



GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Trabajo Fin de Grado

Convocatoria Junio 2018

**EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN Y LA CULTURA EN LOS
ESTUDIANTES MEDIANTE CONCURSOS DE ENTRETENIMIENTO
EN LAS TVs EDUCATIVAS**

Sergio Ortuño Fernández

Tutora: Begoña Ivars Nicolás

ÍNDICE

Introducción	4
1.1. Objetivos e hipótesis	5
1.2. Referentes de programas audiovisuales educativos y culturales en la televisión española	6
1.3. Televisión cultural y televisión educativa.	10
2. Metodología	14
2.1. Revisión bibliográfica	14
2.2. Diseño de la obra	14
3. Resultados	16
4. Discusión y conclusiones	25
5. Bibliografía	27
6. Anexos	31
6.1. Encuesta	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recopilación de referentes	9
--	----------

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿Eres...?	31
Gráfico 2. ¿Qué edad tienes?	31
Gráfico 3. ¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia? Parte 1	32
Gráfico 3. ¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia? Parte 2	32
Gráfico 4. ¿Con qué frecuencia ves la TV?	32
Gráfico 5. ¿Conocer el programa Grand Prix del verano?	33
Gráfico 6. ¿Te gustaría que volviese el concurso?	33

RESUMEN: la presente propuesta de Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad acercar la cultura de la Comunidad Valenciana a los más jóvenes a través de la parrilla a la carta de la televisión educativa y cultural en línea, Crea Televisión. Para ello, se propone un formato televisivo de entretenimiento, concretamente el concurso “Digno de ser concursante”, que incluye contenidos educativos y culturales presentados de una forma lúdica, participativa y dinámica. Se pretende potenciar la televisión como instrumento sociabilizador, educativo y cultural.

PALABRAS CLAVE: educación, cultura, televisión, concurso, Comunidad Valenciana, CREA Tv.

ABSTRACT: the purpose of this Final Degree Project proposal is to bring the culture of the Valencian Community closer to the youngest. Performing this task through a television entertainment format embodied in a contest called *Digno de ser concursante* which includes educational and cultural content. This project aims to promote the use of educational television as a source of information and training. This contest will have a place in CREA Tv using its diffusion channel on the YouTube interactive platform.

KEY WORDS: education, television, game show, entertainment, culture, students, valencian

1. Introducción

El Grupo de Investigación OCAP (Observatorio de Comunicación Audiovisual y Publicidad), el Grado de Comunicación Audiovisual y el Servicio de Comunicación de la Universidad Miguel Hernández han puesto en marcha la televisión educativa y cultural CREA Televisión. CREA Tv es un canal en línea de televisión a la carta cuya temática gira en torno al ámbito educativo, formativo y cultural. Uno de los retos a los que se enfrenta esta televisión es el diseño de contenidos culturales televisivos atractivos para los espectadores y que, a la vez, eduquen en valores.

Este reto tiene tres premisas: la temática debe centrarse en la cultura de la Comunidad Valenciana; el formato audiovisual debe ser dinámico y participativo; y el público objetivo directo son niños y adolescentes de la Comunidad Valenciana.

Con Internet y los dispositivos móviles, los nativos digitales disponen de otras formas de informarse, formarse o entretenerse. Se ofertan nuevos productos y servicios, consiguiendo la ya antigua idea de “televisión a la carta”, donde el usuario tiene la posibilidad de decidir qué producto audiovisual quiere consumir, y cuándo lo hace (Caldera y Zapico, 2004). Esto potencia nuestros contenidos, ya que al ser consumidos cuándo, cómo y dónde quiera el espectador no tiene por qué estar pendiente de si llega a hora su casa para ver el programa, o si en ese momento la TV está ocupada por otras personas.

Además debido al tamaño del teléfono móvil inteligente no tiene apenas límites para transportar el medio por el cual consumirá el producto audiovisual. También tiene la opción de verlos en el ordenador o en una Smart TV. CREA Tv quiere aprovechar el consumo de contenidos audiovisuales a través de los dispositivos móviles para idear formatos audiovisuales con contenidos culturales capaces de captar la atención del público infantil y adolescente.

Para ello se tiene que pensar en discursos dinámicos, participativos, en los que el usuario sea protagonista y pueda interactuar con otros, y en los que se planteen retos a conseguir para generar interés hasta el final del programa.

1.1. Objetivos e hipótesis

Este trabajo de fin de grado presenta la ideación y el desarrollo de un programa con el objetivo principal de transmitir la cultura valenciana a niños y adolescentes. Para ello, se marcan los siguientes objetivos:

- Conocer programas similares a nivel nacional.
- Profundizar en el concepto de televisión educativa y cultural.
- Idear y desarrollar un formato de temática cultural que capte al público y resulte interesante a los participantes.
- Idear un formato que involucre de forma activa a un elevado número de espectadores de diferentes edades.
- Estimular la implicación de estudiantes, familiares y docentes en el proceso de educar y comunicar en cultura de la Comunidad Valenciana.
- Transmitir ilusión, interés y curiosidad por la cultura de la Comunidad Valenciana.

Algunas de las exigencias a tener en cuenta son:

- La temática: la cultura de la Comunidad Valenciana. Se trata de un tema de poco interés entre los niños y adolescentes. Este tipo de programación no es la preferida por la audiencia en cualquier franja de edad, limitándose a su emisión en cadenas secundarias.
- CREA Tv es una televisión, en fase de lanzamiento, totalmente desconocida.
- El limitado presupuesto.
- El público objetivo: infantil y adolescente.

1.2. Referentes de programas audiovisuales educativos y culturales en la televisión española

En su origen, los contenidos televisivos educativos comienzan en 1961. “Escuela TV” impartía conocimientos de asignaturas convencionales con un nivel básico inicialmente y luego complementado con “Escuela TV II”, dedicado a la formación profesional y “Academia TV”, centrado en los jóvenes (Cabero J., 2007). Ya no solo se centraban en Primaria y Secundaria, sino que también se realizaron programas para bachillerato.

