



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR
LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A
EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS
DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL**

**Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Ingenieros en
Diseño Gráfico Computarizado**

AUTORES:

Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto

Jiménez Arcos Geoconda Fernanda

TUTORA:

Ing. Msc. Ximena Marcela Parra Pérez

LATACUNGA - ECUADOR

Marzo - 2017



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto Y Jiménez Arcos Geoconda Fernanda** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación **“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL DISTRITO LATACUNGA”**, siendo la MsC. Ing. Ximena Marcela Parra Pérez, tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto

C.I. 172539320-9

Jiménez Arcos Geoconda Fernanda

C.I. 050240120-1



FORMULARIO DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES

En calidad de Miembros del Tribunal de Lectores aprueban el presente Informe de Titulación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes:

- Chicaiza Toabanda Bolivar Roberto
- Jiménez Arcos Geoconda Fernanda

Con el proyecto, cuyo título es: **“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL DISTRITO LATACUNGA”**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Proyecto de Titulación II** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, marzo 2017

Para constancia firman:

LECTOR 1 (Presidente)

Ing. Sergio Chango

LECTOR 2

Msc. Hipatia Galarza

LECTOR 1

Msc. Bolívar Vaca



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL DISTRITO LATACUNGA”, de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, marzo 2017

Msc. Marcela Ximena Parra Pérez



AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

Por medio del presente, hago constar que los señores, **Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto con C.I.: 172539320-9** y **Jiménez Arcos Geoconda Fernanda, con C.I.: 050240120-1**, estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, realizaron la propuesta de un **“Un Stop Motion para la Estimulación Temprana dentro de las áreas cognitivo, lenguaje, y motricidad en los niños de 2 a 3 años, dirigido a la modalidad del CNH Creciendo con Nuestros Hijos del MIES Distrito Latacunga”** el cual servirá como iniciativa para futuras estrategias educativas.

Autorizo que hagan uso del presente certificado de la forma que lo estime conveniente.

Latacunga, enero del 2017.

Atentamente;

MsC. Marisol Ocaña

DIRECTORA DEL MIES LATACUNGA

AGRADECIMIENTO

Nuestra eterna gratitud a nuestros padres, quienes con su apoyo incondicional nos permitieron cumplir el sueño de ser profesionales culminado con una etapa más en nuestra vida.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, que por medio de sus docentes han contribuido en nuestra formación profesional. Y un agradecimiento especial a nuestra tutora MsC. Ximena Parra quien por medio de su conocimiento y experiencia supo guiarnos a la culminación de nuestro proyecto de investigación.

A la MsC. Marisol Ocaña Directora del MIES Latacunga, quien con su humildad y profesionalidad supo colaborarnos incondicionalmente para que este proyecto culmine exitosamente.

Bolívar & Fernanda

DEDICATORIA

El proyecto de investigación está dedicado con amor a Dios, por concederme vida, salud y fuerzas necesarias para cumplir con esfuerzo y dedicación lo encomendado.

A mí Esposa y mis padres, por ser mi apoyo incondicional tanto en consejos como en lo técnico de la carrera.

A mi maravilloso hijo por darme la felicidad y el valor de persistencia y amor.

Bolívar

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por darme la fuerza para continuar y no rendirme.

A mi madre que gracias a su esfuerzo y sacrificio me supo guiar en mi formación personal y profesional.

A mi esposo e hijos que se mantuvieron a mi lado brindándome su apoyo incondicional.

