

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR. UNIBE

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

Trabajo de Titulación para la obtención del título de Ingeniero en Comunicación y
Producción en Artes Audiovisuales.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Material multimedia educativo, desde la técnica del stop motion para el
conocimiento y aplicación del cruce cebra en escuelas del sur de Quito que se
encuentran ubicadas en la avenida Moran Valverde

Andrés Ricardo Jiménez Sarango

Director:

Ángel Terán

Quito, Ecuador

(Febrero – 2016)

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

Yo, Director: Ing. Ángel Terán Díaz, director de la presente tesis, certifico que el trabajo de investigación “Material multimedia educativo, desde la técnica del stop motion para el conocimiento y aplicación del cruce cebra en escuelas del sur de Quito que se encuentran ubicadas en la avenida Moran Valverde”, responsabilidad del señor egresado Andrés Ricardo Jiménez Sarango, perteneciente a la Escuela de Comunicación y Producción en Artes Visuales, ha sido revisado en su totalidad quedando constancia del trabajo asistido de la tutoría de esta tesis y con todos los lineamientos que la universidad indica para su realización, por lo que queda autorizada su presentación.

.....

Director: Ing. Ángel Terán Díaz.

Quito, febrero 2016

CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación “Material multimedia educativo, desde la técnica del stop motion para el conocimiento y aplicación del cruce cebra en escuelas del sur de Quito que se encuentran ubicadas en la avenida Moran Valverde”, así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor del presente documento.

Autorizo a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de éste un documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerarlo pertinente, según las normas y regulaciones de la Institución, citando la fuente.

Andrés Jiménez

Quito, febrero 2016

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todo lo que me ha brindado y por ser la guía que ilumina mi camino siempre, agradezco a mi madre y hermana por darme el apoyo incondicional que siempre necesito, al resto de mi familia y amigos quienes fueron base fundamental para la culminación de mi carrera, y por último a la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR y sus profesores, que sin egoísmo compartieron su conocimiento e inculcaron en mi, valores morales para ser un gran profesional.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi madre Mariela que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles de mi vida. A mi hermana Susana que siempre ha estado junto a mí brindándome todo su apoyo incondicional, muchas veces poniéndose en el lugar de padre. Al hombre que me dio la vida, el cual, a pesar de los problemas y distancias que nos ha presentado la vida, siempre ha estado guiándome para ser una persona de bien. A mi hija Doménica, el pedacito de vida que surgió de lo más bueno de mi ser y que gracias a ella, mi vida tiene sentido y hace de mis días los mejores a cada paso, que gracias a su apoyo, he tenido las mejores experiencias de mi vida.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vi
RESUMEN	viii
CAPÍTULO I.....	1
1.1. Introducción	1
1.3. Definición del problema.....	3
1.4. Objetivos	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Marco conceptual y operacional	5
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Origen del <i>Stop motion</i>	7
2.1.1. La fotografía como herramienta base del <i>Stop Motion</i>	8
2.2. Medios tradicionales	10
2.4. La televisión	15
2.5. Parámetros del productor	17
2.6. El montaje audiovisual	18
2.7.1. Concepto de multimedia.....	20
2.10. Stop motion	42
2.10.1. Tipos de animación stop motion	42
CAPÍTULO III.....	59
MARCO METODOLÓGICO	59
3.1. Localización geográfica	59
3.2. Tipos de investigación.....	59
CAPÍTULO IV.....	63
ANÁLISIS DE RESULTADOS	63
CAPÍTULO V.....	75
Stop Motion.....	75
5.1. Guión literario	75
5.3. Análisis completo del material audiovisual.....	86

CAPITULO VI.....	88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
6.1. Conclusiones	88
6.2. Recomendaciones.....	89
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS.....	93

RESUMEN

El paso cebra o cruce cebra es uno de los elementos viales más importantes en la educación vial cuyo incorrecto uso o desuso conlleva ciertos peligros que pueden llegar a ser fatales para la salud física del ser humano. En los últimos años se han realizado ciertas campañas por parte de la Agencia Nacional de Tránsito para ayudar desde pequeños a tener una cultura vial correcta, es así que, para poder reforzar este trabajo, se necesitan más elementos educativos para reforzar este tipo de enseñanza. El presente trabajo de investigación pretende, mediante la realización de un *stop motion* con corte educativo y enfocado a niños estudiantes, llevar un mensaje sobre el correcto uso del cruce cebra, así como también difundir un mensaje sobre la importancia de una correcta cultura vial. Para la realización de este material, se analizaron detalladamente los resultados de las encuestas realizadas, las cuales se aplicaron en las escuelas de nuestra área estratégica. De la misma manera el análisis de construcción del *stop motion* desde su composición con los lenguajes narrativos de ritmo y tiempo. Por lo dicho, se pretende analizar sobre las funciones e interacciones determinantes para la articulación secuencial del *stop motion*, para así, conceptualizar de forma clara y precisa la consolidación de los elementos que intervienen dentro de una correcta narrativa discursiva y que se encuentran claramente al realizar un proyecto de *stop motion*. Esta investigación se define como cuantitativa, y sigue la línea de investigación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador dándonos la ayuda correspondiente, para cumplir con los objetivos señalados en la misma.

CAPÍTULO I

1.1. Introducción

La investigación que se presenta a continuación trata acerca de un material multimedia educativo, desde la técnica del *stop motion* para el conocimiento y aplicación del cruce cebra en escuelas del sur de Quito que se encuentran ubicadas en la avenida Moran Valverde.

Las tecnologías audiovisuales son aquellos medios y dispositivos que combinan imagen y sonido para producir y transmitir un mensaje. Las tecnologías audiovisuales son parte de la vida de niños y jóvenes quienes socializan, aprenden, construyen sentidos y se entretienen a través de ellas. La producción audiovisual en el aula pone en juego múltiples inteligencias y el ejercicio de la creatividad

El *stop motion* es una técnica que se puede realizar de muchas maneras, cada cual lo guía con los instrumentos de que dispone y le añade los ingredientes que más le gustan o aquellos que se puede permitir. Al final tenemos un *stop motion*, que contenga una correlación de imágenes secuenciadas que reproducen o simulan el movimiento.

1.2. Justificación

El desarrollo de un material multimedia desde la técnica del *Stop Motion*, es muy importante para la comunicación y difusión de campañas de educación. La globalización, el desarrollo de nuevas tecnologías hace que cotidianamente se renueven los bienes, como también deben innovarse las aplicaciones para enseñanzas a niños, adolescentes y jóvenes en su inteligencia emocional, trabajar

con lo que la gente quiere ver, con lo que muchas personas han investigado y han obtenido buenos resultados con proyectos multimedia, el realizar una animación es obviamente de interés juvenil.

Las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías permiten llevar a cabo proyectos que correctamente gestionados con una nueva política organizacional, ayudará a conseguir el éxito a medio y largo plazo. Estas herramientas también hacen posible que la información sea coherente, más amplia y tenga una orientación fundamental ya que el comunicador es el enfoque principal para una buena información y así el lector sabrá lo que está leyendo y no tendrá duda de la información del proyecto multimedia.

El poder continuar con lo que ya otros autores dejan sobre entendido, hace que la investigación y la difusión se haga interesante para el mejoramiento educativo en varios establecimientos educativos, ayudando a elaborar un espacio para generar una buena aceptación, comprensión y aplicación de los estatutos del saber es que los estudiantes reflexionen de sus actos y qué mejor con *Stop Motion* con un trabajo multimedia perpetrando a las mentes jóvenes de una manera interactiva e interesante; Tomando en cuenta que la atención se pierde rápidamente si no es de su interés se deberá realizarlo de manera rápida, concreta y eficaz. El interés primordial por desarrollar la investigación presente, es potenciar la educación en el tema de vialidad peatonal, haciendo un refuerzo pedagógico desde la perspectiva de la producción audiovisual y utilizando cada recurso tecnológico para construir un instrumento de enseñanza que se adapte a las necesidades actuales de nuestra ciudad y país.

El Ecuador afronta una revolución educativa para lo cual hay que saber adaptarse a esos cambios y aportar ideas que impulsen el proceso social, para así derrumbar viejos paradigmas de la educación.

1.3. Definición del problema

La educación realiza la conservación y transmisión de la cultura a fin de asegurar su continuidad, así también la de capacitar a los individuos para actuar socialmente en base a las experiencias aprendidas, entonces es necesario entender que el sistema educativo ecuatoriano no ha gozado en un gran porcentaje de dicho rol, de formar al individuo íntegramente para enfrentarse a nuevas realidades a lo largo de su vida; esto en relación a la última década.

De estas muestras estadísticas recogidas realizadas por el INEC, el uso de la red para educación e investigación fue del 67,2%, así también para comunicación fue de un 22,4%, es decir, que, a pesar de las limitantes de acceso en el hogar, la población le otorga un valor muy importante al desarrollo de la educación y comunicación como parte trascendente de sus vidas.

Aunque ambos escenarios sean aparentemente paralelos, es ineludible entender su estrecha relación, ya que la educación no funciona sin correctos canales de comunicación.

Las señalizaciones peatonales de tránsito son ignoradas parcial o de forma total por la población escolar, en consecuencia, han existido accidentes de tránsito, atropellamientos, con desenlaces mortales.

¿Qué producto audiovisual y que técnica visual ayudaría para la correcta utilización del cruce cebra en las vías principales cerca de las escuelas de la avenida Moran

Valverde al sur de Quito? ¿Por qué determinar que la técnica del *stop motion* es la más adecuada para la correcta utilización del cruce cebra en las escuelas localizadas en la Av. Moran Valverde? ¿Cuáles son las ventajas de realizar un producto multimedia para una buena instrucción correcta de educación vial peatonal en el cruce cebra?

Con la comunicación audiovisual, nos hemos tomado en cuenta las nuevas herramientas que nos facilita la tecnología para mejorar la calidad de educación y difusión de dicho tema, entonces, la respuesta a la necesidad de los niños es con un nuevo medio, para difundir el mensaje y por ello el trabajo multimedia bajo la técnica de *stop motion* es de real importancia por el interés de los niños ante nuevos canales de comunicación en este caso de la animación, para que impulsen en el Ecuador una formación integra con pleno manejo de la comunicación audiovisual.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Elaborar un producto multimedia bajo la técnica de *stop motion*, material educativo con un lenguaje local y de acuerdo a nuestra cultura que refuerce pedagógicamente la enseñanza en educación vial en peatones infantiles.

1.4.2. Objetivos específicos

- Comparar la narrativa y estilo del material multimedia educativo como audiovisual para la enseñanza con la técnica de *stop motion*.

- Determinar las ventajas del producto de *stop motion* sobre otras directrices audiovisuales para la instrucción de la educación vial peatonal en el público infantil.
- Valorar la aceptación que tenga el producto multimedia bajo la técnica de *stop motion* en las escuelas ubicadas en la av. Morán Valverde al sur de Quito.
- Determinar si la socialización del producto multimedia bajo la técnica de *stop motion* en las escuelas ubicadas en la av. Morán Valverde al sur de Quito con los niños de 6to de básica puede ser un piloto para realizar más trabajos audiovisuales con temas de educación vial peatonal.

1.5. Marco conceptual y operacional

Educomunicación.- Es la interacción de la comunicación en la educación en materia de comunicación" incluye "todas las formas de estudiar, aprender y enseñar", en el contexto de la utilización de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas científicas (Coffelt, 1971, p.27).

Edición de vídeo. - Es un proceso en el cual, un editor elabora un trabajo audiovisual o visual a partir de medios que pueden ser archivos de video, fotografías, gráficos, o animaciones (Morales, 2013, p.324).

Guión. - Es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión (Fondevila, 2010, p. 120).

Montaje audiovisual. - Puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guion, la idea del director y el aporte del montador. (Fondevila, 2010, p. 130).

Multimedia.- Se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información (Bachman, 2012, p.230).

Pedagogía. - La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. (Bernal, 2012, p.1).

Stop motion. - Animación en volumen, parada de imagen, paso de manivela, foto a foto o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas (Wells, 2007, p. 200).

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Origen del *Stop motion*

En el siguiente capítulo se desarrollará la investigación acerca de la problemática del acogimiento de las normas de tránsito en el público infantil del entendimiento escolar en nuestra sociedad ecuatoriana porque que hay que implantar teorías para un mejoramiento investigativo en el tema propuesto. Estos temas y herramientas ayudarán al lector a comprender por qué se escogió el *stop motion* como técnica de ayuda de aprendizaje para el público infantil.

De dónde procede la técnica del *Stop Motion* (parte histórica) No está del todo claro el nacimiento del *Stop Motion* o su primer uso (consciente o no), una de las primeras obras en la que se utiliza fue creada por el inglés afincado en EEUU James Stuart Blackton y su pequeña obra “Humorous Phases of Funny Faces” de 1906. Aunque sería al otro lado del Atlántico donde la técnica de animación realmente fraguó su utilización como recurso habitual en el nuevo medio artístico que estaba naciendo. Y es que, además de Blackton, lo que sí está claro es que dos de los pioneros en su uso deliberado fueron el mago y director francés Georges Méliès y el técnico y director español Segundo de Chomón, que trabajó como técnico de efectos y director para la productora francesa Pathé.

Uno de los principales precursores de la animación fue Emile Cohl, quien en 1908 proyecta el corto a blanco y negro denominado “Fantasmagorías”:

Años más tarde en Alemania, en 1923, se proyecta el corto Lichtspiel, Opus nº1 (la primera de una serie de tres películas), del artista Walter Ruttmann, la técnica era la misma empleada tiempo atrás por Emile Cohl: pintura en movimiento, sin embargo, Ruttmann emplea figuras geométricas y algunas capas de cristal aumentando la sensación de profundidad en el público espectador, agregando además música como acompañante a cada movimiento.

2.1.1. La fotografía como herramienta base del *Stop Motion*

Este elemento es demasiado importante ya que dependiendo del número de fotos que se tome para un movimiento o un conjunto de movimiento que creen una historia, dependerá el nivel de calidad de la animación. En este caso tenemos que familiarizarnos con el termino FPS (Fotogramas por segundo) y fotogramas (cuadros de imagen), el número de FPS que tenga el programa donde se realizará la edición y el montaje de todas las fotos para que se las corra rápidamente, es el que determina cuantas fotos debes tomar para hacer una animación de un segundo (recordemos que la idea es hacer una animación un poco más larga, así que necesitaremos más de un segundo y por lo tanto más FPS y Fotografías).

Por ejemplo, si el software o programa que se use tiene 10 FPS significa que por cada 10 fotos que se tome será un segundo de animación, entre más FPS tenga el programa más calidad tendrá la animación y más demorado será la producción de la misma. Si lo que se desea es hacer una animación rápida y de calidad media, se recomienda que los FPS sean entre 12 y 17 FPS, pero si lo que se quiere es hacer un filme un poco más profesional se debe usar 24 FPS. Los FPS en los programas

los define el creador generalmente por el panel de control o por la barra de herramientas del software que se haya decidido usar. Así que cuando se escoja el programa se verificará a cuantos FPS está y si no se cambiará el número de FPS que se manejan pues se puede manipular.

Debido al surgimiento de Internet y el aumento de múltiples herramientas educativas, se produce la transición del tablero y la tiza al computador y los recursos multimedia. Es importante que la comunidad educativa incorpore el uso de las TIC en sus procesos de formación, buscando mejorar las prácticas educativas, creando experiencias pertinentes y contextualizadas, innovando en las metodologías, produciendo recursos de aprendizaje abiertos y multimedia es empleando herramientas digitales con el fin de optimizar los procesos educativos:

Es lógico pensar que los hijos de clase social alta estén en ventaja en el sistema escolar, porque ellos ya están inmersos desde su entrada en él en la cultura dominante; mientras que los hijos de clases dominadas sufren en la escuela una aculturación a una cultura distinta a la suya propia, lo cual les exige un esfuerzo de adaptación y asimilación. Las probabilidades de educación son las mismas si realizáramos un proyecto con el mismo tipo de lenguaje en el cual se identifiquen los escolares.

La cultura de la élite está tan cerca de la cultura de la Escuela que el alumno que procede de un medio pequeño-burgués (y a fortiori si procede de un medio campesino u obrero) no puede adquirirla sino a base de un esfuerzo continuado, mientras que a un alumno de clase culta...le vienen dados por su posición social (Bourdieu, 2003, p. 150).

