

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Ing. En comunicación y
producción en artes audiovisuales

**Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños
de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el
fortalecimiento de sus valores de identidad.**

Autor:

Gabriela Stefanía Chagna Pillajo

Director:

Mg. Ángel Terán

Quito, Ecuador.

Octubre - 2019

Carta del Director del Trabajo de Titulación

Magister

Fredy Zamora

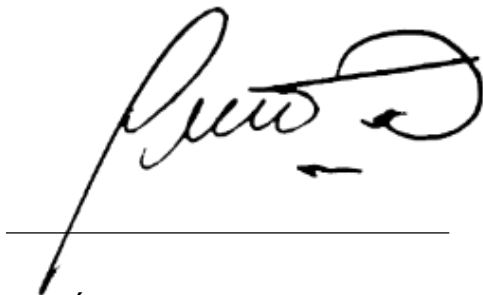
Director de la escuela de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales

Presente.

Yo Ángel Terán, Director del Trabajo de Titulación realizado por Gabriela Stefanía Chagna Pillajo, estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales informo haber revisado el presente documento titulado “Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad”, 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 lo tanto autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ángel Terán', written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Mg. Ángel Terán

Director del trabajo de titulación.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

1. Yo, Gabriela Stefanía Chagna Pillajo declaro, en forma libre y voluntaria, que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado: “Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad.”, previa a la obtención del título profesional de Ing. En comunicación y producción en artes audiovisuales, en la Dirección de la Escuela de Comunicación Producción en Artes Audiovisuales. Así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora.
2. 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.
3. 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.

Quito, DM., a los 29 días del mes de septiembre de 2019



Gabriela Chagna

1723790000

Dedicatoria

Este trabajo lo dedico con gran orgullo a mi Familia quien ha sido la parte fundamental para la realización de mis estudios, a mi padre Luis Chagna quien con su alegría y ejemplo de responsabilidad a sabido guiarme por buen camino a mi hermana Melanie Chagna para que siga creyendo en mí y me motive a ser mejor y sobre todo a mi Madre Patricia Pillajo porque sin su apoyo incondicional en todos los momentos de la carrera este sueño no podría haber sido posible.

INDICE	
INDICE DE TABLAS	VII
INDICE DE FIGURAS	VIII
RESUMEN	IX
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Presentación del Problema.....	2
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.3 Objetivo General.....	6
1.3.1 Objetivos específicos	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes.....	8
2.2 Fundamentación teórica	10
2.2.1 Tecnología en los espacios educativos.....	10
2.2.2 Historia de la animación.	11
2.2.3 Tipos de animación e influencia en la importancia fílmica.....	12
2.2.4 Video 2D	14
2.2.5 Animación 2D.....	15
2.2.6 Desarrollo de un personaje animado 2D	16
2.2.7 Influencias musicales en niños y niñas de siete años.	17
2.2.8 El Inti Raymi.....	18
CAPÍTULO III	22
MARCO METODOLÓGICO	22
3.1 Población y muestra	23
3.1.2 Población	23
3.1.3 Muestra	23
3.2 Técnica e instrumentos de recolección de datos	24
3.2.1Técnica.....	24
3.2.2 Instrumento	24
3.3 Técnica de análisis de datos.....	25
3.4 Metodología del producto.	25
3.4.1 Elaboración del video 2D:	25
3.4.2 Etapa de Preproducción.....	25

3.4.3 Etapa de Producción:	26
3.4.4. Etapa de Post Producción.....	27
CAPÍTULO IV	28
ANÁLISIS DE RESULTADOS	28
4.1. Resultados del trabajo de campo	28
4.2. Resultados del producto final.....	33
4.2.1. Preproducción.....	33
4.2.1.1. Historia.....	33
4.2.1.2. Guion literario	34
4.2.1.3. Guion Técnico.....	37
4.3 Personajes:.....	42
4.4 Material técnico:.....	42
4.5 Equipo Humano	43
4.2.2 Producción	44
4.2.3 Post Producción.....	45
CAPÍTULO V	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
5.1. Conclusiones	46
5.2. Recomendaciones	47
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	49
Bibliografía	51
Fuentes Impresas:	51
Fuentes virtuales:	51
Comunicaciones personales recibidas.	54

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensión Conocimiento. Fuente: Elaboración Propia, 2019	28
Tabla 2 Dimensión Tipo de dibujo animado. Fuente: Elaboración Propia, 2019 ..	30
Tabla 3 Dimensión Enseñanza. Fuente: Elaboración Propia, 2019	32

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dimensión Conocimiento. Fuente: Elaboración Propia, 2019	29
Figura 2 Dimensión Tipo de dibujo Animado. Fuente: Elaboración Propia, 2019. 30	
Figura 3 Dimensión Enseñanza. Fuente: Elaboración Propia, 2019	32

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo principal desarrollar un video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi hacia niños de la escuela Santa María de los Ángeles. En este trabajo se enmarca en el paradigma positivista debido a que la realidad se asume como preestablecida y problematizada, por lo tanto, esta investigación se realiza desde una investigación general encaminando la información hacia lo particular. La recolección de la información se lleva a cabo con la utilización de instrumentos y el auxilio de métodos estadístico; de esta manera, se puede interpretar a información obtenida del fenómeno a fin de determinar las conclusiones y recomendaciones. En esta parte se reflejó que los niños prefieren series animadas como Gravity Falls debido a que llama su atención el estilo y color, mientras que la forma de los personajes prefieren ver El increíble Mundo de Gumbal, así mismo en cuanto a sonido son atraídos más por Osos escándalos, en el ámbito de conocimiento se reflejó que ellos saben que es la celebración del Inti Raymi pero tiene falencias en cuanto a fecha y ubicación de esta. En la dimensión enseñanza les gustaría tener clases con dibujos animados para reforzar su conocimiento, también les agrada que les cuenten historias y que los personajes hablen. En cuanto a recomendaciones los estudiantes deberían realizar trabajo audiovisual hacia la población infantil sobre todo con temas de tradiciones y celebración del país que pertenecen, para de esta manera la universidad lo pueda pasar durante sus eventos y con esto el Ministerio de educación seguir difunden el video para que no solo la escuela lo pase en las aulas de clase.

Palabras claves: Inti raymi, Cultura, Tradición, Niños, Video 2d, Enseñanza.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La cultura de un país, es el medio en donde una persona define su identidad, en otras palabras, refiere al contexto de dónde vienen y describe quiénes son. El término cultura está asociado a todo aquel conocimiento, tradición, costumbre y hábito de una persona dentro de una sociedad, al ser perteneciente de esta (Barrera, 2015). Es importante saber el origen de las manifestaciones culturales del Ecuador valorar las riquezas que tiene cada lugar del país, a fin de no perder las costumbres, festividades y enseñanzas que brinda el entorno donde se desarrollan estas actividades.

La presente investigación tuvo por motivación generar un espacio de interacción audiovisual para el fortalecimiento de la identidad nacional a través de los medios tecnológicos que están al alcance, con el objetivo de elaborar un video 2D para la enseñanza de la celebración del Inti Raymi dirigido a niños de 7 a 8 años de edad, por ende, en este trabajo se buscó conocer la historia del Inti Raymi y de que trata esta festividad, junto con la elaboración del video bajo la técnica 2D, al respecto (Monteagudo, 2015) menciona que es una forma creativa que incita el aprendizaje de forma precisa en los niños.

Por su parte, (Rodríguez, 2015) menciona que el video 2D se apropia de los recursos narrativos y gráficos, se juntan elementos característicos como pueden ser movimientos cíclicos y repetitivos, la inexistencia de movimientos de cámara, la sencillez de los dibujos o su posición ante la cámara, siempre de frente o mostrando un riguroso perfil, se producen animaciones de estructura visual y narrativa muy simple, así de esta manera ayuda a la comprensión en los niños al momento de aprender la celebración del Inti Raymi.

Por lo tanto, para la adecuada realización del proyecto se dividió en:

Capítulo I, en el cual se contextualizó sobre la importancia de mantener la cultura de un país haciendo énfasis en el Inti Raymi y de cómo el video 2D ayudó a darlo a conocer en los niños de 7 a 8, también se observa que el problema radicó en que las nuevas generaciones ya no se interesan por estas tradiciones ya sea por la

globalización y sobre todo porque a esta celebración se la promociona desde un enfoque turístico mas no se da a conocer su verdadero significado. Además, se justificó la importancia de esta investigación continuando con los objetivos generales y específicos que se llevaron a cabo para de esta manera tener información necesaria y con esto poder continuar con el video 2D.

En el capítulo II, se tratan antecedentes los mismo que ayudaron a guiar la investigación hacia lo que se buscaba, además en soporte con conceptos, teorías y autores que respalden la información acerca de la celebración del Inti Raymi como también del video 2D, mientras que en las subcategorías se abordaron los tipos de animación y como ayudan en el aprendizaje de los niños.

En el capítulo III, se habló acerca de la metodología de investigación donde se usó el paradigma positivista con enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal. La población y muestra de la investigación fueron los niños de 7 a 8 de edad de la escuela Santa María de los Ángeles, mientras que la técnica de recolección de datos a usarse fue la encuesta y el instrumento de análisis el cuestionario en cuanto a la técnica de análisis de datos se la realizó con el método estadístico.

En el capítulo IV, se realizó el análisis y resultados de los datos obtenidos en las encuestas para de esta manera poder continuar con la elaboración del video 2D de la mano de referentes apropiados que sirvieron de guía en el diseño del video.

Por último, en el capítulo V, se habló sobre las conclusiones que aparecieron durante la realización del video 2D.

1.1. Presentación del Problema

La identidad cultural en un país se forma a medida que el sujeto interactúa con el entorno día a día, por lo que es importante preservarla y continuar con el desarrollo de las culturas porque de esta manera se fomenta el crecimiento y la cohesión de un país (Guerrero, 2015). De esta manera, la transformación de una identidad cultural debe entenderse como un proceso complejo y dinámico que va más allá del sentido de pertenencia; saber es lo que les permite a los individuos sentirse

parte de una comunidad al reconocer, compartir y reproducir prácticas sociales comunes.

Tomando en consideración lo antes mencionado, se puede observar que la Fiesta del Inti Raymi es un elemento cultural, denominado la Fiesta del Sol, la cual es celebrada cada año del 17 al 23 de junio en países como México, Bolivia, Perú y Ecuador. En cada uno de estos países se vive estas tradiciones de diferente manera, pero lo que tienen en común todos ellos es que son practicadas por comunidades indígenas. De esta manera prevalece el significado y la esencia de esta celebración en una pequeña parte del país, mas no compartiéndola completamente con las demás personas, pues así solo se piensa que es una celebración, pero no se llega al fondo de sus significados.

Específicamente en el Ecuador se encuentra la ciudad de Otavalo, perteneciente a la provincia de Imbabura, donde se lleva a cabo desde el 17 de junio en adelante, para celebrar el solsticio de verano. Se realizan actividades particulares cargadas de aspectos culturales concretados en: rituales, bailes, tradiciones, vestimentas, entre otros.

Este tipo de celebraciones están dirigidas más hacia personas adultas, pues toda la fiesta del Inti Raymi tiene un carácter danzante. Incluso para promocionar la celebración se usa el eslogan: **a bailar, a bailar, a bailar**. En esta celebración se cree que bailar y beber tienen un carácter ceremonial y de esa manera se ve como una figura a seguir durante toda la celebración, pero se está dejando atrás esa parte educativa e incluso la más importante de lo que en sí trata la celebración del Inti Raymi, como es contar acerca de la cosecha, la adoración al sol y la luna.

Cuando se promociona o se da a conocer el Inty Raymi, por lo general se hace con un enfoque turístico, el mismo que no es muy llamativo para los niños porque no está dirigido a ellos, así que no se ve su interés por que no tiene un lenguaje acorde con su edad, con colores o personajes que llamen su atención y les motiven a que ellos quieran conocer más a fondo esta celebración o el porqué de todas las ofrendas durante la celebración, características principales que más deberían prevalecer y tomarlas como figura para de esta manera educar a los niños, atrayendo su atención (Tuaza, 2017).

