular area with a diagonal hatching pattern. Inside this area, at the top, is a white rectangular box containing the word "TEXTO" in bold, black, uppercase letters. Below this box is a larger white rectangular area containing a smaller white rectangular box with the word "GRÁFICOS" in bold, black, uppercase letters. The bottom edge of the white area is curved downwards. The entire diagram is enclosed in a double-line border.

TEXTO

GRÁFICOS

DEFINICIÓN TÉCNICA

Por cada pieza

PIEZA:	STORYBOARD
TIPO DE CONTENIDO:	DIBUJO
FORMATO:	CARTA
MATERIAL:	CARTULINA BLANCA 150 GRMS.
MODELO DE COLOR:	BLANCO Y NEGRO
CANTIDAD DE PÁGINAS:	10 PÁGINAS
ACABADOS:	NA
PLATAFORMAS:	NA
TIPO DE SALIDA:	IMPRESO
SISTEMA DE PRODUCCIÓN:	NA
PREDISPOSICIONES:	NA
OTRAS ESPECIFICACIONES:	EJEMPLAR ÚNICO DEL STROYBOARD DEL PROYECTO.

DEFINICIÓN TÉCNICA

Por cada pieza

PIEZA:	CÁPSULA DE VIDEO
TIPO DE CONTENIDO:	MOTION GRAPHICS, AUDIOVISUAL
FORMATO:	HD: 1280 X 720
MATERIAL:	NA
MODELO DE COLOR:	RGB
CANTIDAD DE PÁGINAS:	1:30 min.
ACABADOS:	NA
PLATAFORMAS:	TELEVISIÓN
TIPO DE SALIDA:	DIGITAL
SISTEMA DE PRODUCCIÓN:	DIGITAL
PREDISPOSICIONES:	TELEVISIÓN A COLOR, TELEVISIÓN HD, SEÑAL PÚBLICA, SEÑAL PRIVADA
OTRAS ESPECIFICACIONES:	ANIMACIÓN DE PERSONAJES, MOTION GRAPHICS, DISEÑO EN MOVIMIENTO, INFOGRAFÍA INTERACTIVA

PRESUPUESTO

de desarrollo del proyecto

Recursos Humanos	Tiempo	Cantidad	Valor unitario	Valor sin IVA	Valor con IVA
Diseñador Gráfico	Semana	16	\$50000	\$42000	\$3200000
Infraestructura y Software					
Equipo e Instrumentos	—	3	\$50000	\$42000	\$150000
Licencias de software	—	2	\$100000	\$84000	\$200000
Producción					
Papel	—	10	\$300	—	\$3000
Impresos	—	10	\$200	—	\$2000
Gestión de Post-producción					
Divulgación, publicidad	Meses	4	\$200000	\$168000	\$800000
Otros gastos	Meses	4	\$20000	\$16800	\$80000
Recursos Administrativos					
Transportes	Semana	16	\$3600	—	\$57600
Servicios	Semana	16	\$20000	—	\$320000
Otros gastos	Semana	8	\$5000	—	\$40000
Imprevistos					
10% del total					\$485260
Gran Total con IVA					\$5337860
Valor Comercial	\$8000000	Márgen de Ganancia	\$2662140		