

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR – UNIB.E

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIVISUALES

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Ingeniero en Comunicación y
Producción en artes Audiovisuales

Título:

**“Animación de la leyenda Cantuña en 2D dirigida a niños de Educación Básica
Media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito.”.**

Autor:

Brian Alfredo Pullupaxi Cofre

Director:

Mst. Pablo Andrés Cabezas Terán

Quito – Ecuador

Julio 2019

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Fredi Patricio Zamora Aizaga

Director de la Escuela de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales.

Presente.

Yo, Pablo Andrés Cabezas Terán, Director del Trabajo de Titulación realizado por Brian Alfredo Pullupaxi Cofre, estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales informo haber revisado el presente documento titulado “Animación de la Leyenda Cantuña en 2D dirigida a niños de Educación Básica Media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito”, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de Titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,



Pablo Andrés Cabezas Terán, Mst.

Director del Trabajo de Titulación

CARTA DE AUTORÍA TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Brian Alfredo Pullupaxi Cofre declaro, en forma libre y voluntaria, que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado: "Animación de la leyenda Cantuña en 2D dirigida a niños de Educación Básica Media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito.", previa a la obtención del título profesional de Ingeniero en Comunicación y producción en Artes Audiovisuales, en la Dirección de la Escuela de Producción. Así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a.

Declaro, igualmente, tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Universidad Iberoamericana del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT, en formato digital una copia del referido Trabajo de Titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, respetando los derechos de autor.

Autorizo, finalmente, a la Universidad Iberoamericana del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la UNIB.E (Repositorio Institucional), el referido Trabajo de Titulación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.



Brian Alfredo Pullupaxi Cofre

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por bendecirme dándome la oportunidad de culminar mi carrera universitaria, así también a mis padres y a mi familia que me brindaron su apoyo incondicional a lo largo de toda mi carrera siendo mi ejemplo de trabajo, honradez y superación. A mi hijo por ser mi motor para continuar siempre adelante con esfuerzo y dedicación pese a las circunstancias que se presentaron en este arduo camino.

A la Universidad Iberoamericana del Ecuador y a todos los docentes que aportaron en mi formación tanto profesional y como ser humano. A todos mis amigos y personas que de una u otra forma se involucraron en el laborioso trabajo de investigación brindándome siempre su apoyo de forma desinteresada.

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a mis padres Alfredo Pullupaxi y Yolanda Cofre, por guiarme con amor y paciencia en todo este proceso académico por brindarme su apoyo incondicional y sus sabios consejos cuando se presentaron adversidades en el camino. Por demostrarme que con esfuerzo y dedicación se puede alcanzar grandes cosas.

A mi hijo Jeremy Matias Pullupaxi por ser mi fuerza y mi motor para seguir adelante en cada paso que doy. A mis hermanas que siempre me han brindado su apoyo para nunca darme por vencido. Y a mi familia en general que han sido parte fundamental y han estado a mi lado en los buenos y malos momentos.

ÍNDICE GENERAL

Tema	Pág.
CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
CARTA DE AUTORÍA TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN	1
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Justificación	5
1.3 Objetivos	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	9
2.1 Valores culturales e importancia	9
2.2 Las Leyendas como elemento de la cultura	11
2.3 La animación audiovisual	12
2.4 Técnicas de Animación	13
2.5 La animación 2D	14
2.6 La animación por ordenador	15

2.7 La animación en Ecuador.....	16
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	18
3.1 Tipo de Metodología.....	18
3.2 Tipo de estudio.....	18
3.3 Método Teórico.....	19
3.4 Métodos Empíricos	20
3.5 Muestra o Población.....	21
3.6 Propuesta Estética	22
3.6.1 Preproducción.....	23
3.6.1.1 Storyline, Sinopsis, Argumento.....	23
3.6.1.2 Guión Literario	23
3.6.1.3 Story board.....	23
3.6.1.4 Bocetos.....	23
3.6.1.5 Paleta de color.....	24
3.6.1.6 Caracterización de Personajes.....	24
3.6.1.7 Caracterización de Escenarios	25
3.6.1.8 Casting de Personajes.....	25
3.6.1.9 Gestión de permisos y solicitudes	25
3.6.2 Producción	26
3.6.2.1 Vectorización	26
3.6.2.2 Rigging.....	26
3.6.2.3 Proceso de animación	27
3.6.3 Postproducción.....	27

3.6.3.1 Musicalización	27
3.6.3.2 Corrección de color y efectos	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.....	28
4.1 Entrevista a niños de 5to año de educación básica.....	28
4.2 Entrevista a Psicóloga Infantil.....	31
4.3 Entrevista a psicóloga educativa.....	34
4.4 Entrevista a docente.....	37
4.5 Entrevista a experto en animación infantil.....	41
4.6 Nivel de conocimiento sobre valores culturales e identidad cultural.	43
4.7 El uso del audiovisual como método para el aprendizaje	44
4.8 Análisis comparativo para la construcción de personajes.	45
4.9 Producción de la animación.....	46
4.10 Análisis de la animación.....	49
4.10.1 Propuesta estética	51
4.10.2 Story Board final.....	52
4.10.3 Cronograma de Actividades.....	56
4.10.4 Gastos Efectuados	58
CAPÍTULO V - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	59
5.1 CONCLUSIONES	59
5.2 RECOMENDACIONES.....	60
6. GLOSARIO	63
7. BIBLIOGRAFÍA	65
8. ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Propuesta estética leyenda Cantuña	51
Tabla No. 2 Cronograma de actividades cumplidas.....	56
Tabla No. 3 Gastos efectuados.....	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 The Blacksmith	17
Figura No. 2 Mr. Blue Footed Booby	17
Figura No. 3 Bocetos	24
Figura No. 4 Paleta de color.....	24
Figura No. 5 Personajes	25
Figura No. 6 Vectorización	26
Figura No. 7 Rigging	26
Figura No. 8 Animación.....	27
Figura No. 9 Story Board	52
Figura No. 10 Story Board.....	53
Figura No. 11 Story Board.....	54
Figura No. 12 Story Board.....	55

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo No. 1 Psicólogo Infantil	69
Anexo No. 2, Docente	70
Anexo No. 3, Animador Infantil.....	71
Anexo No. 4, Estudiantes.....	72

RESUMEN

El presente Trabajo de Titulación consistió en crear un producto audiovisual animado en 2D acerca de la leyenda Cantuña, con el fin de presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, las costumbres y tradiciones reflejadas en esta leyenda.

Se utilizó una metodología cualitativa, debido a que su enfoque se adaptó más para trabajar con los niños de quinto año de educación básica de la escuela Roberto Cruz, dando prioridad al punto de vista de cada individuo desde su perspectiva como ser humano, sus interpretaciones y el pensar que tiene cada uno en correspondencia a la temática que estamos abordando sobre los valores culturales en las leyendas, dejando de lado buscar simplemente una cifra numérica.

El estudio descriptivo nos permitió determinar en específico el conocimiento que tenía cada niño sobre las leyendas y los valores culturales mediante el uso de las herramientas de investigación. Adicional se pudo indagar más sobre cuanta información tenían los estudiantes de quinto año acerca de la leyenda Cantuña, sus enseñanzas y personajes principales.

La animación propuesta se la realizó mediante la técnica 2D en el software After Effects, como referente se tuvo las animaciones de los años 30. Se pretendió darle un aspecto antiguo pero llamativo, ya que los niños en la actualidad se encuentran familiarizados con productos audiovisuales, escenarios y personajes que en cierto punto resultan ajenos a nuestro entorno y realidad. Con ésta estética planteada, se buscó generar curiosidad en los niños, se buscó que los niños se vieran identificados con los paisajes, animales, música, colores y diálogos que se utilizaron para la construcción del producto audiovisual.

Palabras clave: Animación 2D, tradiciones, valores culturales, buenas costumbres, producto audiovisual, leyendas, niños, Cantuña.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del problema

En la literatura de las Ciencias Sociales, el estudio de las formas simbólicas se ha conducido generalmente bajo la rúbrica del concepto de cultura. Si bien puede haber desacuerdo en cuanto al significado del concepto mismo, muchos analistas convendrían en que el estudio de los fenómenos culturales es una preocupación de importancia central para todas las ciencias sociales. La vida social no es sólo una cuestión de objetos e incidentes que se presentan como hechos en el mundo natural: también es una cuestión de acciones y expresiones significativas, de enunciados, símbolos, textos y artefactos de diversos tipos, y de sujetos que se expresan por medio de éstos y buscan comprenderse a sí mismos y a los demás mediante la interpretación de las expresiones que producen y reciben. (Thompson, 2002)

En su sentido más amplio, la reflexión sobre los fenómenos culturales se puede interpretar como el estudio del mundo sociohistórico en tanto campo significativo. Se puede interpretar como el estudio de las maneras en que individuos situados en el mundo sociohistórico producen, construyen y reciben expresiones significativas de diversos tipos. Visto así, el concepto de cultura alude a una variedad de fenómenos y a un conjunto de preocupaciones que hoy día comparten analistas que trabajan en diversas disciplinas, que van de la Sociología y la Antropología a la historia y la crítica literaria. (Thompson, 2002)

Para Eco (1998) toda cultura se considera como un sistema de signos, los que constituyen una fuerza social y no son simples instrumentos que reflejan las fuerzas sociales, “independientemente del hecho de que sean palabras, objetos, cosas, ideas, valores, sentimientos, gestos o comportamientos”. (p.184)

Por el hecho de vivir en comunidad, el hombre se comunica y se relaciona con los seres y objetos, los procesos de comunicación son múltiples y nuestros sentidos

captan aquellas informaciones suministradas. En la vida cotidiana el hombre pasa gran parte de su vida emitiendo y recibiendo mensajes.

Todo pueblo contiene una serie de características específicas que lo definen como tal y lo diferencian de otros, como son la geografía, la historia, la economía, la política, tradiciones y costumbres etc. que todas juntas configuran su cultura, su identidad de comunidad por lo tanto se puede decir que la identidad de un pueblo no se puede definir como esencia, sino como proceso, algo que está siempre en construcción.

“La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias [...] Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad”. (González, 2000, p. 43)

La cultura ecuatoriana contemporánea tiene raíces diversas y profundas en una historia tan rica como multiétnica. Los distintos grupos humanos que se han establecido en Ecuador desde Europa, África, etc., así como las muchas nacionalidades indígenas autóctonas del país, todos han contribuido a lo que hoy se puede denominar como Cultura ecuatoriana. (<http://www.ecuadorexplorer.com/>, 2013)

La mezcla de indígenas con europeos originó los que se denominan mestizos, estos constituyen la mayor parte de la población de nuestro país y se ubican, sobre todo, en la región conocida como la Sierra, mientras que el naufragio de navíos en las cercanías de nuestras costas que traían esclavos africanos para los españoles en América originó una mezcla singular formando así un pequeño porcentaje de criollos. Por otro lado, cientos de tribus indígenas habitaban en número bastante alto la selva amazónica ecuatoriana y por muchos siglos se mantuvieron aislados del resto de culturas y pueblos. Aún hoy, aunque en número reducido, existen varias tribus amazónicas como los Shuar, Achuar, Alamas y Huaorani. (Fruci, 2013)

Gracias a la naturaleza diversa del Ecuador, combinada con sus dimensiones compactas, en este país es posible vivir varias experiencias culturales en un mismo día. Viajando en un bus o en auto unas pocas horas, el visitante puede conocer varias comunidades con costumbres y etnias predominantes totalmente distintas (<http://www.ecuadorexplorer.com/>, 2013).

La pérdida de cultura e identidad en el Ecuador ha ido ocurriendo debido a varios factores entre ellos la globalización y la migración de personas que van llegando provenientes de otros países. ¿Qué entendemos los ecuatorianos como identidad cultural? Para muchos la identidad cultural está relacionada a lo que somos como país es decir el conjunto de tradiciones, costumbres y valores que nos unen como nación y crean un sentimiento de pertenencia y para otros es simplemente un montón de cosas que supuestamente son nuestras, pero con las que no nos identificamos (Mejia, 2009).

La identidad de los ecuatorianos se ha transformado en las últimas décadas, debido a un tema multifactorial como puede ser la universalidad y fácil acceso al internet como a otros medios de comunicación masiva y a la cantidad de empresas extranjeras que han entrado al país y poco a poco nos han vuelto dependientes de sus productos, a pesar que no son indispensables nos hacen la vida más cómoda, y al final eso es lo que toda persona busca en el día a día.

Así también el Ecuador se ha convertido en un país de paso para migrantes que desean trasladarse a otros países, esto ha ocasionado que una gran afluencia de extranjeros se queden en territorio ecuatoriano compartiendo su identidad y costumbres, en otro aspecto, se debe mencionar que han retornado migrantes ecuatorianos importando nuevos cambios en su forma de pensar y actuar, esta interculturalidad ha ocasionado que las nuevas generaciones desconozcan de las costumbres y tradiciones ancestrales de nuestro país Ecuador y por lo tanto éstas vayan decreciendo.

La Constitución del 2008 hace referencia sobre la responsabilidad del Estado Ecuatoriano de proteger y fomentar la cultura de las comunidades indígenas y

afro ecuatorianas, no es mucho lo que pueda hacer pues no se les puede prohibir a los integrantes de comunidades indígenas el cambiar de estilo de vida y adoptar nuevas costumbres; y tampoco podemos cerrar las fronteras del país y convertirnos en una zona totalmente aislada que lo único que traería es resentimiento por parte de todos los habitantes del país (Mejía, 2009).

Se considera que las leyendas son un recurso pedagógico, ya que a través de las mismas los estudiantes conocen los hechos históricos, las costumbres y tradiciones de nuestros ancestros, la geografía del país, la riqueza cultural, vestimentas y gastronomía de las diferentes etnias, así también por medio de éstas se inculca valores y buenas costumbres, para lograr un mejor proceso de enseñanza aprendizaje. Se puede aprovechar las narraciones con la finalidad de inducir el amor hacia la cultura y la identidad nacional, que como ecuatorianos se debe mantener con orgullo y difundir en nuestro entorno y en el extranjero.

Si tomamos en cuenta que un mejor aprendizaje se logra a través del proceso de observación de imágenes, al utilizar en la pedagogía herramientas como la animación, se garantizará un mayor porcentaje en el proceso de abstracción de la información, para que los niños infieran de mejor forma los conocimientos, debido a que la animación es un recurso audiovisual novedoso y agradable, en consecuencia, pondrán mayor interés y el tiempo de atención a la clase será más largo y enriquecedor, comparados con los métodos tradicionales que se utilizan en las instituciones educativas.