Esta cita es dura pero real en muchos de los casos de la educación ecuatoriana, nos permitimos ver que muchas de las observaciones que se hace a los niños de escuelas son efímeras, parciales, superficiales. Es difícil ponerse en la situación de resolver las dudas que quedan en el limbo, sus dudas o quizás frecuentar acciones con otro tipo de metodología para así captar mejor su conexión esencial cuando proponemos nuevas formas o tendencias de enseñanza.

La enseñanza a niños de escuela debe ser bajo análisis lenguaje adoptado por ellos quizás dejar a su concepción para que analicen los alcances de su recepción de información, con participación e interacción con los niños de la escuela.

2.2. Medios tradicionales

Con el término medio de comunicación se hace referencia al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso comunicacional o comunicación. Usualmente se utiliza el término para hacer referencia a los medios de comunicación masivos; sin embargo, otros medios de comunicación, como el teléfono, no son masivos sino interpersonales.

“Los medios de comunicación audiovisuales acaparan la mayor parte de las actividades de ocio y entretenimiento. [...] Son una industria importante y en expansión que proporciona empleos y una extensa gama de beneficios económicos potenciales” (McQuail, 1999, p. 28)

Los medios de comunicación son instrumentos en constante evolución. Muy probablemente la primera forma de comunicarse entre humanos fue la de los signos y señales empleados en la prehistoria.

El propósito principal de los medios de comunicación es, precisamente, comunicar, informar, educar, transmitir, entretener, formar opinión, enseñar, controlar, etc.

2.2.1. Características de los medios de comunicación

Positivas. - Las características positivas de los medios de comunicación residen en que posibilitan que amplios contenidos de información lleguen a extendidos lugares del planeta en forma inmediata. Los medios de comunicación, de igual manera, hacen posible que muchas relaciones personales se mantengan unidas o, por lo menos, no desaparezcan por completo. Otro factor positivo se da en el ámbito económico: quien posea el uso de los medios puede generar un determinado tipo de consciencia sobre una especie de producto, es decir, puede generar su propia demanda, ya que los medios muchas veces cumplen la función de formadores de opinión. Entonces, visto desde el ámbito empresarial, es un aspecto ampliamente positivo al hacer posible el *marketing* y anuncios para el mundo.

Negativas. - Las características negativas recaen en la manipulación de la información y el uso de la misma para intereses propios de un grupo específico. En muchos casos, tiende a formar estereotipos, seguidos por muchas personas gracias al alcance que adquiere el mensaje en su difusión como sucede al generalizar personas o grupos, debido a la complejidad de los medios de comunicación, se los clasificó:

Medios primarios

Medios secundarios (máquina).

Medios terciarios (medios electrónicos).

Medios cuaternarios (medios digitales).

2.3. Clases de medios de comunicación:

Con el avance de la tecnología, han ido desarrollándose diferentes medios de comunicación, como, por ejemplo:

Historieta. - La historieta, convertida en medio de comunicación de masas, gracias a la evolución de la prensa decimonónica. Va dejando de ser un medio masivo en la mayoría de los países, creándose formatos más caros, tales como álbumes o revistas de lujo, y buscando nuevos tipos de lectores.

Teléfono. - Un dispositivo diseñado para transmitir por medio de señales eléctricas la conversación entre dos personas a la vez en distintas partes. "El teléfono fue creado por Antonio Meucci en 1877" (Acker, 2000. P. 177).

Radio. - La radio es una tecnología que posibilita la transmisión de señales mediante la modulación de ondas electromagnéticas. Por su alcance electromagnético le era mucho más fácil el poder llegar a lugares lejanos. Corresponden al tipo sonoro; Es un medio "solo-audio". Sus principales ventajas son: Buena aceptación local; selectividad geográfica elevada y demográfica.

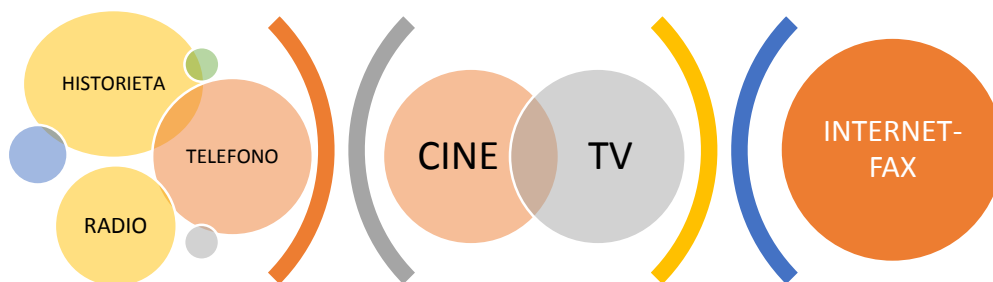
Cine. - El cine abreviatura de cinematógrafo o cinematografía es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de

movimiento mostrando algún vídeo o película, o film, o filme. La palabra cine designa también las salas o teatros en los cuales se proyectan las películas.

Televisión. - El término televisión se refiere a todos los aspectos de transmisión y programación, que busca entretener e informar al televidente con una gran diversidad de programas.

Internet. - Es un método de interconexión de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos llamados TCO/IP y garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única.

Fax. - Abreviación de facsímil, a veces llamado tele copia, es la transmisión telefónica de material escaneado impreso tanto texto como imágenes, normalmente a un número de teléfono conectado a una impresora o a otro dispositivo de salida.



CUADRO Nº 1. Organigrama Cine-TV.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014.

Lo cierto es que en esta llamada “era de la digitalización” los “consumidores” ya no se conforman con ser simplemente espectadores, sino que más bien sienten la constante necesidad de participar en los hechos que se producen a cada instante,

medios digitales cumplen con este requerimiento y muchos otros como son: la actualización constante de la información, la inmediatez, la inclusión del periodismo ciudadano, entre otros, esto es lo que hace creer a muchos que los medios impresos poco a poco irán perdiendo vigencia hasta desaparecer por completo.

"La tecnología es la aplicación coordinada de un conjunto de conocimientos (ciencia) y habilidades (técnica) con el fin de crear una solución (tecnológica) que permita al ser humano satisfacer sus necesidades o resolver sus problemas".
(Fumero & Roca, 2007, p. 101)

El internet y las nuevas tecnologías son cada vez más accesibles, sobre todo en los países desarrollados, cualquier persona con un teléfono móvil del tipo Smartphone, una tablet o una computadora con conexión a internet, puede ejercer la labor de informar sobre cualquier hecho noticioso o de interés público desde el lugar dónde se registren los hechos a través de las redes sociales como Facebook y Twitter sin necesidad de ser periodista.

Esta es una de las razones por las que me atrevo a decir que el verdadero reto de los medios de comunicación y los comunicadores en general no es salvarse de "la extinción", sino profesionalizar el ejercicio periodístico y llevarlo a otro nivel, un nivel que le permita complacer a una sociedad que debido al bombardeo de información es cada vez más exigente y que siente la necesidad de participar activamente de los hechos que se suscitan minuto a minuto.

Esto ayuda a afianzar que la metodología tradicional ya está obsoleta, debemos impartir nuevos procesos de educación y de prestación de ayuda de conocimiento. La misión es ganar pensamiento en los niños de escuela, además de razonar y que por sí mismo se den cuenta de lo que pueden realizar con la información y las herramientas adecuadas.

Sólo que su rol docente resultará profundamente redefinido: en lugar de enseñar verdades para ser repetidas tratará de crear situaciones que obliguen a los niños a pensar para darles, desde muy temprana edad, el placer del descubrimiento y la insustituible confianza en la propia capacidad de pensar (Piaget, 1968, p. 35).

Piaget con este pensamiento lógico y científico ayuda a exponer que el medio de aprendizaje actual ya está obsoleto y debemos dar paso a nuevas teorías para la enseñanza en los niños de la escuela.

2.4. La televisión

Hoy en día la televisión ocupa el lugar central en el diseño del hogar. Es punto de referencia obligado en la organización de la vida familiar. Está siempre disponible, ofrece su compañía a todas las horas del día y de la noche. La televisión sustituye de alguna manera, la función materna, ya que, es el refugio en los momentos de frustración, de tristeza, de angustia. Y como una madre blanda nunca exige nada a cambio. En este contexto, si una escuela no enseña a ver televisión, ¿a qué mundo educa? La escuela tiene la obligación de ayudar a las nuevas generaciones de alumnos a interpretar los símbolos de la cultura, el estudio de la imagen sigue ausente de la mayoría de los centros escolares, poniendo de manifiesto el desfase de la escuela.

“[...] Está instalada en la intimidad de nuestros hogares, y se dirige a un espectador condicionado por la intimidad [...]” (Bethencourt, 2001, p. 112), usa y abusa de la apelación personal. Ha demostrado ser buena o mala, según el uso que se le de lo que significa una revolución en nuestras vidas. Puede ser un vehículo de comprensión internacional y convivencia pacífica, o un canal odio agresión.



CUADRO Nº 2. Organigrama Ventajas de la TV.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014.



CUADRO Nº 3. Organigrama Desventajas de la TV.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014.

Los niños son excelentes imitadores, incluso durante los primeros meses de vida, los infantes pueden remedar las expresiones faciales de las personas que los

cuidan. Los niños aprenden a comer, vestirse, utilizar el sanitario e interactúan con los demás.

2.4.1. Bourdieu sobre la televisión.

Creador de un sistema completo y complejo que pretende dar cuenta a todas las facetas de desarrollo cognitivo humano. Este sistema de alto alcance, asentados en solidas posiciones filosóficas, que contrasta con la multiplicidad de mini-teorías o modelos que pretenden explicar únicamente dominios muy concretos de comportamiento que caracteriza el estado de la psicología evolutiva actual (Villar, 2012, p. 56)

Bourdieu hace referencias en el campo audiovisual en su libro “Sobre la televisión”, preámbulos que objetan a que es un medio masivo de gran capacidad de atención por el público en los últimos años.

Hoy gracias al medio audiovisual me beneficio de unas condiciones que son absolutamente excepcionales: en primer lugar, mi tiempo no está limitado; en segundo lugar, el termino de mi disertación no me ha sido impuesto, lo he escogido libremente y todavía puedo cambiarlo; en tercer lugar, no hay como los programas normales y corrientes, para llamarme al orden sea en el nombre de la técnica (Bourdieu, 1997, p. 56).

Con esto la práctica televisiva la hace interactiva con el público, lo que se busca con la investigación es referenciar que los medios de comunicación están sujetos a entretener al público con términos de aceptación, los programas normales y corrientes están llamados a desarrollar un nuevo método para lograr la atención del público, aún mas si vamos a enseñar a niños educación vial peatonal responsable.

2.5. Parámetros del productor.

Durante la planificación y el rodaje de películas y noticias, los camarógrafos, cineastas y realizadores se concentran en registrar las acciones pensando construir un producto acabado, dotado de sentido y orden lógico (Morales, 2013, p.54).

Este es el parámetro en cual un productor se maneja a diario en sus rodajes, lograr que las expectativas en la producción y realización de productos audiovisuales, sin dejar a un lado la idea principal de la cual vayamos a trabajar. Muchas veces

necesitamos de mucha información para obtener mejores resultados en el producto final a presentar.

Las circunstancias establecidas que se ejercen en la producción son de realizar un montaje audiovisual, es decir realizar una mezcla entre video y audio. Plasmar un producto concatenado y lógico, con un mayor sentido para el público que vaya a ser presentado en este caso a los niños.

2.6. El montaje audiovisual.

El montaje audiovisual se ha desarrollado progresivamente desde la creación del cinematógrafo. Las propuestas teóricas sobre montaje se supeditan tanto a los nuevos descubrimientos técnicos como a la aparición o generación de tendencias estéticas, lo audiovisual es un producto y concepto de la modernidad.

“El montaje es la ordenación narrativa y rítmica de todos los elementos objetivos del relato (auditivos, gráficos y visuales, que, de acuerdo a un guion). [...] Se lo utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director”. (Martínez & Serra, 2000, p. 75)

El montaje es la etapa creativa en la que se consolida el mensaje audiovisual, una característica que permite distinguir al mismo como una etapa hegemónica en el proceso de creación audiovisual en este caso el producto multimedia

La potencialidad del montaje está en su capacidad de manejar todo el trabajo anterior, de proponer y crear sobre lo que ya se hizo. Comprender el montaje como proceso creativo implica dejar de concebirlo como el simple ensamblaje de planos. Las propuestas desarrolladas en las salas de montaje son las propuestas narrativas y estéticas finales; las que son proyectadas en las pantallas de cualquier tamaño.

La primera función del montaje es la narrativa, porque es la más funcional y entendible. Otra de sus funciones es la expresiva, que implica que el montaje por sí mismo expone una idea, mensaje o provoca una emoción entre otras cosas. Lo que se busca en los niños es que por la funcionalidad del montaje ellos mantengan la concentración. “[...] Gracias al montaje, que el cine logra hablar de lo humano a través de lo humano [...]” (Morales, 2013, p.70). Es decir que la verdadera experiencia del montaje para obtener buen resultado es realizarlo así, que los niños observen lo que realmente pasa a su alrededor y porque no romper esos paradigmas que entorpecen a la educación inicial en las escuelas.

Realmente la necesidad de lograr un lenguaje audiovisual coherente para la correcta enseñanza y utilización del cruce cebra debe ser impartida con un producto de menor tiempo cohesionado con los parámetros de pedagogía implantados en la investigación.

Notar que los niños se sientan a gusto y sobre todo que interactúen con sus profesores y familiares sobre este producto multimedia, para que la funcionalidad del proyecto sea relacionada con la educación vial peatonal y lograr una mayor expansión educativa.

El montaje es una etapa en la elaboración de material audiovisual, si bien la división convencional lo sitúa exclusivamente en la postproducción junto a otros procedimientos; autores contemporáneos (Morales, 2013, p.80).

En síntesis, sería el paso final de todo el proyecto realizado, obtener un producto de treinta a cuarenta segundos cabe en lo establecido.

Pasando por revisiones para arreglar pequeños inconvenientes que tal vez se den el proceso de grabación, animación y montaje audiovisual. Sin contar que las

extensas variedades de estilos de montaje se den para la elaboración del producto multimedia, pienso que la estructura formativa que yo proponga en la animación sea aceptada por los niños porque las novedades tecnológicas avanzan a gran escala y ellos son los mejores adaptados a esta transición tecnológica mundial que estamos viviendo cotidianamente.

En el mundo globalizado del cual somos parte las tecnologías digitales nos ayudan a ampliar nuestro espacio de conceptos e ideas, pero también nos impulsa a buscar y profundizar aún más nuestras interrelaciones sociales y culturales pasando a ser productores de información. Siempre enfocados en causas humanas elementales, las cuales son: la libertad de expresión y comunicación, la paz, el medio ambiente y la multiculturalidad.

2.7. Multimedia actual

La televisión digital está generando una revolución en el ámbito de la producción de programas, lo que está originando el surgimiento de nuevos equipos, profesionales y metodología de trabajo basada en el trabajo en grupo. Se analiza la estructura de una televisión digital y de un centro de producción digital, proponiéndose la configuración ideal de un centro de producción de alto rendimiento y bajo coste

2.7.1. Concepto de multimedia

Bien para entender la conceptualización de multimedia hay que recopilar que es un sistema de varias formas de expresión, visual, sonoro, o de otras maneras. Y así

comunicar y difundir lo que el autor haya creado para los espectadores, momentáneamente vivimos en una era tecnológica que debemos aprender de lo nuevo que nos rodea y de las renovaciones que a diario hacen las empresas que manejan la tecnología en el planeta; las mejoras que cada vía vemos y palpamos cotidianamente se nos hacen más complicadas de entender.

El diseño multimedia combina la fotografía analítica, animación gráfica, video, comunicación, texto, imagen sonido entre otros, de manera que interactúa y hace que sea participativo el vínculo del usuario.

Grafico Multimedia



CUADRO N° 4. Organigrama Gráfico Multimedia.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014.

De esta manera hay que agregar que concede un dinamismo visual, porque hace una integración estratégica de la funcionalidad de la interactividad y así capta la

atención de las personas o quizás ya de los usuarios, esto es un criterio innovador, creativo, con una finalidad que es la de comunicar.

Multimedia abarca diferentes campos, donde se trabaja desde maneras sencillas hasta lo complicado de ahora con nuevas tecnologías, incluso existe la conceptualización de que influyó en varias cosas y diferentes campos como el arte, videojuegos. Hay que destacar que muchas de estas innovaciones hacen que la multimedia y que el manejo de la imagen gráfica, ilustraciones, animaciones digitales hacen más entendibles al medio local.