Por su parte, se debe destacar que el sistema educativo nacional ha dejado de lado la importancia de materializar nuestra cultura a través del uso pedagógico con herramientas tradicionales y nuevas tecnologías adaptadas a los espacios educativos, esto debido a que el mundo globalizado posibilita otra interacción mucho más allá de la que vivimos en nuestro entorno, por lo que ciertas tradiciones no son valoradas correctamente, complejizando el proceso de difusión y práctica lo que se puede convertir en un factor para que estas desaparezca (Bruner, 2015).

Es importante mencionar que el sistema educativo se ha articulado con la globalización, lo que indica que se omite en los perfiles curriculares contenidos para reforzar la identidad nacional. Es por eso que niños, niñas y adolescentes no tienen una concepción ni de nacionalismo, peor aún de un apego a la identidad cultural propia de nuestros pueblos originarios, ya que dicha omisión no posibilita la creación de una vigencia cultural afincada en lo que verdaderamente somos (García, 2015).

Asimismo, el Instituto de Desarrollo Social y de las Investigaciones Científicas (INDESIC, 2016) afirma que una de las causas más frecuentes para la pérdida de identidad cultural son los fenómenos sociales, como la globalización, redes sociales, medios de comunicación, los mismos que en muchas ocasiones proporcionan información errada. Pues si bien la información trasciende de generación en generación, muchas veces se tergiversa, es decir el primer filtro de información para un niño son los padres, si ellos no conocen a fondo el significado de esta celebración es lo que van a transmitir a los niños, desligándose de las tradiciones ecuatorianas y aceptando otras, las cuales son ajenas a su país.

Mantener la atención de los niños se hace difícil cuando ellos no tienen instrumentos que estimulen su consciencia, no se han visto videos animados para los niños enseñando el Inti Raymi, entonces, no tienen esa motivación por quedarse concentrados en algo que no les atrae, pues ahora solo se realizan videos de dibujos animados, pero no son acerca de tradiciones o la cultura del país. (Ruiz, 2015).

La posibilidad de determinar condiciones que mantengan vigente nuestras tradiciones dependen de cada uno de los espacios en los que se puede contrarrestar esta falta de identidad, tal es el caso de la Escuela Santa María de los

Ángeles, donde la escasa difusión del Inti Raymi a los niños de 7 a 8 años de edad genera menos oportunidades para reforzar la identidad nacional. Identificando los posibles escenarios de acción en los que impacte la difusión de nuestra cultura, en este sentido se observa la siguiente interrogante.

¿Cómo debería estructurarse un video 2D para motivar el Inti Raymi en los estudiantes de 7-8 años de edad de la escuela santa María de los Ángeles?

1.2 JUSTIFICACIÓN

Desde la infancia es muy importante aprender sobre cultura y fiestas tradicionales pues de esta manera se sigue reforzando la identidad, y ayudará a mantener el apego por las costumbres. Los conocimientos sobre las tradiciones aprendidas y difundidas por generaciones a través de la comunidad en la que se encuentran, dan un sentido de herencia (Turú, 2015).

Los pueblos indígenas que habitan en cada comunidad deben sobrevivir con sus modos de estar en la tierra, su vivir en armonía con la totalidad cósmica, sus ciencias, sus artes, sus literaturas, sus tradiciones, sus mitos, artesanías, sus alimentos, e incluso sus aderezos, su lenguaje en cuanto a los nombres de las montañas, lagos, ríos, plantas y animales. Esos como tantos otros bienes materiales e inmateriales de las culturas milenarias que habitaron en Ecuador y que hoy forman parte de nuestra herencia multicultural (Zambrano, 2016).

Debido a la falta de espacios culturales de naturaleza tradicional, surge el requerimiento de proponer un fortalecimiento de la cultura y costumbres del Ecuador a través de los medios tecnológicos; de ahí que la celebración del Inti Raymi, festividad representativa en los pueblos indígenas, genera un interés especial, ya que es una festividad que se ha ido relegando por otras modas actuales.

Tomando en consideración lo antes mencionado, la animación 2D es de suma utilidad, pues muestra lo que la imaginación puede lograr, al usar personajes animados, diálogos e incluso sonidos y efectos que hacen que los niños se transporten a un mundo donde los dibujos hacen parte de su realidad, logrando así

que todo esto se quede retenido en su memoria de una manera más entretenida y fácil sin perderla por largos periodos de tiempo (Singo, 2015).

Mediante el video 2D y tomando en cuenta la importancia de la celebración del Inti Raymi esta investigación, desde el punto de vista académico, servirá como referente para futuros trabajos relacionados con cultura y tradiciones, además de métodos audiovisuales que puedan apoyar futuros proyectos para que pueda ser una guía y un apoyo para preservar las tradiciones culturales.

También la producción del video 2D, en cuanto a lo social, permitirá que, desde muy pequeños, los niños conozcan su cultura mediante un material audiovisual de esta manera lograr que las tradiciones no se queden en el pasado y que a medida que pase el tiempo se vaya transmitiendo de generación en generación para que así todas las personas conozcan su verdadero significado y se interesen más por ellas.

Desde un enfoque metodológico, este trabajo ayude a las investigaciones de tipo cuantitativo, que fundamenten puntos significativos de la celebración del Inti Raymi y que, además, con las características del video 2D, sirvan para trabajos que estén encaminados por el mismo tema.

En el ámbito científico esta investigación ayuda en cuanto a historia, tradiciones y a como juntarlas con un método audiovisual para una mejor comprensión mediante el video 2D sustentado en cada etapa de realización en cuanto a preproducción, producción, y postproducción.

1.3 Objetivo General

Desarrollar un video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad.

1.3.1 Objetivos específicos

- Identificar los elementos trascendentales que componen la tradición del Inti Raymi que conocen los niños de 7 – 8 años de edad de la escuela Santa María de los Ángeles a través de la aplicación de una encuesta.

- Estructurar el protocolo de preproducción de un video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigidas a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles obteniendo la planificación de la producción del audiovisual.
- Definir la propuesta narrativa en base a un software de diseño con el uso de dos plataformas digitales de producción del video 2D, que promueva la tradición cultura del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles, con referentes cinematográficos.
- Ejecutar la post producción del Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles, para lo que se utilizará adecuación de efectos de sonido y la adecuación del audio con un software de sonido.
- Proponer la estrategia de difusión del video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigidos a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles mediante la plataforma digital Youtube y las redes sociales internas de la Institución Educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Son varios los aspectos que se deben tener en cuenta al momento de realizar una investigación, antes de adentrarse por completo hay que introducir una serie de conceptos que ayudarán al espectador a comprender mejor lo que se va a difundir, como un conjunto de ideas que permiten desprender nuevos conocimientos. Del mismo modo, en este proceso investigativo se generó conocimiento a partir de la comprensión de una conjetura que nació a partir de investigación, basándose en lo que ya está escrito y utilizando fundamentación teórica ya expuesta para analizar y profundizar sobre el problema planteado.

2.1 Antecedentes

Los antecedentes fueron el complemento de la investigación que se ha llevado a cabo. En particular, (Larrea, 2015) en su trabajo titulado Inti Raymi: Fiesta ancestral andina, en la Universidad de las Américas, plantea que el Inti Raymi o Fiesta del Sol proviene de la cosmovisión andina de los pueblos de Ecuador, Perú y Bolivia, quien se fundamenta en Miguel Cabello de Balboa, que lo define que al sol se le atribuía la superioridad de todas las cosas adoradas y veneradas, y a él estimaron por universal hacedor de todo lo hecho y proveedor de todo lo creable en donde el sol se producen los solsticios y equinoccios, que a su vez dividen el año en cuatro secciones marcadas en nuestro país el 21 de junio corresponde al solsticio de verano; época de la cosecha, de la alegría y del maíz dorado, el principal alimento de los pueblos aborígenes.

Y en lo astronómico, por ejemplo, además su investigación está también fundamentada en Cristóbal Colón, el cual define “los sitios más preponderantes, como es el caso de las pirámides de Chasqui y el sitio arqueológico de Bambamarca, confluyen en el centro arqueológico de Catequilla, siguiendo cabalmente las caídas y salidas del sol en los solsticios de junio y diciembre.

De esta investigación el aporte principal, es de la manera en cómo se observa el tema a tratar en este caso el Inti Raymi pues hace énfasis en explicar a fondo las particularidades de esta celebración y al mismo tiempo se inmiscuye en sus parámetros para obtener una destacada observación, y así poder promover y motivar a los niños a querer conocerlo más a fondo.

Por su parte, (Borja, 2017) en su trabajo de titulación: Estudio sobre la relevancia de la festividad del Inti Raymi para el turismo en el cantón Otavalo, provincia de Imbabura que lo desarrolló en Ecuador para la obtención del título de Ingeniera en Administración de empresas Hoteleras, tuvo como propósito conocer y demostrar si la festividad del Inti Raymi tiene o no relevancia para el cantón de Otavalo desde el punto de vista turístico. La misma que se la realiza en homenaje y agradecimiento a la Pachamama (Madre Tierra) por las cosechas recibidas. A través de esta investigación la autora logra establecer que la fiesta del Inti Raymi sí tiene una relevancia para el turismo del cantón Otavalo, las personas que acuden a esta fiesta en su mayoría son gente de los alrededores del cantón Otavalo y en menor cantidad turistas nacionales y extranjeros.

El aporte para esta investigación es la manera en cómo el autor habla de la importancia de esta celebración en los pueblos indígenas y quienes son las personas que se unen, Además menciona los aspectos relevantes que se toman en cuenta, es decir por qué surge esto y el valor de continuar aprendiendo más acerca de esta festividad fuera de la ciudad de Otavalo, donde actualmente es donde tiene más concentración.

Tomando en consideración lo antes mencionado (Anderson, 2015) en su trabajo de grado titulado: Producir un corto animado en base a un análisis de la identidad cultural de la parroquia de Calderón, realizado en Ecuador, con el propósito de que sus habitantes conozcan, valoren y compartan las prácticas culturales típicas de la parroquia, por tal razón, necesitan ser representadas, a las nuevas generaciones para que las reconozcan como elementos pertenecientes de su identidad cultural. De igual forma, se propuso desarrollar un guion literario y contar una historia para poder informar objetivamente acerca de las costumbres y tradiciones de la parroquia de una manera no habitual.

Esta investigación aporta elementos fundamentales sobre el tema a tratar mediante el video 2D, ya que es el más adecuado debido a que se utilizará herramientas audiovisuales para difundir el significado de esta celebración, además de saber cuál es el conocimiento que tienen los niños sobre esta festividad.

Cada antecedente es un parte fundamental para la continuación de este trabajo de investigación, porque proporcionan información esencial y cada uno guía a lo que se espera llegar con el video 2D para promover las tradiciones culturales del Inti Raymi, donde se busca poder llegar a los niños de una manera educativa mediante una historia que atraiga su atención y ellos quieran conocer más sobre esta festividad y mediante el video este aprendizaje se quede presente en ellos.

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 Tecnología en los espacios educativos

La tecnología transforma prácticas educativas, Al respecto (Gros, 2016) enuncia que es una herramienta que facilita ciertas prácticas, en conjunto con la metodología, pues cuando las tecnologías y los diseños educativos se relacionan hay una interdependencia dinámica y como consecuencia emergen distintas prácticas, pero se debe reconocer que hay tecnologías y metodologías que modifican prácticas y formas de aprendizaje de manera profunda, mientras que otras mejoran algunas dinámicas o procesos sin incidir en cambios profundos.