Considerando lo anteriormente expuesto la pregunta que se aborda en la presente propuesta de trabajo de titulación es: ¿Qué elementos de una animación en 2D sobre la leyenda Cantuña pueden contribuir para que los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, conozcan más sobre las leyendas y aspectos culturales nacionales?.

1.2 Justificación

Es importante tratar esta problemática ya que los niños en la actualidad tienen un alto grado de desconocimiento sobre las leyendas y sus aportes culturales.

Tomando en consideración este antecedente, es necesario profundizar este tema, puesto que será de gran aporte para mantener las tradiciones que nuestros ancestros han venido contribuyendo generación tras generación; así también les permitirá a los niños conocer las costumbres como: la música, danza, gastronomía, arte, religión y otras que se practican en todas las etnias que habitan en las diferentes regiones de Ecuador.

La riqueza del país en lo plurinacional y pluricultural y multiétnico, ayudará a que los estudiantes se motiven y desarrollen el sentido de identidad que tanta falta nos hace a los ecuatorianos y por la cual deberíamos estar orgullosos ya que nuestra cultura es muy rica y reconocida a nivel mundial gracias a grandes exponentes de la música, pintura, danza, teatro, gastronomía, artesanías, tejidos y la biodiversidad que existe en nuestro territorio.

Así también este tema se considera importante puesto que les permitirá conocer los valores que nuestros antepasados nos han dejado como legado en estos relatos, para que en la actualidad los retomemos los difundamos y pongamos en práctica.

De esta forma se pretende incentivar la curiosidad en los niños, así también, a que inviertan el tiempo libre en el campo de la investigación y la lectura de las múltiples leyendas, cuentos, fábulas, libros que ayuden a ampliar el conocimiento cultural del entorno.

Después de realizar la investigación básica correspondiente, se propone difundir a través de un producto multimedia la leyenda Cantuña realizada en animación 2D, como un medio alternativo para mostrar la cultura y tradición ecuatoriana. Siendo la animación uno de los métodos de enseñanza que a la vez es interesante, dinámico y divertido, expresa mejor un determinado mensaje y queda en la memoria de la audiencia.

La influencia de la animación es algo que en la actualidad no se debe tomar a la ligera, pues tiene una fuerza semiótica, cognitiva y afectiva, importantes no sólo

para el aprendizaje, sino también para la experiencia de cada persona. Si de hecho, una película (animada o dramatizada), una serie televisiva, un programa de dibujos animados, o incluso juegos de video, generan reacciones de recuerdos, acciones, emociones y hasta vivencias tanto en jóvenes como en adultos, no se diga también en los niños, quienes tienden a captar con mucha más atención y curiosidad todo lo que les rodea (Dueñas, 2015).

Es necesario realizar este tipo de difusión a los estudiantes de educación primaria ya que con esto se pretende desarrollar el sentido de identidad y de pertenencia de las tradiciones y cultura nacional, promoviendo los valores y las enseñanzas que nos dejan las leyendas ecuatorianas, en este caso, haciendo énfasis a la leyenda Cantuña. Aportando con esto al conocimiento cultural general de los estudiantes y motivando a las instituciones educativas el uso de nuevas técnicas y estrategias pedagógicas como la observación y el uso de la tecnología para un aprendizaje rápido, eficaz y efectivo.

La animación propuesta se la realizará mediante la técnica 2D en el software After Effects, como referente se tendrán las animaciones de los años 30. Se pretende darle un aspecto antiguo pero llamativo, ya que los niños en la actualidad se encuentran familiarizados con productos audiovisuales, escenarios y personajes muy realistas que en cierto punto resultan ajenos a nuestro entorno y realidad, con ésta estética planteada, se pretende generar curiosidad en los niños y a su vez presentarles algo diferente a lo que ven en el día a día, se cree que los niños se verán identificados con los paisajes, animales, música, colores y diálogos que se utilizará para la construcción del producto audiovisual.

La animación educativa no sólo es posible, sino que es un hecho atestiguado por una creciente realidad, cuyo futuro representa uno de los sectores de la animación sociocultural más esperanzadores y de más rápido crecimiento en nuestro país, junto con el de la animación turística y el orientado a las personas mayores, sólo que estas últimas modalidades ya han empezado a recibir algún tipo de atención por parte de investigadores, profesionales e instituciones públicas y privadas, en tanto que la animación sociocultural en centros de enseñanza aún

no ha recibido la atención que requiere, debido a su reciente aparición y al carácter aislado y disperso de las experiencias existentes (Pérez, 1997).

1.3 Objetivos

Objetivo General.

Crear un producto audiovisual animado en 2D acerca de la leyenda Cantuña, con el fin de presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, para que valoren nuestra identidad nacional.

Objetivos Específicos:

- Establecer los fundamentos teóricos relacionados con la animación en 2d, en función de promover los valores y enseñanzas que aportan las leyendas.
- Determinar la importancia de los recursos de la animación al permitir la elaboración de un producto audiovisual de forma estética e innovadora.
- Analizar el nivel de recepción que tiene una animación en 2D de la leyenda Cantuña en los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Valores culturales e importancia

Los valores culturales son aquellos que representan un conjunto de creencias, lenguas, costumbres, tradiciones y relaciones que identifican a una sociedad o grupo de personas. Los valores culturales son los que impulsan a las sociedades a desarrollarse y, a su vez, a determinar la identidad de los individuos que forman parte de un grupo. (<https://www.significados.com/>, 2017)

Todas aquellas personas que se identifican con un grupo social generan el sentido de pertenencia y de arraigo a las costumbres y prácticas que les fueron enseñadas a lo largo de su vida.

Así también es importante recordar que los valores son las cualidades, características y principios que se consideran positivos para que las personas pongan en práctica y demuestren lo mejor de su forma de ser.

Por otra parte, el significado de cultura engloba todos aquellos conocimientos, creencias, tradiciones, gastronomía, expresiones artísticas, literarias y hábitos que identifican a un grupo de personas que pertenecen a una región o país. Al unificar ambos significados, se obtiene el término valores culturales, que expone el amplio sentido de pertenencia que los individuos sienten hacia sus costumbres, cualidades y modo de vida. (<https://www.significados.com/> 2017)

Los valores culturales fomentan el arraigo que los individuos poseen por sus costumbres y tradiciones. Forman parte de un legado que se va transmitiendo de generación en generación

No obstante, los valores culturales pueden cambiar de connotación o importancia según sean los cambios sociales y culturales que se vayan suscitando a lo largo del tiempo. Por ello, que se consideran abstractos y cambiantes.

La importancia de los valores culturales radica en generar en las personas mayor carácter de integridad y responsabilidad, así como de sentido de pertenencia a sus raíces y cultura. (<https://www.significados.com/> 2017)

Cuando las personas fomentan estos valores en los demás integrantes de una sociedad, están abriendo las puertas al entendimiento y aceptación de las diferencias con respecto a otras personas. La tolerancia, el respeto, la igualdad, libertad de pensamiento, entre otros, son algunos ejemplos de los valores culturales que se practican.

Existen muchos ejemplos de valores culturales. Sin embargo, se nombran algunos con el fin de exponer mejor su importancia y cercanía con las actividades diarias.

Las tradiciones

Son parte fundamental de los valores culturales, por ello, mantener sus prácticas heredadas es un ejemplo de valor y respeto a los orígenes propios de cada persona.

Religión

Existe una amplia diversidad de expresiones de espiritualidad y prácticas rituales o de fe que han sido extendidas a lo largo y ancho del mundo y que identifican a las personas con un grupo social en particular. Se debe respetar la religión que practican quienes nos rodean.

Justicia.

Las sociedades deben contar con una serie de normativas y reglamentos que establezcan los actos que se consideran éticos y correctos ante aquellos que no lo son. Todos los ciudadanos poseen los mismos derechos y deberes ante la ley.

Generosidad

Es un valor cultural que se ha enseñado a través de los años y que permite que las personas se den la oportunidad de ayudar a los demás y de tratar de entender sus situaciones. Es un acto de dar apoyo sin esperar nada a cambio. Por otra parte, la puntualidad es un sinónimo de respeto y de responsabilidad. En muchas sociedades ser impuntual está mal visto, es considerado una falta de respeto y seriedad ante un compromiso.

Se concluye que la identidad nacional se refiere al sentido de pertenencia a un lugar y a una sociedad. El tener una nacionalidad, y un conjunto de costumbres compartidas. (<https://www.significados.com/> 2017)

2.2 Las Leyendas como elemento de la cultura

La leyenda etimológicamente proviene del vocablo *legenda*, que pertenece al latín. *Legenda* puede traducirse como aquello que “debe ser leído”: Por eso, en su origen, una leyenda era una narración que se plasmaba en un texto escrito para que pudiera ser leída públicamente, por lo general dentro de una iglesia o de otro edificio religioso. Las leyendas no se caracterizan por narrar hechos reales con rigor y exactitud, sino que su finalidad era subrayar un componente espiritual o una intención asociada a la moral y las buenas costumbres. La historia avanzó y la idea de leyenda comenzó a vincularse a una narración, ya sea escrita u oral, que se exhibe como verdadera (al sustentarse en lo real) pero que incluye ciertos componentes propios de la imaginación y de la ficción. Las leyendas se transmiten de generación en generación, lo que posibilita que se vayan modificando de acuerdo al contexto social y a la época. (Caballero, 2015)

La leyenda, por ejemplo, acostumbra a referirse a un lugar determinado; y, en ocasiones, a una época. Sus personajes son individuos cuyos actos tienen un fundamento que parece histórico y frecuentemente de una cualidad heroica. Además, casi siempre la leyenda busca cierta autenticidad verosímil, a pesar de los extraños y extravagantes que puedan parecer los personajes o los hechos que en ella se ofrecen. (Díaz, 2010)

Las leyendas populares tienen mucha influencia en nuestro medio social y cultural ya que en ellas se manifiesta el origen, la historia, la cultura, las costumbres y creencias. A través de las leyendas se conoce lugares, acontecimientos y en ocasiones se puede trasladar en el tiempo. La mayoría de leyendas traen moralejas o aprendizajes que aleccionan moralmente a la sociedad y que perdurarán conforme se vayan transmitiendo en el paso del tiempo a las futuras generaciones.

Estas leyendas han surgido como consecuencia de dar una explicación a sucesos que ocurrían y siguen ocurriendo en nuestros días y que, al no existir en las personas un conocimiento amplio o básico para dar una explicación, se los atribuía a seres sobrenaturales o a fenómenos mágicos.

Dentro de ese contexto, el signo es parte de un proceso comunicativo; es un mensaje que para ser comprendido debe analizarse en el contexto del emisor y del receptor; por ello es necesario asumirlo con todas las implicaciones que desata un mensaje colectivo en una sociedad. En el signo se recoge toda una concepción de los hechos, de la sociedad y del mundo, la cual queda al descubierto cuando a través del procedimiento semiológico se hacen explícitas las estructuras ausentes para el observador ordinario. (Lozano, 1991)

2.3 La animación audiovisual

La animación es una técnica de representación audiovisual que permite narrar ideas, historias y hechos de una forma sorprendente y original. Al combinar elementos visuales como sonoros, ayuda a transmitir conceptos y significados de las cosas de manera más persuasiva. La animación es el medio en el que predomina ante todo, la acción, el movimiento y técnicas narrativas que utiliza el cine. (Faber y Walters, 2014)

La animación se identifica como la técnica de filmar sucesivos dibujos, posiciones, marionetas o modelos para crear una ilusión de movimiento cuando la película es mostrada como una secuencia. en los videos de animación digital se construyen movimientos inexistentes (imaginarios) que son construidos por

secuencias de imágenes, proyectadas con un intervalo regular de tiempo. (Faber y Walters, 2014)

La animación es más que dibujos graciosos y humorísticos, que se mueven bajo un orden lógico y conceptual; la animación esencialmente es la forma más creativa de una rama de las artes tradicionales como el dibujo. Dentro de la animación existen, gracias a los avances de la tecnología, distintas maneras de desarrollarla. Sin embargo, los historiadores y los estudiosos convergen en opinar que este arte viene evolucionando a la par con el avance artístico de los seres humanos. (León, 2008)

Un proceso de animación tiene cuatro etapas: preproducción, producción, postproducción y distribución. La animación posee numerosas técnicas diferentes de producción, las mismas que se han ido perfeccionando con el paso del tiempo por medio de la experimentación, el uso de la tecnología y su desarrollo en esta rama.

2.4 Técnicas de Animación

A continuación se citará algunas técnicas destacadas de animación :

Dibujo animado: Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Más tarde, al técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computador, pues existen programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios. (Martínez y Sánchez, 2006)

Stop motion: Se le da vida a objetos de todo tipo, maquetas, objetos a escala, muñecos, sean articulados o de plastilina, tomadas de la realidad mediante fotografía o filmación. Para ello se utiliza la grabación «fotograma a fotograma» o «cuadro a cuadro», cuyo iniciador fue Segundo de Chomón con su llamado «paso de manibela». (Martínez y Sánchez, 2006)

Pixilación: Variante del stop-motion, en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto. En el caso de personas se suprimen secciones de una filmación con el fin de crear una sensación diferente. (Martínez y Sánchez, 2006)

Animación 2D: Es la creación de dibujos animados en dos dimensiones en el computador. Para lograr la animación se deben producir un sinnúmero de dibujos que serán los que definan los movimientos de los personajes creados. Gracias a numerosos y nuevos softwares, todo el proceso de animación en 2D puede realizarse en el computador, facilitando al animador y ahorrando mucho esfuerzo y horas de trabajo.