Existen muchos foros y blogs en los cuales dan como multimedia también a los medios electrónicos donde se puede almacenar y presentar contenidos multimedia. Por tal motivo la multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Para elaborar un producto multimedia es fundamental saber qué se quiere decir o transmitir, y definir el mensaje clave. También es importante saber quién es el destinatario de ese mensaje. Al trabajar con un cliente, el diseñador multimedia puede crear una ficha técnica o de producto que debe completarse con cinco puntos centrales: la necesidad, el objetivo de la comunicación, el público, el concepto y el tratamiento.

Es importante definir además el guión de la producción a realizar, incluyendo las funcionalidades, el nivel de interactividad y las herramientas para llevarla a cabo

Multimedia se utiliza para referirse a un objeto o múltiples tipos de expresión, pueden ser físicos o digitales para poder comunicar o expresar información.

Los medios utilizados pueden ser diversos desde texto o imágenes hasta un poco más complejo como video, sonido entre otros. También se puede calificar de multimedia a elementos electrónicos que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario, autor, tiene libertad de control sobre la presentación de los contenidos acerca de los que se va a expresar a diferencia de una presentación lineal en la que muchas de las veces las personas son forzadas a ver una presentación en un orden predeterminado.

Hoy en día, los cambios augurados son una realidad y los multimedios son tan comunes que resulta impensable una computadora sin ellos. Los multimedios computarizados emplean los medios la palabra, hablada y escrita, los recursos de audio, las imágenes fijas y las imágenes en movimiento para tener una mayor interacción con el usuario quien ha pasado de ser considerado como alguien que esporádicamente empleaba una computadora a ser quien la maneja como una herramienta más en su beneficio con ideas más claras y exigencias nuevas.

Las aplicaciones multimedia comprenden productos y servicios que van desde la computadora y sus dispositivos especiales para las tareas multimedia, como bocinas, pantallas de alta definición, etc. donde se puede leer desde un disco compacto hasta las comunicaciones virtuales que posibilita Internet, pasando por los servicios de vídeo interactivo en un televisor y las videoconferencias.

Como se aprecia, y como la tendencia será cada vez mayor que los sistemas de información integren con intensidad diferentes objetos, profesiones contratistas, implica la necesidad de construir nuevas relaciones, deberes y derechos. La globalización de las economías y por ende la especialización

buscando competitividad y escalas de producción, conlleva que en la mayoría de los casos como ya sucede en otras esferas de la economía se deba recurrir a "integradores" o subcontratistas, en detrimento de productores únicos.

El trabajo Trans disciplinario como una solución a las múltiples respuestas que es necesario dar en un proyecto de esta naturaleza tales como:

La imagen corporativa, la cultura de la organización, la estrategia de comunicación, la estrategia empresarial, etc.

El múltiple trabajo con diferentes objetos multimedia como un mecanismo de representar mejor la realidad tales como: Texto, Gráficas, Dibujos, fotografías, animaciones en 2D y 3D, realidad virtual, música y locuciones entre otros, conlleva de una manera exponencial la interacción con múltiples profesiones.

Como se aprecia, y como la tendencia será cada vez mayor dirigida a que los sistemas de información integren cada vez en intensidades diferentes objetos, profesiones contratistas, implica la necesidad de construir nuevas relaciones, deberes y derechos.

2.7.2. Elementos que intervienen en la elaboración

Los actores: En general en la producción de un sistema u obra multimedia intervienen quienes interpretan un guión y lo llevan a la realidad con sus habilidades interpretativas.

El productor: Es quien se encarga del proyecto y que este sea realizable con todos sus elementos, desde su pre producción hasta su presentación.

Los expertos en el tema o contenido: Son los especialistas sobre una temática particular. Son los dueños del "conocimiento".

El pedagogo: Es el experto en poder transmitir en forma coherente y utilizando todos los medios los conocimientos del experto.

El guionista: Es el especialista encargado de volcar en escenas específicas las ideas del experto y el método del pedagogo.

Los diseñadores: Son los expertos en diseño audiovisual

Productores de objetos: Son los dibujantes, fotógrafos, productores de video, animadores, etc.

Los programadores: Son expertos en la programación de lenguajes autores.

La informática encontró una buena vía de acceso a los hogares y fue por medio de la multimedia. Esta evolución en los computadores domésticos, ha hecho lo que hasta hace un par de años era una aburrida máquina de proceso de texto y archivo de datos se haya convertido en una excelente máquina con capacidad de mostrar video y sonido al mismo tiempo y con calidad de compact disc en un mismo aparato.

“[...]La multimedia también sirve como un medio educativo, cultural para los niños [...]”. (www.infovision.com.mx); actualmente existen colegios tanto primarios como secundarios que utilizan computadores como un medio de enseñanza y aprendizaje ; ya sea tanto teórica como práctica y para estos utilizan software que abarcan diversos temas, que comprenden desde la matemática, geografía, ciencia, artística, gramática y hasta inclusive música con ellos.

Los profesores se han dado cuenta de las grandes posibilidades que los materiales multimedia brindan en materia educativa: son obras cada día más completas que motivan por sus grandes números de estímulos, el aprendizaje.

Con ellos, los niños también acceden a la información en forma diferente; descubren videos, mapas, animaciones y otros documentos, que le ayudaran a relacionar y a comprender mejor la información. Los libros de consulta ya no podrán ser los mismos con la aparición de los materiales multimedia, que, por la sencillez de su uso y acertada ambición y el rigor de información dada, bien podría utilizarse como material de trabajo en las clases.

Los desarrollos informáticos actuales nos resultan sumamente atractivos porque son cada día más parecidos al medio televisivo: color, sonido, movimiento, acción.

Los productos educativos multimedia son instrumentos muy poderosos para una enseñanza activa, basada en el descubrimiento, la interacción y la experimentación. Su aporte principal reside en su contribución a la realización de una pedagogía activa. No obstante, su introducción en la práctica diaria de las instituciones educativas y de formación requiere enfoques nuevos en la organización de las situaciones de aprendizaje y sus distintos componentes, individual o en grupo, etc.

El fomento del uso del multimedia requiere su integración en un entorno favorable a una renovación de los métodos pedagógicos y del medio educativo, por tanto, se requiere tanto unos planes de formación de profesores y formadores, como una reorganización de horarios y de los entornos físicos de enseñanza que tenga en

cuenta el uso de estos medios en los laboratorios, aulas normales o aulas especializadas, bibliotecas, etc.

En toda situación de aprendizaje existen componentes esenciales: las expectativas de logro, el contenido propuesto, los materiales de aprendizaje, la consideración del alumno sus capacidades y conocimientos previos, su nivel evolutivo, sus intereses, la estrategia didáctica y los modos de intervención del docente, el contexto escolar y social, el espacio y la infraestructura disponible, y el tiempo para el aprendizaje.

Saber elegir buenos recursos es un elemento básico en el diseño de una estrategia didáctica eficaz. Buenos recursos no generan mejores aprendizajes automáticamente, sino en función de su utilización adecuada. Los recursos son tan buenos como los entornos de aprendizaje que el docente es capaz de generar. Los recursos de multimedia son sumamente atractivos y pueden ayudar a generar la ilusión de motivar al alumno y producir mejores aprendizajes. Sin embargo, la experiencia está mostrando también que, mal elegidos en función del grupo escolar e inadecuadamente utilizados: potencian la fragmentación del conocimiento, producen saturación de información, elevan los umbrales de impacto y velocidad en las imágenes que un alumno requiere como estímulo para interesarse, fomentan la pasividad frente a la pantalla en la medida en que utilizan atajos visuales para la comprensión desalientan los procesos más abstractos de inferencia centran la atención en aspectos superficiales y no relevantes del conocimiento.

¿Cómo minimizar los efectos no deseados y aprovechar el enorme potencial de estos recursos al servicio de mejores aprendizajes?

Aprendiendo a evaluar recursos, elegirlos por su pertinencia con la situación de aprendizaje que se desea generar, organizar la "tarea" teniendo en cuenta que la utilización del recurso es una actividad más dentro de la secuencia de actividades que la integran y que debemos asegurarnos momentos de construcción de significados compartidos, transferencia de lo aprendido a otros contextos, etc.

2.7.3. Ventajas de la multimedia en la educación

Muchos autores coinciden en que los sistemas Multimedia ofrecen aspectos positivos y negativos que conviene tener presentes para potenciar unos y minimizar otros

Los aspectos positivos son:

Tienen ventajas comunes a otros productos informáticos y a otras tecnologías, permitiendo además una mayor interacción.

Ofrecen la posibilidad de controlar el flujo de información.

Gracias a la enorme cantidad de información que se puede almacenar actualmente y a su confiabilidad, ofrecen gran rapidez de acceso y durabilidad que integran todas las posibilidades de la Informática y de los Medios Audiovisuales.

La información audiovisual que contiene un sistema multimedia puede ser utilizada para varias finalidades de la institución educativa.

Un programa multimedia bien diseñado no corre el peligro de quedar obsoleto, puesto que pueden actualizarse con facilidad los contenidos con pequeños cambios en el software.

Puede darse una mejora en el aprendizaje ya que el alumno avanza por el sistema según su ritmo individual de aprendizaje. Puede pedir información, animarse a penetrar en temas nuevos cuando tenga dominado los anteriores, seguir sus intereses personales.

Puede incrementarse la retención. La memorización de núcleos de información importantes aumentará significativamente gracias a la interacción y a la combinación de imágenes, gráficos, textos, junto a las simulaciones con representaciones de la vida real.

Puede aumentar la motivación y el gusto por aprender. El aprendizaje se convierte de este modo en un proceso lúdico.

Puede, eventualmente, reducirse el tiempo del aprendizaje debido a que:

El alumno impone su ritmo de aprendizaje y mantiene el control.

La información es fácilmente comprensible.

La instrucción es personalizada y se adecua a cada estilo de aprender.

El refuerzo es constante y eficaz.

2.7.4. Desventajas de su uso

Puede lograrse una mayor consistencia pedagógica, ya que la información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.

La metodología de trabajo, dentro de su variedad, es homogénea.

Puede darse la evaluación de procesos y no sólo de resultados.

Puede convertirse en forma creciente y en función de la evolución de las tecnologías que lo sustentan en uno de los medios de instrucción de más calidad.

Alto costo del material de los equipos y de la producción del material.

Falta de estandarización: hay una multiplicidad de marcas y estándares que tiende a reducirse a dos: Multimedia PC para compatibles y, por otro lado, Macintosh de Apple.

Falta de programas en cantidad y calidad en lengua castellana, aunque existan muchos en lengua inglesa.

Problemas de capacitación docente: el personal docente no se siente preparado para el uso de esta tecnología y, además, con frecuencia tiene cierto "miedo" que revierte en tecnofobia. “[...] Es necesario tener un concepto amplio de multimedia identificando sus componentes imágenes, texto, sonido, animación, video para su integración en un website [...]” (www.infovision.com.mx). El conocimiento de las características de la multimedia como interactividad, ramificación, transparencia y navegación nos brinda una perspectiva más amplia la cual nos puede ayudar con el producto de multimedia final. La multimedia requiere de equipos de hardware con una capacidad óptima para su funcionamiento, estos equipos son bastantes costosos.

Existen metodologías de procedimientos para desarrollar una aplicación en multimedia, los cuales debemos seguir para un mejor producto final.

Una presentación multimedia nos brinda múltiples beneficios en el despliegue de la información, inclusive podemos utilizar nuestro material existente para integrarla.

Las aplicaciones en multimedia pueden ser implementadas en diferentes áreas y nos ayudan a brindar una apariencia decorosa.

Existen una amplia gama de herramientas de dibujo, pintura, edición de imágenes, edición de sonido, herramientas CAD y dibujo 3D, las cuales tienen diferentes características y facilidades.

Los formatos de sonido, imágenes, texto nos permiten clasificar cada uno de estos componentes de multimedia y los mismos se pueden implementar en diferentes plataformas y herramientas.

Se han establecido aspectos legales en cuanto a los términos de la multimedia, identificando los personajes que participan en el desarrollo de la misma. Para integrar los productos de multimedia se necesita la utilización de plugins, los cuales son pequeños programas que nos permiten conectarnos para poder apreciar las aplicaciones multimedia.

Para asegurar el proceso educativo es necesario el uso del material multimedia, el cual constituye el nexo entre el lenguaje y la realidad, lo que significa que no podemos estar presentes en cada fenómeno que nos rodea y por tales dichos fenómenos deben ser apoyados en material didáctico o el material multimedia que se propone en la investigación que facilite su comprensión sustituyendo la realidad.

El profesor se provee de un material de apoyo y demostración que permite el entendimiento de las ideas y explicación del mismo. Es decir, la metodología implantada para su mejor entendimiento será viable y la correcta utilización del

cruce cebra será un refuerzo en la educación vial peatonal en los niños. “[...] En el proceso de enseñanza – aprendizaje, el material didáctico es un vehículo de información [...]” (Masterman, 1993, p 11)

2.8. Medios Audiovisuales

Los apoyos audiovisuales como material didáctico de enseñanza son parte de la historia de las civilizaciones. Cada nación ha definido su uso de manera similar, pero he tomado esta conjetura Coreana: “más vale ver una vez, que escuchar 100 veces”.

Los medios audiovisuales son técnicamente aplicables a todo nivel de la educación, llegando a conformarse un concepto de tecnología de la enseñanza, ya que cada elemento tecnológico desarrollado por el ser humano ha aportado a construir mejores vías de comunicación. Cámaras, grabadoras, libros, fotografías, computadoras, la red, han llegado a convertirse en recursos que efectivizan el proceso educativo de las sociedades.

Nunca se debe creer que las tecnologías de la información van a pasar a convertirse en un tele-profesor que proporcione todas las respuestas al individuo, sino, que siempre será un complemento del proceso sistemático del aprendizaje. Mientras mayores sean los accesos a la información, será mayor la necesidad de acogerse a un sistema ordenado y metodológico que oriente nuestro aprendizaje. La tecnología facilita nuestras vidas, pero es muy fácil perderse en un infinito información virtual.

Profesor y alumno generan una relación pedagógica mutua, se puede decir un aprendizaje compartido ya que el proceso comunicativo complementa el hecho educativo.

¿Cuál es el lugar de la tecnología en la educación? Muchos docentes, al considerar la integración de la tecnología en sus prácticas, se preguntan dónde se insertaría ésta en sus contextos educativos. Algunos pueden sentir que integrar la tecnología al ya recargado currículum es como tratar de copiar una página en una fotocopidora que tiene papel atascado. Otros se preguntan si sus habilidades tecnológicas les permitirán llevar adelante una clase donde integren tecnología.

Larry Cuban (2001) utiliza un silogismo para resumir las creencias de muchos profesionales y entusiastas tecnológicos de Silicon Valley: 'El cambio produce una sociedad mejor. La tecnología produce cambios. Entonces, la tecnología crea una sociedad mejor.

Y así los individuos logran desarrollar pensamientos críticos de la cosmovisión del mundo y sus mensajes.

En el mundo globalizado del cual somos parte las tecnologías digitales nos ayudan a ampliar nuestro espacio de conceptos e ideas, pero también nos impulsa a buscar y profundizar aún más nuestras interrelaciones sociales y culturales pasando a ser productores de información. Siempre enfocados en causas humanas elementales, las cuales son: la libertad de expresión y comunicación, la paz, el medio ambiente y la multiculturalidad.

Según el plan del buen vivir en nuestro país nos otorga la oportunidad de fortalecer y potencializar las capacidades de los ciudadanos, por tal motivo la interrelación que se puede diferenciar en este proyecto es la de progresar de manera continua. Así se logra una mayor visión del grupo y se pueden elegir los mejores elementos didácticos audiovisuales para potenciar el aprendizaje en el aula y poder aplicar el producto multimedia, para lograr un mayor éxito en la difusión del mismo.

Los materiales y equipos son los medios educativos de los que dispondremos en el aula, pero es necesario conocer que elemento es adecuado de acuerdo a las capacidades intelectuales del grupo, después el profesor decidirá cuantas herramientas implementará como apoyos didácticos, quizás tener apoyo de educación vial peatonal y hacer una pequeña introducción a los niños, para desde ese punto, establecer nuestra partida e instaurar un parámetro de aprendizaje repetitivo basado en la concepción de lo que se ve se retiene con mayor eficiencia, y no memorista como en algunos sectores trabajan con el método tradicional.

En base a lo que se cita, el material audiovisual refuerza el nivel de aprendizaje, pero nunca reemplazará al docente, ya que es un guía físico que dirige a un grupo de personas, y por ello las ayuda a interpretar, razonar y valorar lo aprendido.