Fernanda

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autores: Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto / Jiménez Arcos Geoconda Fernanda

RESUMEN

TEMA: “Elaboración de un stop motion con el fin de desarrollar la estimulación temprana en niños de 2 a 3 años, dirigido a educadores de la Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos del Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga”.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga cuenta con el programa denominado: “Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos”, este proyecto llega a lugares lejanos del cantón donde se desarrolla la educación infantil pre-escolar a niños de 2 a 3 años. El problema radica en que los educadores no cuentan con material audiovisual para fortalecer el proceso de estimulación temprana en el área del lenguaje, siendo que deben viajar largas distancias (en transporte y a pie), para reunirse con los niños, y en un tiempo único de aproximadamente 30 minutos; en este espacio los docentes desarrollan ejercicios de estimulación temprana. La educación temprana proporciona a los niños, es para desarrollar habilidades, destrezas y aptitudes, por lo cual la propuesta de realizar un stop motion que estimule el desarrollo del lenguaje es un aporte significativo que abre un espacio para nuevas propuestas de investigación, para la elaboración del producto la fotografía será la principal herramienta que se utilizará. La investigación se realizó en base a la metodología cuali-cuantitativa obteniendo resultados favorables para realizar el producto de material audiovisual que satisfaga la necesidad social, como apoyo para la modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos”.

Palabras claves: stop motion, fotografía, animación, estimulación temprana, técnica, modalidad, ejercicios

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autorths: Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto / Jiménez Arcos Geoconda Fernanda

ABSTRACT

THEME: “Elaboration of a stop motion in order to develop the Early Stimulation in children from 2 to 3 years, directed to educators of the Growing with Our Children Mode of the Ministry of Economic and Social Inclusion of the Latacunga District”

The Ministry of Economic and Social Inclusion of the Latacunga District has the program called "Modality Growing with Our Children", this project reaches places far from the canton where pre-school education is developed for children from 2 to 3 years. The problem is that educators do not have audiovisual material to strengthen the process of early stimulation in the area of language, being that they must travel long distances (in transport and on foot), to meet with the children, and in a single time of Approximately 30 minutes; In this space teachers develop early stimulation exercises. Early education provides children, is to develop skills, skills and abilities, so that the proposal to carry out a stop motion that stimulates language development is a significant contribution that opens a space for new research proposals, for the elaboration of the product photography will be the main tool to be used. The research was carried out based on the qualitative-quantitative methodology, obtaining favorable results to produce the audiovisual material product that satisfies the social need, as a support for the "Growing with Our Children" modality.

Keywords: stop motion, photography, animation, early stimulation, techniques.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la Carrera de Ingeniería En Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias Humanas y de Educación: **Chicaiza Toabanda Bolívar Roberto y Jiménez Arcos Geoconda Fernanda**, cuyo título **“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL DISTRITO LATACUNGA”**.

Lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, enero de 2017

Atentamente,

.....

Lic. MsC. Edison Marcelo Pacheco Pruna

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.C.0502617350

ÍNDICE

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.....	i
AUTORÍA.....	ii
FORMULARIO DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES.....	iii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iv
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xi
1 INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2 RESUMEN DEL PROYECTO.....	4
3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	4
4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
4.1 Beneficiarios directos:.....	5
4.2 Beneficiarios indirectos:.....	5
5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
6 OBJETIVOS.....	6
6.1 Objetivo general.....	6
6.2 Objetivos específicos.....	6
7 ACTIVIDADES Y TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS ...	7
8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	8
8.1 Stop motion.....	8

8.1.1	Tipos de Stop motion.....	9
8.2	Guion Multimedia	9
8.2.1	El Guion.....	10
8.2.2	Guion Literario	10
8.2.3	Guion Técnico	11
8.3	Sinopsis.....	11
8.4	Narración.	11
8.4.1	Narración Cinematográfica.	12
8.5	Preproducción.....	12
8.5.1	Materiales	13
8.5.2	Personajes	13
8.5.3	Escenografía	13
8.6	Storyboard.....	14
8.6.1	Producción.....	14
8.6.2	Equipo.....	14
8.6.3	Equipo Técnico.....	15
8.6.4	Cámaras	15
8.6.5	Iluminación.....	15
8.6.6	Fotografía	16
8.7	Técnicas de Fotografía.....	17
8.7.1	Posproducción	17
8.7.2	Animación	18
8.8	Animación del Stop motion.....	19
8.8.1	El Doblaje.....	20
8.8.2	Doblaje de voces.....	20