En términos más complejos la animación en 2D combina dibujo, pintura, animación, video y efectos, desde los primeros storyboards, hasta el retoque final, sin olvidar el entintado y coloreado. (Martínez y Sánchez, 2006)

Rotoscopía: Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real, de tal forma que se consiguen movimientos mucho más naturales y mejor resueltos. (Martínez y Sánchez, 2006)

Animación en 3D: Hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. se realiza mediante un proceso denominado renderización, que genera una imagen de 2D desde un modelo de 3D. Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora «interpreta» la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional. (Martínez y Sánchez, 2006)

2.5 La animación 2D

Se podría decir que el 2D es el abuelo del entretenimiento audiovisual ya que sus principios dieron origen al cine y la animación como tal. La animación 2D (en dos dimensiones), es el tipo de animación que se demuestra en figuras de dos dimensiones, es decir que no generan profundidad. Hasta antes de 1972 toda la

animación era hecha a mano, y antes de 1983 todas las películas eran animadas de forma tradicional. (Ganem, 2016)

Existen dos tipos de animación 2D; la tradicional que está hecha a mano ya sea por fotogramas a objetos o a dibujos para generar el movimiento desde cero y animación digital, que en su mayoría detecta fotogramas clave y utiliza ciertos protocolos para ahorrar al animador tiempo y esfuerzo como pueden ser los movimientos automáticos generados entre fotogramas en la animación digital 2D solo es necesario hacer el dibujo una vez. (Ganem, 2016)

En animación 2D, el dibujante realiza la escena de una manera muy semejante a como se realizaría dibujando sobre papel. Lo único que lo diferencia es que, en lugar de utilizar lápices o pinceles, utiliza un ratón o una tableta gráfica. Los programas utilizados en animación 2D tienen herramientas equivalentes a las utilizadas por un dibujante manual: pinceles, lápices, brochas, aerógrafos. Todo está virtualmente al alcance de su mano.

2.6 La animación por ordenador

Pueden provenir del mundo real (fotografías o dibujos que son digitalizados) o generados por el ordenador utilizando algún software. Los gráficos una vez almacenados en el computador se dividen en dos tipos: los gráficos vectoriales y los mapas de bits.

Los gráficos vectoriales se componen de objetos construidos a partir de líneas, rectángulos o elipses (este grupo de instrucciones básicas de dibujo se denominan primitivas). Cada objeto tiene atributos propios: ancho de línea, color, patrón, relleno, etc. Además retienen su identidad separada del resto de objetos, por lo que pueden ser modificados independientemente. (Paz, 2008)

Concluye Paz (2008), que el gráfico se puede escalar sin ningún problema, ya que lo que se almacena es la posición relativa de los vértices de los polígonos que lo forman así como las funciones de las líneas y curvas que los unen , y el trabajo de edición es bastante sencillo. La aplicación típica de los gráficos

vectoriales es el dibujo lineal en 2D, debido a que está compuesto por colores planos o gradientes de colores sencillos.

2.7 La animación en Ecuador

La animación en el Ecuador se inició en 1964, con el caricaturista Gonzalo Orquera, desde sus inicios, la animación ha estado orientada a la publicidad. En 1984, la empresa Cinearte presentó a Don Evaristo personaje icónico de la ciudad de Quito para campañas del Municipio, y a Máximo, personaje creado por Disney, para dar consejos de salud. En 1992 aparece la producción de Juan Pueblo la primera más representativa muestra de producción de dibujos animados hecha en Guayaquil para hacer campañas del Municipio. (Lambert, 2015)

En esta época el caricaturista Xavier Bonilla (Bonil) realizó una serie de 12 cortos de dibujos animados computarizados de tinte político. Estos trabajos se expusieron durante tres meses, cada domingo por Ecuavisa, Sanchez y Castro comentan que “Los trabajos de Bonil, hechos en vídeo, se dibujaron con mouse en lugar de utilizar lápiz, en una computadora Amiga Deluxe, en lugar de usar papel”. (1999. p 22)

En cuanto la enseñanza formal de dibujos animados en el Ecuador, se puede decir que empezó en 1988, año en el que se inauguró la Universidad San Francisco de Quito (USFQ). En el pénsum de la carrera de Diseño Gráfico, especialidad del Colegio de Artes Arquitectura de esa institución, se establece el estudio optativo de dibujos animados. (Sanchez y Castro, 1999)

En el 2014 se promovió el Festival de Animación Chimba en Guayaquil, donde se expusieron una variedad de cortometrajes animados, entre ellos estuvo The Blacksmith de Juan Fernando Terán. El festival estuvo abierto a creadores amateurs y profesionales. (El Comercio, 2014)

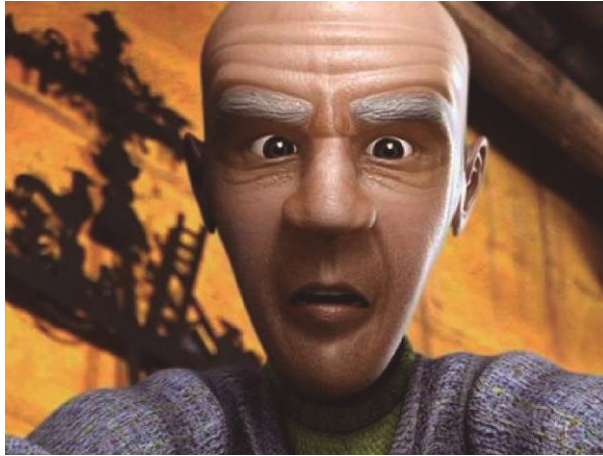


Figura No. 1 The Blacksmith, El comercio, Juan Terán, 2014.

El Gremio de Animadores Audiovisuales, en el 2016 invitó al festival Presente, pasado y futuro de la animación en Ecuador, donde participaron productos de expertos y aficionados como fue el caso de “Mr. Blue - Footed Booby” escrito y dirigido por Gino Baldeón (Gino Imagino) y producido por el estudio de animación MATTE CG, que narra una historia surrealista sobre un piquero de patas azules en peligro de extinción. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2016)



Figura No. 2 Mr. Blue Footed Booby, El País, Gino Baldeón, 2016.

En Ecuador existen animaciones de muy alta calidad pero en su gran mayoría están enfocadas más al entretenimiento, dejando a un lado el aporte que éstas tendrían para la educación. En el campo educativo, esta técnica ha sido determinante en los últimos años en varios países del mundo que requieren de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en todo nivel.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Metodología

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad. También, señalan los autores que es recomendable seleccionar el enfoque cualitativo cuando el tema del estudio ha sido poco explorado, o no se ha hecho investigación al respecto en algún grupo social específico, el proceso cualitativo inicia con la idea de investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

Se determinó trabajar con este tipo de metodología debido a que el enfoque se adaptó más para llegar al propósito que nos habíamos planteado en un inicio, que fue trabajar con los niños de quinto año de educación básica de la escuela Roberto Cruz, haciendo énfasis en el punto de vista de cada individuo desde su perspectiva como ser humano, sus interpretaciones y el pensar que tiene cada uno en correspondencia a la temática que estamos abordando sobre los valores culturales en las leyendas, dejando de lado buscar simplemente una cifra numérica.

3.2 Tipo de estudio

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de: personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan estas. (Hernández et al., 2014)

Buscan especificar las propiedades más importantes del objeto o fenómeno de estudio. Miden de manera más bien independiente los conceptos o variables con los que tienen que ver. Sirven para medir más que descubrir y sus objetivos se formulan consecuentemente con medir, estimar, calcular, etc. Requiere conocimientos previos para formular las preguntas que se quiere responder (Grau, Correa y Rojas, 2004)

Este tipo de estudio nos permitió determinar en específico el conocimiento que tenía cada niño sobre las leyendas y los valores culturales que nos aportan las mismas mediante el uso de las herramientas de investigación. Adicional se pudo indagar más sobre cuanta información tenían los estudiantes de quinto año acerca de la leyenda Cantuña, sus enseñanzas y personajes principales.

3.3 Método Teórico

Las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. Por ejemplo, en un estudio cualitativo típico, el investigador entrevista a una persona, analiza los datos que obtuvo y saca conclusiones; posteriormente, entrevista a otra persona, analiza esta nueva información y revisa sus resultados y conclusiones; del mismo modo, efectúa y analiza más entrevistas para comprender el fenómeno que estudia. Es decir, procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

Con el método inductivo logramos obtener información desde lo particular con el uso de la entrevista y el grupo focal aplicado a los participantes y especialistas implicados en el tema, y con el análisis posterior se comprendió de una forma más general la problemática planteada en el presente trabajo de titulación.

Método lógico inductivo

Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta.

Inducción Incompleta: Los elementos del objeto de investigación no pueden ser numerados y estudiados en su totalidad, obligando al sujeto de investigación a recurrir a tomar una muestra representativa, que permita hacer generalizaciones. (Ramos, 2008)

3.4 Métodos Empíricos

Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a: recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento. (Abril, 2008)

La entrevista es una relación diádica canalizada por la discursividad, propia de la cotidianidad, bajo la condición de encuentros regidos por reglas que marcan márgenes apropiados de relación interpersonal en cada circunstancia. Ésta permite acceder al universo de significaciones de los actores, haciendo referencia a acciones pasadas o presentes, de sí o de terceros, generando una relación social, que sostiene las diferencias existentes en el universo cognitivo y simbólico del entrevistador y el entrevistado. (Guerrero, 2012)

Para el levantamiento y recolección de la información se hizo uso de dos mecanismos, uno de ellos fue la entrevista este instrumento fue destinado hacia los especialistas en el tema como fueron el psicólogo infantil, el docente primario, y el experto en animación. A cada uno se le aplicó una entrevista distinta correspondiente al campo de experticia que se desenvuelven y dominan.

Logrando tener un contacto directo con los participantes de una forma espontánea y así comprender el punto de vista o perspectiva de cada entrevistado.

Para el psicólogo infantil se aplicaron preguntas las mismas que nos ayudaron a comprender cómo es el desarrollo psicosocial de los niños, cómo se forman culturalmente, y de qué manera influye su entorno y educación en el aprendizaje de valores y buenas costumbres. (Anexo 1)

En cuanto a la entrevista destinada para el docente de nivel primario se optó por interrogantes que se enfocan al método de educación que se imparte dentro de las aulas de estudio y como se incentiva la cultura y valores en el aspecto pedagógico. (Anexo 2)

Así también se entrevistó al experto en animación infantil, quién nos ayudó a comprender como la técnica de animación, personajes, diálogos, colores y formas influyen en los niños. (Anexo 3)

Para el levantamiento de información de los niños se optó por usar la herramienta del grupo focal, dicho instrumento de investigación nos ayudó a interactuar con los participantes de una forma espontánea y sin presión con el fin de obtener información sobre las leyendas y los valores culturales que éstas nos aportan. Adicional nos ayudó a recopilar información sobre la leyenda Cantuña que es el producto audiovisual que se les proyectó en una segunda ocasión para conocer las variantes en cuanto al conocimiento de nuestro tema de interés. (Anexo 4)

El objetivo del grupo focal es lograr el descubrimiento de una estructura de sentido compartida, si es posible consensualmente, o, en todo caso, bien fundamentada por los aportes de los participantes del grupo (Martínez, 2004).

3.5 Muestra o Población

Para el proceso de encuestas y grupo focal se trabajó con un paralelo de 5to año de educación básica de la escuela "Roberto Cruz" al Sur del Distrito Metropolitano

de Quito. Niños con edad de 9 y 10 años, quienes ya tienen el conocimiento sobre el tema que se va a plantear pueden también leer y escribir lo que ayudará para el levantamiento de información. Adicional, el tema sobre leyendas se encuentra dentro del pensum de estudio de quinto año de educación básica lo que nos permitió trabajar de mejor manera.

Las entrevistas se las realizó en el mes de Diciembre tomando como referencia una muestra de 7 estudiantes con características de personalidad diferentes con el fin de que la información sea variada, por otra parte la proyección del producto se realizó en el mes de Enero a todo el salón de clase.

La aplicación de las entrevistas se sustentó en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, La idea que plantea es que, al igual que nuestro cuerpo evoluciona rápidamente durante los primeros años de nuestras vidas, nuestras capacidades mentales también evolucionan a través de una serie de fases cualitativamente diferentes entre sí. Señala que el modo en el que los pequeños actúan, sienten y perciben denota no que sus procesos mentales estén sin terminar, sino más bien que se encuentran en un estadio con unas reglas de juego diferentes, aunque coherentes y cohesionadas entre sí (Triglia, 2014)

3.6 Propuesta Estética

La animación propuesta se la realizó mediante la técnica 2D en el software After Effects, como referente se tuvo las animaciones de los años 30, se pretendió darle un aspecto antiguo pero dinámico a fin de llamar la atención de los niños. Con la estética planteada y propuesta gráfica, se procuró generar curiosidad en los niños y a su vez presentarles algo diferente a lo que están acostumbrados, los niños se identificaron con los paisajes, animales, música, colores y diálogos que se utilizó para la construcción del producto audiovisual.

Para los escenarios se recopiló una base de fotografías que sirvió como referencia para entender como era la arquitectura de la época así también para conocer sus paisajes y su gente, esta información fue útil al momento de realizar

la caracterización de escenarios en los que se desarrolla la animación. Así también, se hizo uso de una combinación de vectores para recrear las escenas acordes a lo que deseamos.

En cuanto a la construcción de los personajes se empleó personajes ilustrados a mano y digitalizados, dichos personajes tuvieron características que se asemejaron a los de la animación antigua pero tuvieron particularidades autóctonas como sus rasgos físicos, vestimenta, gesticulación, léxico, colores, entorno; con los cuales se pretendió que los niños se sientan familiarizados e identificados con lo que observan.

3.6.1 Preproducción

3.6.1.1 Storyline, Sinopsis, Argumento

La construcción de cada uno de estos puntos se realizó periódicamente desde noveno semestre con la guía asistida de varios docentes.

3.6.1.2 Guión Literario

Para la elaboración del guión literario se tomó en cuenta varias propuestas de la leyenda Cantuña, tanto escritas como animadas llegando a crear un híbrido sin descartar detalles que son característicos de la leyenda y sus personajes siempre apoyado por un docente especializado en el tema.

3.6.1.3 Story board

Mediante dibujos a mano alzada se desarrolló el Story board donde constaron las acciones y el entorno que se va a desarrollar cada personaje de la animación, de esta forma se contribuyó a que la animación sea más organizada.

3.6.1.4 Bocetos

Con la ayuda de un especialista en ilustración se construyó los personajes de la leyenda basándonos en los referentes propuestos. Se realizó varias sesiones y propuestas gráficas hasta lograr la estética deseada que cumpla con las características tanto en forma como en color de la propuesta inicial.