Al respecto, Kakn y Friedman mencionan que los estudiantes comprenden mejor cuando sus tareas y temas cautivan su atención (Ferrer, 2015). Por esta razón, es necesario que en la actualidad profesores y padres de familia investiguen adeptos a la participación de las nuevas tecnologías, acorde al cambio de generaciones de intercambios de información y conocimiento, más sobre temas acordes a las nuevas tecnologías, elaboren un currículo para apoyar y expandir los conocimientos de los estudiantes con ayuda de la tecnología, como proceso incluyente e inmiscuyan al estudiante en el aprendizaje en base a las nuevas tecnologías.

En cuanto al aprendizaje con materiales programados, *Papert* menciona que el dominio de elementos tecnológicos genera poder de conocimiento y a la vez establece un íntimo contacto con las ideas más profundas del ser humano aumentando el poder de análisis de la mente sobre varios aspectos, y lo define como un tipo de aprendizaje con materiales programados como el arte de la construcción de modelos intelectuales (Martínez, 2015). De tal forma se entiende que transmitir información mediante este tipo de programaciones, como por ejemplo un video 2D para niños, puede transmitir conocimiento de varios campos cómo es la cultura de su propio país, una manera creativa de originar amor propio por su cultura.

Estos autores sustentan la selección de video 2D para comprender que la sociedad es responsable de proveer los recursos para fomentar conocimiento en los niños, permitir que el material se adapte a la época e intervenga en el aprendizaje de los infantes, llegando de forma directa y con mayor fluidez. Por supuesto el video 2D con técnicas de multimedia puede ser uno de estos recursos innovadores para una trasmisión exitosa de información hacia el estudiante; después de lo antes propuesto, se justifica la elección del video 2D.

2.2.2 Historia de la animación.

Desde los inicios las personas buscaron maneras de presentar historias de formas visuales y diversas en un mismo objeto, desde pinturas en vasijas griegas hasta la llegada de los tan famosos taumatropos, fenaquistiscopios y posteriormente los zoótropos, pero todo empezó a principio del siglo XX, con diseños simples pero necesarios para la experimentación del nuevo arte, principalmente en Estados Unidos y Francia (Ceballos, 2017).

En 1906, en Estados Unidos se usó stop-motion y fotografía para crear movimientos considerada la primera animación hecha por dibujo a mano, además cuando las caricaturas eran presentadas en los teatros se denominaba la era dorada de la animación y fue ahí donde surgió la creación del primer largometraje animado a color y con sonido, llamado Blanca nieves y los 7 enanitos, mientras que para la mitad de la

década de los 80 con ayuda del cable muchos estudios y cadenas de televisión empezaron la creación de canales infantiles (Ceballos, 2017).

Y ya en el año 1995 se estrena la primera película animada completamente por computadora, Toy Story, y fue desde entonces que surgió el principal cambio en el que en vez de dibujar la animación esta se cambiaría por un modelo en 3D, casi como un stop-motion virtual. Siendo una forma de animación que combina y usa el 2D como un dibujo computarizado (Ceballos, 2017).

2.2.3 Tipos de animación e influencia en la importancia fílmica

El motivo de esta investigación es averiguar el grado de influencia de las técnicas y de las variables específicas en la animación, es decir los principios básicos, leyes físicas y perceptivas en cuanto a un film, Según (Lopez, 2017) esta hipótesis es básica en cuanto a que la tecnología condiciona una representación de movimientos pues pueden o no ser realistas, pero que de una u otra manera debe ser entendida como algo importante de considerar a la hora de realizar un proyecto. Por ese motivo se ha llevado a cabo un recorrido por la historia de la entre el período comprendido entre 2008 y 2015, para así poder conocer los avances técnicos que han favorecido el progreso de la industria hasta la actualidad.

Cuando se habla de técnicas de animación se afirma que actualmente son las más empleadas en cuestión a la enseñanza en niños, ya que captan su atención y sirven con fines creativos, pueden llegar a convertirse en una nueva tendencia para la captación de información en los niños, pero ¿qué significa esta técnica de animación?, según (Antúnes, 2015) explica que la animación pretende, simular sensación de movimiento con mayor o menor realismo, ya sea a través del uso de dibujos, pinturas, fotografías, recortables, marionetas, o bien a través de 2D o 3D.

Existen varias técnicas de animación, algunas que son muy elaboradas y necesariamente conllevan la utilización de recursos que son bastante costosos, otras en cambio son muy fáciles de realizar y al mismo tiempo poco convencionales porque su elaboración necesita de creatividad. Cada una de estas animaciones tiene su ventaja. A continuación se señala una clasificación propuesta por (Antúnes, 2015).

2.2.3.1. Flipbook: un sistema de animación que consiste en registrar con una cámara de video, el acto de hacer pasar rápidamente o de forma manual las hojas de un libro o cuaderno en el cual en cada hoja se realiza dibujos en distintas poses. Esta técnica es la más utilizada entre los jóvenes y se la puede encontrar fácilmente en internet.

2.2.3.5. Rotoscopia: consistente en dibujar o pintar manualmente, o con ayuda de software informático, sobre imágenes previamente registradas, las cuales son utilizadas únicamente como referencia. Normalmente, dicha técnica se emplea para conseguir, con cierta facilidad, animaciones de gran realismo.

2.2.3.6. Animación digital (2D): Mediante archivos multimedia formatos JPG o PNG se realiza una previsualización del resultado mediante imágenes fijas consideradas como “keyshots”, que demuestran en imagen fija partes importantes de la animación, donde se realiza corrección y línea de estatura de los personajes en relación a su entorno. Se utiliza software nformático de ilustración y edición de video. Entre las herramientas informáticas más utilizadas en la industria actual, se encuentran las siguientes, se incluye aquellas producciones cinematográficas y audiovisuales que generan la animación de personajes y elementos mediante software informático, independientemente de que se trate de 2D o 3D.

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Toon Boom
- Krita
- 3D Max
- After Effects

Cine sin cámara: Que son realizadas sin la intervención de ningún dispositivo tecnológico como son las cámaras de video entre otras cosas. El proceso consiste en intervenir directamente sobre la superficie de la película, ya sea dibujando, pintando, rayando o pegando elementos a la misma.

Pero a esto podemos acotar que la animación evoluciona cada día con las nuevas tecnologías, se fusionan técnicas primitivas con las actuales, de esta manera se logran nuevas creaciones más atractivas. Según (Pertiñez, 2014) habla acerca de las nuevas vías de animación:

2.2.3.8 StopMotion: permite dar vida a cualquier objeto, en la actualidad es una de las técnicas preferidas sobre todo con personajes de plastilina o látex, pero manteniendo una estética más perfeccionista que incluso tiene mejores resultados que el 3D que los creadores disponen de más libertad.

2.2.4 Video 2D

El video realizado en esta investigación se le conoce como video 2D, pues, este material está enfocado directamente a la enseñanza. Según (Casañ, 2015) este método es considerado para aportar varios beneficios en la fase de visión en la que el video se proyecta en una pantalla y los materiales de la actividad que se presenta. Entre estos, se podría reducir el conflicto de atención entre ver el video y realizar la tarea, además podría disminuir las necesidades cognitivas de la actividad al no tener que prestar atención a varias preguntas de forma simultánea. Se trata de una técnica sobre la que se ha encontrado referencias en la didáctica de la comprensión auditiva/audiovisual en el aula.

Para la realización de los videos se lleva a cabo un procesamiento en el cual, según (Murat, 2015) se pueden ver avances importantes en cuanto a imágenes, aplicaciones, video en 2D y 3D, haciendo de esta manera una compresión completa y equilibrada, ya que, esto se logra mediante un filtrado de imágenes y videos, los mismos que hacen que se tenga una mejor atención, pues este tipo de videos logran más interacción con la visión humana, e incluso se componen por elementos sonoros que si bien son intangibles, mediante señales acústicas logran transmitir el mensaje preciso.

Realizar este tipo de videos es complejo, tal como lo define (Ribera, 2016) pues desde el principio hasta el final existe una serie de bocetos dependiendo el estilo que se quiere utilizar, claro teniendo en cuenta referentes principales donde destacan su limpieza y simplicidad para definir formas; este concepto apuesta por un estilo de

aspecto infantil, ya que se centran en la simplicidad con una evolución estética para crear una imagen más compleja, además que el nivel de trabajo debe prepararse para adaptarse a una futura producción de animación, también define como el editor o en este caso animador debe tener referentes en cuanto a tamaños de las partes del cuerpo para que sean más específicos y crear personajes más realistas.

2.2.5 Animación 2D

La primera fase de la animación realizada mediante imágenes planas, son trabajos que registran cada fotograma sin solución de continuidad, es decir fotograma a fotograma. Tiene aspectos importantes tanto en la producción, como en las herramientas utilizadas o, incluso, en cuanto a los recursos expresivos empleados. Según (Armenteros, 2015) la animación 2D tiene como requisito fundamental limitaciones esenciales de movimiento y de expresión de los personajes.

Los personajes requieren un esqueleto como base de su funcionamiento y sólo pueden moverse según los prerequisites asignados a cada articulación. Según (Jijón, 2019) hay que reconocer que se debe tener un talento especial para dibujar, sumándole a esto, un talento especial en analizar y comprender los entornos a utilizarse y tener en mente cuales serían los efectos que se van a utilizar y en qué momento exacto.

Una vez que se han completado todas las imágenes, estas se escanean dando paso al proceso de ilustración digital, eliminando trazos para así tener imágenes limpias que se pueden colorear digitalmente las cuales podrían ser raster o vectoriales. El raster hace referencia a ilustraciones compuestas de píxeles y que, cuando se escala, la imagen se distorsiona, efecto que no ocurre con la imagen vectorial.

Siendo así, la composición digital permite combinar fácilmente diferentes formatos de imagen para obtener objetos gráficos particionados y composición de layer, como fondos, para empezar la animación 2D. Estos resultados pueden ser fotografías, ilustraciones o grafismo, los cuales serán acomodados en una “línea de tiempo” de

edición, no menor a 24 cuadros por segundo, para al final trabajar en la sonorización, corrección de color, efectos y diálogos, todos empatados a la línea de tiempo.

2.2.6 Desarrollo de un personaje animado 2D

Un personaje se desarrolla a partir de una idea o referencias, mismas que pueden ser pictóricas, escritas o verbales. Según (Jijón, 2019) para desarrollar un personaje se debe tener en cuenta tres factores clave: ¿Quién es nuestro personaje?, ¿Qué necesidades tiene nuestro personaje? Y ¿Cuál es su conflicto? Sin resolver estos tres campos no se puede llegar a un correcto y coherente desarrollo de un personaje. Basados en los factores clave, posteriormente se realiza una investigación que establezca el target al que será dirigido nuestro personaje. Con todos los datos de por medio se realiza un bocetaje del personaje, se deciden rasgos, grosor de línea, complejidad de movimiento o expresión, paleta de colores y complejidad de su entorno.

También hay que tener parámetros importantes como, ser precisos en las actuaciones, no sobrecargar de personajes, así se podrán mover mejor dentro de la escena. Cada personaje debe tener una expresión que marque en particular la diferencia de cada uno para lograr que así el personaje se encuentre metido en el modelo, pero siempre manejando un mismo rasgo gráfico entre todos los personajes que conformarán la historia. Manejar planos y sobre todo que no existan acciones repetitivas que en tal punto se vuelvan lineales para los niños sobre todo que ellos siempre necesitan ver un número diferente de fotogramas para mantener su atención.

Pero además en las artes visuales el color es muy importante ya sea en dibujo, pintura, cine, fotografía, esculturas, forma parte del proceso de conocimiento del objeto, como lo define (Guzmán, 2011) en su teoría y práctica del Color. Esto permitirá transmitir toda la creatividad mediante este tipo de lenguaje, ya que a los niños les produce sensaciones, sentimientos y sobre todo transmite mensajes.

El uso del color se transforma hacia donde dirigamos nuestra mirada si bien los colores influyen en nuestros sentidos de diferentes maneras, alteran nuestra conciencia, estado de ánimo al producir estímulos sensoriales, además si tenemos varios colores

se generan mezclas ópticas, de esta manera se puede decir que el color es el resultado una estimulación visual.