8.8.3	Masterización.....	20
8.9	Estimulación Temprana.....	21
8.9.1	Etnografía	23
9	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	23
10	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	24
10.1	Tipos de investigación.....	24
10.2	Técnicas de investigación.....	25
10.3	Determinación de la población y muestra	25
10.4	Población	25
10.5	Cálculo del tamaño de la muestra.....	26
11	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	28
12	INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	39
13	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	39
13.1	Preproducción.....	40
13.1.1	Idea creativa.....	40
13.1.2	Creación de los personajes	41
13.1.3	Creación de Escenarios.....	42
13.1.4	Creación del Guion Multimedia	43
13.1.5	Posproducción	44
13.1.6	Edición.....	45
13.1.7	Sonido.....	46
13.1.8	Creación Identidad Corporativa	46
13.1.9	Creación Identidad Marca Producto	49
13.1.10	Packaging	52
14	IMPACTOS (SOCIALES, ECONÓMICOS).....	56

14.1	Impacto social.....	56
15	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	56
16	CONCLUSIONES.....	61
17	RECOMENDACIONES.....	62
18	BIBLIOGRAFÍA.....	63
19	ANEXOS.....	65
19.1	Cuestionario.....	69
19.2	Hoja de vida 1.....	67
19.3	Hoja de vida 2.....	68
19.4	Fotos de observación.....	71
19.5	Creación de personajes.....	72
19.6	Creación de escenarios.....	73
19.7	Creación de escenarios.....	79
19.8	Tomas fotográficas de los escenarios para la producción.....	79
19.9	Edición del croma y de sonido.....	80
19.10	Editando las voces de los personajes.....	81
19.11	Marcas.....	82
19.11.1	Marca de la productora.....	82
19.11.2	Marca del producto.....	82
19.11.3	Packaging del CD para el producto del proyecto de investigación.....	82
19.12	Guión del producto.....	85

TABLAS

Tabla 1: Objetivos específicos, Actividad y metodologías.	7
Tabla 2: Población involucrada en la realización de las encuestas acerca de un material audiovisual en stop motion.	25
Tabla 3: Modalidad.....	28
Tabla 4: Estimulación temprana	29
Tabla 5: Estimulación temprana con sus niños	30
Tabla 6: Técnicas de estimulación temprana.....	31
Tabla 7: Importancia de la estimulación temprana.....	32
Tabla 8: Información sobre estimulación temprana	34
Tabla 9: Estimulación temprana en las instituciones educativas.....	35
Tabla 10: Información sobre la estimulación temprana para niños.....	37
Tabla 11: Estimulación temprana en una película.....	38
Tabla 12: Cromática de color de marca.....	47
Tabla 13: Cromática	49

GRÁFICOS

Gráfico 1: Modalidad.....	28
Gráfico 2: Estimulación temprana	29
Gráfico 3: Estimulación temprana con sus niños	31
Gráfico 4: Técnicas de estimulación temprana.....	32
Gráfico 5: Importancia de la estimulación temprana.....	33
Gráfico 6: Información sobre estimulación temprana	34
Gráfico 7: Estimulación temprana en las instituciones educativas.....	36
Gráfico 8: Información sobre la estimulación temprana para niños.....	37
Gráfico 9: Estimulación temprana en una película.....	38
Gráfico 10: Observación de una clase en el patio con la educadora niños y padres de la modalidad CNH, del MIES Distrito Latacunga.....	40
Gráfico 11: Clase en el aula con la educadora, los niños y los padres	40
Gráfico 12: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del personaje Andy.....	41
Gráfico 13: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del personaje Beto	42
Gráfico 14: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del escenario 1	43
Gráfico 15: Producción. Elaboración de la escena del volcán	44
Gráfico 16 Producción en croma	45
Gráfico 17: Edición de audio.....	45
Gráfico 18: Edición de audio segunda parte.....	46
Gráfico 19: Boceto de la marca de la productora	48
Gráfico 20: Marca final de la productora	48