Por consiguiente, otra de las ramas del audiovisual es la multimedia, y el producto a socializarse está basado en este tipo de herramienta; por tal la comunicación viene a ser un efecto de compartir y transmitir información, que implica un proceso multidireccional de varios individuos que buscan compartir y exponer ideas en común mediante la información. Ambos procesos poseen elementos comunes, tanto en aspectos cognoscitivos como en la simple transmisión de información. Mac

Luhan afirmaba que la forma y el contenido están ligados en el mundo de la educación y comunicación.

Luego mostrar la animación y con eso profundizar en la correcta utilización del cruce cebra en las calles aledañas de su escuela.

2.9. Fotografía.

La fotografía es considerada uno de los mayores inventos del siglo XIX, y como todo invento, lleva un largo recorrido a través de la historia de la humanidad. Son varios los personajes que, movidos por la necesidad de saciar su sed de experimentación y su necesidad de fijar imágenes en algún soporte material o digital, dieron lugar al nacimiento de este imprescindible arte. Como se mencionó anteriormente, la fotografía es un invento que debió recorrer un largo camino hasta convertirse en lo que actualmente se conoce como tal.

Pueden mencionarse varios ensayos, por así decirles, que merecen ser considerados antecedentes directos de la fotografía. Los primeros eslabones de esta cadena evolutiva, tienen por supuesto diversos modos de obtención de imagen, variados soportes, y por lo general utilizaban también distintos compuestos químicos.

Al ser la historia de la fotografía un hecho que continúa desarrollándose, se nombrarán los hechos más importantes dentro de la misma, para poder abastecer al lector de una simple, pero completa introducción al mundo de este arte que mantuvo desvelado a más de uno durante tanto tiempo

Fotografía: Es el arte de producir imágenes por acción de la luz. La palabra, "Fotografía" tal y como la conocemos ahora, la utilizó por primera instancia en 1839 Sir John Herschel. En ese mismo año se publicó todo el proceso fotográfico. La palabra se deriva del griego foto igual a luz y grafos de escritura. “[...] El termino cámara deriva de camera, que en latín significa `habitación' o `cámara'. La cámara oscura original era una habitación cuya única fuente de luz era un minúsculo orificio en una de las paredes [...]” (Beaumont, 2002, p. 33). La luz que penetraba por aquel orificio proyectaba una imagen del exterior en la pared opuesta. Aunque la imagen así formada resultaba invertida y borrosa. Con el transcurso de los siglos la cámara oscura evolucionó y se convirtió en una pequeña caja manejable, y al orificio se le instaló una lente óptica para conseguir una imagen más clara y definida.

La fotografía en las artes audiovisuales es una discusión acerca del status artístico de las fotografías se inaugura desde su invención. Sin embargo, durante el siglo XIX serán sólo intentos aislados los que se animen a desafiar el lugar que la institución artística ha destinado para la fotografía: el de auxiliar científico a la observación de la realidad, sin ninguna posibilidad de aspirar a la categoría de obra de arte en cuanto se consideraba que era la máquina la que hacía todo el trabajo.

La discusión acerca del status artístico de las fotografías se inaugura desde su invención. Sin embargo, durante el siglo XIX serán sólo intentos aislados los que se animen a desafiar el lugar que la institución artística ha destinado para la fotografía: el de auxiliar científico a la observación de la realidad, “[...] sin ninguna posibilidad de aspirar a la categoría de obra de arte en cuanto se consideraba que era la máquina la que hacía todo el trabajo [...]” (Freud, 1076, p. 57).

Cabe destacar que los hermanos franceses Lumiere fueron los primeros en experimentar y quisieron capturar imágenes en movimiento, fue de un viaje de París cuando su padre llevó un kinetoscopio. Ambos lo examinaron atentamente y pronto concibieron un proyecto que harían realidad partiendo de los inventos ya existentes y crearon un aparato que servía como cámara y como proyector: el cinematógrafo, que se basaba en el efecto de la persistencia retiniana de las imágenes sobre el ojo humano. Al comienzo ellos mismos cargaban las piezas de la cámara filmadora en un cajón para su traslado de un lugar a otro.

Ese fue el inicio de la cinematografía y de una técnica de animación primitiva que es denominada *stop motion*.

A mediados del siglo XIX apareció una nueva tendencia artística, el naturalismo. La aparición de esta nueva tendencia, centrada en la objetividad, buscaba imitar la realidad y la naturaleza con un alto grado de perfección y despreciaba la subjetividad.

Así, el naturalismo fue la puerta que se abrió para dar a la fotografía una verdadera importancia en el arte ya que al imitar de una forma casi perfecta la realidad, superaba ampliamente a la pintura en este aspecto. Por otra parte, el constante desarrollo de la fotografía en esa época, básicamente con las nuevas técnicas sobre la utilización de la luz del sol, dio origen a fotos con un mayor significado estético, lo que llevó a un nuevo acercamiento de la fotografía hacia el arte.

Más tarde se descubrieron técnicas usando clara de huevo, que hacían posible lograr que la imagen por sí misma se quedara grabada en el papel. Esta técnica se fue perfeccionando gracias a la comprensión del fenómeno químico implicado y a

una continua experimentación con materiales alternativos. Pronto fue posible tener una caja con un papel fotosensible oculto de la luz, un cañón con el que enfocarla, y un obturador para hacer pasar la luz el tiempo suficiente para que impresionara la película. “[...] La fotografía como arte, ciencia y experiencia humana fueron evolucionado en paralelo durante este tiempo (Gernsheim, 1955, p. 20) [...]”. En cuanto fue posible hacer de la cámara un dispositivo móvil fácil de manejar apareció la posibilidad de influir en el espectador mediante la posición de la cámara y su enfoque, lo que permitían trasladar la subjetividad del fotógrafo a la fotografía, además de ir construyendo un lenguaje artístico.

En la actualidad, la fotografía artística en sí, tiene un carácter muy subjetivo. Los movimientos artísticos durante las primeras décadas del siglo XX, particularmente el Modernismo y sus ramas derivadas que van desde el impresionismo en la pintura y su consiguiente marcha hacia lo abstracto tuvieron una gran influencia en la fotografía.

La fotografía ha ayudado a que el hombre descubra el mundo desde nuevos ángulos y tenga diferentes visiones. Ha disminuido las distancias, aproximando a los hombres. Ha dado la oportunidad de ver cosas que sin ella nunca hubiéramos visto o nunca veremos en persona, como fotos de galaxias lejanas sacadas por satélites.

Pero la fotografía también desempeña un papel manipulador para crear necesidades, vender mercancías y modelar pensamientos porque está dotada de un gran poder de persuasión, que es muy explotado por la publicidad principalmente.

La fotografía ha sido un punto de partida de las revistas, que desempeñan una función muy importante como medio de comunicación. Sin ella no hubiesen existido ni el cine ni la televisión porque fue una base para estos medios. “[...] El inventor de la fotografía, Nicéphore Niépce, realizó incontables esfuerzos para imponer sus ideas, pero sólo obtuvo fracasos y murió en la miseria (Drew, 2006, p. 192) [...]”. Hoy poca gente conoce su nombre, pero la fotografía, puede ser considerada el lenguaje más corriente en nuestra sociedad.

Vivimos en un mundo completamente dominado por la imagen fotográfica. La fotografía narra acontecimientos, comunica e informa las personas. La fotografía tiene el poder de expresar cualquier clase de sentimientos. Las fotografías son memorias, conectores con el pasado, momentos congelados en el tiempo pero también una herramienta para expresarnos.

La auténtica primera placa fotográfica en color, fue patentada en diciembre de 1903 por los hermanos Lumière, pero no llegó a los mercados hasta 1907. Esas *placas autocromas* se fabricaban en Francia, y eran transparencias o diapositivas en soporte de vidrio.

Fueron utilizadas especialmente por fotógrafos aficionados de todo el mundo. La mayor colección de placas autocromas se conserva en el Museo Albert-Kahn.

La primera película fotográfica en color moderna, Kodachrome, fue utilizada por primera vez en 1935, y dejó de fabricarse en 2009. Eran diapositivas en color, producidas y reveladas por la compañía Eastman Kodak. Las demás películas modernas se han basado en la tecnología desarrollada por Agfacolor en 1936.

La discusión acerca del status artístico de las fotografías se inaugura desde su invención. Sin embargo, durante el siglo XIX serán sólo intentos aislados los que

se animen a desafiar el lugar que la institución artística ha destinado para la fotografía.

La aparición de la primera cámara digital en 1990 constituye la base de la creación inmediata de imágenes. A pesar de que en sus orígenes el precio de estas cámaras era elevado y las hacía inaccesibles para muchos, con el tiempo no sólo se han abaratado, sino que han aumentado su calidad técnica.

Las nuevas tecnologías digitales tienen la capacidad de convertir lo real e intervenir sobre el registro de la imagen, hasta el punto de manipular y distorsionar las imágenes sin perder el realismo fotográfico con el que fueron captadas.

La fotografía es muy usada en publicidad, sobre todo cuando se toman fotos para vallas, anuncios, ilustraciones en libros y otras publicaciones. Se ha recurrido a ella para inspirar e influir opiniones políticas o sociales. Además, desde la década de 1920 se ha usado mucho con la intención de impulsar y dirigir el consumo, y como un elemento más de la publicidad. Los aficionados utilizan una amplia gama de sofisticadas técnicas para que sus imágenes sean atractivas. Y en mucho de los casos, hacen retoques en ellas para que se aproxime a la perfección que los medios y la publicidad han establecido en cuanto a la belleza humana.

La fotografía ha ido evolucionando con el paso del tiempo. Muchos expertos han ido descubriendo la forma más sencilla de hacer las fotografías, tomando como referencia a los antecedentes para que este tipo de arte vaya mejorando cada vez más.

A pesar de su evolución, a estas alturas hay expertos que se inclinan por las fotos en blanco y negro. Cada uno de ellos le da un significado, dependiendo del tipo de

mensaje que quiera dejar. Gracias al blanco y negro, los detalles se pueden observar mejor, cosas que no ocurre en la fotografía a color.

Por ser un arte, hay gente que está dedicada a ella como profesión y otra como hobby. Para estimular esto, se han hecho cursos y concursos de fotografía, la cual va adquiriendo más y más aficionados.

También la cámara también se ha ido desarrollando. Además, hay muchos fotógrafos que no les gusta lo digital y prefieren lo tradicional. Este es el caso de los reporteros gráficos y los artísticos.

Pero en el caso de las cámaras digitales, se ha provocado una disminución en la industria fotográfica porque, como ya se dijo anteriormente, los consumidores optan por ella por su facilidad y toma fotografías de manera casi "ilimitada", es decir, en vez de limitarse a un rollo de 36 fotos, pueden tomar con la digital 200 fotos.

Con respecto a la fotografía y publicidad, muchos modelos, actores, actrices y cantantes han sido retocados fotográficamente para que se acerquen a la teoría de la "perfección" de la belleza humana.

Esta es la causa por la que muchas mujeres mueren cada año de anorexia y bulimia. Y cada año muchos hombres se han inyectado esteroides en los músculos para parecerse a aquellos que salen en las revistas.

Por eso mismo, una actriz famosa llama Jaime Lee Curtis, cuando fue fotografiada para la portada de cierta prestigiosa revista, prohibió que sus piernas sean retocadas por programas de computadoras para mostrar al mundo cómo son sus piernas en realidad. De esta forma dejó un claro mensaje: Ni las celebridades de Hollywood son perfectas. Son simplemente humanos.

2.10. Stop motion

La técnica de stop motion es una manera de animación, en sus inicios era la principal forma de animación para las películas de ciencia ficción como por ejemplo KING KONG, o GODZILLA, pero el stop motion abarca más que eso cobija otros tipos de animación como por ejemplo dibujos animados y hasta de personas. “[...] El *stop motion* es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas [...]” (Purves, 2011, p. 22).

Para tener más claro que es el *stop motion*, partamos de lo que significa *stop motion*, STOP significa parar y MOTION movimiento; es un movimiento parado o como algunos autores, productores, fotógrafos entre otros lo denominan como un proceso donde se requiere la grabación de fotograma en fotograma o cuadro por cuadro.

Para el *stop motion* se necesita de una cámara de video y/o cámara de fotos, sobre todo de una gran paciencia porque es un proceso verdaderamente minucioso, la técnica tiene una ley esencial que es; nada puede moverse a menos que el animador lo requiera o lo desee.

2.10.1. Tipos de animación stop motion

CLAY ANIMATION

Clay animación o **claymation** es una de las muchas formas de stop motion de animación. “[...] Cada pieza de animación, ya sea de carácter o de fondo, es

deformable, hecho de una sustancia maleable, por lo general de plastilina de arcilla [...]” (Taylor, 1996, p122)

Es la animación que utiliza masas o muñecos tridimensionales transformables hechos de arcilla o de plastilina. Dentro de la *clay animation* existen varias opciones.

La animación en relieve o sobre vidrio, actúa similar a la de un dibujo animado, los personajes pueden volar, saltar moverse sin necesidad de estructuras.

Strata cut animation. Es un poco complicada en la que se elaboran masas de plastilina similares a rollitos que dibujan figuras no muy definidas, que posteriormente se van cortando por tajadas como un jamón, dando un efecto psicodélico.

Clay painting es una técnica en la que se esparce o pinta cuadro a cuadro con plastilina, dando una apariencia similar al del óleo acompañada de una gran fluidez visual en la animación. Uno de los ejemplos de esta técnica es un segmento el principito dirigido por Will Vinton y animado por Joan Gratz o el comercial de Coca Cola de Vinton.

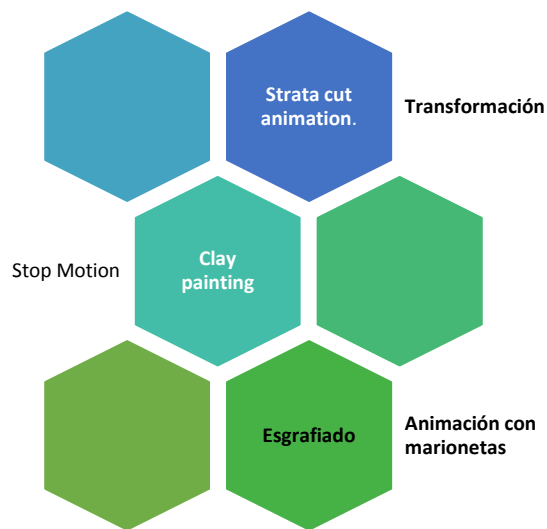
Esgrafiado esta técnica se aplican capas de plastilina sobre una mesa de luz y se van sacando formas con gradinas y adhiriendo capas de plastilina de color que se transparentan por la luz. Un ejemplo de esta técnica es el corto *Afterlife* del animador hindú *Ishu Patel*.

Transformación en esta técnica se parte de figuras tridimensionales elaboradas con plastilina, que no requieren estructura, ya que generalmente son pequeñas y

se transforman. Un ejemplo de esta técnica la podemos ver en la serie Morph de Aardman o en el Gran Cognito de Will Vinton.

Animación con marionetas, la animación con marionetas se caracteriza por personajes que requieren estructuras generalmente, elaborados con técnicas mixtas como la tela, el látex o la madera.

Gráfico Stop Motion



CUADRO Nº 5. Organigrama Gráfico Stop Motion.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014

2.10.2. Evolución histórica del stop motion

Primero debemos partir de uno de los pioneros del cine de ciencia ficción, el señor “[...] **Georges Méliés**, un mago de profesión que inauguro la técnica del *stop motion* en su película el viaje a la luna [...]” (Gubern, 1998, p. 21), haciendo una toma en la que detuvo la grabación de la luna para que posteriormente en

la siguiente secuencia insertar un cohete, a esto le dio el nombre de truco de sustitución.

Pero el gran inicio de la técnica del *stop motion* se dio con una película llamada “El hotel encantado” en la que se veía un plano en el que un cuchillo cortaba en rebanadas, enteramente solo un pan y un salchichón, los especialistas franceses en trucos vieron muchísimas veces la película, buscando los hilos invisibles que manejaban el cuchillo.

Finalmente se dieron cuenta que en la película se usaba el cuadro a cuadro gracias a una adaptación de las cámaras de cine de la *Vitagraph* que permitía capturar imágenes cuadro a cuadro.

Esta técnica fue desarrollada en sus inicios por *Emille Cohl* quien también es considerado como el padre de los dibujos animados y especialmente por un animador ruso llamado *Wladyslaw Starewicz*, un aficionado a la entomología, que animaba insectos colocándoles diminutas estructuras.