Los adultos también podían disfrutar de estos contenidos gracias a programas como “Primera hora” o “Conviene saber”. De los últimos programas educativos más importantes de TVE-1 se encuentra “That’s English”, el cual finalizó sus nuevos programas en 2016. Se trata de un programa educativo para enseñar la lengua inglesa fruto de un convenio con el Ministerio de Educación y Cultura, RTVE y el ente público de radio y televisión de Reino Unido, la BBC (Aguilera y otros, 1982: 40; García Matilla y otros, 1996: 65).

En la Comunidad Valenciana contábamos con Radiotelevisión Valenciana, RTVV, la cual contaba con Canal 9 y Punt Dos, siendo esta la que más contenidos educativos ofrecía. Cabe destacar que la Universidad Cardenal Herrera CEU de Valencia ha contado con una productora de contenidos audiovisuales llamada Camera. La integraron alumnos de comunicación audiovisual, periodismo y publicidad, dirigidos por profesores y profesionales. (Gómez, y Carrero, 2010).

La televisión pública española, desde sus inicios, apostó por contenidos didácticos y educadores. Estas emisiones comenzaron en el año 1961 con programas como “Escuela TV”, que impartía conocimientos de asignaturas convencionales, “Escuela TV II”, dedicado a la formación profesional y “Academia TV”, centrado en los jóvenes. En 1966 se emitió “Imágenes para saber” e “Imágenes

para descansar” y en 1968 “Televisión escolar”. Se trataba de programas que complementaban lo desarrollado por el profesor en el aula. Hubo incluso programas para alumnos de bachillerato.

A comienzos de los años 70, “Primera hora” y “Conviene saber”, exclusivamente de educación de adultos, se hicieron un hueco en la parrilla. En 1992, se puso en marcha en RTVE2 el programa educativo “La aventura del saber”, que sigue activo desde 1992. Se dirige a profesores, padres y alumnos del colegio y secundaria, niños, adolescentes, adultos desempleados y tiene espacios como “That’s English”.

Por otro lado, está el canal temático Docu-TVE y el espacio de divulgación científica “Redes” (Aguilera y otros, 1982: 40; García Matilla y otros, 1996: 65). Otros programas educativos más actuales son, por ejemplo, “Saber y ganar” en emisión desde 1997, “Maneras de educar”, “Seguridad vial”, “Cocina con Clan” o hasta la UNED tiene su propio programa en RTVE.

Centrando el asunto en las Comunidades Autónomas, en los 80 se emitieron las primeras experiencias de espacios educativo-culturales. Además, estas televisiones tenían como uno de sus principales objetivos de servicio público la promoción de las costumbres y tradiciones regionales. La programación de cada una de ellas era diferente. Unas emitían programas educativos de producción ajena, por ejemplo, la Open University y la BBC (British Broadcasting Corporation) en Telemadrid, ETB (canal vasco) y Canal Nou (canal valenciano).

Y otras recurrían a programación propia, como “Aula Visual” en la TV3 (canal catalán), “Preescuela na casa” de TVG (canal gallego), o los programas de la Universidad a Distancia (UNED), en Telemadrid. Además, se incluían los espacios tendentes a la normalización lingüística. En los 90, a raíz del Informe Marco del Ministerio de Educación y Ciencia sobre la Televisión Educativa en España (García Matilla y otros, 1996), las televisiones autonómicas velan por una programación

educativa propia centrada en programas divulgativos, educativos, culturales, universitarios, etc conforman la parrilla.

En el caso concreto de la Comunidad Valenciana, La Radiotelevisión Valenciana (RTVV), cerrada en 2013, tuvo dos canales de televisión, Canal 9 y Punt Dos. El segundo, destinado a contenidos más educativos, contaba con el programa “Campus universitari” dedicado a la universidad. En la actualidad se está abriendo la nueva RTVV, A Punt, pero poco se sabe aún de su programación.

En cuanto a productoras, destacan dos de televisiones universitarias: Camera, de la Universidad Cardenal Herrera CEU de Valencia, conformada por alumnos de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad, dirigidos por profesores y profesionales del sector; y la de la televisión de la Universidad Politécnica de Valencia, UPV TV (Aguaded y Sánchez, XXXX).

Un proyecto interesante relacionado, ya de televisión en internet, fue Teleclip, *una plataforma de televisión por Internet hecha por y para niños de entre 7 y 16 años. Su función es presentar y proponer una serie de contenidos elaborados por usuarios de esas edades, siempre supervisados por profesores y profesionales. Su formato es el de un magazine contenedor con noticias, reportajes, entrevistas y otras actividades que puedan resultar de interés* (Corredoira y Alfonso, Sanjuán, y Videla, (2012: 21).

En la siguiente tabla se recogen las principales características de algunos programas mencionados que han sido referentes para este trabajo (ver tabla 1. Recopilación de referentes):

Tabla 1. Recopilación de referentes

PROGRAMA	CANAL	FORMATO	TEMÁTICA	P.O.	INFORMACIÓN
La aventura del saber	La 2	Matinal	Formación y divulgación	Adultos	Intercalan entrevistas con pequeños reportajes
Redes	La 2	Entrevistas	Ciencia	Adultos	Cesó sus emisiones en 2014
Saber y ganar	La 2	Concurso	Cultura	Adultos	Actualmente es el concurso más longevo la TV española, activo desde 1997
Maneras de educar	La 1	Entrevistas	Educación	Niños	Los niños participan
Seguridad Vial	La 1	Entrevistas	Conducción	Adultos	Participan también famosos, lo cual puede interesar al espectador
Cocina con Clan	Clan	Cocina	Gastronomía	Niños	Un adulto enseña a niños en plató a cocinar

Fuente: elaboración propia (2018)

1.3. Televisión cultural y televisión educativa

Televisión Educativa persigue objetivos muy definidos que contribuyan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su interés e intención es básicamente educar en un sentido amplio, ofreciendo, a través de la televisión, una serie de contenidos inmersos en cada uno de los niveles educativos e incorporando conocimientos, valores y habilidades (Abrego, 2000: 10).