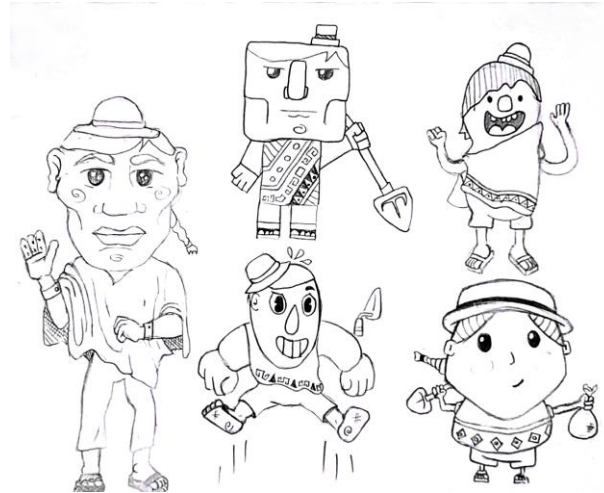


Figura No. 3 Bocetos, Henry Galarza, 2017.

3.6.1.5 Paleta de color

La paleta de color se desarrolló en base a varios referentes contemplados en la propuesta estética, se tomaron en cuenta los tejidos de las culturas de la sierra ecuatoriana, los colores desaturados de la tierra y montañas, y la cromática que se manejaba en la animación de los años treinta.



Figura No. 4 Paleta de color. Recuperado de: <http://disegnovintage.blogspot.com/>, 2017.

3.6.1.6 Caracterización de Personajes

Para los personajes se realizaron varias propuestas gráficas, con la ayuda y recomendaciones de varios profesores especialistas en el tema se determinó una línea gráfica que se adapta a la propuesta antes expuesta, cada personaje se desarrolló con características similares para que todos pertenezcan a un mismo

universo pero cada uno con particularidades y rasgos físicos que denotan la región de la que provienen.

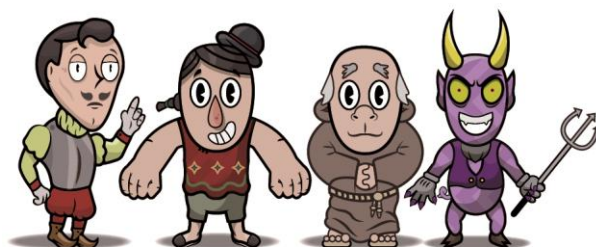


Figura No. 5 Personajes, Brian Pullupaxi, 2017.

3.6.1.7 Caracterización de Escenarios

Para los escenarios se recopiló una base de fotografías que sirvió como referencia para entender como era la arquitectura de la época así también para conocer sus paisajes y su gente, esta información fue útil al momento de realizar la caracterización de escenarios en los que se desarrolla la animación, así también, se utilizaron combinaciones de vectores para recrear las escenas acordes a lo que deseamos.

3.6.1.8 Casting de Personajes

En el casting de personajes se buscó que las voces se adapten a las características de cada personaje, que tengan acentos y léxico característico de cada uno así también para el narrador de la historia se buscó que tenga una tonalidad vocal con la que envuelva al espectador en la narración.

3.6.1.9 Gestión de permisos y solicitudes

Se realizaron las solicitudes y escritos dirigidos a las autoridades correspondientes de igual manera se gestionó los permisos necesarios para ingresar a la institución educativa sin inconvenientes donde se proyectó el producto audiovisual.

3.6.2 Producción

3.6.2.1 Vectorización

Para el proceso de digitalización los bocetos pasaron por un scanner que nos ayudó a digitalizar el dibujo. Posteriormente pasaron por el programaba Adobe Illustrator para la correspondiente vectorización donde se redibujó de forma digital cada elemento para su posterior animación y se le asignó el color correspondiente logrando así la construcción de cada personaje.



Figura No. 6 Vectorización, Brian Pullupaxi, 2017.

3.6.2.2 Rigging

Consistió en unir de forma virtual cada elemento que conforma el cuerpo de nuestros personajes obteniendo autonomía e independencia de dichos elementos para su posterior animación en el programa Adobe After Effects, se utilizó el plugin Duik para todo este proceso.

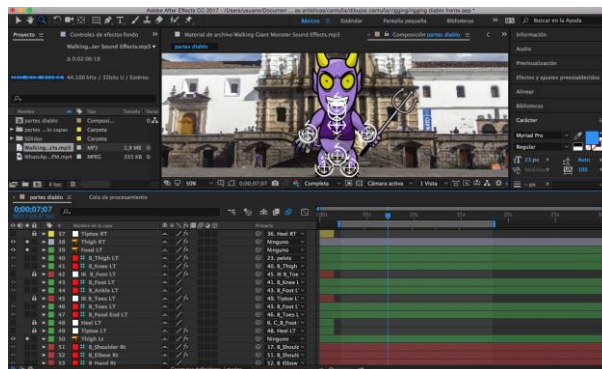


Figura No. 7 Rigging, Brian Pullupaxi, 2017.

3.6.2.3 Proceso de animación

La animación se realizó en base a la construcción del story board que sirvió de guía para la elaboración de las escenas y diálogos de cada personaje se realizó en el programa Adobe After Effects siempre asesorado por el tutor del presente trabajo de titulación y de especialistas en animación quienes aportaron con su conocimiento para mejorar la técnica de animación.

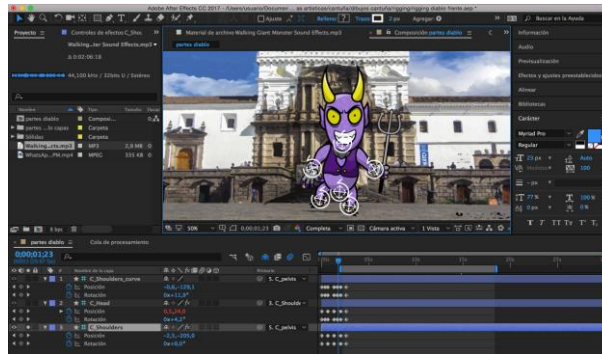


Figura No. 8 Animación, Brian Pullupaxi, 2017.

3.6.3 Postproducción

3.6.3.1 Musicalización

Se recopiló en diferentes bibliotecas de sonidos virtuales todos los efectos y sonidos necesarios para dar mayor fuerza a nuestra animación, de igual forma para la musicalización se seleccionó los tracks adecuados los que ayudaron a la dramaturgia de nuestra leyenda animada.

3.6.3.2 Corrección de color y efectos

Siguiendo la propuesta estética que se planteó al inicio del proyecto la corrección de color y efectos que se emplearon ayudaron a conseguir ese tono antiguo pero llamativo. Se implementó un ruido digital para simular la estática que producía la señal analógica de las pantallas en la antigüedad.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

Con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados en el presente trabajo de titulación, la información recopilada por medio de la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación fue mediante entrevistas a expertos en el tema, quienes aportaron información desde el punto de vista del campo de experticia que cada uno domina, como fue la entrevista a dos especialistas en psicología infantil y psicología educativa, la entrevista al experto en animación infantil así también a la docente y por supuesto a nuestro grupo de análisis los niños de quinto año de educación básica de la escuela Roberto Cruz. Como resultado se pudo esclarecer ciertas hipótesis que se plantearon al inicio del presente trabajo de investigación.

4.1 Entrevista a niños de 5to año de educación básica

Los niños a los que se les aplicó la encuesta fueron de 5to año de educación básica de la escuela “Roberto Cruz” al Sur del Distrito Metropolitano de Quito. Con edad de 9 y 10 años, de un estrato social medio a medio bajo, quienes tienen el conocimiento sobre el tema que se va a plantear, así también, saben leer y escribir lo que facilitó el levantamiento de información.

Dilan (9 años). Si he escuchado hablar sobre las leyendas, son como cuentos no me acuerdo el nombre de una leyenda, me gustaría conocer más sobre leyendas a través de videos por que primero vemos y luego aprendemos, los valores culturales y buenas costumbres son: alzar la mano para participar en clase, no pelear, compartir, ser honesto y ser bueno con los demás. Los dibujos que me gusta ver son: Scooby Doo, Spiderman, Gravity Falls y si me gustaría ver a un personaje ecuatoriano en los dibujos.

Martín (9 años). Las leyendas son cuentos basados en historias, he escuchado leyendas japonesas, de leyendas ecuatorianas no he escuchado, me gustaría conocer más sobre leyendas en video por que algunas palabras no puedo

pronunciar y no entiendo en la lectura y los puedo ver en la computadora los fines de semana. No se que son los valores culturales y buenas costumbres, los dibujos que me gustan son: el increíble mundo de gumball me gustan sus chistes, si me gustaría ver un personaje ecuatoriano en los dibujos por que me sentiría emocionado.

Emilia (9 años). Una leyenda es como una historia, mi mamá me contó una leyenda pero no me acuerdo el nombre, me gustaría conocer más sobre leyendas viendo en videos por que entiendo más así, no se lo que son los valores culturales y buenas costumbres, me gusta ver películas como la Frozen, si me gustaría ver a alguien de Ecuador en dibujos por que me gustaría saber como habla.

William (9 años). Es algo que nadie ha podido registrar, si he escuchado una leyenda era un animal gigante, me gustaría ver las leyendas por que es más entretenido, los valores culturales es hacer algo bueno en lugares que hay mucha gente o familiares, me gusta ver bob esponja por que me hace reír mucho, me gustaría ver un personaje ecuatoriano en los dibujos por que mi país está avanzando bastante.

Elvis (9 años). Las leyendas salen de los libros, he escuchado la leyenda de Cristobal Colón, me gustaría conocer más sobre leyendas por lectura por que así aprendo a leer, no se que son los valores culturales y buenas costumbres, me gusta ver los advengers, si me gustaría ver un personaje ecuatoriano para conocerle.

Arellys (9 años). Las leyendas son cosas que han pasado y que no son verdad, me han contado la leyenda de Abdón Calderón, me gustaría conocer más sobre leyendas a través de videos por q me gusta ver imágenes, no se lo que son los valores culturales y buenas costumbres, me gusta ver bob sponja y también la pelicula de Frozen, si me gustaría ver a un personaje ecuatoriano en dibujos por que me parece interesante

José (9 años). Es como un cuento que nos enseña lo que pasó en nuestros antepasados, me han contado la leyenda del gallo de la catedral, si me gustaría conocer por medio de videos por que me gusta los videos, no se que son los valores culturales y buenas costumbres, me gusta ver alvin y las ardillas por que me hacen reír, me gustaría ver a alguien de Ecuador en los dibujos por que así me siento mas reconocido por mi ser.

Análisis general entrevista a niños

Para la entrevista destinada a los niños se formularon preguntas abiertas con la finalidad de que los niños puedan expresarse libremente y nos proporcionen mayor cantidad de información, esta información es fundamental para la elaboración del producto audiovisual, se tomó una muestra de 6 niños con personalidades diferentes a fin de que las respuestas sean variadas y que nuestra muestra represente el sentir de los demás niños de su mismo paralelo.

Con respecto a las respuestas que nos proporcionaron los niños podemos determinar que la mayoría sabe o tiene una noción aun que no completamente clara de que son las leyendas, y se podemos decir que la mayoría de los entrevistados no pudo dar un ejemplo de una leyenda que ha escuchado o le han contado, esto podemos determinar que corresponde a lo que la maestra nos mencionó, el tema de las leyendas consta en el currículo académico pero al no tener mucho espacio para desarrollar este tema los niños quedan con vacíos o dudas sobre lo manifestado.

Los niños entrevistados aseguraron que desean conocer más sobre leyendas a través de productos audiovisuales ya que los niños son más perceptivos a las imágenes, el mensaje queda más claro y se sienten más cómodos por que logran entender de mejor forma, también les resulta más dinámico e interesante aprender nuevos conocimientos por medio de videos e imágenes.

Comentaron que no saben lo que son o a que se refieren los valores culturales y las buenas costumbres, esto evidencia la falta de interes por parte de las

autoridades de los institutos educativos y también de los padres que no socializan o de dan importancia a tratar estos temas con los niños.

Mencionaron varias series de televisión y películas que consumen a diario, que hablando desde un punto de vista estético la elaboración de estos personajes y escenarios son demasiado detallistas y ficticios que resultan en cierto punto ajenos a nuestro entorno y realidad, es por ello que la propuesta gráfica que se utilizó para la creación de la leyenda animada sobre Cantuña, sale de este estándar que los niños están acostumbrados a ver, la misma que buscó generar curiosidad en los niños al presentarles algo diferente.

Todos manifestaron que desean ver un personaje ecuatoriano en las animaciones, ya que se sentirían identificados y emocionados de ver a alguien autóctono en una animación.

4.2 Entrevista a Psicóloga Infantil

1. ¿De que manera considera usted que el entorno en el que se desenvuelve un niño influye con respecto a su desarrollo cultural?

El entorno es el que más influye, ya que del entorno el niño abstrae todo lo que está a su alrededor, lo interioriza para posteriormente ponerlo en práctica. Refiriéndonos a entorno el medio familiar, la institución educativa, la comunidad. Es así que los niños se nutren de las acciones de estos ambientes a lo largo de su desarrollo y lo consideran propio.

2. ¿Cómo considera que se puede fomentar conocimientos sobre valores culturales y buenas costumbres desde temprana edad en las aulas de clase ?

La institución educativa tiene mucha influencia para que los niños aprendan sobre valores culturales se puede desarrollar a través de planificaciones y

aplicación de estrategias como: mimos, representaciones en vivo, dramatizaciones, dinámicas, reviviendo los juegos tradicionales como: el trompo, la rayuela, las canicas, la sogá que además de enseñar ayuda a los niños a ser más dinámicos y combatir el sedentarismo por causa de la tecnología. De esta forma los niños conocerán más sobre estos temas en base a estos métodos de enseñanza.

Es importante que desde muy temprana edad se les enseñe a los niños valores entre ellos el respeto, la honradez, la puntualidad la honestidad. Los maestros juegan un papel muy importante en estas enseñanzas, así los niños aprenden a ser buenos ciudadanos y esto a largo plazo beneficia a toda la sociedad.

3. ¿Cuál es su percepción acerca del efecto que tienen los videos y programas de televisión en el aprendizaje de los niños?

Los videos y programas de televisión tienen una gran influencia en los niños ya que ellos emulan todo lo que ven en las imágenes, su aprendizaje es más visual que auditivo, es por ello que se debe tener una guía, una orientación y mucha precaución por parte de la familia y maestros con el manejo de estos medios de difusión para que el mensaje no resulte perjudicial y sea beneficioso para la audiencia.

Estas herramientas resultan muy útiles en el aprendizaje de niños más aún en aquellos niños que tienen déficit de atención, ya que a través de las imágenes se logra captar la atención y concentración de estos niños hacia lo que se les está presentando, de esta forma abstraen mejor la información y con la ayuda de sus padres o maestros se obtiene una retroalimentación satisfactoria del mensaje.