2.2.7 Influencias musicales en niños y niñas de siete años.

Durante la educación infantil se van formando las bases para su desarrollo integral a través del tiempo. Por esta razón, es importante que durante esta etapa los docentes refuercen los conocimientos de sus alumnos para que esto repercuta para bien en un futuro. Según (Magán, 2017) la música es un recurso de primer orden, sobre todo en etapas educativas de primeros niveles, ya que cumplen un papel formativo logrando influenciar en los distintos ámbitos de los seres humanos, pues trabajan en cuanto a las actividades sonoras-auditivas-musicales que ayudan a tener atención y empatía de un producto sonoro.

Los factores emocionales que la música trasmite pueden influir psicológicamente a los niños. es decir que, según (Sloboda, 2015) la música tiene sonidos de diferentes alturas y duraciones, y los niños de alguna manera otorgan a estos sonidos significados, y así se transforman en símbolos que van más allá de ser sonidos, los mismos que son capaces de provocar sentimientos de alegría, angustia o enojo. Los niños retienen más rápido una información si logran hacer referencia con algún sonido, las respuestas con diferente música logran ser aprendidas, pero para que esto tenga éxito la música siempre tiene que ir de acuerdo a la edad, es decir usar tonos y ritmos que mantengan firme su atención para que pueda causar en ellos esa percepción de algo que están aprendiendo.

La importancia de la utilidad de la música en la etapa de aprendizaje en los niños, durante la etapa de Primaria, es principal de acuerdo a que lo musical recae en el convencimiento de que su aprendizaje, según (Álvarez, 2016) así como el tratamiento del resto de disciplinas artísticas, comporta una mejora en los resultados del resto de asignaturas escolares, la música tienen un efecto benéfico en el aspecto académico. Por ejemplo, beneficia en el razonamiento espacial, además que puede incrementar positivamente el rendimiento en matemáticas, incluso mejora el aprendizaje de la lectura, la lengua incluidas lenguas extranjeras se afirma que la inteligencia musical

influye en el desarrollo emocional, espiritual y corporal del ser humano y estructura la forma de pensar y trabajar.

Con la música, los niños pueden desarrollar todas sus facultades sensoriales, motrices, cognitivas y afectivas. De esta manera, la finalidad de la educación musical no es dominar el lenguaje musical o la historia de la música, sino fomentar las principales facultades humanas: la voluntad, la sensibilidad, el amor, la inteligencia, la capacidad creativa y sobre todo la imaginación al momento de aprender.

2.2.8 El Inti Raymi

Es importante conocer el origen de la fiesta del Inti Raymi o Fiesta de Dios Sol, la misma que es una ceremonia que a principio practicaban por los Incas y como lo dice su nombre, en honor a su Dios Sol, en el Cusco ciudad de Perú, la cual se realizaba cada solsticio de invierno, es decir en el periodo cuando finalizaba la cosecha y el comienzo del invierno en la mitad del mes de junio, el pueblo del Cusco tomaba a esta celebración como un año nuevo, pues para ellos era un nuevo ciclo agrícola, y el día más corto del año y la noche más larga.

Al respecto, (Martínez, 2015) en su obra Fiesta en latitud cero afirma que:

Kapac Raymi o esta Mayor o Inti Raymi Menor, se celebra concluida la siembra del maíz, como esta última del año y es considerada como una de las más importantes y signi cativas del sistema religioso de los ancestros indígenas. Su ritual central consiste en el paso de los jóvenes incas hacia la asunción del poder y coincide con el clímax de los tiempos femeninos, por lo que también asumió el nombre de Pascua Femenina. Se celebra en diciembre, coincidiendo con el solsticio de invierno, la navidad y el nacimiento de Jesús (p.15)

El Inti Raymi se inició en el gobierno del Inca Pachacutec, cuando en una batalla entre Incas y los Chancas, se le apareció Dios en una visión y le relató todo lo que sucedería, convirtiéndose en una de las razones más importantes para que el Inca Pachacutec tenga credibilidad al Sol.

Actualmente, los pobladores de varios países andinos, como son: Perú, Bolivia, Ecuador, Chile, Argentina y Colombia los que conforman la travesía del Imperios Inca, el Qhapaq Ñan, (sistema vial andino) con la presencia de visitantes nacionales y extranjeros, continúan realizando esta tradición, que ahora se la considera una celebración de interés turístico.

Aunque años atrás esta celebración trató de ser olvidada incluso se buscaba prohibirla, cada lugar siguió con sus tradiciones y culturas. Según (Benalcázar, 2017) afirma que el colonialismo español prohibió el Inti Raymi por considerarlo una fiesta pagana, y en su lugar impuso la religión católica y la celebración de innumerables fiestas religiosas a las que se sumaron otras festividades populares en las mismas fechas y lugares; sin embargo, resistió.

Son celebraciones desde un enfoque en la religión católica pero combinada con la tradición de cada pueblo, la historia del Inti Raymi y en sí la celebración en cada país hace que se conozca que en este evento forman parte las creencias religiosas y antiguos astrónomos a quienes en un principio se los consideraba magos, que fueron los mismos quienes descubrieron la ruta de las constelaciones y calcularon el calendario de los solsticios y equinoccios. Tales habilidades se utilizaron a la hora de la siembra y la cosecha, cuando, después de ser nómadas, pasaron a aprovechar la agricultura.

En el Ecuador, la celebración del Inti Raymi o la Fiesta del Sol se vive en cada provincia de la sierra de manera distinta, aunque los rituales y ceremonias giran en torno al sol, como día principal es el 21 de junio, día en el que, para la cosmovisión andina, el sol se ubica más cerca de la Tierra.

Las provincias que forman parte de esta celebración, Según Benalcázar (2017). Inti Raymi, interculturalidad y derechos colectivos de los pueblos indígenas, del Telégrafo, son: Azuay, Cañar, Chimborazo, Cotopaxi, Tungurahua, Pichincha e Imbabura las cuales celebran el Inti Raymi, y junto a este, la fiesta de San Juan, de los danzantes, el gallo compadre, el Corpus Christi, el septenario, la rama de gallos y la fiesta de San Pedro, todas estas fiestas conectadas por una concordancia en la cual el sol, la tierra, la música y los alimentos cuentan la historia.

La celebración del Inti Raymi forma parte de las tradiciones culturales de la provincia de Imbabura en Ecuador la cual según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2010) está conformada por aproximadamente 398.244 habitantes de los cuales el 65.7 % en mujeres y 64.7% en hombre se consideran mestizos; mientras que el 25.8

% en mujeres y 25.3% en hombre se considera Indígena, Otavalo cantón perteneciente a esta provincia es del cual se hablará en el transcurso de este proyecto, como un principal ejemplo de celebración del Inti Raymi.

Por su parte el GAD municipal de Otavalo (Otavalo G. M., 2014 - 2019) afirma que Otavalo está situado en la zona norte del Ecuador y al sur oriente de la provincia de Imbabura. La ciudad de Otavalo se localiza al norte del callejón interandino a 110 kilómetros de la capital Quito y a 20 kilómetros de la ciudad de Ibarra, se encuentra a una altura de 2.565 msnm.

Otavalo, con grandes atractivos turísticos, paisajes, lagunas, puede ofrecer más allá de eso, pues tiene valiosas historias y tradiciones que hacen que se la encuentre como una ciudad pluricultural, las cuáles deberían ser contadas con el fin de seguirlas fomentado y fortaleciéndolas. De ahí la emoción por dar a conocer la celebración del Inti Raymi en este lugar.

Por su parte (Kowii, 2015) menciona que el Inti Raymi es una fiesta espiritual, renovación de energías en las personas y los instrumentos que se interpretan; la representación del movimiento de la tierra con sus giros de rotación y traslación; la representación del símbolo de la sabiduría a través de la danza de la serpiente y la guía, la orientación del Aya Uma acompañan el festejo de la celebración del Inti Raymi, donde también pone en presencia la gastronomía de recetas ancestrales kichwa basadas en el maíz, logrando con ello reafirmar su identidad cultural.

Se puede notar que exigen varios personajes que son partícipes en este acto, según (Kowii, 2015) el Diablo Uma (cabeza de diablo) es el personaje principal, el cual tiene como misión asechar a los demonios que amenazan las cosechas y la buena energía, además es el encargado del orden y que cada cual cumpla su función dentro de la celebración, además del Aya Uma, quien es el orientador, el sabio, en el caso de Otavalo, en Cotacachi este rol lo asume el capitán.

En esta celebración una parte muy importante es la música, músicos y demás danzantes, según (Kowii, 2015) los Takik: los músicos, constituyen el eje de la fiesta,

generadores de la armonía, el orden, la continuidad en las danzas, Los Tushuk: los danzantes, son elementos fundamentales, guiados por los ritmos.

Los instrumentos de música: principalmente el churo, las flautas, el rondín, bandolín, guitarra. Pero en los últimos años se incluye el violín, charango, además habla acerca de cómo esta celebración se lleva a cabo y cuáles son sus actividades, las mismas que se realizan de comunidad en comunidad donde cada danzante es recibido con comida como el cuy, la gallina, el mote y platos principales de la zona acompañados de la tradicional bebida la chicha, sin importar la hora en la que lleguen, a esto se le suma los juegos pirotécnicos, como es el caso de un castillo el cual está con ofrendas que los familiares o amigos entregan.

El ritual del baño es muy importante pues se lo considera como el inicio a esta celebración, el mismo que otorgará a los danzantes y músicos nuevas energías, posterior a esto se lleva a cabo la misa de la víspera de la fiesta, o Misa de San Juan que simbolizará la armonía entre los pueblos, se toman esta plaza alrededor de 30 a 100 danzantes, avanzan por las calles de Otavalo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se enmarca en el paradigma positivista, que según (Kolakowski, 2015) consiste en:

“el positivismo es un conjunto de reglamentaciones que rigen el saber humano y que tiende a reservar el nombre de “ciencia” a las operaciones observables en la evolución de las ciencias modernas de la naturaleza. Durante su historia, dice este autor, el positivismo ha dirigido en particular sus críticas contra los desarrollos metafísicos de toda clase, por tanto, contra la reflexión que no puede fundar enteramente sus resultados sobre datos empíricos, o que formula sus juicios de modo que los datos empíricos no puedan nunca refutarlos.”

Lo que se evidencia en el presente estudio, debido a que la realidad se asume como preestablecida y problematizada. Por lo tanto, esta investigación se realiza desde una investigación general encaminando la información hacia lo particular, es decir cada etapa dará paso a la siguiente pero siempre partiendo de una idea de donde se derivan objetos y preguntas para así establecer las variables que se tratarán.

Por su parte, (Hernandez, 2014) afirma que:

Los diseños de investigación no experimental de corte transversal descriptivos tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc., y proporcionar su descripción. Son, por tanto, estudios puramente descriptivos y cuando establecen hipótesis, éstas son también descriptivas (de pronóstico de una cifra o valores).

De acuerdo a lo antes mencionado, en esta investigación se recolectarán datos en un solo momento, en un tiempo único a los niños de 7 a 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles, para con esto describir variables y analizar su incidencia e interrelación en cuanto a información para la realización del video 2D.

Mientras que Arias (2012) afirma que:

La investigación de campo de acuerdo a lo cuantitativo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes.

Por lo que en esta investigación se necesitará hacer visitas de campo a la escuela Santa Maria de los Ángeles para la recolección de datos de los niños de 7 a 8 años de

edad, para saber qué técnicas audiovisuales debe tener el video 2D con la celebración del Inti Raymi como producto audiovisual.

La recolección de la información se lleva a cabo con la utilización de instrumentos y el auxilio de métodos estadísticos; de esta manera, se puede interpretar a información obtenida del fenómeno a fin de determinar las conclusiones y recomendaciones; así como también redactar la propuesta, para ello se utilizará datos bibliográficos con alto contenido del fenómeno investigado, así como cambien la técnica de la encuesta así se extrae una serie de conclusiones de la o las hipótesis.