En el sentido en el que se está tratando en este trabajo, esta televisión puede dividirse en tres tipos según la estructura de los programas, el público al que se dirigen y los objetivos marcados (Salinas, 1999; y Castaño y Llorente, 2006 en Cabero Almenara 2007):

- La televisión cultural es la más común y orientada a la divulgación y el entretenimiento tanto en los contenidos como en el planteamiento del programa.
- La televisión educativa se centra en contenidos de interés educativo, que no forman parte del sistema escolar formal, con el objetivo de influir en el conocimiento, las actitudes y los valores del espectador.
- Y la televisión escolar persigue los mismos objetivos que el sistema educativo general, desde niveles de primaria, hasta cursos de alfabetización universitarios contenidos tratados desde la didáctica y las teorías del aprendizaje.

Parecen confusos los límites pero se podrían organizar en dos modelos: el que sigue una concepción de televisión escolar o televisión instructiva vinculada a un currículo académico formalmente establecido, y otra asociada a una noción más flexible de programa que sirve de complemento a la educación formal como individuos de una sociedad, donde los hilos educativo y cultural se complementan enriqueciendo el producto.

Martín Barbero (2001) profundiza en los rasgos que diferencian la televisión cultural de otras:

- No se limita a la transmisión de cultura producida por otros medios sino que trabaja en la creación cultural a partir de sus propias potencialidades expresivas. Es decir, la cultura es el hilo transversal del canal que atraviesa cualquiera de los contenidos y de los géneros. Aspectos como la originalidad expresiva, la creatividad y la experimentación contribuyen a su reconocimiento social y valor cultural.
- Traduce el contexto del momento que vive la sociedad en la que se encuentra mediante la estética y el discurso de las imágenes y los géneros empleados, proponiendo el debate y la reflexión.
- Es alfabetizadora de la sociedad en cuanto a nuevos lenguajes, destrezas y escrituras audiovisuales e informáticas que conforman la específica complejidad cultural del momento. A la vez que se considera mediadora entre generaciones.
- La calidad en la televisión cultural se apoya en la competitividad: profesionalidad, innovación y relevancia social de su producción. Implica sinergias entre técnica y competencia comunicativa construyendo lenguajes comunes en los que tengan cabida a la diversidad social, cultural e ideológica. Y propone una programación diferenciadora articulando géneros, edades, temáticas y expresividades que deben medirse cualitativamente y no cuantitativamente.

Lo que está claro es que un programa de entretenimiento puede ser a la vez educativo siempre que suscite valores necesarios en la sociedad en la que se desarrolla.

CREA Tv, se trata de una televisión educativa y cultural porque su temática aborda asuntos de interés social centrándose en los valores y la formación de la persona. Además, es formativa desde su parte técnica. Aunque nace en la universidad, no se abordan temas universitarios en sí ni el público objetivo es la

comunidad universitaria. La finalidad de este canal radica en capacitar progresivamente al alumno para su integración en el mercado laboral a la vez que servir de plataforma de contenidos de interés social para interactuar con la sociedad.

En este sentido, la calidad de las piezas viene supeditada a planteamientos didácticos a la vez que de temática. Esta calidad varía dependiendo de la formación y experiencia de los estudiantes en cada proyecto y curso. La sección de reportajes la cubren estudiantes de Comunicación Audiovisual pero otras secciones se elaboran gracias a la colaboración de estudiantes de ESO y Bachillerato interesados por la comunicación audiovisual.

CREA Tv se dirige a la comunidad en general y trata de contar, compartir y debatir aquello que puede ser relevante para profesores, estudiantes y sus familias en torno al ámbito educativo, formativo y cultural de una forma cercana. Es educativa y cultural porque ofrece contenidos que tratan aspectos de la educación en sus distintas etapas, otros intentan aportar un enriquecimiento cultural y otras piezas se centran en transmitir valores a la sociedad. Con los temas que aborda, favorece el crecimiento como personas de los espectadores.

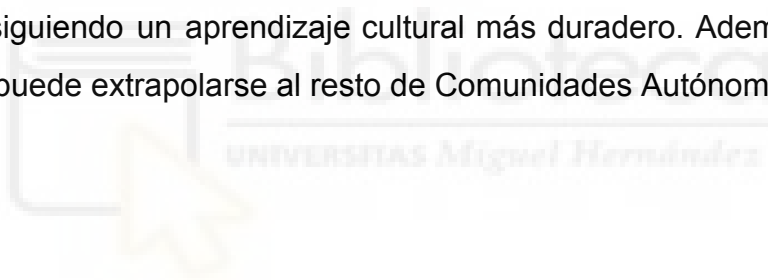
Es por eso que en nuestro caso queremos ponerle ya no solo un nombre a nuestro espacio de cultura, sino también una estructura diferente enfocándolo más al entretenimiento. De esta forma ofrecemos lo que a simple vista puede parecer el “contenido de siempre” pero con un toque más divertido, más lúdico, en el que los protagonistas son estudiantes de institutos. Creemos que este formato puede despertar más su interés por la comunicación audiovisual ya que “no parece un trabajo”.

En cuanto a los objetivos de una TV educativa, esta ayuda al perfeccionamiento del profesorado, ya que el profesor del aula puede observar otros modelos, teóricamente expertos, en la ejecución de la enseñanza. Se amplía la experiencia de los niños, los programas facilitan que los estudiantes puedan

trascender su contexto, tanto en el espacio, como en el tiempo. Simultáneamente es un medio de comunicación de masas y un medio individual de aprendizaje.

El público objetivo de estas televisiones son niños, ya que se trata de una programación educativa y formativa, pero curiosamente en España este tipo de contenidos suelen emitirse a primera hora de la mañana, es decir, cuando los niños están en el colegio. La audiencia de estos contenidos apenas llega al 10%, y se identifica lo “educativo” con programas destinados a un público minoritario. Los docentes también suelen utilizar estos contenidos para sus clases.

“Digno de ser concursante” es la apuesta de los estudiantes de Comunicación Audiovisual, Belén Fernández y Sergio Ortuño. Se trata de un concurso que integra en una pieza el entretenimiento y el conocimiento. Su objetivo es transmitir la cultura valenciana a niños y adolescentes a través de pruebas dinámicas persiguiendo un aprendizaje cultural más duradero. Además, se trata de una pieza que puede extrapolarse al resto de Comunidades Autónomas.



2. Metodología

A continuación se procede con la metodología del proyecto, dividida en dos apartados: revisión bibliográfica y diseño de la obra.