Mucha gente encontró sus películas totalmente inexplicables y varios periodistas londinenses revelaron que *Starewicz* había filmado insectos vivos que cuidadosamente habían sido entrenados por un científico ruso. (Gubern, 1995, p. 68).

El *stop motion* duro mucho tiempo ligado a las películas de ciencia ficción que requerían de extraterrestres o monstruos gigantes que asustaran al público, el pionero de la técnica fue *Willis O`Brien* quien inicio con la animación de dinosaurios para el film “El mundo perdido”, en esta época nadie había logrado ver en movimiento un dinosaurio e igual que a *Starewicz*, los periodistas creyeron que él había grabado a estos dinosaurios en alguna isla remota.

O'Brien después animó su obra maestra King Kong y fue a la vez el maestro de Ray Harryhausen, quien con técnica de *stop motion* se encargó de llevar la animación *stop motion* a una cumbre en la que los muñecos se convirtieron en personajes más importantes que los mismos actores, este auge duró hasta la aparición de la animación por computador y especialmente de la película Jurassic Park, en la que participó como asesor Harryhausen.

Por otro lado, surgieron directores como Tim Burton y Henry Selick quienes dirigieron el primer largometraje comercial "el extraño mundo de Jack", luego vino "Jim y el durazno", "Gigante" y "El tercer largo" comercial recientemente hecho "pollitos en fuga" de la productora inglesa Aardam, que anteriormente había logrado grandes éxitos con sus personajes Morph y Wallace and Gromit.

La aparición de las cámaras fotográficas digitales ha sido fundamental para el *stop motion* ya que se logra la captura del cuadro a cuadro a unos costos bajos y especialmente una resolución mucho más alta que la de una cámara de video.

Uno de los grandes líos de los animadores del *stop motion* eran los movimientos de cámara, actualmente contamos con dos posibilidades una los movimientos digitales con cuadros de mayor resolución y otra el *motion control* que logra unos movimientos exactos sobre escenografías tridimensionales.

Desde la invención de la plastilina este material ha sido adaptado cada vez más a las necesidades del animador, logrando mayor flexibilidad o dureza como el caso de este material, La técnica más frecuente en la actualidad parte del diseño

de los personajes en plastilina o arcilla, su posterior moldeado, la inclusión de una estructura y el vaciado en espuma de látex, que después es coloreado.

La animación cada día se convierte en una forma de comunicar mensajes, sea desde la perspectiva del corto, de la televisión para niños o adultos o desde la publicidad, la estética cada vez cambia en algunos casos se simplifica en otros se complica, convirtiendo al animador en facilitista, en técnico o en artista que desarrolla la animación desde la idea hasta el proceso.

Actualmente en Latinoamérica existen muy pocos animadores dedicados al *stop motion* dado que esta técnica no es muy famosa en países tercermundistas, pero existe una persona que dedico su vida al trabajo con *stop motion* en plastilina y posteriormente a la animación de la misma; lo menciono no porque en lo personal es una persona a seguir sino porque es un autodidacta en el tema, actualmente trabaja en su propia empresa llamada Plastilina Creativa en Colombia.

Edgar Humberto Álvarez, es el fundador de Plastilina Creativa, ha dirigido más de ocho cortometrajes dirigidos al público infantil, entre los que destaca Historietas al Derecho. Inclusive un documental Con ojos de niño, ha realizado más de cincuenta exposiciones en Latinoamérica y Estados Unidos.

Fue seleccionado en la delegación de Colombia para la feria de Guadalajara en México en 1996, y ha sido profesor de la Universidad Javeriana por más de diez años en la catedra de animación y televisión de la facultad de comunicación social.

2.11. Realización de una animación en stop motion.

Stop motion es una poderosa técnica de animación que hace que objetos estáticos parezca que se mueven. Trabajar con esta técnica dirige la atención al

emplazamiento, encuadre, dirección y velocidad del movimiento. Existen muchos tipos de técnicas Stop motion en medios 2-D (bi-dimensionales) y 3-D (tri-dimensionales). A continuación, mostraremos algunos pasos a seguir.

Conceptualización: Los mejores proyectos son el resultado de las ideas más fuertes y bien cimentadas. Para generar trabajo e ideas fuertes, vale la pena estimularse a ver la animación críticamente, e impulsarlos a tener una “lluvia de ideas” y a hacer un esfuerzo de síntesis de estas mismas ideas. Apropiarse de los conceptos ayudará a que los estudiantes se sientan comprometidos, interesados y dedicados durante el proceso de animación.

Elaboración del Guión: Ésta es una parte muy compleja, pero fundamental del proceso de producción de videos. De hecho, existen libros enteros dedicados a tratar la elaboración de guiones por parte de profesionales especializados sólo en esta área. Si bien en producciones independientes son los mismos realizadores los que se encargan de la escritura del Guión, con mayor presupuesto podríamos contratar a alguien que se dedique exclusivamente a esta tarea, dejándonos más tiempo para mejorar nuestro trabajo.

El Guión nos permite establecer todo lo que hace a la producción del documental: las escenas, las tomas, las palabras del presentador, la música y el tiempo dedicado a cada parte. De esta manera, tendremos todo previsto antes de ir a grabar, sobre todo los tiempos que en producciones de video suelen desajustarse muy fácilmente.

En cuanto a la escritura del Guión, hay muchas variantes. Hay quienes escriben guiones en forma de relato literario; otros hacen una especie de sumario de libro,

que luego utilizan como guía para definir las diferentes secuencias del video. Estos dos formatos son muy fáciles de elaborar, pero no nos brindan un control sobre los tiempos, lo cual es ciertamente peligroso.

Después de una sesión de “lluvia de ideas”, es recomendable escribir los pensamientos para determinar qué interacciones y acciones se llevarán a cabo. La mayoría de la gente prefiere empezar escribiendo guiones, una historieta que es completamente textual. La descripción escrita de las acciones ayuda a determinar cómo y en qué orden se animará cada toma ya adelantados en el proceso.

Estructurar del guión técnico: La estructura de un guión técnico es muy similar a una planilla y, por ende, es muy fácil de seguir. Por lo general trabajamos con cinco columnas principales: secuencias, plano, imagen, audio y tiempo. A su vez, el audio se divide en dos subcategorías que son sonido y texto.

El sonido, para determinar qué efecto o música ambientará la situación, y el texto, para indicar lo que dirá el locutor o presentador. Los planos irán marcando los tiempos y el contenido de video.

Plano y secuencia: Para entender mejor el guión, es importante diferenciar los planos de las secuencias. “[...] Cuando hablamos de plano (o toma) nos referimos a cada uno de los segmentos de video grabados por la cámara [...]” (Browne, 2004, p. 145). Allí la cámara adopta una posición respecto al actor (con una distancia y un enfoque predeterminado) y cuenta con la duración justa para que se diga lo que se determinó en el guión. Luego, pasamos a otro plano, donde se puede aprovechar para cambiar el punto de vista de la cámara y continuar con la historia desde otra perspectiva

Si tuviéramos que adaptar un texto literario a un guión técnico, podríamos aprovechar cada punto y aparte para pasar a otro plano.

La sucesión de planos determina una escena (por ejemplo, los planos de presentación de una entrevista) y la sucesión de escenas determina una secuencia, es decir, cada una de las secciones que conformarán el documental completo (por ejemplo: la presentación, la entrevista, etcétera).

Ejemplificando esto, nuestro documental comenzará con la secuencia de la presentación, esta secuencia tiene una sola escena grabada en un estudio, con seis planos muy bien pensados para que nuestro presentador les dé la bienvenida a los espectadores y les adelante lo que verán a continuación.

Definir las locaciones: Cuando hablamos de locaciones hacemos referencia a todo lugar donde se vaya a grabar nuestro proyecto. La elección de estos espacios no puede ser al azar o definirse al momento de ir con todo el equipo a trabajar

Para empezar, cada escenario que aparezca en pantalla debe estar íntimamente ligado a lo que queramos contar. Si vamos a tener un entrevistado que nos relate la historia de un edificio emblemático, ¿qué mejor que hacerle la entrevista en dicho lugar?, ya sea recorriéndolo o desde un ángulo donde se pueda ver un detalle interesante de éste, la imagen del edificio es muy importante.

Pero, para esto es fundamental que primero la producción se asegure si es posible ir con todo el equipamiento hasta allí (definiendo los costos de traslado y permisos necesarios), si contamos con el abastecimiento de energía suficiente para montar luces o si debemos llevar un generador propio de gasolina (también ver si el alquiler de este equipo está dentro de nuestras posibilidades económicas) y, lo más

importante, si es factible trasladar al entrevistado hasta el lugar en el día y hora que consideremos conveniente.

Escala: Los cortes de cada escena, que suponen supresión de fotogramas, de un movimiento, no pueden ser arbitrarios. Un pequeño cambio de imagen produce una incomodidad visual, se trata de un salto de imagen.

Angulación: Cuando el anterior error se aplica a la angulación, se trata de un salto de eje, efecto óptico que se produce cuando se cruzan los ejes de la acción y, por tanto, se da una perspectiva falsa en la continuidad de los planos correlativos.

Dirección de los personajes u objetos: Se trata de producir la impresión correcta en el caso de la dirección de los personajes en tomas diversas. Los movimientos de diferente dirección han de tomarse con direcciones opuestas, y los movimientos de igual dirección, con iguales direcciones. El error es el salto de eje. “[...] Tiene que haber *raccord* o continuidad. Además, en las acciones estáticas la dirección de las miradas de los personajes determina el eje de acción [...]” (Morales, 2013. P.77), que es la línea imaginaria a lo largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio.

Montaje: La técnica *Stop motion* requiere de una cámara o videocámara para hacer tomas individuales o tomas múltiples de imágenes que, cuando se ven a velocidad normal, parezca que están en movimiento continuo. Se puede hacer un montaje de cualquiera de las siguientes maneras:



CUADRO Nº 6. Organigrama Montaje.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014

2.12. Tipos de montaje

El montaje puede clasificarse según la totalidad del relato en:

Montaje en movimiento: En todo montaje en movimiento, las figuras que se siguen deben ser parecidas, sólo diferentes en su magnitud y posición.

Montaje lineal continuo: Donde la acción se desarrolla con una unidad de tiempo y lugar. Los cortes solo establecen una selección de momentos significativos.

Montaje lineal condensado: La narración es continuada y lineal, pero comprende distintas etapas de una anécdota o proceso que se suceden en diferentes épocas y lugares.

Montaje de tiempos alternado: Está basado en la yuxtaposición de dos o más acciones entre las que existe una correspondencia temporal estricta y suelen unirse en un mismo hecho al final del film o de la secuencia.

El transcurso del tiempo (continuo, condensado, o paralelo) es quebrado introduciendo escenas del pasado llamadas flashback; escenas premonitorias, proyecciones o imaginaciones del futuro; y también con alteraciones del tiempo real por medio de la cámara rápida, cámara lenta o inversiones en el que el tiempo retrocede (personas y vehículos marchan hacia atrás). Debemos mencionar también la llamada “elipsis”, una omisión temporal que establece una especie de vacío en la misma línea narrativa, cosa que permite enfatizar psicológicamente esa ausencia.

Montaje Conceptual: “[...] Se trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos [...]” (Gorham, 2007, p. 233). Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente -psicológica e ideológica- en el espectador. Suelen utilizarse a partir de una banda de sonido previa, que establece un punto de apoyo por analogías o contrapuntos con la edición de las imágenes.

Montaje rítmico: Es un concepto que engloba diversas significaciones. En función tanto de la longitud de los planos como de la composición de los encuadres. Intenta subrayar el impacto psicológico con una segunda sensación confiada al ritmo; en la que se deforma la realidad de alguna manera, ocasionando que el ritmo real de un suceso se retrase o acelere según lo que el autor quiere provocar.

Se supone que todo tipo de montaje debe tener un ritmo adecuado. Pero la longitud de los fragmentos; la mayor o menor velocidad o interés de su contenido; las diferencias de composición visual entre unas y otras; la cadencia marcada por la pista de audio; permiten crear secuencias cuyo ritmo está especialmente subrayado.

Repeticiones, cámara rápida, cámara lenta, destiempo y otras características de ese género, hacen posible una edición que no es narrativa, ni conceptual, sino rítmica. O que por medio del ritmo desenvuelve la narración o el concepto.

Montaje Paralelo: Se unen dos o más líneas narrativas, independientes cronológicamente. Normalmente se trata de sucesos que transcurren y se desarrollan a un mismo tiempo, pero en distintos lugares, creando una asociación de ideas en el espectador. El montaje permite observar uno y otro como señalando “mientras en A ocurre tal cosa, en B ocurre tal otra”. La finalidad es hacer surgir un significado a raíz de su comparación.

Una característica es su indiferencia temporal, donde no importa que las diferentes acciones alternadas sucedan en tiempos diferentes o muy distantes entre sí.

Montaje analítico: Se realiza a base de encuadres que contienen numerosos planos cortos de corta duración; se analiza la realidad estudiándola por partes y creando un ritmo rápido en la sucesión; lo que se presta más a lo expresivo y psicológico.

Montaje sintético: Se lleva a cabo a base de encuadres que contienen planos largos o planos-secuencias y con frecuencia uso de la profundidad de campo; se da una visión más completa de la realidad, sin intentar un análisis. Como aparecen

más objetos y más hechos, exige encuadres de mayor duración para poder tener suficiente tiempo de lectura.

2.13. Programas para edición de video

La edición de video se ha vuelto cada vez más popular debido a la disponibilidad y popularidad de las videocámaras y la conveniencia de compartir videos en línea. Para ahorrar dinero, puedes utilizar herramientas para la edición de video que son de uso libre o gratuito. Sin embargo, puede ser difícil encontrar un buen programa como este para Windows por el hecho de que hoy en día, existe en el mercado una gran cantidad de programas para la edición de video.

Windows Movie Maker: Es una herramienta de edición de video gratuita para Windows, con la que los usuarios pueden crear películas caseras mediante un simple arrastrar y soltar. Este programa tiene funciones que te permiten añadir efectos de video, transiciones de video, títulos/créditos, pistas de audio, narración de la línea de tiempo, y Auto Película

VirtualDub: Es un programa gratuito y potente para la edición de video para Windows, éste tiene características asombrosas como capacidad de compresión, división de video y posibilidad de añadir pistas de video. Como un programa gratuito para la edición de video, tiene además capacidad de procesado por lotes, para la manipulación de un gran número de archivos, y por si esto fuera poco, el programa puede mejorarse y extender su funcionalidad mediante la utilización filtros de video de terceros.

Wax: Es un programa para la edición de video flexible y de gran rendimiento, útil para usuarios particulares y profesionales. Puede ser usado como una aplicación independiente o como un complemento en otros editores de video.

Avidemux: Es un editor de video gratuito, diseñado para tareas de edición de video simples, como cortar, filtrar, codificar, etc. Admite varios tipos de archivo, incluyendo AVI, archivos MPEG compatibles con DVD, MP4 y ASF, utilizando una variedad de códecs.

Blender: Es un programa gratuito de código abierto para la creación de contenido 3D el cual es compatible con todos los sistemas operativos más importantes, distribuido bajo la Licencia Pública General de GNU (GPL). Blender tiene muchas características avanzadas, como herramientas de modelado basadas en modificadores, potentes herramientas de animación de caracteres, material en base a nodos, etc. y es uno de los mejores editores de video para ambos, Windows y Mac.

ZS4 Video Editor: Es otro programa genial para la edición y composición de video que proporciona a los expertos en multimedia la facilidad de combinar fotos, videos, archivos de audio en uno o más archivos de salida.

Jahshaka: Es el primer sistema de edición y efectos de código libre del mundo. Con el poder de OpenGL y OpenML, ofrece a los usuarios niveles de rendimiento excepcionales. Actualmente es compatible con Linux, OS X, Irix y Windows y es considerado uno de los mejores editores de video gratuitos para Windows.

Movica: Utiliza algunos programas buenos para editar tus películas, además tiene muy buenas opiniones. Los métodos abreviados del teclado hacen que la edición

de video sea más fácil que nunca. Es uno de los mejores editores de video gratuito para Windows y es totalmente compatible con los archivos WMV, FLV y MPG.

Final Cut Pro: Es un software de edición de video no lineal desarrollado por Macromedia y posteriormente por Apple. Su versión más reciente es Final Cut Pro X, la cual funciona en computadoras personales que cuentan con el sistema operativo Mac OS X a partir de su versión 10.6.7 o posterior y procesadores Intel. El software permite a los usuarios registrar y transferir video a un disco duro (interno o externo), donde puede ser editado, procesado y posteriormente publicado a una gran variedad de formatos.