3.1 Población y muestra

3.1.2 Población

Como señala (Hernandez, 2014)

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones y sobre la cual se pretende generalizar los resultados establecer con claridad las características de la población, para de esta manera delimitar cuáles serán los parámetros muestrales, pues las poblaciones deben situarse claramente por sus características de contenido, lugar y tiempo con base en ciertas consideraciones teóricas que describen el comportamiento de los individuos y la relación de éste con otras variables.

La población en donde se llevará a cabo el estudio de este trabajo de investigación son niños entre las edades de 7 – 8 años de edad que están matriculados en el sistema educativo privado de educación básica de la escuela Santa María de los Ángeles periodo 2018 – 2019. Según, Sánchez (2015), los niños en esta etapa construyen escenarios mediante el entusiasmo de las imágenes emitidas con un gran poder de persuasión e impacto, provocando en la mayoría de los casos identidad con el sujeto proyectado. Las niñas y niños defienden e incluso se identifican con los personajes animados que traspasan la pantalla.

3.1.3 Muestra

Por consiguiente, (Hernandez, 2014) afirma que:

La muestra son los elementos que pertenecen a ese conjunto de la población definido en sus características, ya que pocas veces es posible medir a toda la población, así que obtenemos o seleccionamos una muestra para que esta sea un reflejo del conjunto de la población. Se debe recalcar que todas las muestras en el enfoque cuantitativo deben ser representativas; es decir

un procedimiento mecánico donde el uso de los términos al azar y aleatorio relacionado con la probabilidad y con la selección de elementos, no aclaran un tipo de muestra ni el procedimiento de muestreo.

Por lo tanto, en este proyecto de investigación la muestra se comprende de 60 niños de los paralelos “A” “B” Y “C” de 3ro y 4to grado de educación básica de la Escuela Santa María de los Ángeles. Según (Guevara, 2015) en esta etapa de educación los niños son alentados por la imaginación con personajes e historias, además que son temas de conversación diaria, que les ayudan a formar una opinión de lo que sucede, pues presentan estímulos audiovisuales, frente a otros medios de comunicación.

3.2 Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.2.1 Técnica

Cómo se manifestó anteriormente, la investigación cuantitativa se basa en técnicas mucho más estructuradas, ya que busca la medición de las variables previamente establecidas, por esta razón en este trabajo de investigación se hará referencia a la encuesta, la misma que se la afirma como un conjunto de preguntas preparadas cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación, también dice que una encuesta puede ser aplicada a través de diferentes medios ya sea personal, telefónica o utilizando algún método electrónico, cada uno de estos métodos tiene sus ventajas y desventajas (Sandoval, 2016)

3.2.2 Instrumento

La investigación cuantitativa dispone de varios tipos de instrumentos por lo que (Hernandez, 2014) afirma:

Para medir las variables de interés y en algunos casos llegan a combinarse varias técnicas de recolección de los datos, pero en este trabajo de investigación se hará uso de un cuestionario pues según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir este debe ser adecuado con el planteamiento del problema planteado, los mismos se utilizan en encuestas de todo tipo.

Tomando en consideración lo antes mencionado (Hernandez, 2014) afirma que:

Las preguntas cerradas son aquellas que contienen categorías u opciones de respuesta delimitadas. Los participantes deben acotarse a éstas, estas pueden ser dicotómicas; es decir, solo dos posibilidades de respuesta o incluir varias opciones de respuesta, también existen

preguntas abiertas las mismas que no delimitan las alternativas de respuesta, el número de categorías de respuesta es muy elevado y puede variar de población en población.

Por lo tanto, el contenido del cuestionario estará compuesto por 8 preguntas cerradas de carácter dicotómicas con respuestas de sí y no, pues son más fáciles de codificar y preparar para su análisis. Estas preguntas serán realizadas en los niños ya que requieren un menor esfuerzo y no tienen que escribir o verbalizar pensamientos, sino únicamente seleccionar la alternativa que sintetice mejor su respuesta, además que responder a un cuestionario con preguntas cerradas toma menos tiempo que contestar uno con preguntas abiertas incluso se reduce la ambigüedad de las respuestas y se favorecen las comparaciones entre las mismas.

3.3 Técnica de análisis de datos

Tomando en consideración las declaraciones anteriores con respecto al proceso metodológico, se observa que todas las técnicas concluyen en métodos cuantitativos, por lo tanto, en esta investigación es necesario utilizar técnicas de procesamiento acordes con el mismo, como lo son el procesamiento lógico matemático o estadístico. Tomando en consideración las características de la variable, el procesamiento más acorde sería una frecuencia simple y una frecuencia porcentual, interpretación ítem por ítems, para de esta manera conocer hasta qué punto tienen conocimiento los niños acerca del Inti Raymi y las características que debería tener el video 2D.

3.4 Metodología del producto.

3.4.1 Elaboración del video 2D:

En la elaboración del video 2D se tomarán en cuenta cuatro etapas, las cuales se describen a continuación;

3.4.2 Etapa de Preproducción

Previamente seleccionado el equipo de trabajo, se realizó un boceto de obra escrita que se sometió a correcciones para tener un resultado final escrito. En base a la obra se realiza un guion literario, en el que se establecen las escenas, los fondos, los

personajes y su interacción con diálogos. Una vez establecido el guion literario se procedió a realizar el desarrollo de los personajes, fondos y la selección del estilo de animación. Con los personajes establecidos y previamente aprobados se realiza el guion técnico con la propuesta de visualización de la obra.

En esta etapa se realiza un rompimiento de guion para establecer acciones y escenas que serán usadas para dar vida a la puesta en escena, esta sirve para establecer el movimiento del personaje en su espacio, la dirección que va a tener en cuanto a movimiento, entradas y salidas de escena, y su interacción con los personajes. Cuando está lista la puesta en escena, el equipo de bocetaje realiza un StoryBoard donde se hace la prueba del guion técnico para decidir los encuadres que va a tener el render final. Mientras ocurre este proceso, el equipo de diseño se encargó de particionar las extremidades de los personajes, crear expresiones faciales y colocar todos los resultados en capas diferentes para entregar al equipo de animación. Se entrega entonces, archivos en formato Illustrator, archivos de audio con contenido de voces en mp3 y StoryBoard limpio.

3.4.3 Etapa de Producción:

El animador selecciona y acomoda los archivos entregados en la línea de tiempo del programa usado en este caso que es Adobe After Effects. Se realiza un esqueleto de cada personaje y se acomodan los fondos y los personajes en leyers separadas. Guiándose con el StoryBoard el animador empieza a seleccionar las partes móviles, los puntos de traslado del personaje y la cantidad de fotogramas a utilizarse. Se incluye en este proceso la edición de color por capas, el acople de las voces a los movimientos de boca y expresiones corporales de los personajes. Se realiza la animación de objetos que ayudan al dinamismo del video, se agregan introducciones y efectos visuales, así como títulos iniciales y créditos finales.

3.4.4. Etapa de Post Producción

En esta etapa se dan detalles finales al render de producción donde se realizan correcciones mínimas de color; adorno, brillo y tono de los audios; efectos finales de sonido y corrección de irregularidades en el sonido.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados del trabajo de campo

En el presente apartado del trabajo de investigación se muestran los resultados obtenidos del proceso de recopilación de datos a través de las encuestas realizadas a 60 niños de 7 a 8 años de edad de la Escuela “Santa María de los Ángeles” en cuanto a conocimiento, tipo de dibujo animado y enseñanza para determinar cómo debe ser la elaboración del video 2D para promover las tradiciones culturales del Inti Raymi para el fortalecimiento de sus valores de identidad en este ámbito escolar. Tomando en cuenta lo mencionado a continuación, se desarrollan los resultados obtenidos por dimensiones:

Tabla 1. Dimensión Conocimiento

PREGUNTAS	SI		NO		Total	
	F	F%	F	F%	F	F%
¿Sabes qué es el Inti Raymi?	34	57%	26	43%	60	100%
¿Sabes cuándo se celebra el Inti Raymi?	15	25%	45	75%	60	100%
¿Sabes dónde se celebra el Inti Raymi?	26	43%	34	57%	60	100%

Tabla 1 Dimensión Conocimiento. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Figura 1. Dimensión Conocimiento

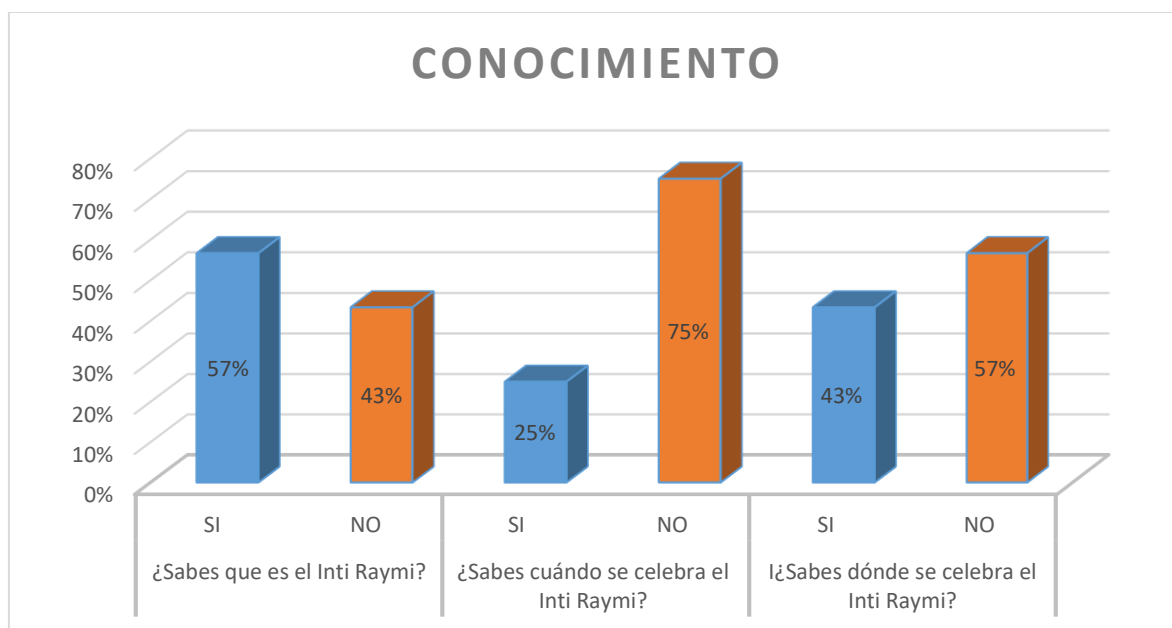


Figura 1 Dimensión Conocimiento. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Análisis e Interpretación

Tomando en cuenta la tabla y figura 1 que corresponde a la dimensión conocimiento donde se obtuvo en el ítem 1 que se relaciona con el conocimiento sobre el Inti Raymi, se observa que, de los 60 niños encuestados, el 57% sí conoce esta tradición y el 43% restante no.

Por su parte, en el ítem número 2 que se vincula con la fecha de realización del Inti Raymi, el 75% afirma que no conoce la fecha, pero el 25% si, esto evidencia que es un contenido que debe estar inmerso en el video 2D.

De la misma manera, en el ítem 3 que refiere al lugar de celebración de Inti Raymi el 43% de los niños encuestados sí conoce que se lleva a cabo en la ciudad de Otavalo y el 57% no conoce dónde se desarrolla. Por lo tanto, es importante reforzar esta información en el video 2D.

De acuerdo al análisis de cada uno de los ítems mencionados, se puede observar que los niños no tienen un conocimiento concreto acerca de lo que trata el Inti Raymi y tampoco conocen la fecha ni lugar donde se lleva a cabo esta celebración, por lo tanto,

en el video se debe mencionar todos esos elementos con el fin de reforzar el conocimiento e los niños de 7 a 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles.