2.1. Revisión bibliográfica

Primero de todo, aunque de forma poco exhaustiva debido a la extensión de este trabajo, se consultan trabajos de relevantes investigadores sobre las televisiones educativas y culturales o temas similares, El objetivo es profundizar en el concepto y diferenciar la tv cultural del resto de propuestas ahondando en sus características. Además, revisar qué contenidos se están realizando y conocer la situación actual sobre el asunto.

2.2. Diseño de la obra

Tras la revisión bibliográfica y siguiendo las premisas marcadas, se diseña el contenido. Además, se tienen en cuenta los siguientes aspectos: público objetivo, objetivos generales y específicos del proyecto, el formato del programa, sus contenidos, los agentes implicados, duración, presupuesto, periodicidad y el número de programas por temporada. Estos son los principales detalles que hay que tener en cuenta a la hora diseñar una obra audiovisual.

Otros detalles interesantes son la idea, la sinopsis, un tratamiento tanto narrativo como audiovisual y planes de viabilidad, financiación y explotación. En el tratamiento narrativo se comentan aspectos como el bloque de contenidos del programa, qué tipo de contenidos tiene y cómo son, qué premios ofrece y una escaleta (por ejemplo, del programa piloto).

En el tratamiento audiovisual hablamos de las dimensiones del plató y cómo están colocadas las cámaras, además de cuántas son, y cómo irán cambiando de

localización en cada momento. También hay que mencionar el apartado del sonido y de la iluminación, al igual que del atrezzo que se utilice.

En el plan de viabilidad se tiene que destacar qué diferencia al programa de otros del mismo estilo y por qué es viable económicamente. Es interesante ofrecer ejemplos reales, mencionar a la posible competencia, el horario de emisión y una justificación de su viabilidad.

Finalmente, en el plan de financiación y explotación se indica el medio en el que se emite el programa, si tiene opción a recibir subvenciones, y qué anunciantes podrían patrocinar el programa.



3. Resultados

El programa se llama “Digno de ser concursante”. Es un concurso lúdico-educativo con una duración aproximada de 40 minutos por programa. Tiene una seriación semanal, una temporada consta de 13 programas.



La sinopsis es la siguiente: se plantea un concurso, en el que los participantes, estudiantes de ESO y Bachillerato, tendrán que superar retos sobre personajes ilustres, costumbres, gastronomía, festividades, etc. de la Comunidad Valenciana. Se trata de un espacio de entretenimiento en el que mediante pruebas físicas, artísticas o de conocimiento, se fomenta la cultura de la Comunidad Valenciana entre los más jóvenes.

Su público objetivo principal son jóvenes de entre 6 y 18 años. Además, como público secundario, el programa pretende alcanzar a las familias y al profesorado de centros de enseñanza no universitaria, que pueden aprovechar el concurso como material educativo en sus clases.

Los concursantes conformarán 3 equipos y cada uno de esos equipos pertenecerá a un centro educativo de una de las tres provincias. De esta forma, en cada programa habrá un equipo que representará a su centro y a la vez a su provincia (Castellón, Valencia o Alicante). Los equipos estarán formados por dos

personas, las cuales se elegirán previamente mediante una preselección en los propios IESs.

El programa, que empieza con una presentación del mismo y de los concursantes, estará dividido en cuatro rondas de pruebas. Cada prueba superada en la primera y en la segunda ronda sumará un punto, sin embargo, la segunda ronda será eliminatoria, por lo que solo dos equipos pasarán a la tercera ronda. Los aciertos de la tercera ronda también sumarán un punto cada una, de esta forma se pasará a la cuarta y última ronda en la que, se irán sumando puntos pero sin saber el resultado hasta el final de todas las pruebas.

De este modo, al finalizar la última prueba, el/la presentador/a realizará el recuento de puntos a partir del cual saldrá el equipo ganador quién habrá obtenido más puntos durante todo el concurso. Habrá casos en los que las pruebas requieran más personas para su desarrollo, por lo que habrá un banquillo al lado del público en el que esperarán otros compañeros de clase para participar en caso de que sea necesaria su ayuda para realizar o superar alguna de las pruebas.

En cuanto al material para grabar el programa, al emitirse en la televisión CREA Tv, se puede acceder al material del Grado en Comunicación Audiovisual y del Servicio de Comunicación, que disponen de material técnico para realizar el concurso, a falta de otros materiales que puedan ser necesarios y tengan que alquilarse.

Tratamiento audiovisual: el programa está pensado para realizarse en un interior de grandes proporciones, algo parecido a una feria de exposiciones o una nave industrial, siempre que el espacio permitiera la buena realización del programa (ej. feria de muestras-Expojove). Para conseguir de esta forma mayor funcionalidad y desplazamiento, es decir, al contar con un espacio así, tanto cámaras como concursantes se pueden desplazar sin problemas consiguiendo varios sets dentro de un mismo lugar.

En cuanto a tiros de cámara, se haría en multicámara aunque siempre contaríamos con ciertos planos fijos como un plano general que abarcara el escenario o set donde se situarían los concursantes y el presentador la mayor parte del programa. Las otras cámaras se encargarían del seguimiento de los participantes a lo largo del concurso, por los diferentes sets. La distribución de las cámaras sería la siguiente:



- 1ª cámara fija (set 1-general)
- 2ª cámara móvil (pareja de concursantes 1)
- 3ª cámara móvil (pareja de concursantes 2)
- 4ª cámara móvil (pareja de concursantes 3)
- 5ª cámara fija (público)

En las pruebas en las que no se requiera el set fijo, la cámara nº1 se desplazará junto al presentador y la nº2, nº3 y nº4 seguirán a los participantes, quedando la nº5 fija en el público o deslizándose en horizontal. La escala de planos irá en función de las necesidades de cada prueba ya que, al haber tanto movimiento, variarán muy a menudo.

No obstante, los planos más utilizados serán: el plano general para situar al espectador, planos medios de los concursantes y del presentador y, planos detalle en momentos puntuales en los que se requieran para enfatizar las acciones. Además, en algunas de las pruebas, los propios concursantes llevarán cámaras GoPro en el casco o con un arnés para filmar ellos mismos la acción.