Desde el principio de la década del 2000, Final Cut Pro ha conseguido una enorme y creciente cantidad de usuarios, principalmente compuesta de personas que realizan videos como pasatiempo y productores independientes. De acuerdo a un estudio de SCRI realizado en el 2007, Final Cut Pro poseía el 49% del mercado de edición profesional.

Adobe Premiere Es un producto que está muy consolidado en el ámbito de la edición de video, ya que cuenta con muchísima experiencia dedicada a su desarrollo. Se puede personalizar a través de plugins, para adaptarlo exactamente a lo que queremos hacer. Su permanente actualización nos lleva a estar siempre al día en cuanto al hardware.



CUADRO Nº 7. diagrama Programas De Edición.

Fuente: Andrés Jiménez. 2014

2.13.1. ¿Qué programa utilizar? ¿por qué?

En producción de video hay dos factores que nos presionarán de forma permanente: la calidad del producto y los tiempos de entrega. Lo primero es fundamental, si queremos que nuestra producción obtenga las críticas favorables que esperamos. Por otro lado, esto debe lograrse en un tiempo que, muchas veces, estará sujeto a la fecha de realización de un festival, a la salida de un programa de TV o simplemente a los deseos de quien financia nuestro trabajo.

Por lo tanto, debemos apuntar a un software que nos brinde todas las herramientas necesarias para plasmar nuestra idea con la mejor fidelidad posible y que al mismo tiempo nos presente la menor cantidad de atrasos posibles. Teniendo en cuenta el ahorro de equipamiento que obtenemos al hacer un proceso de edición digital, vale la pena invertir en algunos productos de software que, hoy por hoy, están en condiciones de ofrecer una solución para nuestras necesidades de calidad y tiempo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Localización geográfica

La investigación se la realizará en el sector Morán Valverde en las instalaciones de los establecimientos educativos Unidad Educativa Municipal Quitumbe y la Academia Militar Miguel Iturralde. Esta se realizará en el lapso de los meses de diciembre a marzo, meses en los cuales se realizará la petición de los permisos correspondientes y el análisis necesario para culminar nuestra investigación.

3.2. Tipos de investigación

La presente investigación se ajusta a la investigación tipo:

Descriptiva: La descripción de situaciones y “cómo es y se manifiesta el fenómeno que se estudia. Se busca medir o evaluar diversos elementos del objeto de estudio”.

(Allauca, 2011, pág. 37)

Mediante el análisis de los datos y las técnicas aplicadas buscaremos conocer el desarrollo de las situaciones dentro de un campo observacional con los infantes, esto nos ayudara a tener una evaluación correspondiente a nuestro trabajo.

La clasificación de las variables

Según su naturaleza

- ✓ **Cualitativas:** Como su nombre lo indica, miden cualidades, atributos (por ej: ocupación, nacionalidad, religión, estado civil, etc.)

- ✓ **Cuantitativas:** Miden cantidades, magnitudes. De acuerdo con los valores que puedan asumir se distingue entre continuas (dan la posibilidad de fraccionar y pueden tomar cualquier valor dentro de un rango, por ej: " temperatura") y discretas (sólo asumen valores enteros, por ej: número o de hijos).

3.3. Recolección de datos

Las encuestas: Se utiliza el término encuesta para referirse a la técnica de recolección de datos que utiliza como instrumento un listado de preguntas que están fuertemente estructuradas y que recoge información para ser tratada estadísticamente, desde una perspectiva cuantitativa.

Se reserva el término entrevista para aquellas conversaciones de carácter profesional en la que la información obtenida será tratada en forma cualitativa, no estadísticamente.

La estructura del cuestionario:

El cuestionario debe dividirse en cuatro partes principales:

- ✓ El pedido de cooperación: Consiste en un enunciado que solicita la colaboración de la persona seleccionada para responder las preguntas de la encuesta, explicando brevemente el propósito y/o tema general de la investigación.
- ✓ Preguntas referidas a las variables objeto de la investigación: Aquí se ubican las preguntas referidas a los indicadores de los datos buscados, comenzando con las más fáciles e interesantes y continuando con las más importantes.

- ✓ Preguntas referidas a los datos de clasificación: Interrogan sobre variables de base y que permiten clasificar a la población en grandes grupos sociodemográficos. Son fáciles de responder, y por ello se ubican cerca del final del cuestionario, cuando el encuestado ya está cansado.
- ✓ Preguntas referidas a los datos de identificación: Nombre, número de teléfonoo algún otro dato similar. El propósito es permitir al supervisor corroborar que se han realizado las encuestas.

Los tipos de preguntas:

- ✓ **Preguntas abiertas:** El sujeto indagado tiene libertad para responder, por ejemplo "¿dónde vive usted?"
- ✓ **Preguntas cerradas dicotómicas:** Presentan dos alternativas de respuesta, por ejemplo "¿trabaja usted actualmente? Si / No"
- ✓ **Preguntas cerradas categorizadas en forma de escala:** Las categorías forman una escala.

Trabajo de Campo:

Se necesitará a los estudiantes de las escuelas, un día en la semana desde las 10h00 am hasta las 12h00, en los meses entre diciembre a marzo en las instalaciones de sus respectivos establecimientos educativos tales como la Unidad Educativa Municipal Quitumbe y la Academia Militar Miguel Iturralde. Los meses estipulados se dan así porque es necesario realizar permisos con sus autoridades educativas y con las asociaciones de padres de familia.

Se tabulará la información recogida para conocer si se utiliza el cruce cebra de manera correcta y tener un punto específico de partida para la elaboración del producto multimedia para la correcta utilización del cruce cebra en los niños que estudian en escuelas ubicadas en la avenida Morán Valverde y después de recogida la información se harán las tabulaciones pertinentes.

Las encuestas se realizarán a los estudiantes en sus respectivos cursos, con sus profesores, tutores o aquella autoridad que esté a cargo de la seguridad y aprendizaje de los niños.

Las preguntas que estarán en el cuestionario serán postuladas por el autor de la tesis y serán específicamente en dos *focus group* cada uno de 30 o 40 estudiantes en cada establecimiento que se encuentre en la avenida Moran Valverde, como por ejemplo la escuela Quitumbe y la Academia Militar Miguel Iturralde, es decir un monto aproximado de 80 a 100 niños encuestados.

Presentación y análisis de datos:

En esta tesis se exigirá un intenso itinerario de viajes dentro de la ciudad de Quito los cuales se realizarán los fines de semana y días laborales de los meses diciembre del 2013 a mayo del 2014, se utilizará hojas de cálculo, para una eficaz tabulación de los datos conseguidos por medio de las encuestas con preguntas cerradas, así se obtendrá los resultados si utilizan correctamente el cruce cebra y si tienen indicios de conocimiento de cómo hacerlo.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Modelos análisis e interpretación de resultados

PREGUNTA 1: ¿Conoce lo que es el Stop motion?

Conoce lo que es el Stop motion		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	12	15%
No	68	85%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 1 ENCUESTA, PREGUNTA 1

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

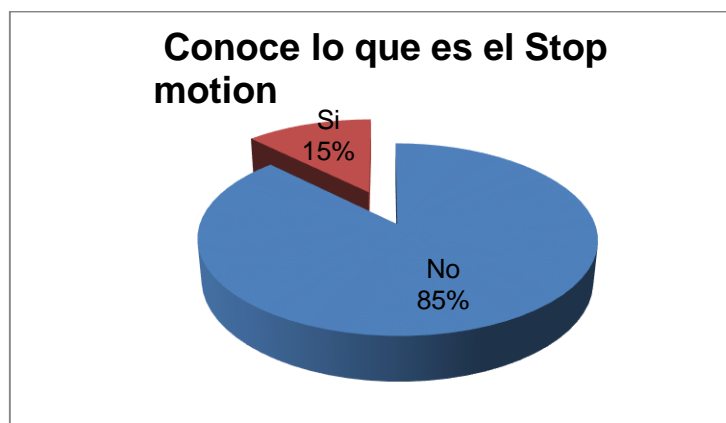


GRÁFICO N.- 1 ENCUESTA, PREGUNTA 1

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Estos resultados determinan que la mayoría de encuestados no conoce acerca de la técnica del stop motion, ya que apenas un porcentaje mínimo, manifiesta lo contrario

PREGUNTA 2: ¿Quisiera mirar un producto audiovisual donde pueda aprender las consecuencias de no utilizar correctamente el cruce cebra?

Quisiera observar un producto audiovisual donde pueda aprender las consecuencias de no utilizar correctamente el cruce cebra		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	70	88%
No	10	13%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 2 ENCUESTA, PREGUNTA 2

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014



GRÁFICO N.- 2 ENCUESTA, PREGUNTA 2

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Según, los datos obtenidos, la mayor parte de los encuestados quisiera observar un producto audiovisual correspondiente al ámbito vial, específicamente el tema propuesto en nuestra tesis.

PREGUNTA 3: ¿Hace uso permanente del cruce cebra?

Hace uso permanente del cruce cebra		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	15	19%
No	65	81%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 3 ENCUESTA, PREGUNTA 3

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

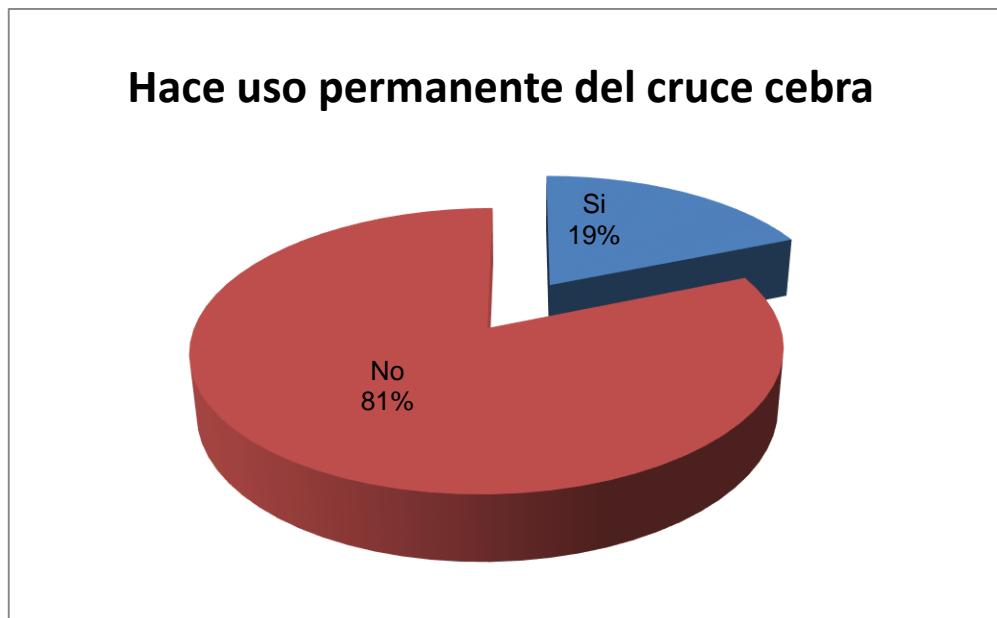


GRÁFICO N.- 3 ENCUESTA, PREGUNTA 3

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: La mayor parte de nuestros encuestados no utiliza el paso cebra correctamente, razón por la cual, es imperante un producto como el que queremos realizar.

PREGUNTA 4: ¿El paso sobre las vías son sencillas en la Av. Moran Valverde?

El paso sobre las vías son sencillas en la Av. Moran Valverde		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	44	55%
No	36	45%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 4 ENCUESTA, PREGUNTA 4

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

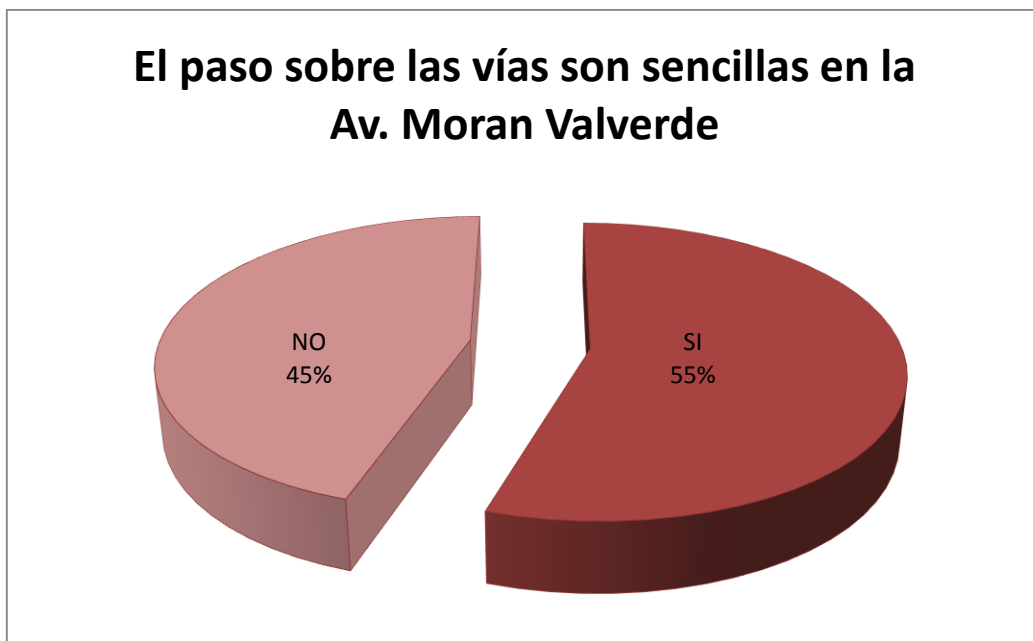


GRÁFICO N.- 4 ENCUESTA, PREGUNTA 4

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a estos resultados, la mayoría de los encuestados manifiesta que no es sencillo cruzar las vías colindantes en la Av Morán Valverde, sin embargo allí existen varios paso cebra y semáforos.

PREGUNTA 5: ¿El Cruce cebra le ha servido como una herramienta que facilita el desarrollo de sus actividades?

El Cruce cebra le ha servido como una herramienta que facilita el desarrollo de sus actividades		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	56	70%
No	24	30%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 5 ENCUESTA, PREGUNTA 5

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

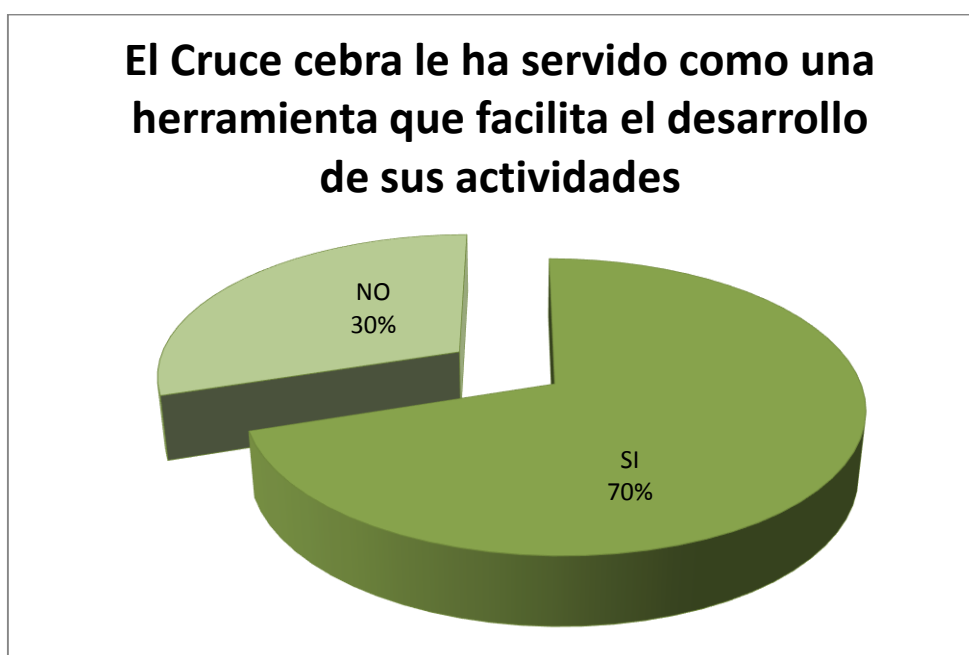


GRÁFICO N.- 5 ENCUESTA, PREGUNTA 5

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Según la información obtenida, el 70% de los encuestados acepta que el cruce cebra es una herramienta útil en la vida cotidiana, por esta razón se debe crear conciencia de su correcto uso.