Tabla 2. Dimensión Tipo de dibujo animado

PREGUNTAS	SI		NO		Total	
	F	F%	F	F%	F	F%
¿Qué dibujos animados prefieres ver Gravity Falls o Hora de aventuras?	50	83%	10	17%	60	100%
¿Con que dibujo animado llama más tu atención osos escandalosos o Phineas y Ferb?	39	65%	21	35%	60	100%
¿Qué dibujos te gusta más Bob esponja o El increíble mundo de Gumball?	23	38%	37	62%	60	100%

Tabla 2 Dimensión Tipo de dibujo animado. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Figura 2. Dimensión Tipo de dibujo animado

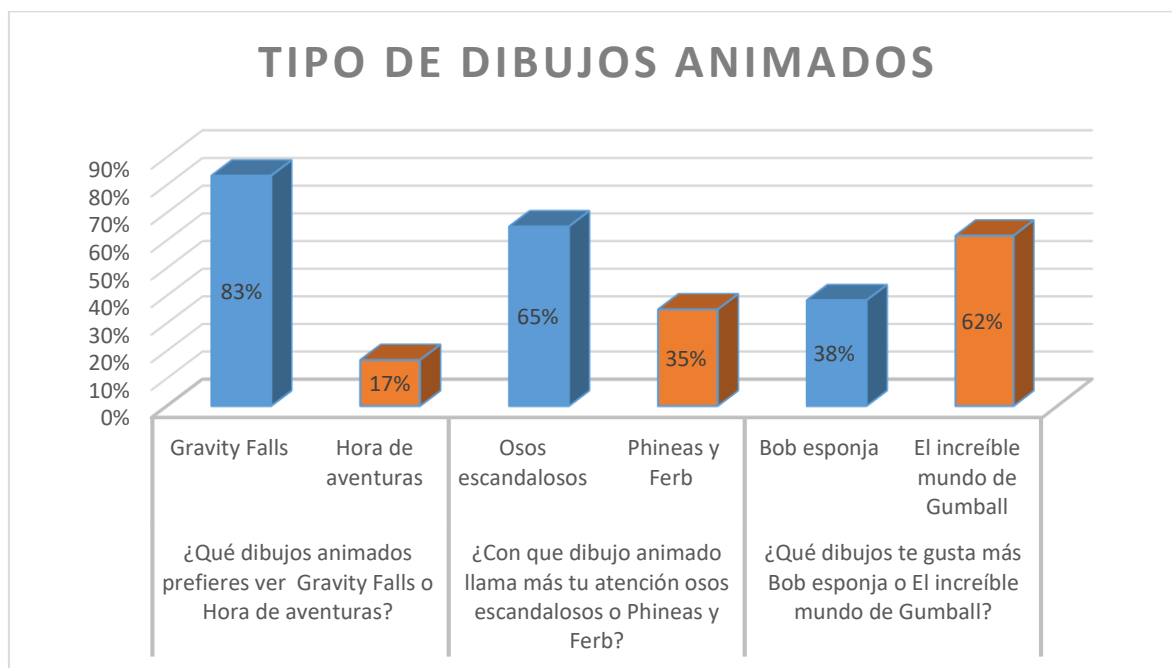


Figura 2 Dimensión Tipo de dibujo Animado. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Análisis e Interpretación

Tomando en cuenta la tabla y figura 2 de la dimensión tipo de dibujos animados de acuerdo a lo establecido en el Ítem 4, que trata sobre la tonalidad, perspectivas,

ambientación, contrastes, y demás estilos que se representen dentro de las características de los dibujos animados, es por esto que el 83% optan ver Gravity Falls, mientras que el 17% prefiere ver Hora de Aventuras, por lo tanto, en el producto audiovisual 2D, se debe incorporar ciertos aspectos que se demostraron en las encuestas realizadas.

Así mismo es como se muestra en el Ítem 5, que trata sobre la musicalización, efectos sonoros, voces, que se integran a dar fondo de sonido a lo que se representará en los dibujos animados, por estas razones se muestra que al 65% le llama más la atención Osos Escandalosos y al otro 35% Phineas y Ferb, por lo que en la presentación audiovisual 2D se obtendrán mayores alcances al tener en cuenta una mayor proyección sobre los datos obtenidos y su factibilidad de resultados.

De la misma manera se ha tomado en cuenta que en el ítem 6 el mismo que indica el tamaño corporal, dimensiones, aspectos físicos, que dan forma y transmiten personificación a los dibujos animados, por lo que al 62% de los niños les gusta más el Increíble Mundo de Gumball, mientras que al otro 32% le gusta más Bob Esponja. Dados estos datos el personaje debe tener características específicas similares a la animación del Increíble Mundo de Gumball.

Es así como se ha llegado a un análisis, que dentro de los items, se puede observar que los niños prefieren las distintas series animadas porque estas mantienen historias tradicionales y dan un enfoque claro de la representación de cada personaje; tiene sus momentos cómicos e infantiles, con las caricaturas modernas, tales como tamaños de extremidades fuera de lo normal, paletas de colores variadas para cada acción, manteniendo un contraste fuerte en cada una y sobre todo sonidos que van acompañando cada parte de las escenas donde estas tienen algo en particular que cada historia que se cuenta en los capítulos logra conectar con los niños, pues son sus vivencias, problemas, sueños, anhelos y miedos los mismos que acompañados con un lenguaje audiovisual acorde a su edad hacen que cada vez ellos interpreten lo que sucede de una manera más familiar y logren captar un mensaje definido en cada historia interpretada.

Tabla 3. Dimensión Enseñanza

PREGUNTAS	SI		NO		Total	
	F	F%	F	F%	F	F%
¿Te gustaría tener clases con videos de dibujos animados?	50	83%	10	17%	60	100%
¿Te gusta que los dibujos animados hablen?	60	100%	0	0%	60	100%
¿Te gusta que te cuenten historias?	58	97%	2	3%	60	100%

Tabla 3 Dimensión Enseñanza. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Figura 3. Dimensión Enseñanza

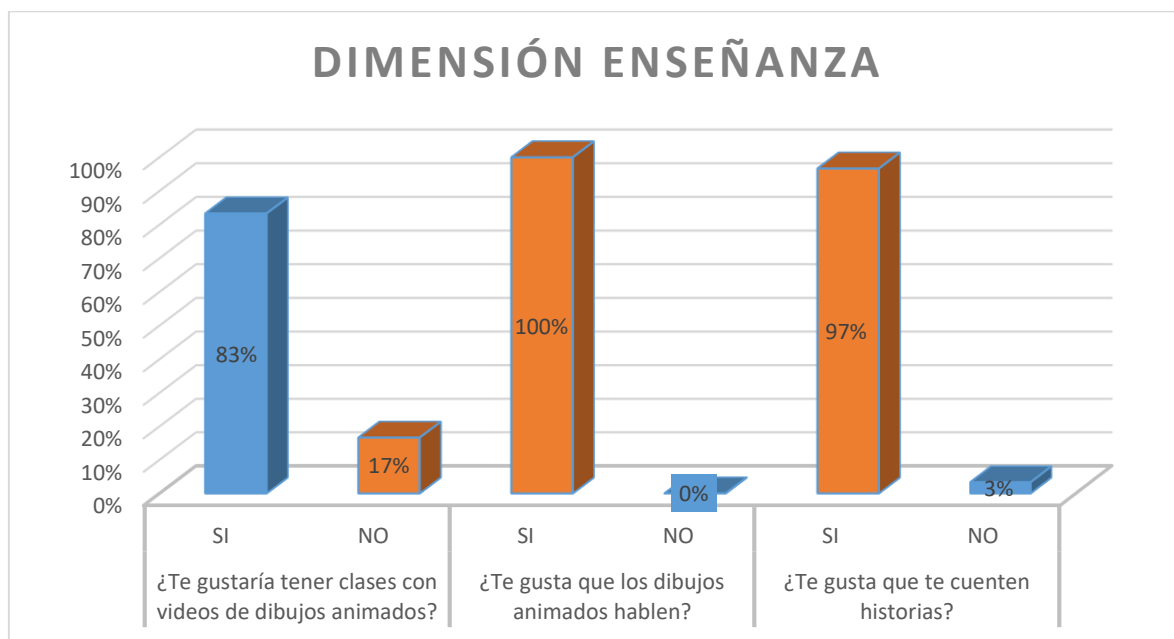


Figura 3 Dimensión Enseñanza. Fuente: Elaboración Propia, 2019

Análisis e Interpretación

Tomando en cuenta la tabla y figura 3 de la dimensión enseñanza, de acuerdo a lo establecido en el Ítem 7, señala qué es lo importante al proponer un proyecto audiovisual 2D, se debe tomar en cuenta las prácticas y enseñanzas en el ámbito escolar, dado que el resultado fue de 83% coincidencias, se debe considerar que le

gustaría tener clases con dibujos animados mientras que el 17% dice que no, ya que de esta manera sus participaciones en clases serían más dinámicas y eficaces.

Así mismo, en el Ítem 8 se indica que el 100% de los niños entre las edades de 7 a 8 años les gustaría que los dibujos animados hablen, para un mayor entendimiento.

De la misma manera en el ítem 9 al 97% de los niños les gusta que les cuenten historias, pero a un 3% no, ya que de esta manera se llegaría a involucrar tanto el niño o participante, como el personaje que se desarrolla en la historia, dando un desenvolvimiento comunicativo y forjar ideas que el niño pueda aplicar durante el desarrollo de su infancia, es así como el proyecto audiovisual 2D se verá reflejado como una iniciativa a futuras prácticas escolares.

De acuerdo al análisis de cada uno de los ítems de la dimensión de enseñanza se puede observar que a los niños les gustaría involucrar los dibujos animados en sus clases pues de esta manera se lograría tener más de su atención, los niños solo se mantienen atentos en un pequeño lapso de tiempo entonces es ahí donde la animación es importante para lograr que las clases sean mejor aceptadas, claro manteniendo un concepto que les atraiga, es decir una historia donde cada personaje esté muy bien definido con una personalidad y vaya acompañando la trama, dando pie a lo imaginativo para de esta manera mantener la atención por un largo lapso de tiempo.

4.2. Resultados del producto final

4.2.1. Preproducción

4.2.1.1. Historia

Un día los maíces y las plantas de Tamia no florecían, desesperada empezó a llamar a la montaña quien era la más sabia entre todos, la montaña le dijo a Tamia que debía buscar pronto los rayos del sol para que sus plantas crezcan, pero el sol estaba enamorado de la luna y no quería salir, la única manera de lograr que el sol deje a la Luna era mediante una ceremonia sagrada, pues con el baile y tocando los instrumentos andinos adorarán al sol y el no podrá resistirse, entonces así dará sus

mejores rayos de luz, así pasaron los días y el sol estaba muy triste porque extrañaba a la luna, pero la Luna le dijo que todos aquí tienen un papel importante y su deber es cumplirlo, además que todos aquí necesitan de su luz, el sol lo entendió y dio sus mejores rayos de sol.

4.2.1.2. Guion literario

Esc.1 EXT. JARDIN DE TAMIA – DIA

Campo vacío sin vegetación.

(V.O)

Un día las flores y los maíces de TAMIA no crecían.

Esc. 2. EXT. JARDÍN DE TAMIA – DIA

(V.O)

TAMIA estaba muy triste así que habló con la montaña, quien era la más sabia entre todos.

TAMIA

Montaña, necesito tu ayuda. No sé qué hacer para que mis maíces crezcan.

MONTAÑA

Es importante que consigas los rayos del SOL, porque sin ellos las plantas no pueden crecer.

Esc.3. EXT. CIELO - DIA

(V.O)

Pero el SOL, enamorado de la LUNA, no quería salir.

Esc. 4. EXT. JARDÍN DE TAMIA – DIA

(V.O)

La montaña le cuenta a TAMIA sobre una ceremonia sagrada para que el SOL salga.