Gráfico 21: Proceso de creación de la marca	51
Gráfico 22: Anverso: Medidas de anverso del packaging	52
Gráfico 23: Reverso: Medidas de reverso	53
Gráfico 24: Presentación del packaging	53
Gráfico 25: Packaging completo reverso.....	54
Gráfico 26: Packaging completo anverso abierto una solapa.....	54
Gráfico 27: Packaging final.....	55
Gráfico 28: Guía de usuario.....	55
Gráfico 29: Portada CD	56
Gráfico 30: Personaje Andy y Beto	72
Gráfico 31: Proceso de creación del primer escenario	73
Gráfico 32: Proceso de creación del segundo escenario.....	74
Gráfico 33: Proceso de creación del tercer escenario.....	75
Gráfico 34: Proceso de creación del cuarto escenario.....	76
Gráfico 35: Proceso de creación del quinto escenario.....	77
Gráfico 36: Proceso de creación del sexto escenario	78

1 INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

“ELABORACIÓN DE UN STOP MOTION CON EL FIN DE DESARROLLAR LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS, DIRIGIDO A EDUCADORES DE LA MODALIDAD CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL DEL DISTRITO LATACUNGA”.

Fecha de inicio:

Septiembre 2016

Fecha de finalización:

Febrero 2017

Lugar de ejecución:

La provincia de Cotopaxi cantón Latacunga Ministerio de Inclusión Económica y Social, Modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos” (CNH)

Facultad de Ciencias Humanas y de Educación

Facultad que auspicia

Facultad de Ciencias Humanas y de Educación

Carrera que auspicia:

Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

Proyecto de investigación vinculado:

Ninguno, no se ha observado otro producto a cerca de la elaboración de un stop motion con el fin de desarrollar la estimulación temprana en niños de 2 a 3 años, dirigido a educadores de la modalidad creciendo con nuestros hijos del Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga.

Equipo de Trabajo:

Coordinadora de Proyecto**Nombres:** Ximena Marcela**Apellidos:** Parra Pérez**C.I.:** 010293729-9**Nacionalidad:** ecuatoriana**Fecha de nacimiento:** Cuenca, 12 de febrero de 1979**Dirección:** Conjunto Habitacional Los Arupos**Teléfono:** 032 270-204**CI:** 0990028120**Correo electrónico:** marcela.parra@utc.edu.ec**Estudios realizados:****Instrucción Primaria:** Escuela Fiscal Luis Roberto Bravo**Instrucción Secundaria:** Colegio Nacional Técnico Ecuador**Título:** Contador Bachiller en Ciencias de Comercio y Administración.**Instrucción Superior:** Universidad del Azuay**Título:** Diseñador**Instrucción Posgrado:** Universidad del Azuay**Título:** Magister en Diseño Multimedia**Realizadores del Proyecto:****Nombres:** Bolívar Roberto**Apellidos:** Chicaiza Toabanda

C.I.: 172539320-9

Nacionalidad: ecuatoriano

Fecha de nacimiento: Quito, 29 de octubre 1991

Dirección: Quito/Cutuglagua

Teléfono: 0995112542

Correo electrónico: bolivarchicaiza1991@gmail.com

Estudios realizados:

Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi

Estudiante de Diseño Gráfico Computarizado

Suficiencia en Inglés Básico (Año 2015)

Nombres: Geoconda Fernanda

Apellidos: Jiménez Arcos

C.I.: 050240120-1

Nacionalidad: ecuatoriana

Fecha de nacimiento: Quito, 20 de febrero de 1978

Dirección: Latacunga/Calles/Isla Española e Iguanas.