En cuanto al sonido, todos los concursantes irán con micrófonos de corbata. El presentador por su parte, llevará un micrófono de mano para poder interactuar con el público o, en su defecto, también se microfonará con uno de corbata. Se necesitarán micrófonos con pértiga para captar el sonido del público. La iluminación sería cenital, utilizando fresnels o pantallas LED para resaltar a los participantes. También iría cambiando en función del set en el que estuviera teniendo lugar la acción.

Los decorados serían diferentes para cada uno de los sets, enmarcando así cada prueba en un espacio diferente dentro del mismo conjunto. Cada uno de estos espacios diferenciados iría rotulado con un roller a forma de decorado principal con el nombre de cada prueba. En el set principal se observaría el título del programa para situar al espectador al inicio y al final del concurso.

Al ser un programa juvenil, los colores que abundarán en el programa serán vivos y alegres para que destaquen y llamen la atención del público así como los grafismos que serán llamativos a la par que legibles y entendibles por todo tipo de público. Los colores jugarán un papel muy importante ya que, cada uno de los equipos participantes irá vestido de un color diferente (rojo, azul y amarillo) para ser identificable al instante.

El público participará con aplausos, ánimos, abucheos, cánticos... En algún momento puntual de las pruebas el presentador puede interactuar con ellos haciendo preguntas sobre los concursantes a algún familiar, profesor o amigo que esté entre el público.

ESCALETA				
BLOQUE	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	MINUTADO	OTROS DATOS
	<i>Cabecera</i>		30''	
1	El presentador inicia el programa y presenta a los concursantes. Da paso a la primera prueba.	Presentador y concursantes	3'	Los concursantes entran a plató cuando el presentador les da paso.
Presentación				
	<i>Ráfaga prueba 1</i>		5''	
2	El presentador explica la prueba a los concursantes y estos proceden a su realización, después se da paso a la segunda prueba.	Presentador y concursantes	7'	Cada respuesta correcta sumará un punto.
Prueba 1				
	<i>Ráfaga prueba 2</i>		5''	
3	El presentador explica la prueba, se realiza y después tiene lugar la eliminatoria.	Presentador y concursantes	7'	El equipo que sume menos puntos en este punto, será eliminado del concurso.
Prueba 2				
4	El presentador da paso al vídeo de la preselección de concursantes.	Presentador	1'	Cuando acaba el vídeo se va a publicidad.
Pre Concurso				
	<i>Ráfaga a publicidad</i>		5''	
4	Publicidad			
Publicidad				
	<i>Ráfaga vuelta publicidad</i>		5''	
5	El presentador hace un recuento de puntos a la vuelta de publicidad y da paso a la tercera prueba.	Presentador y concursantes	2'	
Vuelta publi				
	<i>Ráfaga prueba 3</i>		5''	
5	Realización de la tercera prueba y explicación de la última prueba.	Presentador y concursantes	7'	En esta prueba hay una cuenta atrás. Cada equipo dispone de 3'.
Prueba 3				
	<i>Ráfaga prueba 4</i>		5''	
6	El presentador da paso a la cuarta y última prueba del concurso.	Presentador y concursantes	7'	Los concursantes no sabrán cuántos puntos han acumulado.
Prueba 4				
7	El presentador informa de cuántos puntos han conseguido cada equipo y por tanto al ganador del programa.	Presentador y concursantes	1'	Habrá un indicador de puntos de cada equipo en pantalla.
Recuento de puntos y ganadores				
8	El presentador hace la entrega de premios a cada uno de los equipos.	Presentador y concursantes	2'	Entrarán al plató lo concursantes eliminados.
Premios				
8	El presentador despide el programa hasta la semana siguiente.	Presentador	20''	El público puede acudir a felicitar a los ganadores.
Despedida				
	<i>Cabecera final</i>		30''	

El programa, al grabarse en multicámara, apenas requerirá de la más necesaria postproducción. Referente al presupuesto, soluciones para que sea más asequible son la solicitud del permiso al Ayuntamiento de la ciudad donde se realice el programa para grabar en espacios públicos, y, como se ha mencionado antes, la mayoría de materiales técnicos están disponibles en el Grado en Comunicación Audiovisual y Servicio de Comunicación.

Se debe grabar el programa en el mismo día de rodaje para evitar gastos de hospedaje. De esta forma, los gastos a tener en cuenta son el transporte, las dietas y otros gastos como piscina, sombreros, pintura, globos, trampillas de colores, cajas, papeles, rotuladores y tizas, además de los premios, mochilas, camisetas, banderas, pizarras electrónicas, ordenadores y material escolar.

Por último en relación al presupuesto una fuente de ingresos son anunciantes que quieran patrocinar los programas, sea con ropa, calzado, atrezzo y decoración, premios, catering y cámaras.

Las pruebas que se van a realizar en la primera edición son las siguientes:

El sombrerero loco: un miembro de la pareja se sienta en una silla mientras otro le va colocando sombreros en la cabeza. Cuántos más coloque más puntos puede obtener (al principio quién está sentado puede colocar sus manos en los sombreros para evitar que se caigan). Una vez decidan no poner más, con un máximo de 5 sombreros. Deberán quitar sus manos de la cabeza y mantener el equilibrio únicamente moviendo la cabeza. Al primero al que se le caiga uno o más sombreros perderá la ronda.

La comida enfangada: esta prueba estaría dividida en dos fases: en la primera de ellas, un miembro del equipo tendría que encontrar unas piezas de puzle escondidas en una piscina llena de barro/nata/pintura para dificultar su encuentro. En cuanto las fuera sacando se las pasaría a su compañero el cual tendría que

limpiarlas y montar el puzle para poder ver la imagen al completo que forma el mosaico. En la imagen del puzle habrían diferentes alimentos que, al unirlos compondrían una comida típica de una de las tres provincias. Los concursantes tendrán que adivinar de qué comida se trata. Se daría un punto por encontrar todas las piezas y otro por adivinar la comida.

La pregunta acuática: en la piscina, hay tres trampillas de colores (rojo, azul y amarillo). El presentador hace una pregunta y cada color representa la respuesta. Los concursantes tendrán 10 segundos para colocarse en una de ellas. Si es correcta, siguen adelante y ganan un punto. Si no, esta se abre y se caen al agua, ganando solo los puntos que hayan conseguido hasta que se han caído. Máximo 5 preguntas o menos.