MONTAÑA

Debes hacer que las personas de la comunidad canten y bailen. Con sus cantos mágicos adorarán al SOL, se pondrá feliz y saldrá.

Esc.5. EXT. CIELO - DIA

(V.O)

El SOL, abrazado de la LUNA, estaba muy distraído. De pronto una melodía llama su atención.

Esc.6. EXT. JARDIN DE TAMIA - DIA

Personas bailando y cantando.

Esc.7. EXT. CIELO - DIA

SOL

Esa melodía tan dulce me gusta. Me dan ganas de bailar.

(V.O)

El SOL se separa de la Luna y sale con sus fuertes rayos alumbrando todo el lugar.

Esc.8. EXT. JARDIN DE TAMIA - DIA

Personas bailando con los rayos del SOL.

Esc.9. EXT. CIELO - DIA

El SOL está triste.

(V.O)

EL SOL se puso muy triste porque sabe que la LUNA solo saldrá en las noches y ya no podrá verla.

La LUNA está tranquila.

LUNA

SOL tu deber es ayudar a las plantas y a la gente de la comunidad que necesita de ti. Tenemos que separarnos.

El SOL está triste.

SOL

Pero yo te voy a extrañar mucho.

LUNA

Todos tenemos un papel importante y es nuestro deber cumplirlo.

(V.O)

Aunque el SOL estaba triste porque sabía que iba a extrañar mucho a la LUNA, decidió dar sus mejores rayos de luz y así las plantas crecieron.



Esc.10. EXT. JARDÍN DE TAMIA - DIA



La comunidad está bailando. Están felices. Muestran elementos de su ritual. Las plantas crecen.




TAMIA




¡Miren, las plantas están creciendo! ¡Gracias Inty por tus rayos!


4.2.1.3. Guion Técnico

Escena	Descripción	Gráfico	Diálogos
1. EXT. JARDIN DE TAMIA – DIA	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Campo Vacío • Tonos de color: verdes, azules, cafés. • Nubes y plantas en movimientos lentos 		<p>(V.O) Un día las flores y los maíces de TAMIA no crecían.</p>
2. EXT. JARDÍN DE TAMIA – DIA	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Montaña al fondo grande. • Tamia al frente de espaldas, pequeña • Tonos de color: verdes, azules, cafés. • Nubes y plantas en movimientos lentos 		<p>(V.O) TAMIA estaba muy triste así que habló con la montaña, quien era la más sabia entre todos.</p> <p>TAMIA Montaña, necesito tu ayuda. No sé qué hacer para que mis maíces crezcan.</p> <p>MONTAÑA Es importante que consigas los rayos del SOL, porque</p>

			sin ellos las plantas no pueden crecer.
3. EXT. CIELO - DIA	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Tonos de color: rosados, lilas y negro. • Sol y la Luna de frente 		(V.O) Pero el SOL, enamorado de la LUNA, no quería salir
4. EXT. JARDÍN DE TAMIA – DIA	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Montaña al fondo grande. • Tamia al frente de espaldas, pequeña • Tonos de color: verdes, azules, cafés. • Nubes y plantas en movimientos lentos 		(V.O) La montaña le cuenta a TAMIA sobre una ceremonia sagrada para que el SOL salga. MONTAÑA Debes hacer que las personas de la comunidad canten y bailen. Con sus cantos mágicos adorarán al SOL, se pondrá feliz y saldrá.
5. EXT. CIELO - DIA	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Tonos de color: rosados, lilas y negro. 		(V.O) El SOL, abrazado de la LUNA,

	<ul style="list-style-type: none"> • Cielo con estrellas en movimiento. • Sol y Luna abrazados. • Sol girando. 		<p>estaba muy distraído. De pronto una melodía llama su atención.</p>
<p>6. EXT. JARDIN DE TAMIA - DIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general • Personas bailando y cantando. • Nubes en movimiento. • Suelo sin vegetación. • Tonos de color: verdes, cafés, azules. 		
<p>7. EXT. CIELO – DIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Primer plano sol y luna. • Tonos de color: rosados, lilas y negro. • Cielo con estrellas en movimiento. • Sol y Luna abrazados. • Sol girando. 		<p>SOL</p> <p>Esa melodía tan dulce me gusta. Me dan ganas de bailar.</p> <p>(V.O)</p> <p>El SOL se separa de la Luna y sale con sus fuertes rayos alumbrando todo el lugar.</p>

<p>8. EXT. JARDIN DE TAMIA - DIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general. • Personas bailando. • Sol con rayos de luz. • Suelo sin vegetación. • Colores: Cafés, verdes, celestes. 		
<p>9. EXT. CIELO - DIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Primer plano del sol. • Sol con rayos de luz. • Colores: verdes, amarillos naranjas, celestes. • Primer plano de la Luna. • Colores; azules, lilas, rosados, negros. 	 	<p>(V.O)</p> <p>EL SOL se puso muy triste porque sabe que la LUNA solo saldrá en las noches y ya no podrá verla.</p> <p>LUNA SOL tu deber es ayudar a las plantas y a la gente de la comunidad que necesita de ti. Tenemos que separarnos.</p> <p>SOL Pero yo te voy a extrañar mucho.</p> <p>LUNA Todos tenemos un papel importante y</p>

			<p>es nuestro deber cumplirlo.</p> <p>(V.O) Aunque el SOL estaba triste porque sabía que iba a extrañar mucho a la LUNA, decidió dar sus mejores rayos de luz y así las plantas crecieron.</p>
<p>10. EXT. JARDÍN DE TAMIA - DIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plano general. • Sol al fondo con rayos de luz. • Personas bailando. • Tamia hablando al frente. • Nubes y plantas creciendo. • Campo con vegetación • Colores: Verdes, celestes, amarillos. 		<p>TAMIA ¡Miren, las plantas están creciendo! ¡Gracias Inty por tus rayos!</p>

4.3 Personajes:

Tamia:	Niña de 8 años	Cabello negro trenzado.	Vestimenta Indígena.	Delgada.
Montaña:	Verde oscuro	Grande	Tiene bigote plomo	
Sol:	Amarillo Naranja	Redondo		
Luna:	Gris	Media luna		

4.4 Material técnico:

PRE PRODUCCION	PRODUCCION	POST PRODUCCION
Lapiz.	Computadora.	Computadora.
Programas de ilustración (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)	Programas de diseño (Adobe Illustrator).	Programa de audio (audition).
Hojas papel bond.	Programa de video (after effects).	
Computadora		

4.5 Equipo Humano

Gabriela Chagna	Creadora de la historia. Guionista. Productora. Directora. Voz en off. Animador 2D Diseño de personaje Creación de fondos Diseño de StoryBoard
Martin Loachamin	Animador 2D Diseño de personaje Creación de fondos Diseño de StoryBoard
David Jaya	Sonidista.
Robin Martinez	Voz – Sol.
Salome Serrano	Voz – Luna.
Angel Teran	Voz – Montaña
Samantha Villa	Voz – Tamia

En cuanto a diseño de personajes, se partió de la referencia presentada en la investigación, usando los referentes de línea, estilo y color de las series Gravity Falls y El increíble Mundo de Gumbal. Se realizaron varios bocetos a lápiz hasta llegar a uno deseado. Posterior a esto los bocetos seleccionados pasaron al programa de ilustración y diseño Illustrator, donde se dieron líneas a los personajes, haciendo una segunda selección. Mientras se realizaba esto, el equipo de Storyboard realizó la

partición del Guion Literario para determinar cuántas acciones y escenas tendría la obra. Basándose en la ruptura del guion se realizó una puesta en escena, para determinar la dirección de movimiento del personaje y en qué punto de su entorno se encontraría con objetos y personajes secundarios. Empezamos la realización del Storyboard, donde se dio propuestas de encuadres, planos y movimientos de cámara, ligados al guion literario. Una vez escogidos los cuadros con nos servirían para comunicar se procedió a limpiar el Storyboard para entregar un final armado al animador.

4.2.2 Producción

Se procedió a vectorizar los personajes, para que cada uno esté dividido en capas y sea más fácil continuar con la animación. Se ubicó a cada personaje en un archivo distinto de AI y cada parte corporal se puso en una capa distinta. En AE se realizó una composición en un formato 1920 x 1080 calidad de cine, con resolución de 300 ppi, formato de color RGB. El video está realizado en 29.97 cuadros por segundo. Cada archivo AI se colocó en un time line en AE y se procedió a dar puntos de interpolación de movimiento en las articulaciones del cuerpo a cada personaje para facilitar la animación de su movimiento para dar movilidad a las acciones que realizan los personajes, se realizó precomposiciones para dar gestos a los dibujos haciendo cortes en las capas de expresión como abrir y cerrar ojos y boca. Se utilizó la animación de posicionamiento escala y opacidad en diferentes recursos de las escenas para de esta manera tener movimiento de nubes, plantas, crecimiento de los cultivos de maíz. La animación se basó en el audio original completo de la obra narrada para asegurar fidelidad de tiempo y acción. Se entregó una primera muestra sujeta a correcciones y sobre esta se trabajan las mismas observaciones. Los fondos fueron realizados con degradados y los elementos fueron ubicados en diversas capas para dar mayor profundidad esto ayudó a que los personajes que intervienen en la escena sean ubicados entre una capa y otra, de esta forma no queda tan plana la imagen, para la colorización se utilizó un preset de color “colorize blue wash” en AE todo dentro de una

misma precomposición para que nos se salga la animación dentro de este margen de color de tonificación pastel.

4.2.3 Post Producción

Una vez listo el 2d se procedió a limpiar el ruido de las voces de cada personaje para de esta manera continuar con adecuación de efectos sonoros en cada escena, así mismo la música que permanecerá de fondo, tomando en cuenta que el referente musical en este punto fue la serie animada Osos escandalosos, por ende, el video se manejó con varios efectos acordes a la necesidad de cada escena para que de esta manera la historia se contada con más dinamismo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tomando en consideración que el objetivo general de la presente investigación fue desarrollar un video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad, para lo cual se realizó la recolección de datos y se generó una serie de resultados los que conllevaron a plantear las siguientes conclusiones.

5.1. Conclusiones

En cuanto a la identificación de los elementos transcendentales que componen la tradición del Inti Raymi se concluye que los niños en su mayoría conocen qué es, pero existen algunas falencias con respecto a la identificación de la fecha y lugar donde se realiza esta actividad.

En lo que concierne a la estética del producto grafico se estable que la mayoría de los niños tiene preferencia de colores similares a Gravity Falls, en lo que respecta a la forma de los dibujos animados estos coincidieron en semejanzas con El increíble mundo de Gumball, y en cuanto a la preferencia en sonido se dirección más hacia los Osos escandalosos, cabe destacar que a la mayoría le gustaría que le impartieran clases con dibujos animados, cuyos personajes hablen y les cuenten historias.

Tomando en cuenta la estructura del protocolo de preproducción de video 2D, se concluye que este proceso debe responder a la construcción de los guiones siendo uno narrativo que constan los diálogos y acciones durante la historia mientras que otro técnico describe planos, paleta de color, para de esta manera proceder a realizar los bocetos acordes a los referentes animados obtenidos de acuerdo a los parámetros de estilo en dibujos escogidos por los niños, tanto en color, aspectos físicos de cada personaje.

Con respecto a definir la propuesta narrativa con el uso de 2 plataformas digitales de producción del video 2D, con referentes cinematográfico se orienta en base a las escenas de la historia las mismas que son 10 donde se empieza por contar el problema de Tamia en cuanto a que sus maíces no crecen y finalizando con la solución que lleva a cabo la realización de una ceremonia, para dar ejecución a esto y hacerlo posible se utilizan los softwares Ilustrador y After Effects, los que ayudaran ilustrar digitalmente los bocetos y a darles movimiento a los mismos.