4. ¿Cómo considera que los niños desarrollan el sentimiento de pertenencia e identidad cultural?

Esto proviene desde la niñez a través de impartir el conocimiento de nuestra identidad de nuestra historia, de nuestros antepasados sus costumbres, como fue su desarrollo y sus creencias. Así los niños con ese conocimiento se verán identificados en su diario vivir y desarrollarán este sentimiento de pertenencia hacia lo nuestro sin dejar de lado la posibilidad de abrir nuestras fronteras y conocer otras culturas. Tanto las instituciones educativas como el entorno familiar juegan un papel fundamental para que los niños se apropien de este sentimiento de pertenencia y de nuestra identidad cultural.

5. ¿Qué características físicas y emocionales considera usted que debe tener un personaje animado para que influya positivamente en el aprendizaje de los niños?

El personaje debe contar siempre con una sonrisa y ser alegre, debe ser educado y cordial, su terminología no debe ser sofisticada hay que evitar los tecnicismos, su lenguaje debe ser acorde a la edad de los niños con los que se va a trabajar, debe ser extrovertido. De esta forma podrá se transmitir el mensaje con mayor facilidad y los niños entenderán lo que se les quiere transmitir.

Se debe procurar no abusar de la ficción ya que los niños recrean todo lo que ven y si el personaje se aleja mucho de la realidad puede tener una repercusión negativa, acercándonos más a la realidad ayudará a que los niños sean más honestos más verdaderos en sus acciones cotidianas.

En cuanto al color no debe ser muy fuerte o saturado, ya que hay niños que al presentarles una cromática muy fuerte les produce sensaciones de angustia y tienden a alterarse, es más recomendable utilizar una gama de colores bajos para evitar este tipo de inconvenientes con los niños.

Análisis entrevista a psicóloga

En concordancia a lo que menciona la psicóloga educativa entrevistada, el entorno en el que se desenvuelve un niño repercute mucho en su accionar diario, ya que todos los conocimientos que el niño aplica vienen influenciados a lo que adquirió desde su hogar, la institución educativa donde se formó y el ambiente social en el cuál se desarrolló. El uso de nuevos métodos y técnicas que sean innovadoras de la mano con una buena planificación por parte de las instituciones educativas ayudará a despertar el interés y fomentará a que los niños deseen conocer más sobre temas relevantes como son los valores culturales y buenas costumbres, beneficiando en un futuro a la sociedad ya que se estarán formando buenos y mejores ciudadanos. Para el desarrollo del sentimiento de pertenencia es importante que la familia y docentes informen a los niños sobre nuestra historia, nuestros antepasados, nuestra música y gastronomía así los niños crecerán con este amor propio hacia lo nuestro.

Haciendo referencia al uso y consumo de productos audiovisuales por parte de los niños queda claro que con una buena guía y orientación estos productos pueden resultar una herramienta didáctica de gran aporte para el proceso de aprendizaje ya que las imágenes resultan más pregnantes para transmitir el mensaje a los niños y el público en general.

El conocimiento de la psicología del color resulta fundamental a la hora de elaborar cualquier producto que se vaya a presentar al público, ya que al dominar este tipo de información sabremos conceptualizar de mejor forma nuestras ideas para poder transmitir el mensaje que deseamos con eficacia.

4.3 Entrevista a psicóloga educativa

1. ¿De que manera considera usted que el entorno en el que se desenvuelve un niño influye con respecto a su desarrollo cultural?

En todos los aspectos el contexto en el que se desenvuelve un niño influye mucho para el desarrollo cognitivo, social, del lenguaje y cultural, todo tiene que ver el entorno en el que se desenvuelve el niño no solo en lo cultural si no en general, esto inicia en la familia y los padres tienen una gran responsabilidad del desarrollo en el aspecto cultural de los niños generando hábitos al visitar museos, galerías de pintura, conciertos musicales, obras teatrales, salas de cine. De esta forma los niños van valorando lo que se tiene y lo que no se tiene, de esta manera se fomenta a que tengan identidad con su ciudad y con su país. Sin la ayuda de los padres es muy difícil que el niño pueda desarrollar este hábito cultural.

2. ¿Cómo considera que se puede fomentar conocimientos sobre valores culturales y buenas costumbres desde temprana edad en las aulas de clase ?

Se puede fomentar de diferentes formas una puede ser en los minutos cívicos que tienen todas las semanas los estudiantes, también realizando sociodramas, sketches, casas abiertas, salidas de campo, visitas a museos, visitas a salas de cine y exposiciones de pintura. Así también con proyectos impulsados por las instituciones educativas tomando en cuenta las habilidades de los docentes y los niños, siempre con el objetivo de desarrollar las distintas capacidades que tienen los estudiantes.

Es importante trabajar en estas actividades a temprana edad por la neuroplasticidad que en los niños se encuentra en proceso de desarrollo y llega a una etapa de maduración a la edad de 12 años, al estimular los canales de aprendizaje: visual, kinestésico y auditivo desde temprana edad los niños tendrán el conocimiento necesario y así cuando termine el proceso de maduración neuronal, ese conocimiento quedará grabado en el niño para que en un futuro tenga la facilidad de retomar cualquiera de las actividades desarrolladas.

3. ¿Cuál es su percepción acerca del efecto que tienen los videos y programas de televisión en el aprendizaje de los niños?

Es importante que los docentes se encuentren actualizados sobre los intereses y lo que están viendo los niños, de esta forma se podrá hacer uso de estas temáticas para la planificación de una clase y con esto despertar la motivación y el interés en sus estudiantes. Los videos y programas de televisión tienen un efecto contraproducente cuando los padres no establecen un horario y no se brinda una guía en la selección del contenido que van a consumir los niños.

4. ¿Cómo considera que los niños desarrollan el sentimiento de pertenencia e identidad cultural?

Esto se desarrolla en el hogar, cuando las familiar realizan actividades tradicionales como la elaboración de la colada morada y guaguas de pan en finados, la quema de monigotes en fin de año, la elaboración de la fanesca en semana santa, haciendo que los niños sean partícipes activos de estas actividades delegándoles tareas que estén adecuadas a su edad de esta forma ya se los está vinculando con las costumbres, las tradiciones y la cultura de nuestro país.

Así también fomentando el turismo interno visitando otras provincias, conociendo el dialecto, la vestimenta su gastronomía y geografía. A todo esto se le debe sumar siempre la guía por parte de los padres para las interrogantes que tengan los niños sobre todas estas actividades. Y esto se irá transmitiendo de generación a generación a lo largo del tiempo.

5. ¿Qué características físicas y emocionales considera usted que debe tener un personaje animado para que influya positivamente en el aprendizaje de los niños?

Las características tanto de los personajes como del contenido deben ir acorde a la edad del niño y tomando en consideración la teoría de Jean Piaget que habla sobre el desarrollo y el crecimiento del niño, hay q tomar en cuenta las etapas de desarrollo, el nivel de razonamiento, la memoria, la concentración de los niños con los que se va a trabajar ya que a través de estos videos vamos a estimular estas características

Análisis entrevista a psicóloga

En consideración a lo que menciona la psicóloga educativa entrevistada, se puede determinar que el entorno en el que se desenvuelve un niño tiene gran influencia con respecto al desarrollo integral del mismo, y el entorno familiar juega un papel fundamental en este desarrollo ya que la familia es la principal responsable de fomentar y desarrollar el aspecto cultural de los niños.

De igual manera las instituciones educativas son las encargadas en fomentar los valores culturales y buenas costumbres en sus estudiantes desde temprana edad, estimulando los canales de aprendizaje y realizando distintas actividades que generen interés por el conocimiento, sin dejar de lado temas relevantes como la psicología neuronal y la neuroplasticidad. Es importante que los maestros siempre estén en constante actualización sobre los temas de interés y actualidad de sus estudiantes para que sepan manejar los productos audiovisuales a su favor y puedan llegar de mejor forma con el mensaje a sus estudiantes.

4.4 Entrevista a docente

1. ¿Ha utilizado las leyendas como herramienta para el aprendizaje de sus estudiantes?

Si he utilizado las leyendas como herramienta para el aprendizaje de los niños en la planificación académica que viene por parte del gobierno se toma en cuenta las leyendas pero es muy breve son pocas clases las que

se dedica a tratar esta temática. Las leyendas resulta algo novedoso para los niños dependiendo como el docente dicte la clase y los medios que use para despertar el interés de los niños

2. ¿Piensa que las leyendas y relatos aportan en el desarrollo cultural de los niños?

Si aportan, a través de los relatos y leyendas los niños conocen más sobre la historia y personajes que existieron, igualmente con estos relatos se les motiva a que desarrollen la curiosidad y el pensamiento crítico. Ya que ellos tienen sus dudas que con la guía del profesor y padres de familia se les va despejando.

3. ¿En el actual currículo académico existe un espacio destinado para tratar los valores y la identidad cultural nacional?

Si existe pero el tiempo es muy corto, considero que se debería dedicar mayor atención a estos temas de valores e identidad cultural, en la materia de Ciencias Sociales también se imparte el tema de identidad cultural pero de igual manera es únicamente una inducción muy breve del tema.

4. ¿Creería usted que se necesita reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje con temas que fortalezcan la identidad cultural ecuatoriana?

Si se debe reforzar por conocimiento general los niños deben estar informados sobre nuestra historia como sucedieron los acontecimientos relevantes de nuestro país y nuestra ciudad. Se está dejando de lado las actividades que se realizaban en torno a este tema, anteriormente se realizaban programas que trataban sobre las diferentes culturas del Ecuador los niños tenían que hacer dramatizaciones usar la vestimenta de la región que les tocó hablar sobre la geografía y gastronomía y estas actividades se han dejado de lado dedicándole cada vez menos tiempo.

Hay que destacar que hace poco tiempo se ha introducido por parte del Ministerio de Educación en las instituciones educativas el celebrar el Inti Raymi y finalizar con la Pamba Mesa que es el dar gracias al sol y a la tierra por la época de la siembra y la cosecha, se comparte la comida entre todos como lo hacían nuestros antepasados. A pesar de ser actividades importantes para fomentar la cultura en los niños esto resulta siendo un tema más burocrático por parte de las autoridades del ministerio ya que no existe una buena planificación y ellos defienden intereses propios dejando de lado el de los niños realizando estas actividades únicamente por cumplir.

5. ¿En el actual proceso educativo se realizan actividades que fomenten las buenas costumbres ?

Todas las semanas en el minuto cívico siempre se socializa alguna temática sobre valores con todos los estudiantes, temas sobre la solidaridad, la amistad, la honradez, el respeto y la igualdad de capacidades, al ser una escuela inclusiva de les sensibiliza sobre temas de igualdad de condiciones. La escuela al inicio de año ya planifica junto con los docentes los temas que se va a tratar en los minutos cívicos.

Se implementa los temas que envía el Ministerio de Educación como en la actualidad la campaña sobre “Más unidos, más protegidos”, que con el afán de precautelar la salud física y emocional de los niños se les fomenta a salir a sus recesos siempre acompañados y el ser más expresivos con sus problemas. De esta forma se pretende evitar y detectar a tiempo problemas de maltrato, acoso o cualquier inconveniente que esté afectando al niño.

6. ¿Usted ha utilizado productos audiovisuales (videos, presentaciones, películas) para el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?

El uso de los productos audiovisuales es muy importante para un mejor aprendizaje de los estudiantes ya que los niños comprenden más con

imágenes, son más visuales que auditivos ya que no todos los niños manejan el mismo nivel de lectura fluida a pesar de trabajar con la técnica de lectura comprensiva, tienen mayor retentiva con imágenes.

Pero lamentablemente no todas las instituciones al menos las fiscales cuentan con presupuesto para adquirir estas herramientas, debido a éste inconveniente son pocas las oportunidades que tienen los niños para trabajar con proyecciones, videos o presentaciones y las pocas veces que se ha podido acceder a estos recursos se ha tenido que compartir con dos y hasta tres paralelos más.

Análisis entrevista a docente

La docente entrevistada considera que a pesar de que los niños tienen el interés por aprender más sobre leyendas, el tiempo destinado por parte de las autoridades para el estudio de estos temas resulta escaso o de poca relevancia. Es importante conocer más sobre los relatos y leyendas ya que nos aportan conocimiento sobre nuestra historia y antepasados y estos relatos inducen a la criticidad de los niños a que ellos se cuestionen cosas y se motiven por investigar más sobre lo que les hablan sus profesores o familiares.

La inclusión de actividades relacionadas a fomentar nuestra cultura en las instituciones educativas debería ser una constante ya que los niños al tener estos conocimientos se apropiarán de nuestras costumbres y tradiciones y las pondrán en práctica, difundiendo no sólo a nivel local también a nivel internacional, resulta penoso que las autoridades de turno por burocracia o por simplemente cumplir con los protocolos impulsen campañas o actividades con los estudiantes que en poco tiempo pierdan el interés ya que no se las realiza con el cariño y la planificación suficiente

Es importante que las instituciones educativas destinen un espacio para fomentar el hábito de las buenas costumbres y valores a los estudiantes, y que las autoridades y el Ministerio de Educación siga impulsando campañas en pro de

salvaguardar la integridad física y emocional de los niños del país dejando de lado intereses propios. Así también es una pena que el estado no invierta mayores recursos para la educación primaria y dote de herramientas tecnológicas para que los niños tengan una educación de calidad.

4.5 Entrevista a experto en animación infantil

1. ¿Considera usted que la animación aporta en el desarrollo cultural de los niños?

La animación es una técnica que se ha utilizado didácticamente desde su inicio, ha tenido influencia cultural en los niños y ha aportado invaluablemente en el desarrollo cultural, cabe recalcar que en el uso comercial versus el uso educativo en la animación existe una distancia considerable que se tendría que tomar en cuenta para futuros proyectos.

2. ¿Cuánto tiempo considera usted que debe durar una animación para captar la atención de los niños?

Dentro del formato de cortometrajes para niños se recomienda un lapso entre 2 a 10 minutos, tómesese en cuenta las series animadas son divididas en episodios de 10 minutos y en animaciones más modernas tienen episodios de 5 minutos aproximadamente.

3. ¿Qué características morfológicas considera que deben tener los personajes animados para despertar el interés a niños de 9 años?