La caja sorpresa: para la primera parte de la prueba se colocarán unas urnas tapadas con un agujero en la parte superior, en ellas, se introducirán objetos cubiertos con algún líquido o cosa desagradable y, los concursantes tendrán que: primero identificar el objeto, después extraerlo, y si hubiesen acertado el objeto que hay dentro de la urna, ganarían un punto. Finalmente deberán clasificarlo en el cubo de basura que debería ir. De esta forma, los concursantes tendrán que ser capaces de saber qué clase de desecho es y cómo se debe reciclar (3 turnos cada uno).

¿Mímica o ilustración?: sobre cultura valenciana, cada pareja de concursantes elegirá un sobre y tendrá que plasmar a través de un dibujo la idea escrita en ese sobre para que su compañero pueda acertar (3 sobres por pareja). En esta ronda, también cabe la posibilidad de que el jugador haga mímica para que su compañero pueda acertar. Cada acierto sumará un punto y tendrán un tiempo máximo de 60 segundos para responder. Al igual que en la anterior ronda, si el concursante A de cada equipo termina la ronda, la siguiente la iniciará el concursante B. Nunca empezará la siguiente ronda el concursante que acabe la anterior.

Twister gigante: el presentador dice una palabra en valenciano y los equipos deben decir otra palabra que empiece por la sílaba en la que termina la anterior a su turno. Si es correcta, girarán la ruleta del juego y decidirán qué equipo se pone en qué posición, si fallan se pondrán ellos en la posición que salga en la ruleta. Cada acierto sumará un punto, con un máximo de 5 puntos o aciertos por equipo. En el momento que alguno de los componentes del equipo abandone su posición o se caiga, quedará eliminado de la prueba, continuando los demás participantes con ella.

El dibujo perfecto: se coloca una pecera llena de papeles en los que hay escritas palabras que tienen que representar mediante el dibujo en una pizarra. Un miembro del equipo extrae un papel al azar y se lo tiene que hacer llegar a su compañero para lo cual, tendrá que contestar a una serie de preguntas sobre cultura valenciana que le irá haciendo el presentador. Tendrá que contestar bien a 3 preguntas de 5 para poder llegar hasta su compañero y poder entregarle el papel, de no ser así tendría que volver a la pecera y sacar otro papel, empezando de nuevo el proceso. Por cada pregunta acertada, se le entregará un globo con pintura para que, pudieran utilizarlas para incordiar a sus rivales una vez empezaran a dibujar. La prueba empezaría siguiendo el orden del equipo que más puntos llevara. Al contestar bien las preguntas y llegar hasta su compañero para darle el papel con la palabra desconocida, podrán utilizar sus globos de pintura y a la vez tendrán que adivinar la palabra. La prueba duraría 5 minutos y durante ese tiempo podrían repetir el proceso como máximo 5 veces o, hasta que el tiempo terminase.

Estas son algunas de las pruebas del concurso. De cara a vender el programa y dar una imagen visual de lo que podría ser se ha realizado un teaser tráiler de Digno de ser concursante:

<https://www.youtube.com/watch?v=ui3Hfj0NWzg>



Fotograma teaser tráiler Digno de ser concursante



Fotograma teaser tráiler Digno de ser concursante

4. Discusión y conclusiones

Como conclusión principal indicar que sí, es posible idear un concurso que una entretenimiento y educación al mismo tiempo. Además, podemos comprobar que educativo y cultural no se pelean, sino que se unen para potenciar cada uno de sus propios beneficios. Hemos conocido algunos programas educativos que todavía siguen en emisión, además de diferenciar una TV educativa y cultural.

Hemos ideado y desarrollado un concurso que puede captar la atención tanto del público como de los futuros participantes, además de que puede crear una cadena de espectadores, pues lo ven los concursantes, los amigos de los concursantes, sus familias, profesores... Es una forma diferente, divertida y novedosa dentro del ámbito televisivo actual de educar y fomentar la cultura valenciana, y es con este formato con el que podremos llamar la atención al espectador de fuera de la comunidad para conocer mejor nuestra cultura.

El desarrollo de este trabajo fin de grado me ha aportado grandes conocimientos sobre la preproducción y producción de los formatos televisivos de entretenimiento, sobretodo el apartado de la preproducción, la cual llega en desarrollo desde el pasado 10 de mayo de 2017. Además de ello he podido conocer nuevas formas de educar al espectador más joven, lejos de libros o deberes que pueden llegar a conseguir el efecto contrario.

Es interesante indicar que este concurso ha participado en la I Edició Talent Audiovisual Universitari: Pitching Universitats Valencianes - Sector Audiovisual, en el que han colaborado las universidades públicas de la Comunidad Valencia, entre ellas la UMH, adaptando el modelo original para CREA Tv a la exigencias de la convocatoria junto con una compañera de Comunicación Audiovisual Belén Fernández. En la presentación que se dio lugar en Valencia, en el Aula Magna de la Nau de la Universidad de Valencia el 13 de junio de 2018, los profesionales del sector audiovisual valoraron el riesgo y complejidad del formato, además de

destacar la novedad del proyecto al presentar una propuesta transversal, más allá del enfoque universitario y que desarrolla una iniciativa conjunta con estudiantes de institutos.

En esta misma presentación pudimos ver la defensa de otros trabajos audiovisuales, donde pudimos comprobar cómo fue su puesta en escena, apostando por una interacción con el público y un discurso más dinámico.

La preproducción de Digno de ser concursante, al durar más de un año, ha sido una experiencia muy enriquecedora. La idea original ha variado respecto a la idea inicial. Inicialmente el programa se enfocaba en un trivial estático de preguntas y respuestas referentes a la Universidad Miguel Hernández, a ser una serie de gymkanas ya enfocadas en cultura y artistas valencianos, y terminar siendo un concurso dinámico en los que se incluyen actividades físicas.

Es en esta evolución en la que hemos experimentado un proceso de maduración en cuanto al conocimiento de cómo crear un concurso más divertido, cómo se tiene que hacer teniendo en cuenta las tres fases de un proyecto audiovisual, y en especial en cómo puede ser el presupuesto, la principal dificultad que hemos tenido.