Tomando en consideración de ejecutar la post producción del Video 2D, para lo que se utiliza la adecuación de efectos de sonido, música, voces de cada personaje, que coincidan con la imagen para de esta manera tener un video de 2 minutos sobre la celebración del Inti Raymi, se llegó a esto mediante el uso del software de sonido Audition.

Por último, se propone que la estrategia de difusión a nivel micro se dio el video a la escuela para que se lo pueda pasar en las aulas de clases, de igual manera publicar el video en las redes sociales tales como Instagram y Facebook, y subir el video en la plataforma digital Youtube.

5.2. Recomendaciones

Tomando en consideración las conclusiones antes mencionadas se plantean las siguientes recomendaciones:

Los estudiantes de la universidad se les recomienda a asumir poblaciones en instituciones educativas en la cual genere productos audiovisuales que vayan direccionados a la características y demandas de este grupo esto en colaboración con los entes gubernamentales en este caso el Ministerio de Educación.

A la Universidad Iberoamericana del Ecuador se le recomienda tratar temas de poblaciones infantiles a través de animaciones audiovisuales por lo que en espacio

anual que tiene la escuela para presentar los proyectos audiovisuales, podría abrirse una categoría de animación con visión a la educación.

Se le recomienda a la unidad educativa pasar este video en todos los grados de la Institución para de esta manera reforzar las enseñanzas de las clases impartidas en las aulas en cuanto al tema del Inti Raymi.

Dentro de las recomendaciones se le sugiere al Ministerio de educación reproducir este tipo de video de carácter audiovisuales mediante programas de difusión y con esto permitir que los niños conozcan un poco más el Inti Raymi

En el proceso de investigación es importante que se reflexione sobre los productos audiovisuales en la población infantil ya que son escasos, por ende, se recomienda generar esos productos para ese tipo de personas.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Animación: Animación y efecto de animar o animarse. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. (Española, 2018)

Animación 2d: Técnica en la que la ilusión del movimiento es creada por fotografías de dibujos individuales en sucesivos frames (fotogramas) de una película. La ilusión se produce al proyectar la película con una cierta frecuencia (24 frames/segundo). (Gil, 2018)

Escuela Santa María de los Ángeles: El Establecimiento Educativo Particular “Santa María de los Ángeles” del Distrito Metropolitano de Quito, regentada por las Hermanas Franciscanas Misioneras de la Inmaculada, ubicada en Prolongación del 25 de mayo. (Ángeles, 2019)

Otavalo: El cantón Otavalo está ubicado en la provincia de Imbabura, en la región norte del Ecuador. Tiene una superficie de 528 kilómetros cuadrados. Se encuentra a 110 kilómetros (2 horas) al norte de Quito. (Otavalo G. a., 2019)

Inty Raymi: El origen del Inti Raymi se remonta a la época de los grandes gobernantes Incas y a la cuna de su imperio: Cusco, cuya esencia ha sido desde esa época: rendir culto a las deidades andinas, agradecer por las cosechas obtenidas y exaltar la fecundidad de la madre tierra. (Otavalo G. a., 2019)

Celebración: Aplauso, aclamación. (Española, 2018)

Tradición: Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc, hecha de generación en generación. (Española, 2018)

Cultura: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en uno época, grupo social, etc. (Española, 2018)

Identidad: Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. (Española, 2018)

Gravity falls: Serie de televisión animada creada por Alex Hirsch inicialmente entre 2012 y 2014. Se trata de una historia de dos hermanos mellizos llamados Dipper y Mabel Pines, quienes pasan sus vacaciones de verano en la cabaña de su tío abuelo Stan ubicada en un pueblo de Oregon llamado Gravity Falls, en donde ocurren eventos paranormales y sobrenaturales. (XD, 2019)

Osos escandalosos: Es una comedia animada protagonizada por tres hermanos osos, Pardo, Panda y Polar, que intentan integrarse de maneras muy extrañas en la sociedad de los humanos; ya sea buscando comida, tratando de hacer amigos o de volverse famosos gracias a internet. (Network, 2019)

El increíble mundo de Gumbal: Es una serie animada conformada por Mamá, Papá, Anaís, Darwin y por supuesto, Gumball. Gumball es un gato de doce años con dotes para la desgracia y un fabuloso grupo de raros amigos. (Network, 2019)

Educación: Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes. (Española, 2018)

Valores: Alcance de la significación o importancia de una cosa, acción, palabra o frase. (Española, 2018)

Bibliografía

Fuentes Impresas:

Armenteros, M. (2015). Efectos visuales y animación. España. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10016/12928>

Benalcázar, P. (20 de junio de 2017). Inti Raymi, interculturalidad y derechos colectivos de los pueblos indígenas. *El Telégrafo*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/punto/1/inti-raymi-interculturalidad-y-derechos-colectivos-de-los-pueblos-indigenas>

Bruner, J. (2015). *La educación, puerta de la cultura*. Antonio Machado Libros. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yBN5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=PEDAGOGIA+Y+CULTURA+2015&ots=lvWjFAP3_W&sig=_0sHYpg4RwYmkIEsKsQhY77Lhao#v=onepage&q=PEDAGOGIA%20Y%20CULTURA%202015&f=false

Hernandez, F. y. (2014). Metodología de la Investigación. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Metodología%20de%20la%20Investigación%20-sampieri-%206ta%20EDICION....2014.pdf>

Sloboda, J. (2015). La mente musical: La psicología cognitiva de la música. Machado grupo de distribución. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=1BN5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=la+música+en+los+ni%C3%B1os+2015&ots=MQ2Y5OLnXe&sig=cJr0IjbisFw2lou0Xleopsh-WV0#v=onepage&q=la%20música%20en%20los%20ni%C3%B1os%202015&f=false>

Fuentes virtuales:

Álvarez, T. (2016). *La música vista a través de futuros docentes*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5488402>

Anderson, V. (2015). Producir un corto animado en base a un análisis de la identidad cultural de la parroquia de Calderón. *Trabajo de Titulación*. Universidad de Israel, Quito. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/561>

Ángeles, E. S. (2019). *Escuela Santa María de los Ángeles*. Obtenido de <http://www.santamariadelosangeles.edu.ec/index.php/nosotros/introduccion>

Antúnes, d. C. (2015). *Mupai animado: propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual*. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS1010220091A>

- Barrera, R. (2015). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*, 3.
- Borja, F. (2017). Estudio sobre la relevancia de la Festividad del Inti Raymi para el turismo en en cantón Otavalo, Provincia de Imbabura. *Trabajo de Titulación*. Universidad de las Americas, Quito.
- Ceballos, R. (2017). *Previamente a los primeros pasos de la animación*. Obtenido de <https://animapasion.wordpress.com/2017/01/04/la-historia-de-la-animacion/>
- Española, D. r. (2018). *Diccionario real academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=2grQIYP>
- Ferrer, S. (2015). *TEORÍAS DEL APRENDIZAJE Y TICs*.
- Garcia, M. (2015). El aprendizaje y Servicio en la formación inicial del profesorado: de las prácticas. *Trabajo de Titulación*. Universidad de Granada, Granada. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56738729002.pdf>
- Gil, M. P. (2018). *Síntesis de imagen y animación*. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32506316/Animacion2D.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DANIMACION_2D.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191003%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request
- Gros, B. (2016). Revista de Educación a Distancia. *Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca*. Obtenido de <https://www.um.es/ead/red/50/gros.pdf>
- Guerrero, R. (2015). *pasosonline.org*. Obtenido de http://www.pasosonline.org/Publicados/13515/PS515_03.pdf
- Guevara, P. (2015). Los niños, la influencia de la televisión y el rendimiento escolar. *Trabajo de Titulación*. Universidad nacional mayor de San Marcos, Lima. Obtenido de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/4542>
- Guzmán, M. (2011). *Teoría y práctica del color*. Cuenca. Obtenido de https://www.ucuenca.edu.ec/images/facu_artes/documentos_pdf_artes/examenes/disenoteoria_color.pdf
- INDESIC. (2016). *Instituto de desarrollo social y de las investigaciones científicas*. Obtenido de <http://indesic.org.ec/rescate-de-la-identidad-cultural-en-el-ecuador/>
- INEC. (2010). *Senso de población u vivienda en el Ecuador*. Obtenido de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/imbabura.pdf>

- Kolakowski, L. (2015). *Paradigma positivista*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/110726175/Kolakowski-Caracteristicas-generales-del-positivismo>
- Kowii, A. (2015). Hatun Puncha Otavalo. *Inti Raymi*. Otavalo, Ecuador. Obtenido de <https://runakay.wordpress.com/inti-raymi/>
- Larrea, M. V. (2015). Inti Raymi: fiesta ancestral andina. *Trabajo de Titulación*. Universidad de las Américas, Quito.
- Lopez, A. (2017). *Desarrollo y Evaluación de las Técnicas de Animación e Influencia en la significación Fílmica*. Murcia. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=153460>
- Magán, A. (enero de 2017). Dialnet. *Influencia de las actividades audio-musicales en la adquisición de la lectoescritura en niños y niñas*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5763950>
- Martínez, R. (2015). *Fiesta en Latitud cero*. Obtenido de <http://revistas.elpoli.edu.co/index.php/teu/article/view/1018>
- Monteagudo, P. (2015). *Educación Médica Superior*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412007000200006
- Murat, A. (2015). *Prosesamiento del video digital*. Obtenido de <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2843012>
- Network, C. (2019). *Cartoon Network*. Obtenido de <https://spa.cartoonnetworkla.com/show/escandalosos>
- Otavalo, G. a. (2019). *Gobierno autónomo descentralizado de Otavalo*. Obtenido de <http://www.otavalo.travel/fiestas-costumbres-y-tradiciones-de-otavalo/inti-raymi-fiesta-del-sol-en-otavalo.html>
- Otavalo, G. M. (2014 - 2019). *Situación Geografica de Otavalo*. Otavalo. Obtenido de http://www.otavalo.gob.ec/webanterior/?page_id=38
- Otavalo, M. d. (2019). *Municipio de Otavalo*. Obtenido de <http://www.otavalo.travel/informacion-general-datos-de-otavalo.html>
- Otavalo, M. d. (2019). *Municipio de Otavalo*. Obtenido de <http://www.otavalo.travel/informacion-general-datos-de-otavalo.html>
- Pertiñez, J. (2014). Dialnet. *Educación estética en animación televisiva*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4277337>
- Ribera, E. (2016). *Concept arte para animación 2D*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/help/localizar>

- Rodriguez, V. (2015). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TICs) EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA QUÍMICA ORGÁNICA A TRAVÉS DE IMÁGENES, JUEGOS Y VIDEO*. Guadalajara. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062014000100005&script=sci_arttext
- Sandoval, I. (2016). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. Obtenido de http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/20050101/1103/1/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf
- Singo, I. (2015). Realización de cortos animados con una propuesta ilustración y animación digital en 2D y 3D para rescatar y difundir los cuentos orales de la cultura Shuar para niños entre 7 y 9 años de la ciudad de Quito, con el auspicio del Ministerio de Cultura. *Trabajo de Titulación*. Universidad de las Américas, Quito. Obtenido de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/3899>
- Tuaza, L. (2017). *La fiesta del Inti Raymi en la construcción del Estado plurinacional en el Ecuador*. Obtenido de <https://journals.openedition.org/alhim/5703>
- Turú, C. (2015). *La importancia de transmitir las tradiciones a las nuevas generaciones*. Obtenido de <https://cristinaturupsicologa.wordpress.com/2015/02/19/la-importancia-de-transmitir-las-tradiciones-a-las-nuevas-generaciones/>
- XD, D. (2019). *Disney XD*. Obtenido de <https://tv.disney.es/programacion/disney-xd>
- Zambrano, E. (17 de abril de 2016). *El legado de los pueblos indígenas*. Obtenido de <https://www.alainet.org/es/active/11176>

Comunicaciones personales recibidas.

- Jijón, V. (31 de 07 de 2019). Aniamación 2D. (G. Chagna, Entrevistador)