PREGUNTA 6: ¿Sus solicitudes de atención para el aprendizaje del cruce cebra han sido atendidas de manera eficiente?

Sus solicitudes de atención para el aprendizaje del cruce cebra han sido atendidas de manera eficiente		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Si	8	10%
No	72	90%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 6 ENCUESTA, PREGUNTA 6

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

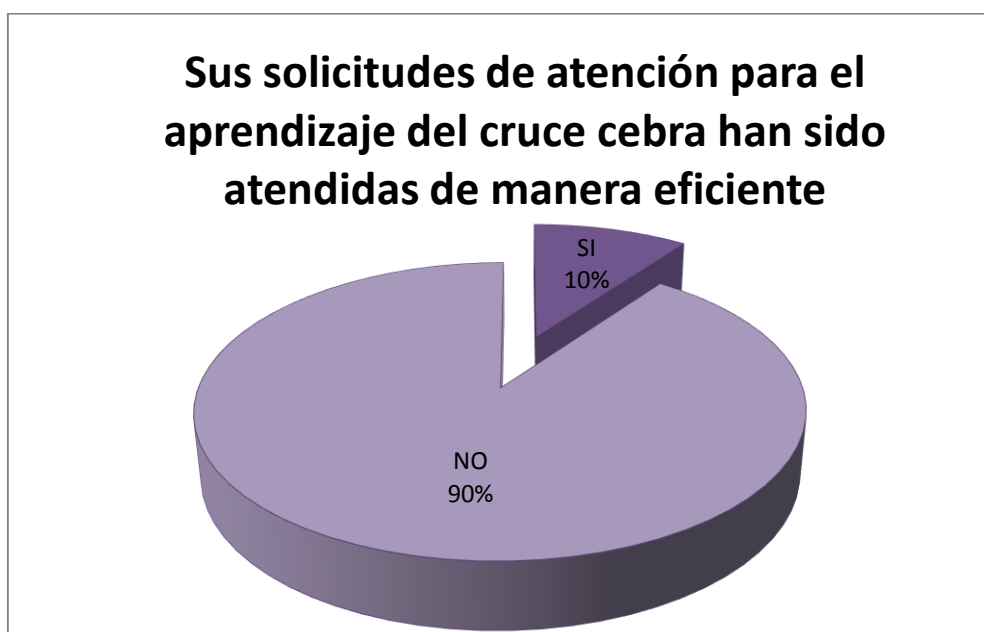


GRÁFICO N.- 6 ENCUESTA, PREGUNTA 6

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: En base a la información obtenida, el 90% de los encuestados reconoce que no existe información suficiente sobre el correcto uso del cruce cebra ni tampoco una correcta concientización para el uso del mismo, esto nos refleja que nuestra investigación tiene un fuerte sustento.

PREGUNTA 7: ¿Qué le parece la señalización en la Av. Moran Valverde?

Qué le parece la señalización en la Av. Moran Valverde		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Bueno	13	16%
Muy bueno	18	23%
Regular	38	48%
Malo	11	14%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 7 ENCUESTA, PREGUNTA 7

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

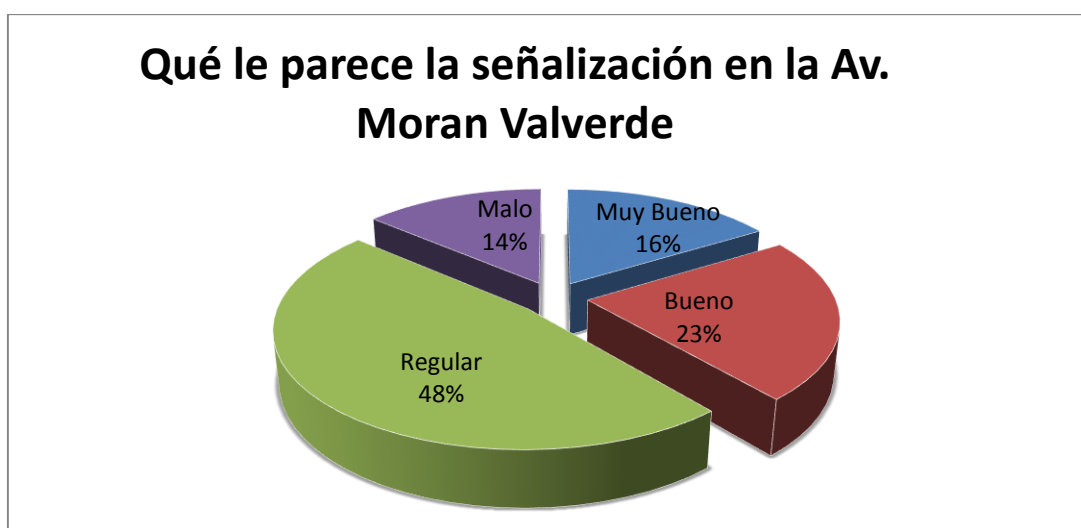


GRÁFICO N.- 7 ENCUESTA, PREGUNTA 7

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Con un 48% de los encuestados, se reconoce que la señalización en la Av Morán Valverde es regular y de difícil uso, sin embargo un 23% piensa que la señalización es la adecuada junto con un 16% de otros encuestados. Para finalizar, el 14% se siente insatisfecho con la señalización en la avenida necesitando más atención en la misma.

PREGUNTA 8: Escoja según su importancia cual cumple la mejor función en el peatón

Escoja según su importancia cual cumple la mejor función en el peatón		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Puente Peatonal	10	13%
Cruce Cebra	70	88%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 9 ENCUESTA, PREGUNTA 9

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014



GRÁFICO N.- 9 ENCUESTA, PREGUNTA 9

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Los datos recabados en esta pregunta, nos muestran que el 88% de los encuestados piensan que el cruce cebra cumple una mejor función que un puente peatonal, tanto por su facilidad de uso, como por la rapidez al cruzar, por lo tanto se necesita un correcto uso del mismo.

PREGUNTA 10: ¿Cuál es su postura frente a un caso de cruce? Escoja

Cuál es su postura frente a un caso de cruce		
CATEGORÍA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA (%)
Llega al cruce y espera el aviso del semáforo	16	20%
Cruza en cualquier lugar de la calle	64	80%
TOTAL	80	100%

CUADRO N.- 10 ENCUESTA, PREGUNTA 10

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

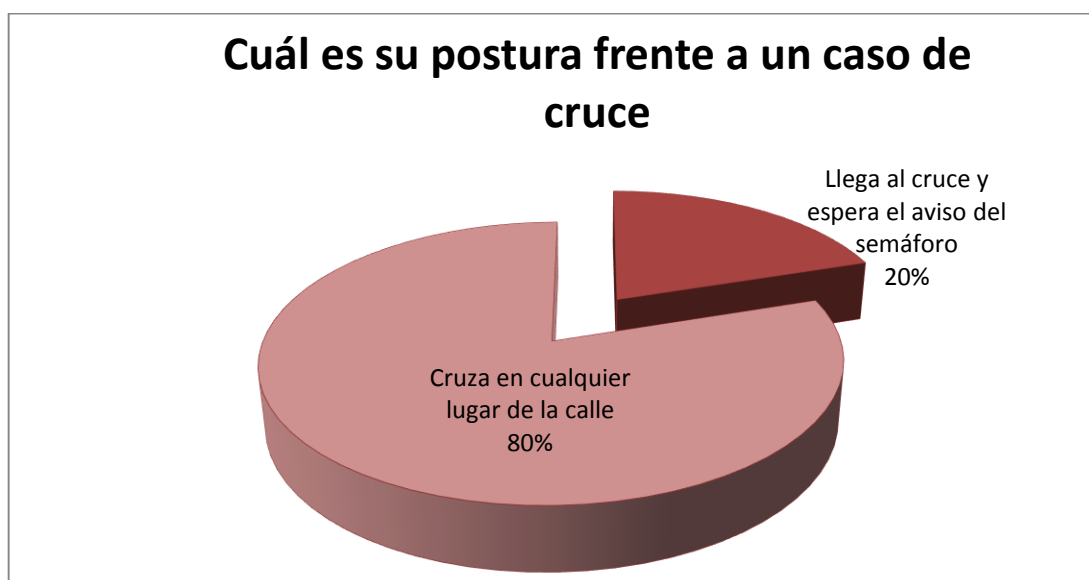


GRÁFICO N.- 10 ENCUESTA, PREGUNTA 10

Elaboración: Andrés Jiménez, 2014

INTERPRETACIÓN: Un gran porcentaje de los encuestados, admite que cruza por cualquier lado de la calle sin importar que exista un cruce cebra a su lado, por lo tanto crear conciencia sobre el mismo, es crucial para tener una correcta educación vial.

INFORME GENERAL.

Los resultados arrojados en las encuestas en base a la opinión de las personas validan nuestra investigación al conocer estos aspectos:

- ✓ La mayoría de encuestados no conocen acerca de la técnica de *stop motion* como apoyo de un material educativo y les gustaría conocer más sobre ella.

- ✓ La mayoría de encuestados desearía que haya más material educativo dentro del aspecto vial y considera muy útil el cruce cebra, por lo cual se debería crear conciencia de su uso.

- ✓ Los encuestados, aceptan que no existe suficiente material sobre un correcto funcionamiento y uso de cada uno de los elementos viales principalmente del cruce cebra ya que se lo considera más útil que un puente peatonal tanto por su facilidad de uso como por su rapidez.

- ✓ La mayor parte de los encuestados no utiliza el cruce cebra correctamente y que no es sencillo cruzar las vías colindantes en la Av. Morán Valverde.

Por lo tanto, el producto audiovisual de esta tesis, está sustentada por la investigación realizada previamente.

CAPÍTULO V

Stop Motion

5.1. Guión literario

1. INT. CASA. DIA

(Una mesa y unas manos en el medio) Fade

VOZ EN OFF:

¿Cuándo caminas por la calle qué es lo primero que vez?

Manos se mueven sacan elementos visuales viales: semáforo, edificios, vehículos, policía, señaléticas.

VOZ EN OFF:

¿Te has fijado en esto?

Manos retiran elementos viales y saca un pedazo rectangular de papel

VOZ EN OFF:

Esto puede ser... una cerca

Manos recortan rectángulo y arman una cerca

(Manos arrugan la cerca y lo convierten en rectángulo nuevamente)

VOZ EN OFF:

Puede ser un aaaalto edificio

Manos recortan el rectángulo y arman un edificio

(Manos arrugan el edificio y lo convierten en rectángulo nuevamente)

VOZ EN OFF:

Puede ser una vía del tren

Manos recortan el rectángulo y arman una vía del tren

(Manos arrugan la vía del tren y lo convierten en rectángulo nuevamente)

VOZ EN OFF:

Pero realmente puede ser algo que salve tu vida

Manos recortan el rectángulo y arman un paso cebra, se unen otros elementos viales y tienen movimiento.

VOZ EN OFF:

Su nombre es paso cebra, pero... ¿para qué sirve y cómo funciona?

Manos quitan todos los elementos viales y ponen unos nuevos con pepito, un estudiante de escuela como personaje

2. INT. CASA. DIA

VOZ EN OFF:

Imaginemos que Sebas necesita llegar a tiempo a clases, hola pepito.

Sebas camina, se para en la acera, levanta la mano y saluda

VOZ EN OFF:

Sebas necesita cruzar la calle, pero no hay un puente peatonal.

Sebas gira la cabeza a los lados y aparecen signos de pregunta en su cabeza.

VOZ EN OFF:

A unos metros observa como las personas cruzan la calle por un paso cebra

Sebas gira la cabeza hacia su izquierda, regresa a ver a la cámara señalando el paso cebra.

VOZ EN OFF:

Sebas debe cruzar la calle por el paso cebra utilizando también otros elementos viales que se encuentran cerca

Sebas camina hacia el paso cebra, observa su entorno ve un semáforo y autos cruzando.

VOZ EN OFF:

El semáforo se pone en rojo y los autos se detienen, es una señal para que Sebas pueda cruzar por el paso cebra

Sebas camina por el paso cebra

VOZ EN OFF:

Cuando cruzas por este paso es como si un campo de fuerza te estuviera protegiendo.

Sebas sigue caminando y cruza la vía.

VOZ EN OFF:

Muy bien Sebas hoy nos has dado una valiosa lección Que tengas un buen día en la escuela

Sebas gira su cabeza a la cámara y muestra su dedo pulgar en señal de OK. Y sigue caminando

VOZ EN OFF:

Hoy aprendimos que el paso cebra nos permite cruzar hacia el otro lado de la vía de forma segura y que otros elementos viales nos ayudan a utilizarlo. Espero lo pongan en práctica al igual que Sebas. Nos vemos en una próxima ocasión.

5.2. Guión técnico

Cliente instituciones educativas	Producto: Stop Motion
Ref: Material audiovisual educativo	Medio: Video
Fecha: 27 - Noviembre – 2015	Duración: 00:02:30



VIDEO	AUDIO	EFECTO DE SONIDO	
		FX	FONDO
Pantalla en negro			
Manos se mueven sacan elementos visuales viales: semáforo, edificios, vehículos, policía, señaléticas.	VOZ EN OFF: ¿Cuándo caminas por la calle qué es lo primero que vez?		Música instrumental suave
Manos retiran elementos viales y saca un pedazo rectangular de papel	VOZ EN OFF: ¿Te has fijado en esto?		Música instrumental suave
Manos recortan rectángulo y arman una cerca	VOZ EN OFF: Esto puede ser... una cerca		Música instrumental suave
Manos recortan el rectángulo y arman un edificio	VOZ EN OFF: Puede ser un aaalto edificio		Música instrumental suave
Manos recortan el rectángulo y arman una vía del tren	VOZ EN OFF: Puede ser una vía del tren		Música instrumental suave
Manos recortan el rectángulo y arman un paso cebra, se unen otros elementos viales y tienen movimiento.	VOZ EN OFF: Pero realmente puede ser algo que salve tu vida		Música instrumental suave
Manos quitan todos los elementos viales y ponen unos nuevos con pepito, un estudiante de escuela como personaje	VOZ EN OFF: Su nombre es paso cebra, pero... ¿para qué sirve y cómo funciona?		Música instrumental suave

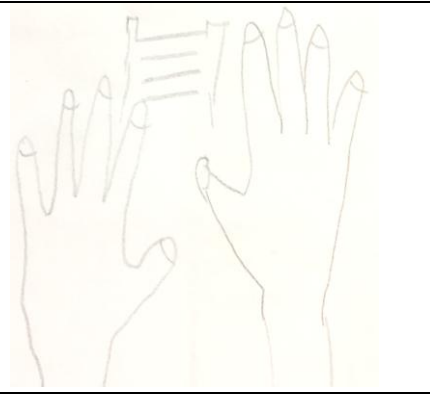


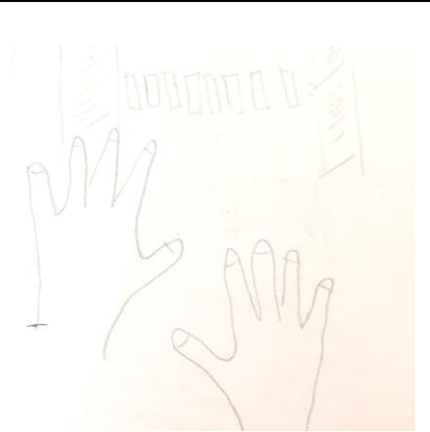
Sebas camina, se para en la acera, levanta la mano y saluda	VOZ EN OFF: Imaginemos que Sebas necesita llegar a tiempo a clases, hola Sebas.		Música instrumental suave
Sebas gira la cabeza a los lados y aparecen signos de pregunta en su cabeza.	VOZ EN OFF: Sebas necesita cruzar la calle, pero no hay un puente peatonal.		Música instrumental suave
Sebas gira la cabeza hacia su izquierda, regresa a ver a la cámara señalando el paso cebra.	VOZ EN OFF: A unos metros observa como las personas cruzan la calle por un paso cebra		Música instrumental suave
Sebas camina hacia el paso cebra, observa su entorno ve un semáforo y autos cruzando.	VOZ EN OFF: Sebas debe cruzar la calle por el paso cebra utilizando también otros elementos viales que se encuentran cerca		Música instrumental suave
Sebas camina por el paso cebra	VOZ EN OFF: El semáforo se pone en rojo y los autos se detienen, es una señal para que Sebas pueda cruzar por el paso cebra		Música instrumental suave
Sebas sigue caminando y cruza la vía.	VOZ EN OFF: Cuando cruzas por este paso es como si un campo de fuerza te estuviera protegiendo.		Música instrumental suave
Sebas gira su cabeza a la cámara y muestra su dedo pulgar en señal de OK. Y sigue caminando	VOZ EN OFF: Muy bien Sebas hoy nos has dado una valiosa lección Que tengas un buen día en la escuela		Música instrumental suave
	VOZ EN OFF: Hoy aprendimos que el paso cebra nos permite cruzar hacia el otro lado de la vía de forma segura y que otros elementos viales nos ayudan a utilizarlo.		Música instrumental suave