Además, al encontrarnos con la posibilidad de presentar Digno de ser concursante al Pitching, hemos tenido que adaptar la idea para CREA Tv a los requisitos de la convocatoria para À punt, por lo que ha sido necesario un proceso de investigación de precios, localizaciones y análisis de la viabilidad del proyecto.

5. Bibliografía

Aguaded, J., & Macías, Y. (2008). Televisión universitaria y servicio público. *Comunicar*, 31, 681-689.

Anexo: Programas y audiencias de El Grand Prix del Verano. (s.f.) En *Wikipedia*. Recuperado el 10 de mayo de 2018 de

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Programas_y_audiencias_de_El_Grand_Prix_del_Verano

BlackwoodCompany. (25 mar. 2012). Inside the Box: Full Episode. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fENQpF2XYx4>

Cabero Almenara, J. (1994). Retomando un medio: la televisión educativa. *Medios de comunicación, recursos y materiales para la mejora educativa* (pp. 164-165 170-172).

CABERO, J. (1994). "Retomando un medio: la televisión educativa" en CMIDE-SAV: *Medios de comunicación y recursos y materiales para la mejora educativa*. Sevilla: CMIDE-SAV, pp. 161-193.

CABERO, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y producción de medios para la enseñanza*. Barcelona: Paidós.

Cabero-Almenara, J. (2007). La televisión educativa: aspectos a contemplar para su integración curricular. In *Anales de la Universidad metropolitana* (Vol. 7, No. 1, p. 15). Universidad Metropolitana.

CALDERA-SERRANO, J; ZAPICO-ALONSO, F (2004). La fórmula de comunicación de Lasswell como método para implementar bases de datos documentales en los medios audiovisuales. *Investigación Bibliotecológica*, vol. 18, núm. 37, pp.110-131.

CASTAÑO, C. y LLORENTE, M.C (2006). “La televisión educativa”, en CABERO, J. (coord): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, Madrid: Mc-Graw Hill, pp. 113-127.

Autor: Jesús Martín Barbero **Título:** CLAVES DE DEBATE/ TELEVISIÓN PÚBLICA, TELEVISIÓN CULTURAL: ENTRE LA RENOVACIÓN Y LA INVENCION, 2001. Centro de Competencia en Comunicación para América latina

Chomsky, N. Universidad, televisión, internet. Nuevos modelos de intercambio y comunicación social y científica. *Mercado y políticas de cultura y comunicación en la convergencia global*, 176.

Corredoira y Alfonso, L., Sanjuán, A., & Videla, J. (2012). Menores y alfabetización digital. *Teleclip TV: cuatro años de producción infantil y televisión por Internet*. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(117), 20 - 24. doi: <http://dx.doi.org/10.16921/chasqui.v0i117.204>

El Grand Prix del verano. <https://grandprixverano.es/tl/>

Generación espontánea (2018). *UPV.es*. <http://www.upv.es/rtv/tv/generacion-espontanea>

Menudes lliçons (2017). *UPV.es*. <http://www.upv.es/rtv/tv/menudes-llicons>

En La televisión educativa: aspectos a contemplar para... Julio Cabero Almenara *Anales de la Universidad Metropolitana* Vol. 7, Nº 1 (Nueva Serie), 2007: 15-38 En este sentido Pérez Tornero (1997: 26-27).

En La televisión educativa: aspectos a contemplar para... Julio Cabero Almenara
Anales de la Universidad Metropolitana Vol. 7, Nº 1 (Nueva Serie), 2007: 15-38.

Jurado. M (2018) *Los estudiantes de Comunicación Audiovisual y Periodismo presentaron sus proyectos en la convocatoria de talentos de À punt*. Recuperado de:
<https://comunicacion.umh.es/2018/06/14/estudiantes-de-comunicacion-audiovisual-y-de-periodismo-de-la-umh-presentan-sus-proyectos-en-la-convocatoria-de-talentos-d-e-a-punt/>

Gómez, J. I. A., & Carrero, J. S. (2010). Televisión educativa y universidades en un mundo digital. *Comunicación: estudios venezolanos de comunicación*, (151), 37-46.

Jiménez, J. J. B., & TELEVISIÓN, D. Y. S. (2009). Contribución de la televisión a la socialización y educación de los niños. *Revista Digital. Innovación y experiencias educativas*, 1-11.

(Grupo Mixto MECRTVE sobre Radio Televisión Educativa (Aguilera y otros, 1982: 40 y ss.) y el Informe marco sobre la Televisión Educativa en España (García Matilla y otros, 1996: 65 y ss.)).

Marcos Ramos, M. (2010). ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA. LA EDUCACIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: CINE FORMATIVO Y TELEVISIÓN EDUCATIVA. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (2), 303-321.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA (1996). *La televisión educativa en España*, Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Ministerio de energía, turismo y agenda digital. Protección del menor: autoregulación. *Minetad.gob.es*.

<http://www.minetad.gob.es/telecomunicaciones/mediosaudiovisuales/contenidos/ProteccionMenor/Paginas/autorregulacion.aspx>

Nuevas tecnologías. (2010). Contenido no educativo en la televisión y en la publicidad en horario infantil. *grupo8nuevatecnologias2010.blogspot.com*.

<http://grupo8nuevatecnologias2010.blogspot.com.es/2010/12/contenido-no-educativo-en-la-televisión.html>

Nuevas tecnologías. (2010). Funciones de la televisión educativa. *grupo8nuevatecnologias2010.blogspot.com*.

<http://grupo8nuevatecnologias2010.blogspot.com/2010/11/funciones-televisión-educativa.html>

PÉREZ TORNERO, J.M. (1994). "Educación en televisión", en AGUADED, J.I. (comp.): La otra mirada a la tele. Propuestas para un consumo inteligente de la televisión, Sevilla, Consejería de Trabajo e Industria, 23-28.

Saber y ganar. (2010). Saber y ganar: El programa. *RTVE.es*.

<http://www.rtve.es/televisión/20100210/saber-ganar-programa/317417.shtml>

SALINAS, J. (1999). "La televisión educativa", en Cabero, J. (coord.): Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el s. XXI. Murcia: Edutec-Diego Marín, pp. 75-92.