La morfología de los personajes animados para niños de entre 8 a 10 años utiliza rasgos un poco exagerados en sus extremidades, detalles del rostro, pero también mantienen un estilo realista utilizando sombras, texturas y sin mayores deformaciones.

4. ¿Cree usted que la inclusión de personajes autóctonos incrementan el sentimiento de nacionalidad en los espectadores?

Es muy importante sentirnos identificados culturalmente con una animación para lo cual se trabaja con personajes con características únicas y a la vez representativas de su personalidad y lugar de origen. La diversidad cultural siempre tiene que estar equitativamente repartida en los personajes de una animación considerando detalles étnicos que respeten y sean un reflejo de nuestra cultura.

5. ¿Cree usted que hay que trabajar más en productos audiovisuales que promuevan el consumo de nuestra cultura?

Localmente se consume series animadas de EEUU o Japón, existe un fin comercial agresivo en los medios de TV en Ecuador, es importante ampararnos de la constitución y promover productos audiovisuales autóctonos que representen y promuevan nuestra cultura tanto a nivel local como internacional.

Análisis experto en animación infantil

El experto en animación infantil considera que la animación se ha utilizado de forma didáctica desde sus inicios y de allí es que se refleja su aporte académico y cultural, también menciona que el uso comercial de la animación tiene un gran peso a la hora de su desarrollo y es por eso que se deja de lado el uso de esta técnica para el aporte en el desarrollo académico.

Por otra parte el tiempo que el experto considera recomendable para mantener la atención de los niños es de 5 minutos aproximadamente es el tiempo que se maneja en los programas presentados a los niños en la actualidad. En cuanto a la construcción de personajes animados menciona que se debe utilizar rasgos en poco exagerados sin caer en lo absurdo, resaltar detalles en los rostros, así también hacer uso de texturas, luces y sombras para dar volumen al personaje.

La inclusión de personajes autóctonos resulta importante en el desarrollo de animaciones que tienen fines didácticos ya que es importante sentirnos identificados culturalmente. La diversidad cultural siempre tiene que estar equitativamente repartida en los personajes de una animación considerando detalles étnicos que respeten y sean un reflejo de nuestra cultura.

Los intereses comerciales por parte de las televisoras es agresivo, es importante ampararnos de la constitución y promover productos audiovisuales autóctonos que representen y promuevan nuestra cultura tanto a nivel local como internacional.

4.6 Nivel de conocimiento sobre valores culturales e identidad cultural.

Niños: Las respuestas de los niños entrevistados sobre el tema de valores culturales denota que, no saben lo que son, o a que se refieren.

Psicóloga educativa 1: La institución educativa tiene mucha influencia para que los niños aprendan sobre valores culturales se puede desarrollar a través de planificaciones y aplicación de estrategias como: mimos, representaciones en vivo, dramatizaciones, dinámicas, reviviendo los juegos tradicionales como: el trompo, la rayuela, las canicas, la sogá que a demás de enseñar ayuda a los niños a ser más dinámicos y combatir el sedentarismo por causa de la tecnología. De esta forma los niños conocerán más sobre esta temática en base a estos métodos de enseñanza.

Psicóloga Educativa 2: El conocimiento sobre valores culturales se puede fomentar de diferentes formas, una puede ser en los minutos cívicos en las instituciones, también realizando actividades como: sociodramas, sketches, casas abiertas, salidas de campo, visitas a museos, visitas a salas de cine y exposiciones de pintura. Así también con proyectos impulsados por las instituciones educativas tomando en cuenta las habilidades de los docentes y los niños.

Docente: En el actual currículo académico si se habla sobre este tema pero el tiempo es muy corto, considero que se debería dedicar mayor atención a estos temas sobre valores e identidad cultural.

Triangulación: Tomando en consideración lo expuesto por los especialistas se puede determinar que el desconocimiento que tienen los niños por temas sobre valores culturales e identidad nacional, viene relacionado a como las instituciones educativas manejan estos temas, el grado de importancia que se le presta al desarrollo de valores e identidad cultural en los niños y sin duda a las actividades que realizan las instituciones educativas para poder fomentar estos conocimientos en los niños. El Ministerio de Educación tendría que considerar asignar mayor espacio a las instituciones educativas para tratar temas sobre valores culturales, así también se tendría que replantear estos temas en los libros que se dotan a las escuelas.

4.7 El uso del audiovisual como método para el aprendizaje

Niños: Los niños entrevistados aseguraron que desean conocer más sobre leyendas a través de productos audiovisuales ya que con las imágenes el mensaje queda más claro y se sienten más cómodos por que logran entender de mejor forma, también comentaron que les resulta más dinámico e interesante aprender nuevos conocimientos por medio de videos e imágenes.

Psicóloga: Los audiovisuales tienen una gran influencia en los niños ya que ellos emulan todo lo que ven en las imágenes, su aprendizaje es más visual que auditivo, es por ello que se debe tener una guía, una orientación y mucha precaución por parte de la familia y maestros con el manejo de estos medios de difusión para que el mensaje no resulte perjudicial y sea beneficioso para la audiencia.

Docente: El uso de los productos audiovisuales es muy importante para un mejor aprendizaje de los estudiantes ya que los niños comprenden más con imágenes, son más visuales que auditivos, no todos los niños manejan el mismo nivel de

lectura fluida a pesar de trabajar con la técnica de lectura comprensiva, tienen mayor retentiva con imágenes.

Triangulación: Los productos audiovisuales son recursos didácticos que, pedagógicamente empleados sirven para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos.

Los niños se sienten atraídos y motivados por los videos y las imágenes, es algo cotidiano el uso de audiovisuales para ellos , es por eso que se puede aprovechar el poder atractivo de este recurso que resulta motivador en las aulas de clase.

Si consideramos que nos encontramos en un mundo de información y comunicación, donde sobran los datos, en cambio, nos falta la capacidad de desentrañar lo relevante y significativo entre estos. Es por ello provechoso hacer uso de este tipo de recursos para conseguir llegar a formar a un alumnado crítico y analítico.

4.8 Análisis comparativo para la construcción de personajes.

Psicóloga infantil: Los personajes deben ser amables y educados su dialecto y terminología no debe ser sofisticada, evitar los tecnicismos, su lenguaje debe ser acorde a la edad de los niños con los que se va a trabajar, debe ser jovial y extrovertido. De esta forma podrá se transmitir el mensaje con mayor facilidad y los niños entenderán lo que se les quiere transmitir.

Se debe procurar no abusar de la ficción puede tener una repercusión negativa, el manejo del color no debe ser muy fuerte o saturado, ya que hay niños que al presentarles una cromática muy fuerte les produce sensaciones de angustia y tienden a alterarse.

Psicóloga educativa: Las características tanto de los personajes como del contenido deben ir acorde a la edad del niño considerando la teoría de Jean Piaget que habla sobre el desarrollo y el crecimiento del niño, hay q tomar en cuenta las etapas de desarrollo, el nivel de razonamiento, la memoria, la

concentración de los niños con los que se va a trabajar ya que a través de estos videos vamos a estimular estas características.

Experto en animación: La morfología de los personajes animados para niños de entre 8 a 10 años utiliza rasgos un poco exagerados en sus extremidades, detalles del rostro, pero también mantienen un estilo realista utilizando sombras, texturas y sin mayores deformaciones.

Triangulación: Tomando en cuenta los aspectos mencionados por los expertos se determinó trabajar en base a la teoría de Jean Piaget que nos menciona que todo va acorde a su etapa de desarrollo, así también los personajes fueron joviales, extrovertidos y amables, las características físicas que se tomaron en cuenta fue la exageración de sus extremidades sin caer en lo absurdo, se definió detalles del rostro de cada uno y se le aplicó una capa de textura, para evitar que sean planos se manejó luz y sombra en base a color para dar volumen.

4.9 Producción de la animación

4.9.1 Preproducción

Esta etapa es imprescindible en la realización de cualquier producción audiovisual, ya que en ella definimos que es lo que queremos hacer y qué se va a necesitar para poder realizarlo. Existen personas que desconocen esta etapa o no la creen necesaria y la eliminan de su proyecto.

Cuando no se lleva a cabo la preproducción audiovisual no tenemos la idea de que queremos o hacia donde vamos, y tardamos mucho más de lo que deberíamos porque nos encontramos con imprevistos que resultan afectando el desarrollo del producto, es por ello, que la preproducción audiovisual es fundamental.

Para la elaboración de la leyenda animada Cantuña se inició por la creación del guión literario tomando en cuenta varias propuestas existentes de la leyenda que

sirvieron de referencia, tanto escritas como en video, así se logró construir un híbrido de cada una de ellas. El guión adaptado constó con el mensaje y enfoque propio que se planteó transmitir desde el inicio, siempre con la supervisión de un docente especializado en el tema.

Continuando con el proceso de creación se procedió por el primer boceto de Story board que se realizó mediante dibujos a mano alzada donde se plasmó las acciones y el entorno de cada escena, también se incluyó los movimientos de cámara y los planos de cámara que se van a utilizar, éste soporte contribuyó a que la animación sea más organizada.

Para definir como sería la morfología y la línea gráfica de los personajes se organizó varias sesiones con una persona especializada en ilustración, en cada sesión se investigó sobre referencias impresas y en video, para poder encontrar el estilo gráfico que se planteó para la construcción de la leyenda animada Cantuña. Se realizó bocetos del personaje Cantuña acorde a la propuesta planteada en el inicio.

La paleta de color se la definió bajo el sustento de la entrevista efectuada a la psicóloga infantil quién comentó que los colores no deberían ser saturados ya que algunos niños llegan a sentir angustia o se llegan a alterar, es por eso que se definió una paleta de color sin mucha saturación

En cuanto a la caracterización de personajes se tomó en cuenta la recomendación de varios profesores especialistas en el tema, se determinó una línea gráfica que se adaptó a la propuesta inicial, cada personaje se desarrolló con características similares para que todos pertenezcan a un mismo universo, con particularidades y rasgos físicos que los diferencian, tuvieron particularidades autóctonas como sus rasgos físicos, vestimenta, gesticulación, léxico, colores, entorno; con los cuales se pretendió que los niños se sientan familiarizados e identificados con lo que observan.

Los escenarios fueron recreados en base a una recopilación de fotografías que sirvieron como referencia para entender como fue la arquitectura de la época así

también para conocer sus paisajes y su gente, esta información fue útil al momento de realizar la caracterización de escenarios en los que se desarrolla la animación. Así también, se hizo uso de una combinación de vectores para recrear las escenas acordes a lo que deseamos sin desviarnos de la línea gráfica propuesta, en la planificación de los escenarios también se tuvo en cuenta referentes animados de actualidad como la serie Hilda, gravity falls

En base a la realización de un casting de personajes, se buscó que las voces se adapten a las características de cada personaje, que tengan acentos y léxico característico de cada uno, así también para el narrador de la historia se buscó que tenga una tonalidad vocal con la que envuelva al espectador en la narración.

Por último para culminar la etapa de preproducción, se realizó las solicitudes y escritos dirigidos a las autoridades e instituciones correspondientes donde se aplicó los instrumentos de investigación.

4.9.2 Producción

La etapa de producción inició con el proceso de digitalización de los bocetos previamente realizados, dichos bocetos pasaron por un scanner que nos ayudó a digitalizar el dibujo. Posteriormente por medio del programa Adobe Illustrator se dio inicio a la vectorización que consistió en redibujar de forma digital cada elemento que conforman los personajes para su posterior animación, así también se le asignó el color correspondiente de acuerdo a la paleta establecida.

Una vez que los personajes fueron vectorizados, se procedió con el rigging de cada uno de ellos, consistió en unir de forma virtual cada elemento que conforma el cuerpo de nuestros personajes obteniendo autonomía e independencia de dichos elementos para su posterior animación en el programa Adobe After Effects, para facilitar el proceso de rigging se utilizó el plugging gratuito Duik descargado a través de la web.

Para la captura de los diálogos de cada personaje se organizó diferentes reuniones para cada uno de ellos en un estudio de grabación, se realizó varias pruebas hasta obtener lo que deseábamos en los diálogos y las entonaciones, estos audios pasaron por un tratamiento digital en el programa Adobe Audition con el fin de mejorar, ya que en un producto audiovisual el audio se considera igual de importante que la imagen con un buen audio garantizamos un producto final de calidad.

Se procedió con la animación en base a la construcción del story board que sirvió de guía para la elaboración de las escenas acciones y diálogos de cada personaje, así mismo el story sirvió de guía importante para la construcción del ritmo en la animación ya que se definió los movimientos de cámara y los planos de cámara, la animación se realizó en el programa Adobe After Effects siempre asesorado por el tutor del presente trabajo de titulación y de especialistas en animación quienes aportaron con su conocimiento para mejorar la técnica de animación.

4.9.3 Postproducción

Se recopiló en diferentes bibliotecas virtuales de sonidos todos Foley que se usaron en cada escena, de igual forma para la musicalización se seleccionó los tracks adecuados los que ayudaron a la dramaturgia de nuestra leyenda animada.

Siguiendo la propuesta estética que se planteó al inicio del proyecto la corrección de color y efectos que se emplearon ayudaron a conseguir ese tono antiguo pero llamativo. Se implementó un ruido digital para simular la estática que producía la señal analógica de las pantallas en la antigüedad.

4.10 Análisis de la animación

Considerando siempre lo mencionado por los expertos desde las distintas disciplinas se construyó un producto audiovisual con la técnica de animación 2D

destinado para niños de quinto año de educación básica, tuvo una duración de 4 minutos.

El manejo adecuado de todos los elementos que integraron el producto audiovisual como : el sonido, diálogos, efectos, signos y símbolos contribuyó a que los niños comprendan de mejor forma el mensaje y se logre llegar a los objetivos planteados al inicio del presente trabajo de investigación.