	Espero lo pongan en práctica al igual que Sebas. Nos vemos en una próxima ocasión.		
--	------------------------------------------------------------------------------------	--	--


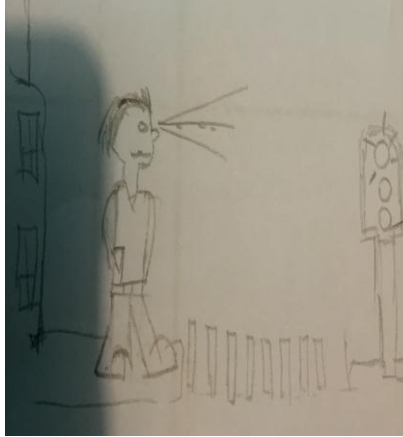
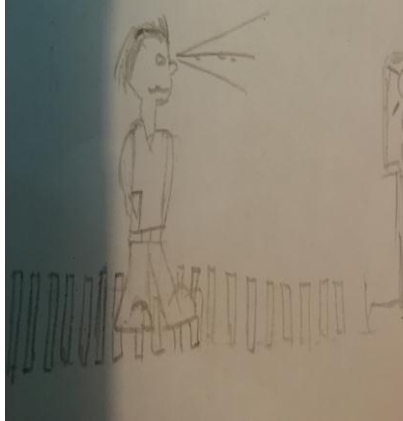
STORY BOARD




Cliente instituciones educativas	Producto: Stop Motion
Ref: Material audiovisual educativo	Medio: Video
Fecha: 27 - Noviembre – 2015	Duración: 00:02:30

No. DE TOMA	TIEMPO	PLANO	IMAGEN	AUDIO	ACCIONES
	00:00:00	WHITE			
1	00:00:10	PP		VOZ EN OFF: ¿Cuándo caminas por la calle qué es lo primero que vez?	Manos se mueven sacan elementos visuales viales: semáforo, edificios, vehículos, policía, señaléticas.
2	00:00:15	PP		VOZ EN OFF: ¿Te has fijado en esto?	Manos retiran elementos viales y saca un pedazo rectangular de papel

3	00:00:2 5	PP		VOZ EN OFF: Esto puede ser... una cerca	Manos recortan rectángulo y arman una cerca
4	00:00:3 5	PP		VOZ EN OFF: Puede ser un aaaaalto edificio	Manos recortan el rectángulo y arman un edificio
5	00:00:4 5	PP		VOZ EN OFF: Puede ser una vía del tren	Manos recortan el rectángulo y arman una vía del tren
6	00:00:5 5	PP		VOZ EN OFF: Pero realmente puede ser algo que salve tu vida	Manos recortan el rectángulo y arman un paso cebra, se unen otros elementos viales y tienen movimiento.

7	00:01:05	PP		<p>VOZ EN OFF: Su nombre es paso cebra, pero... ¿para qué sirve y cómo funciona?</p>	<p>Manos quitan todos los elementos viales y ponen unos nuevos con Sebas, un estudiante de escuela como personaje</p>
8	00:01:10	PG		<p>VOZ EN OFF: Imaginemos que Sebas necesita llegar a tiempo a clases, hola Sebas</p>	<p>Sebas camina, se para en la acera, levanta la mano y saluda</p>
9	00:01:15	PG		<p>VOZ EN OFF: Sebas necesita cruzar la calle, pero no hay un puente peat.</p>	<p>Sebas gira la cabeza a los lados y aparecen signos de pregunta en su cabeza.</p>

10	00:01:20	PP		<p>VOZ EN OFF: A unos metros observa como las personas cruzan la calle por un paso cebra</p>	<p>Sebas gira la cabeza hacia su izquierda, regresa a ver a la cámara señalando el paso cebra.</p>
11	00:01:30	PG		<p>VOZ EN OFF: Sebas debe cruzar la calle por el paso cebra utilizando también otros elementos viales que se encuentra n cerca</p>	<p>Sebas camina hacia el paso cebra, observa su entorno ve un semáforo y autos cruzando.</p>
12	00:01:40	PG		<p>VOZ EN OFF: El semáforo se pone en rojo y los autos se detienen, es una señal para que Sebas pueda cruzar por el paso cebra</p>	<p>Sebas camina por el paso cebra</p>

13	00:01:50	PG		<p>VOZ EN OFF: Cuando cruzas por este paso es como si un campo de fuerza te estuviera prt</p>	<p>Sebas sigue caminando y cruza la vía.</p>
14	00:02:00	PPP		<p>VOZ EN OFF: Muy bien Sebas hoy nos has dado una valiosa lección Que tengas un buen día en la escuela</p>	<p>Sebas gira su cabeza a la cámara y muestra su dedo pulgar en señal de OK. Y sigue caminando</p>
15	00.02:10			<p>VOZ EN OFF: Hoy aprendimos que el paso cebra nos permite cruzar hacia el otro lado de la vía de forma segura y que otros elementos viales nos ayudan a utilizarlo. Espero lo pongan en</p>	

				práctica al igual que pepito. Nos vemos en una próxima ocasión.	
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------	--

CASTING

HOMBRE O MUJER VOZ EN OFF:

Edad promedio de 28 a 35 años, buen desenvolvimiento gestual, voz dúctil e interpretativa

PRESUPUESTO / EQUIPO DE TRABAJO		
CANTIDAD	ITEM	MONTO TOTAL
	PERSONAL DE TRABAJO	
1	Productor	1500
1	Director/Realizador	1500
1	Director de fotografía	1000
1	Director de iluminación	1000
1	Director de sonido	500
1	Camarógrafo	700
1	Editor / Post productor	1000
1	Locutor	1000
1	Asistente de dirección	400
1	Asistente de producción	400
	EQUIPOS	
1	Camara Nikon 7100	100
1	Tarjeta SD clase 10 16gb	25
1	Imac 27	200
1	Kit de 3 luces Lowel	200
1	Rebotador 5 en 1 110cm	10

1	Consola de audio	100
1	Auto	35
1	Audifonos Sennheiser	10
4	Extensiones eléctricas	10
	VARIOS	
	Catering	500
	Props/ attrezzo	600
	Alquiler locaciones	100
	Imprevistos	800
	TOTAL	11880

Después de haber, analizado y descrito todas las partes y componentes que competen en la realización de este producto audiovisual, y los recursos técnicos artísticos que se utilizaron para la realización del mismo, profundizaremos un poco más en los aspectos de su realización.

5.3. Análisis completo del material audiovisual

El *stop motion* para el conocimiento y aplicación del cruce cebra en escuelas del sur de Quito, se caracteriza por tener un enfoque educativo identificando uno de los principales problemas a los que se enfrentan los estudiantes escolares de la urbe. De la misma manera, se identifica fácilmente que su propósito es el de concientizar a los escolares sobre el correcto uso de este método vial aunando la interacción con otros entes del mismo tipo.

Durante la realización del *stop motion*, se usó una narrativa audiovisual que sea coherente para nuestro público objetivo tanto en las imágenes como en su lenguaje audible.

Toda la acción discursiva del *stop motion* creado implica el uso de varios recursos audiovisuales que nos ayuda para la creación de un vínculo apropiado con los estudiantes que sirva de puente comunicativo para lograr el objetivo deseado.

Se utilizaron ciertos elementos para conformar una fluidez dentro de nuestro lenguaje. Podemos señalar como papel preponderante la secuencialidad de cada fotografía utilizada para la creación de este material audiovisual que nos ayudan a representar las situaciones con agilidad y dinamismo, precisando ciertos detalles perceptibles explorando una calidad visual agradable para nuestro público objetivo.

La gran cantidad de elementos utilizados para la narrativa del *stop motion* crea un ambiente de unión y fina contextualización que, dentro de los parámetros normales de una producción como esta nos da un resultado de calidad y una completa atención y comprensión al espectador puesto que el mismo podría sentirse frustrado al no comprender completamente el mensaje.

La acción física de las manos al crear elementos es totalmente identificativa a la imaginación del niño, así este logra adueñarse de esos rasgos como pensamientos suyos, al igual que con las acciones de nuestro personaje Sebas quien es un niño estudiante que logra captar los reflejos y efectos de acciones reales a las que nuestro público objetivo se encuentra sujeto, para así lograr una conexión un poco más íntima entre sujeto – personaje. Entre los rasgos principales de Sebas se encuentra su visualización del entorno, sus acciones genéricas y cotidianas, y su interacción con los elementos propuestos que marcan un trabajo conciso y fuertemente estructurado, lo cual hace que nuestro material cuente con un mensaje claro.

El juego de colores usados dentro del *stop motion* nos ayuda a simular el dinamismo y la perspicacia de la niñez sin olvidarnos de utilizar colores que realmente encontramos en nuestro entorno cotidiano, de esta manera, buscamos intencionalmente vincular el entorno ficticio con la realidad.

El sonido también juega un papel importante en la construcción de nuestro material ya que la vinculación de los efectos sonoros con ciertas acciones crea más naturalidad en las mismas, una ambientación musical suave que busca la armonía tanto para las secuencias del producto como para las sensaciones del espectador

y el uso de una voz en off suave y cálida que le regala dinamismo al material audiovisual y hace que el espectador se sienta cómodo al escucharla con una narrativa sobria y amigable.

En la investigación sobre el tema en análisis, puede señalarse que representa un estudio profundo que pretende responder varias interrogantes como ¿Cuán seguido las personas utilizan sus aparatos tecnológicos? ¿Qué problemas le ha traído el uso excesivo de las nuevas tecnologías?, entre otras. Así mismo esta investigación expondrá datos de importancia a través de entrevistas y encuestas, los mismos servirán de guía para futuros proyectos.

Por ejemplo, las encuestas recolectaron datos sobre la frecuencia de uso de los pasos cebra y la importancia de los mismos dentro de una correcta cultura vial, así mismo identificaron las señaléticas viales que existen en este sector y su adecuado posicionamiento en el mismo.

También identificaron como importante la concientización del correcto uso de los sistemas viales de seguridad, principalmente el paso cebra, sentando así una base para nuestra investigación.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Se realizó la construcción de un material audiovisual con una narrativa contextualizada y comprensible para el público infantil dando prioridad a la narrativa del contexto utilizado.

Se enfocó en un montaje lineal dentro de un lenguaje audiovisual poco común en proyectos de la misma línea donde el relato fue totalmente funcional conjugando una coherencia completa con los parámetros adecuados al mismo.

El uso del *stop motion* como herramienta multimedia ayudó a que el uso de los elementos dentro del mismo, sean parte de la realidad del infante, correlacionándolos haciendo que el mismo se identifique con el objeto y el entorno.

La investigación presente está enmarcada dentro de la educación por el respeto hacia las personas en un sistema vial adecuado. Se maximizó el uso del *stop motion* como herramienta útil por todos los recursos que nos puede brindar dentro de la creación de un material multimedia.

El producto presentado, creó interés en nuestro público objetivo, principalmente por el uso de la técnica de *stop motion*, donde se sintieron parte de esta cultura concientizando así el correcto uso del cruce cebra.

Como conclusión el producto multimedia generó muchas expectativas tanto en los infantes como en los maestros y padres de familia expandiendo así su público de interés, llegando a más personas.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda que este producto multimedia se asocie con otros de su mismo plan estratégico para que conjuntamente sean un elemento de ayuda social.

Que este producto presentado sea un referente para crear nuevos contenidos que den un impulso para renovar el tipo de material multimedia que existe sobre este tema.

Las instituciones educativas manejen permanentemente la enseñanza de los más pequeños acerca de una correcta educación y conciencia vial dando un continuo enfoque del mismo utilizando diferentes herramientas multimedia para un aprendizaje más dinámico. Así mismo, capacitación a los docentes sobre el tema para que los niños tengan una correlación con sus maestros acerca de esta temática.

La Universidad Iberoamericana del Ecuador utilice este tipo de material junto con otros similares, difundiéndolos mediante medios digitales, de forma que sean un apoyo para las personas que más lo necesitan.

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES IMPRESAS:

Acker, A. (2000). *Reel Women: Pioneers of the Cinema, 1896 to the Present*.

London: B.T. Batsford. 344 pp.

Avid. (2007). *Edición de video, guía práctica*. Editorial Anaya Multimedia. Madrid.

320 pp.

Browne, S. (2004). *Edición de video*. Editorial OIRTV. Madrid. 145pp.

Bachman, I. Harlow, y Summer. (2012). *Interactividad y multimedialidad en Periódicos latinoamericanos: avances en una transición incompleta*. Cuadernos de Información. 60pp

Bernal, D. (2012). *Arte y Pedagogía*. Editorial Universitario William, Soler. 366 pp

Beaumont, N. (2002) *Historia de la fotografía*. Editorial Gili. Barcelona. 344 pp

Bourdieu, P. (2003). “*Los Herederos*”: *los estudiantes y la cultura*. Editores: Siglo XXI. Argentina. 112 pp

Bethencourt, T. (2001) *Televisión digital*. Madrid. 119 pp.

Bourdieu, P. (1997). *Sobre la televisión*. Barcelona, Anagrama. 138 pp

Coffelt, K. (1971). *Centro Regional de Ayuda Técnica. Técnicas de la educación educativa*. México,470pp.

Drew, H. (2006). *Fundamentos de la fotografía*. Editorial Blume, Barcelona, 2006.

192 pp

- Fondevila, G. y Francesc, J. (2010). *Impacto visual*. Imprenta digital: una pesquisa española empírica. Brazilian Journalism Research -Vol. 6, Número 2. Brasil. 300pp
- Freund, G. (1976). *La fotografía como documento social*. Editorial Gili. Barcelona 208 pp
- Gernsheim, H. y Gernsheim, A. (1955) "*The history of photography from the earliest use of the camera obscura in the eleventh century up to 1914*". Oxford Editorial: Universitaria. 233 pp.
- Gubern, R. (1998). *La era de los pioneros (en español). Historia del cine*. 5ª Edición. Editorial Lumen. Barcelona. 345 pp.
- Gubern, R. (1995), *Historia del cine*, Barcelona. 433 pp.
- Gorham, K. y Musburger, R. (2007). *Manual de Producción Audiovisual*. Editorial Omega. Barcelona. 328 pp.
- Masterman, L. (1993). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid. Edición de la Torre. 77 pp
- Morales, F. (2013). *Montaje audiovisual: Teoría, técnica y métodos de control*, Edit. UOC, Barcelona. 324pp
- Piaget, J. (1968) *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial. Revolucionaria. La Habana, 358 pp.
- Purves, B. (2011). *Stop motion, perteneciente a la colección sobre técnicas de animación*. Editorial Blume. Barcelona. 200 pp.
- Taylor, R. (1996.). *La Enciclopedia de Técnicas de Animación*. Editorial Running Press, Philadelphia, 498 pp.
- Villar, F. (2012). *Perspectiva constructivista de Piaget*. Capítulo 5. 45 pp.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, Parragón Ediciones.

196 pp.

FUENTES VIRTUALES:

[http:// Botanical-OnLine.com](http://Botanical-OnLine.com), [Vinoterapia/la-piel-es-un-organo.html](http://Botanical-OnLine.com/Vinoterapia/la-piel-es-un-organo.html)

Fecha de consulta: 10 ene 2013

<http://www.infovision.com.mx/lefty6.htm>. "INFOVISION"

ANEXOS 1

FOTOGRAFIA No1



Servidor donde se grabó y editó la locución para el spot.

FOTOGRAFIA No2



Proceso de fotografiado, empezando con el trabajo practico.

FOTOGRAFIA No3



FOTOGRAFIA No4



FOTOGRAFIA No5



Actor utilizado para el trabajo práctico final

FOTOGRAFIA No 6



FOTOGRAFIA No7



Set armado para la realización del trabajo final, set croma - key verde.

FOTOGRAFIA No8



FOTOGRAFIA No9



FOTOGRAFIA No10



Empezando la captura de fotos frame for frame, o cuadro por cuadro.

FOTOGRAFIA No11



Capturando paso por paso del personaje para realizar la acción de caminar y animarlo posteriormente.

FOTOGRAFIA No12



FOTOGRAFIA No13