Televisión educativa y universidades en un mundo digital JOSÉ IGNACIO AGUADED GÓMEZ, JACQUELINE SÁNCHEZ CARRERO

Universidad de Burgos. (13 dic. 2011). El chef universitario. Ep. 3. "Pasta a lo estudiante". Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8kbjFxTAAX8>

6. Anexos

6.1. Encuesta

Hicimos una encuesta con la herramienta Formularios de Google para preguntar a un grupo de 60 personas a día 4 de junio de 2018 qué opinan sobre el programa Grand Prix del verano y algunos otros aspectos sobre la televisión. Pueden ver los resultados a continuación:

Gráfico 1. ¿Eres...?

¿Eres...?
60 respuestas

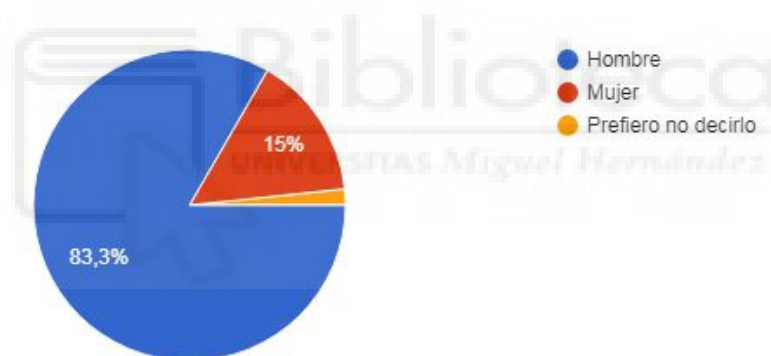


Gráfico 2. ¿Qué edad tienes?

¿Qué edad tienes?
60 respuestas

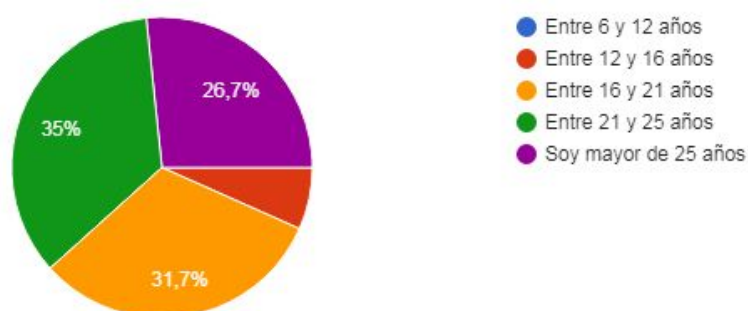


Gráfico 3. ¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia? Parte 1

¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia?

60 respuestas

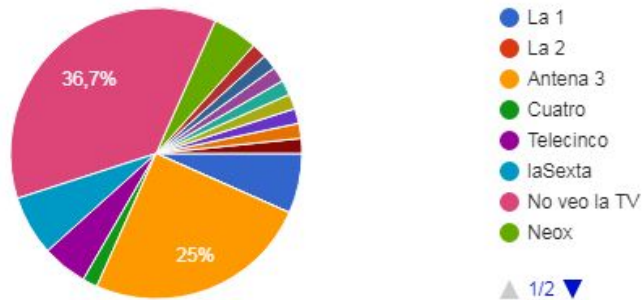


Gráfico 3. ¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia? Parte 2

¿Cuál de estas TVs ves con más frecuencia?

60 respuestas

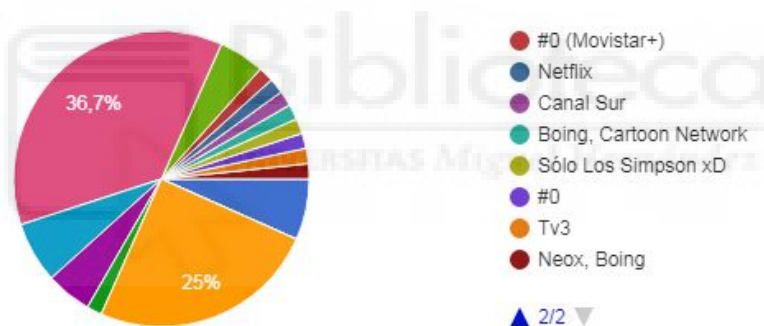


Gráfico 4. ¿Con qué frecuencia ves la TV?

¿Con qué frecuencia ves la TV?

60 respuestas

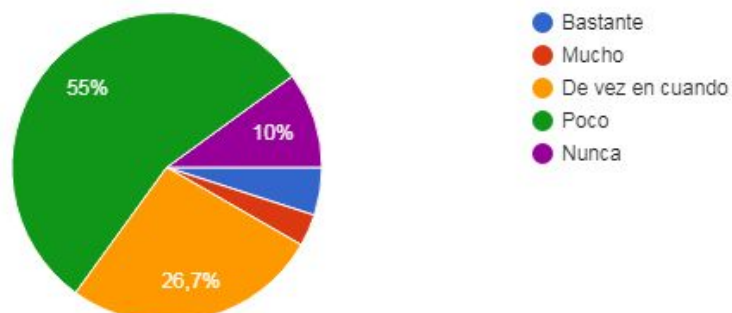


Gráfico 5. ¿Conocer el programa Grand Prix del verano?

¿Conoces el programa Grand Prix del verano de RTVE?

60 respuestas

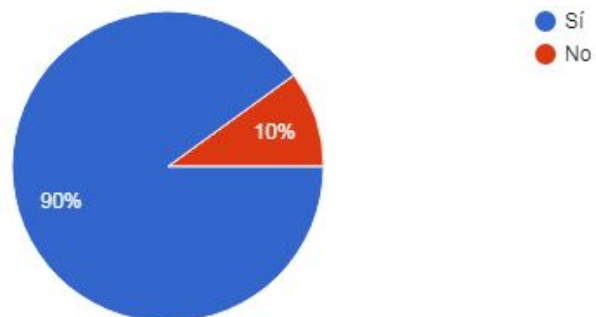


Gráfico 6. ¿Te gustaría que volviese el concurso?

¿Te gustaría que volviera el concurso?

60 respuestas