4.10.1 Propuesta estética

Tabla No. 1 Propuesta estética leyenda Cantuña

Animación 2D		Propuesta Estética				
Nombre	Premisa	Tipo de animación	Programas a utilizar	Paleta de color	Tiempo resolución	Referencias
Cantuña	Presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz, las costumbres y tradiciones reflejadas en esta leyenda.	Se realizó mediante la técnica 2D, como referente se tuvo las animaciones de los años 30. Se pretendió darle un aspecto antiguo, Con ésta estética, se buscó que los niños se vieran identificados con los paisajes, animales, música, colores y diálogos.	<p>Adobe Illustrator CC para la elaboración de personajes y escenarios</p> <p>Adobe After Effects CC para la animación general</p> <p>Adobe Audition CC para grabar la narración</p> 		<p>4:00 min</p> <p>FHD 1920 x 1080</p> <p>mp4 - avi</p>	<p>Cuphead un videojuego independiente perteneciente al género de plataformas, desarrollado y producido por la compañía StudioMDHR. Fue lanzado al mercado el 29 de septiembre de 2017 para Microsoft Windows</p> 

4.10.2 Story Board final.

	<p>Escena 1 Locación EXT. Q.C. DIA Tiempo</p> <p>Descripción: SE OBSERVA EL QUITO COLO-PAI SUS MONTAÑAS Y CASAS, UN P TIEMPO EN VENTANAS</p> <p>Movimiento de Cámara: ZOOM IN A CASA DE CANTUNA</p> <p>Audio y transición: NARRADOR, CORTE DIRECTO</p>
<p>SE ESCUCHA Tocar AUTORIDADES EN FRAN</p> <p>FRATE COMINA A DEBIR DELEGAR EL TRABAJO/CANTUNA ACIESTE</p>	<p>Escena 2 Locación INT. CASA. CANT. Tiempo</p> <p>Descripción: CANTUNA REUNIA LIBROS DE ESCRITURA A LA LUZ DE LAS VELAS ACOMPANADO DE UN FRATE FRANCISCANO</p> <p>AUTORIDAD INGRESA AL LUGAR Y SE DIRIGE HACIA CANTUNA PARA DELEGARLE EL TRABAJO</p> <p>Movimiento de Cámara:</p> <p>Audio y transición:</p>
	<p>Escena 3 Locación EXT. IGLESIA. DIA Tiempo</p> <p>Descripción: CANTUNA INICIA LA OBRA JUNTO A OTROS ALBAÑILES</p> <p>HABITANTES MIRAN</p> <p>TEXTO NARRADOR</p> <p>Movimiento de Cámara: / CORTES PP. TRABAJO DORES Y CANTUNA</p> <p>Audio y transición:</p>
<p>TEXTO: AUTORIDAD.</p>	<p>Escena 3 Locación EXT. PABE Tiempo</p> <p>Descripción: AUTORIDAD CANTUNA SI LA IGLESIA NO ESTA COMSTRUIDO, SUFRIRAS LAS CONSECUENCIAS.</p> <p>Movimiento de Cámara: / CORTES BOSTRO PP. A CANTUNA</p> <p>Audio y transición:</p>

Figura No. 9 Story Board. Elaborado por: Brian Pullupaxi.

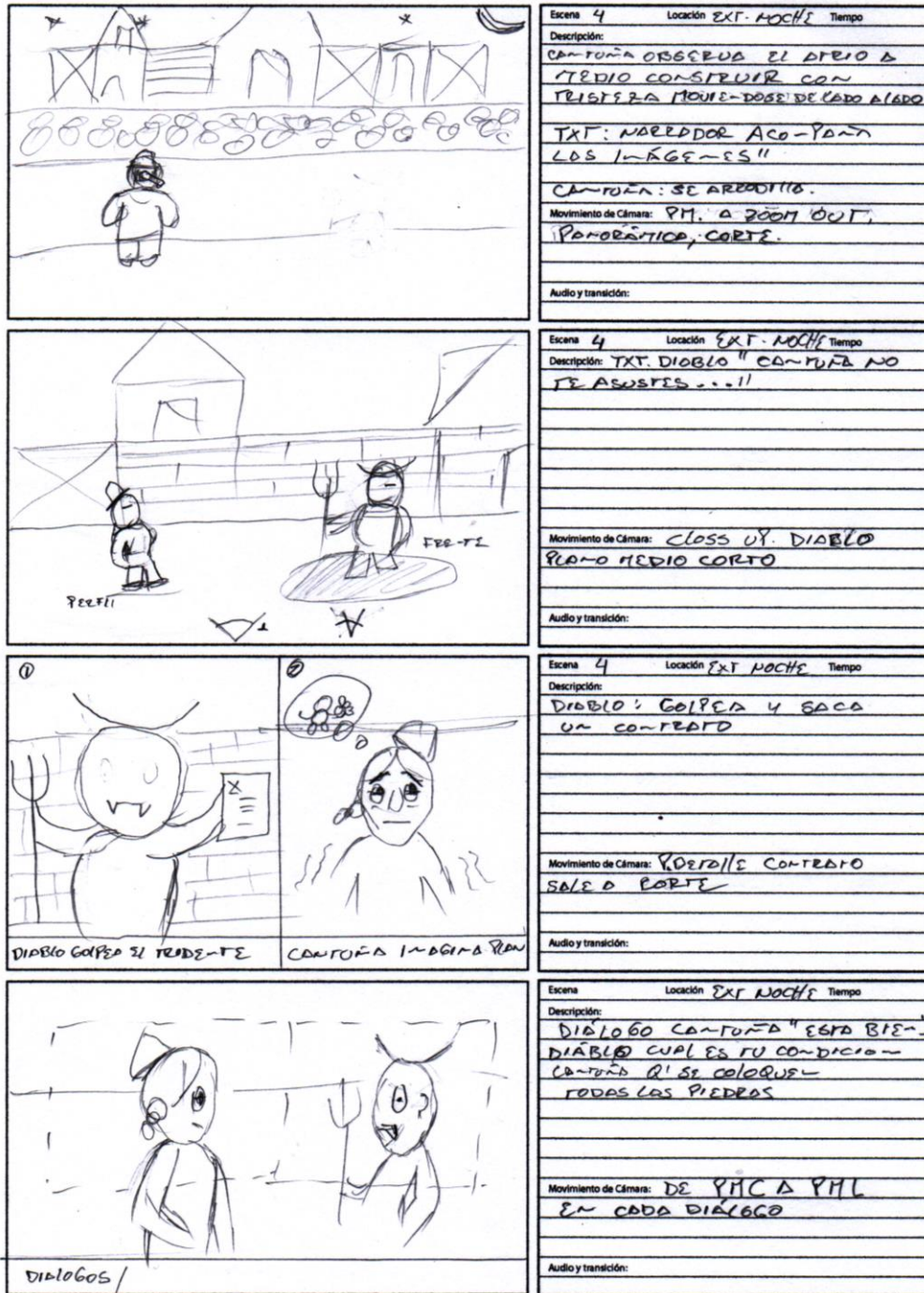


Figura No. 10 Story Board. Elaborado por: Brian Pullupaxi.

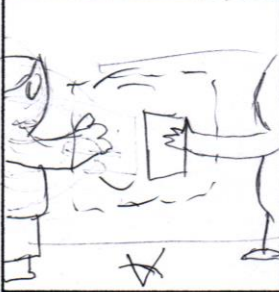




<p>DOLLY IN CONTRATO</p> 	<p>GOLPEA TRIDE-TE</p> 	<p>Escena 4 Locación EXT. NOCHE Tiempo</p> <p>Descripción:</p> <p>TXT DIABLO: TRATO HECHO</p> <p>DIABLO GOLPEA TRIDE-TE</p> <p>Movimiento de Cámara: DOLLY IN CONTRATO</p> <p>CORTE P.P. DIABLO</p> <p>Audio y transición:</p>
 <p>AUD-ZA A LO OBRA. DE GRANDES A PER.</p>		<p>Escena 4 Locación EXT. NOCHE Tiempo</p> <p>Descripción:</p> <p>PEQUEÑOS DIABLOS SE MUEVEN POR LA CONSTRUCCION</p> <p>Movimiento de Cámara: P-G</p> <p>Audio y transición:</p>
 <p>TXT #1</p>		<p>Escena 4 Locación EXT. NOCHE Tiempo</p> <p>Descripción:</p> <p>CANTUNA COMIENZA Y TRUPIZA CON UNA PIEDRA</p> <p>TXT. NARRADOR. DI PASAR LAS HORAS...</p> <p>Movimiento de Cámara: PG. A PMC</p> <p>Audio y transición:</p>
 <p>DIÁLOGOS. CORTES DE CÁMARAS</p>		<p>Escena 5 Locación EXT. A-AMUELA Tiempo</p> <p>Descripción:</p> <p>DIÁLOGOS:</p> <p>DIABLO: HO LLEGADO EL HO-SITO</p> <p>CANTUNA: RATICO, RATICO</p> <p>Movimiento de Cámara: DOLLY IN EN CADA CORTE DE CÁMARA</p> <p>CANTUNA DEBID DOLLY OUT</p> <p>Audio y transición:</p>

Figura No. 11 Story Board. Elaborado por: Brian Pullupaxi.

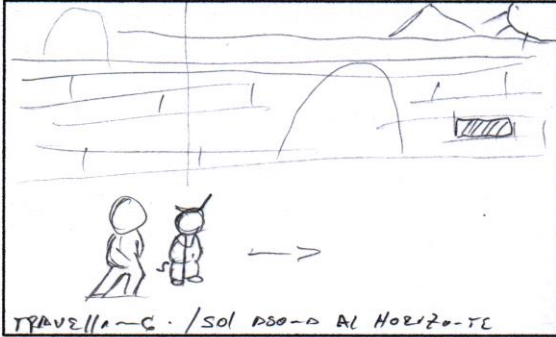
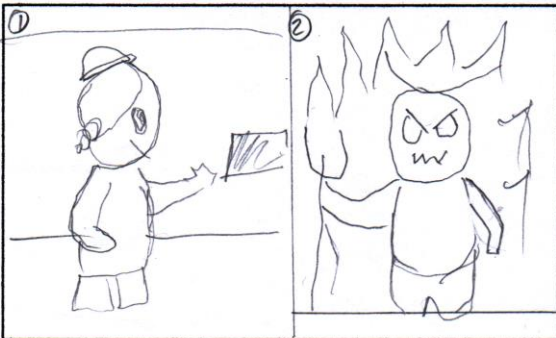


 <p>TRAVELLING / SOL BAJA AL HORIZONTE</p>	<p>Escena 5 Locación EXT. ARAPE Tiempo</p> <p>Descripción: EXT. NARRADOR. EMPEZAN A CAMINAR.</p> <p>Movimiento de Cámara: TRAVELLING. PERSO NOTES, CORTE</p> <p>Audio y transición:</p>
	<p>Escena 5 Locación EXT Tiempo</p> <p>Descripción: EXT. CORTINA, AHI HAY UN TAJERO DIABLO SE PRENDE FUEGO</p> <p>Movimiento de Cámara: ZOOM IN HUECO ZOOM IN ROSTRO DIABLO</p> <p>Audio y transición:</p>
 <p>CORTE ZOOM IN PIEDRA</p>	<p>Escena 5 Locación EXT. ARAPE Tiempo</p> <p>Descripción: CORTINA DEJA CORRER PIEDRA. NARRADOR: EL DIABLO NO PUDO CORRER SU ALMA.</p> <p>Movimiento de Cámara:</p> <p>Audio y transición:</p>
 <p>Puff!</p>	<p>Escena 5 Locación Tiempo</p> <p>Descripción: DIABLO DESAPARECE NARRADOR. LINEA FINAL</p> <p>Movimiento de Cámara: ZOOM OUT</p> <p>Audio y transición:</p>

Figura No. 12 Story Board. Elaborado por: Brian Pullupaxi.

4.10.4 Gastos Efectuados

Tabla No. 3 Gastos efectuados por: Brian Pullupaxi.

Campo Presupuestario general	lineas Presupuestarias	Detalle	costo unitario US \$	Unidades	Subtotal
Pago a personal	Servicio Especializado	Asesoramiento especialista animación	20	10 horas en todo el proceso	200
materiales	materiales de oficina	resmas de papel	6	3	18
		tinta de impresora	20	4 unid. de recarga	80
		esferograficos, clips, grapas,tinta corrector, tablero para encuestas		2 de cada item	25
	de laboratorio	sin especificar	sin especifici	sin especificar	0
equipos	equipos de oficina	impresora tinta continua	100	1 impresora	100
		tableta de dibujo wacon	120	1 tableta	120
		audifonos	60	1	60
		mouse	7	1	7
		micrófono unidireccional	35	1	35
		disco duro externo 2T	110	1	110
		flash memory 32gb	20	1	20
		Memoria Ram 8 gb	80	1	80
		Tarjeta de video Nvidia 2gb	70	1	70
		Computador de escritorio	500	Ya Adquirido	0
Gastos Logísticos	Transporte	Movilización	0,5	50 pasajes movilización varios lugares	25
	alimentación	almuerzos	3	10 comidas	30
		refrigerio niños esc. Marqueza de Solanda	1	300 niños aprox.	300
Presentacion de documento final		empastados y espiralados	80	3 unidades	240
Rubro especial	software	Software CC Adobe	240	pago anual 12 meses	240
	libros	libros unibe	120		120
	internet		8	12 meses	96
				TOTAL	1976

CAPÍTULO V - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

En base al análisis realizado luego de la aplicación de las herramientas de investigación tanto a la unidad de análisis como a los profesionales en cada campo y con la proyección del producto audiovisual a los estudiantes de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D. M de Quito. Las conclusiones y recomendaciones que se derivan de este estudio son las siguientes:

Se pudo determinar que los niños tienen un alto grado de desconocimiento sobre las leyendas y valores culturales. Por lo tanto, se considera necesario ahondar estos temas para impulsar en los niños el sentido de identidad y de pertenencia de nuestra cultura. Así como también, los valores socio culturales que las leyendas nos transmiten. De esta manera se aportó en el conocimiento general de los estudiantes, a la vez que se motivó a las instituciones educativas a implementar el uso de nuevas tecnologías para un mejor aprendizaje.

Los niños mostraron una buena aceptación a la proyección de la leyenda, puesto que la atención fue absoluta, debido a la estética planteada que incluyó narrativa, escenarios, personajes y sonido; acompañado de las características físicas y emocionales de los personajes, además, la correcta utilización de la terminología que fue acorde a la etapa de desarrollo de los estudiantes, la combinación de todo resultó beneficioso para la comprensión de la idea por parte de los espectadores, evidenciando el criterio emitido por los expertos quienes manifestaron que a través de la observación de imágenes los niños tienen mayor retentiva, facilitando de esta manera la transmisión del conocimiento sobre las leyendas y valores culturales que es el mensaje propuesto en este trabajo.

Después de la proyección de la animación, se pudo evidenciar por parte de los niños que existió un gran interés y empatía hacia el producto mostrado, así

también, expresaron su deseo por conocer más sobre las leyendas, historias, personajes y enseñanzas; invitando a que se repita este tipo de actividades con diferentes temáticas. De ser este el caso, ayudaría a reforzar el conocimiento y por ende, sería de gran utilidad pedagógica ya que aumentaría el fondo de experiencias en los estudiantes.

