

# ANSELMO QUIERE SABER

“Anselmo Quiere Saber” nace como una serie de animación para niños entre 4 y 8 años pero con guiños para adultos. Es un contenido universal y didáctico en el que un grupo de amigos emprenden aventuras fantásticas que derivarán en aprendizaje. Hoy nos encontramos con un proyecto multi-plataforma que tiene tres puntos de apoyo: **la serie de animación para TV, un juego-aplicación para dispositivos móviles y una historieta gráfica.** Pero esto recién comienza y el Mundo de Anselmo no tiene límites.



Una producción de:

**tarkiomeia**

Co-produce:

**kozō**  
GENERADORA DE PROYECTOS

Con fondos de:

 **MIEMDINATEL**  
DIRECCIÓN NACIONAL DE TELECOMUNICACIONES  
Y SERVICIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

 **Montevideo Socio Audiovisual**

Proyecto seleccionado por Fondo  
Concursable para la Cultura – MEC

 **LEY DE FONDO  
CONCURSABLE  
PARA LA CULTURA**  
Agencia Nacional de  
Investigación e Innovación

**mec**  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA  
Dirección Nacional de Cultura

 **ANII**  
Agencia Nacional de  
Investigación e Innovación

**aticau**  
Instituto de Arte y Tecnología del Uruguay

Proyecto  
declarado de  
Fomento  
Artístico Cultural:

 **FONDOS DE  
INCENTIVO  
CULTURAL**

Estudio de animación:

 **PALERMO  
ANIMACIÓN**

## SERIE TV

**Anselmo** es un niño curioso. No teme a nada y su afán es el de experimentar con todo lo que esté a su alcance. Junto a sus amigos **Milton** (una mascota que habla), **Ramona** (una niña con gran creatividad) y **Marco** (un niño con gran imaginación) vivirán grandes aventuras y se harán preguntas sobre temas de su entorno, encontrando las repuestas en un universo donde todo comienza siendo real para convertirse en una aventura fantástica.



anselmo  
QUIERE SABER

SERIE  
+  
WEB  
+  
APP



## APP

La aplicación o juego plantea una nueva aventura para los niños. En la ciudad de Anselmo, los pequeños deberán ir sorteando desafíos para avanzar en el mapa hasta llegar a la pantalla final. Para ello, deberán apelar al razonamiento, uso de la memoria, cálculos y otras habilidades. El juego está pensado para que niños que no saben leer o con dificultades auditivas también puedan disfrutar de la experiencia.