Las bondades de la técnica de animación 2D que contribuyeron para crear empatía entre la audiencia y el producto es la eficiencia y rapidez con la que se puede crear los ambientes y personajes ya que depende únicamente de la creatividad del autor. La libertad creativa que proporciona, permite que viajemos por mundos abstractos y mágicos. Los personajes, el color, los ambientes y el audio, son capaces de traducir las intenciones emocionales de la historia.

El hecho de manejar diseños menos complejos resulta más eficaz, debido a que se le presta mayor importancia y se le da más fuerza al contenido, logrando que éste se transmita de una forma más clara al espectador. Este tipo de animación lleva menos tiempo y es menos compleja significa que se puede lograr con menos recursos y presupuesto, lo que resulta beneficioso para utilizarlo en campañas masivas de educación y llegar de forma más fácil a las instituciones públicas

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar con la ejecución de este tipo de animaciones destinadas a rescatar las tradiciones y la cultura ecuatoriana, haciendo uso de diferentes recursos ya sean libros, fábulas, cuentos o narraciones, tanto en instituciones públicas como en privadas.

Con la difusión de este tipo de productos audiovisuales destinado para niños, considerando que ellos son el futuro de nuestro país, se puede aportar al desarrollo de una mejor sociedad, donde primen los valores y las buenas costumbres por sobre otras cosas.

El ministerio de educación y autoridades de turno encargadas, deberían extender estas temáticas en el currículo educativo, para que de esta forma, los estudiantes tengan acceso a conocer de mejor manera las costumbres y tradiciones de nuestro país. Además, los maestros tendrían la oportunidad de ampliar la socialización de estos temas a través de actividades como: casas abiertas, minutos cívicos, excursiones, socio dramas etc. Con la finalidad de que los estudiantes se interesen por investigar más sobre la riqueza cultural que posee el Ecuador.

Se recomienda hacer uso de una terminología adecuada tomando en consideración el público objetivo al cuál queremos llegar ya que esto tendrá una gran importancia para transmitir la idea o el mensaje.

Al momento de la construcción y caracterización de los personajes se recomienda tomar en cuenta las extremidades y articulaciones que tienen las mismas, para que no se dificulte el proceso de animación y los movimientos sean más orgánicos.

Se recomienda hacer uso del software Adobe Illustrator con la versión actualizada del momento para el proceso de vectorización de personajes y fondos que constituyen cada escena, tomando en consideración todo lo que deseamos que sea animable, así también, se recomienda distribuir en capas independientes y renombrar cada capa con el elemento que la contiene ejemplo: Cabeza, ojo derecho, ojo izquierdo, nariz, oreja derecha oreja izquierda, fondo, nubes, montañas entre otros.

Para el proceso de rigging de los personajes se recomienda hacer uso del plugin Duik con la versión actualizada que se encuentre en el momento para el software After Effects, dicho plugin servirá para hacer que cada parte de nuestro personaje tenga independencia para el momento de la animación y que los movimientos de todos los personajes sean más armónicos.

De la misma forma para el inicio de la animación de cada escena se recomienda que se realice en base a los diálogos de todos los involucrados en la animación previamente grabados en estudio, esto facilitará el desenvolvimiento de cada personaje y se tendrá en cuenta el tiempo de duración de cada escena.

6. GLOSARIO

Aborígenes: Habitante de un lugar, por contraposición al establecido posteriormente en él. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Autóctono: Que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Contemporáneo: Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive (Real Academia de la lengua Española, 2017).

Cromática: Perteneciente o relativo a los colores. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Cultura: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, o grupo social. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Dependiente: Persona que sirve a otra o es subalterna de una autoridad. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Etnia: Comunidad humana definida por afinidades raciales, lingüísticas, culturales, etc. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Globalización: Difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Multiétnico: Que comprende o reúne varias etnias. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Orgánica: De la constitución de las entidades colectivas o de sus funciones. (The Free Dictionary, 2003)

Render: Es un término usado en la jerga informática para referirse al proceso de generar una imagen o video. (Pequeño diccionario del diseñador, 2011).

Rigging: El Rigger, término que se le da a alguien que hace el rigging, debe ser alguien con conocimientos de programación, scripting, rigging, skinning y debe desarrollar sistemas procedurales que faciliten una movilidad que sea lógica y correcta.

Ruido: Alteraciones en el entorno que obstaculizan la llegada correcta de un mensaje a sus receptores. (Pequeño diccionario del diseñador, 2011)

Stop Motion: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. (Ecured, 2018)

Storyboard: Guión de un anuncio televisivo o presentación audiovisual que muestra la secuencia de imágenes que figurarían. (Pequeño diccionario del diseñador, 2011)

Universalidad: Cualidad de universal. (Real Academia de la lengua Española, 2017)

Vector: Tipo de gráfico también llamado de objetos, en los que las formas se representan como series de líneas y curvas con atributos asignados de relleno y contorno. (Pequeño diccionario del diseñador, 2011)

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 Fuentes Impresas

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito. 223p.

Castro, K. y Sánchez, J. (1999). *DIBUJOS ANIMADOS ANIMACIÓN Historia compilación de técnicas de producción*. Quito. Editorial Quipus Ciespal. 280pp

Díaz, L. (2010). *Por tierras de leyenda. Relatos populares de Castilla y León*. Madrid. El Mundo Valladolid. 192pp.

Dueñas, B. (2015). *El potencial de la animación como recurso pedagógico y Publicitario*. Trabajo de Titulación. Universidad de los Hemisferios. Facultad de Comunicación. Quito. 67pp.

Faber, L. y Walters, H. (2014). *Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940*. Madrid. Ocho y medio. 192p.

Fruci, J. (2013). *Cortometraje en stop motion de una adaptación de la leyenda ecuatoriana: "Cantuña"*. Trabajo de Titulación. Universidad de las Américas. Escuela de Multimedia y Producción Audiovisual. Quito. 134pp.

González, I. (2015). *Patrimonio cultural conceptos, debates y problemas*. Madrid. Cátedra. 256p

Hernández, R., C. Fernandez y P. Baptista. (2010). *Metodología de la Investigación*. Quinta edición México. Editorial Mc Graw – Hill Interamericana. 607p

Hernández, R., C. Fernandez y P. Baptista. (2010). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición México. Editorial Mc Graw – Hill Interamericana. 600p

Lozano, A. (1991). *Cuenca ciudad prehispana, significado y forma*. Quito. Ediciones ABYA-YALA. 227p

Malinowski, B. (1984). *Una teoría científica de la cultura*. Madrid. Editorial Sarpe.

Martínes, M. (2004). Los grupos focales de discusi

Pequeño diccionario del diseñador. (2011). Buenos Aires. 115p.

Rodríguez, M. (2010). *Métodos de investigación*. México. Editorial Universidad Autónoma de Sinaloa. 193p.

Thompson, J. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Segunda edición. Mexico. Universidad Autónoma Metropolitana. 482p.

7.2 Fuentes Digitales

Abril, V. (2008). *Técnicas e Instrumentos de Investigación*. En: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1539817767&Signature=vycCVzNN40mS32hST%2FDUSwSv%2Bm0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clas.pdf [Fecha de consulta: 17 Octubre 2018].

Diario el Comercio. (2014). *La animación ecuatoriana es parte del Eurocine 2014*. [Fecha de consulta: 19 Noviembre 2018].

EcuadorExplorer.com. (2013). *Cultura Ecuatoriana*. En: <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/cultura-ecuatoriana.html> [Fecha de consulta: 1 Junio 2017].

- Ganem, P. (2016). *Proceso de la animación en 2D*. En: https://www.researchgate.net/publication/310426093_Proceso_de_la_Animacion_en_2D [Fecha de consulta: 19 Noviembre 2018].
- Guerrero, L. (2001). *La entrevista en el método cualitativo*. En: <http://rehue.csociales.uchile.cl/investigacion/genetica/cg04.htm>. [Fecha de consulta: 21 Noviembre 2018].
- Lambert, Y. (2015). *Animación digital en Ecuador*. En: <http://profesorlambert.com/animacion-digital-en-ecuador-una-oportunidad-como-industria-importancia-como-un-area-de-la-multimedia/> [Fecha de consulta: 6 Junio 2017].
- León, S. (2008). *Historia de la animación*. En: <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/> [Fecha de consulta: 6 Junio 2017].
- Martínez, E. y Sánchez, S. (2006). *Historia cine animación*. En: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> [Fecha de consulta: 6 Junio 2017].
- Martínez, M. (2004). *Los grupos focales de discusión como método de investigación*. En: <http://miguelmartinezm.atspace.com/gruposfocales.html> [Fecha de consulta: 17 Octubre 2018].
- Mejía, T. (2009). *Identidad Ecuatoriana*. En: <https://www.slideshare.net/JTMEJIA/identidad-ecuatoriana> [Fecha de consulta: 1 Junio 2017].
- Ministerio de Patrimonio y Cultura. (2016). *La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales*. En: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-animacion-ecuatoriana-se->

desarrolla-entre-logros-y-reconocimientos-internacionales/. [Fecha de consulta: 21 Noviembre 2018].

Nadia, C. (2015). *Leyendas y adjetivos*. En: http://nadianahircaballero.blogspot.com/2015/06/leyendas-y-adjetivos_19.html [Fecha de consulta: 6 Junio 2017].

Paz, M. (2008). *Animación 2D*. En: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32506316/Animacion2D.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1542673249&Signature=XuPs0yplgnw19PPGiq7ydrHOD8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DANIMACION_2D.pdf [Fecha de consulta: 19 Noviembre 2018].

Pérez, V. (1997). *La animación en centros de enseñanza un nuevo ámbito de educación social*. En: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaPS-1997-15-16-2180/Documento.pdf> [Fecha de consulta: 6 Junio 2017].

Real Academia de la Lengua. (2017). En: <http://www.rae.es/> [Fecha de consulta 1 Junio 2017].

Significados .com. (2018). *Valores culturales*. En: <https://www.significados.com/valores-culturales/> [Fecha de consulta: 15 Julio 2018].

The Free Dictionary. (2017). En: <http://es.thefreedictionary.com/> [Fecha de consulta: 1 Junio 2017].

Triglia, A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo*. En: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget#!> [Fecha de consulta: 7 Junio 2017].

8. ANEXOS

8.1 Anexo No. 1, Psicólogo Infantil

Entrevista dirigida al Psicólogo infantil

Objetivo General.

Crear un producto audiovisual animado en 2D acerca de la leyenda Cantuña, con el fin de presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, las costumbres y tradiciones reflejadas en esta leyenda.

Guión de entrevista:

1. ¿De que manera considera usted que el entorno en el que se desenvuelve un niño influye con respecto a su desarrollo cultural?
2. ¿Cómo considera que se puede fomentar conocimientos sobre valores culturales y buenas costumbres desde temprana edad en las aulas de clase ?
3. ¿Cuál es su percepción acerca del efecto que tienen los videos y programas de televisión en el aprendizaje de los niños?
4. ¿Cómo considera que los niños desarrollan el sentimiento de pertenencia e identidad cultural?
5. ¿Qué características físicas y emocionales considera usted que debe tener un personaje animado para que influya positivamente en el aprendizaje de los niños?

8.2 Anexo No. 2, Docente

Entrevista dirigida al docente de 5to año de la escuela Roberto Cruz

Objetivo General.

Crear un producto audiovisual animado en 2D acerca de la leyenda Cantuña, con el fin de presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, las costumbres y tradiciones reflejadas en esta leyenda.

Guión de entrevista:

7. ¿Ha utilizado las leyendas como herramienta para el aprendizaje de sus estudiantes?
8. ¿Piensa que las leyendas y relatos aportan en el desarrollo cultural de los niños?
9. ¿En el actual currículo académico existe un espacio destinado para tratar los valores y la identidad cultural nacional?
10. ¿Creería usted que se necesita reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje con temas que fortalezcan la identidad cultural ecuatoriana?
11. ¿Cree Ud. que las leyendas ayudan a mantener las costumbres y tradiciones de nuestro país?
12. ¿En el actual proceso educativo se realizan actividades que fomenten las buenas costumbres ?
13. ¿Ud. ha utilizado productos audiovisuales (videos, presentaciones, películas) para el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?
14. ¿Considera positivo la implementación de productos audiovisuales para reforzar el aprendizaje adquirido en clase?

8.3 Anexo No. 3, Animador Infantil

Entrevista dirigida al experto en animación infantil

Objetivo General.

Crear un producto audiovisual animado en 2D acerca de la leyenda Cantuña, con el fin de presentar a los niños de educación básica media de la escuela Roberto Cruz al sur del D.M Quito, las costumbres y tradiciones reflejadas en esta leyenda.

Guión de entrevista:

1. ¿Considera usted que la animación aporta en el desarrollo cultural de los niños?
2. ¿Cuánto tiempo considera usted que debe durar una animación para captar la atención de los niños?
3. ¿Qué características morfológicas considera que deben tener los personajes animados para despertar el interés a niños de 9 años?
4. ¿Cree usted que la inclusión de personajes autóctonos incrementan el sentimiento de nacionalidad en los espectadores?
5. ¿Cree usted que hay que trabajar más en productos audiovisuales que promuevan el consumo de nuestra cultura?

8.4 Anexo No. 4, Estudiantes

PREGUNTAS ANTES:

Entrevista dirigida al niños de 5to año de la Escuela “Roberto Cruz”

1. ¿Has escuchado sobre las leyendas? SI - NO
2. ¿Qué es una leyenda?
3. ¿Mencione que leyendas conoce o ha escuchado?
4. ¿Cómo te gustaría conocer más sobre leyendas? Lectura – Video - Narración
5. ¿Sabes que son los valores culturales y buenas costumbres?
6. ¿Cuáles dibujos animados te gustan?
7. ¿Te gustaría ver un personaje ecuatoriano en los dibujos animados?.

PREGUNTAS DESPUÉS:

1. ¿Te gustó la animación?
2. ¿Habías escuchado sobre la leyenda Cantuña?
3. ¿Con qué personaje te identificaste más y por qué?
4. ¿Te resultaron familiares o conocidos los escenarios o la vestimenta de los personajes en la animación?
5. ¿Qué aprendiste de esta leyenda?
6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención?
7. ¿Quisieras ver más videos de este tipo?