Teléfono: 0998944334

Correo electrónico: fer_jime_@hotmail.com

Estudios realizados:

Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi

Estudiante de Diseño Gráfico Computarizado Suficiencia en Francés Básico (Año 2014)

2 RESUMEN DEL PROYECTO

El Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga cuenta con el programa denominado: “Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos”, este proyecto llega a lugares lejanos del cantón donde se desarrolla la educación infantil pre-escolar a niños de 2 a 3 años. El problema radica en que los educadores no cuentan con material audiovisual para fortalecer el proceso de estimulación temprana en el área del lenguaje, siendo que deben viajar largas distancias (en transporte y a pie), para reunirse con los niños, y en un tiempo único de aproximadamente 30 minutos; en este espacio los docentes desarrollan ejercicios de estimulación temprana. La educación temprana proporciona a los niños, es para desarrollar habilidades, destrezas y aptitudes, por lo cual la propuesta de realizar un stop motion que estimule el desarrollo del lenguaje es un aporte significativo que abre un espacio para nuevas propuestas de investigación, para la elaboración del producto la fotografía será la principal herramienta que se utilizará. La investigación se realizó en base a la metodología cuali-cuantitativa obteniendo resultados favorables para realizar el producto de material audiovisual que satisfaga la necesidad social, como apoyo para la modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos”.

3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La estimulación temprana es de vital importancia porque es la primera base para su futuro aprendizaje. Sin embargo, mediante la estimulación temprana no se pretende desarrollar niños altamente inteligentes, sino iniciar una educación inicial; con el propósito de tener una perspectiva más amplia de las potencialidades de la mente infantil, en función del área del lenguaje.

Actualmente la estimulación temprana, se ha convertido en una actividad indispensable para preparar el desarrollo de las capacidades; en el área del lenguaje el material audiovisual elaborado con la técnica stop motion, apoyará a los docentes y padres de familia al refuerzo del lenguaje en los niños de 2 a 3 años de edad, mientras se divierten y aprenden.

Los principales beneficiarios de la investigación son los niños ya que con el material audiovisual podrán practicar, responder e interactuar con los educadores y como resultado de esto estos niños podrán relacionarse en su entorno social. El stop motion tendrá

contenido para reforzar la técnica del lenguaje en estimulación temprana al observar el video audiovisual.

Es evidente, que la propuesta de realizar un stop motion, atiende a los requerimientos del público objetivo, generando un impacto social y permitiendo que padres e hijos, refuercen su lenguaje y con la colaboración de educadores quienes deberán impartir apoyo con actividades con lenguaje.

Finalmente, estos aspectos serán la base para los procesos de preproducción, producción y postproducción, la utilidad práctica se basa en la aplicación de conocimientos adquiridos durante la carrera.

4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios directos:

Los niños que asisten al programa “Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos” del Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga.

4.2 Beneficiarios indirectos:

Los padres y docentes de la modalidad Creciendo con Nuestros Hijos del Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga.

5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La estimulación temprana es una necesidad primordial para el desarrollo de los niños en etapa inicial es por ello que en Ecuador no se evidencia de un folleto, video, afiche, o cualquier otro documento que mencione de la necesidad de ayudar al refuerzo del lenguaje en estimulación temprana en los niños de 2 a 3 años de edad; por ende, la estimulación temprana debería ser la primera y principal educación del ser humano en sus inicios educativos.

En la provincia de Cotopaxi se desarrolla la modalidad de atención CNH; “Creciendo con Nuestros Hijos”, misma que se desarrolla en el hogar de la familia, mediante visitas. La educadora se reúne con los padres de familia y los niños una vez por semana para capacitarlos en relación al tema de investigación.

Para el autor Uriarte A, (2011), que da a conocer que “la estimulación temprana tiene por objetivo aprovechar la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio del niño, pueda desarrollar de mejor manera su estilo de enfoque al aprendizaje” (p.3)

La ciudad de Latacunga, cuenta con 150 educadores que desarrolla la estimulación temprana en niños una vez por semana, el problema es el poco tiempo que tiene el educador con el niño; además, al realizarse una clase por semana, realmente no es satisfactorio para los niños, por lo tanto, para satisfacer la necesidad de realizar continuamente la estimulación, se resuelve crear un material audiovisual con la técnica de stop motion, en donde este producto ayudar de forma significativa a los padres de familia y educadores.

Por último, al ser los beneficiados directos los niños, se está contribuyendo a la educación inicial, qué todo niño debe recibir, para tener como base un futuro de aprendizaje y enseñanza.

6 OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

- Elaborar un video educativo con la técnica de animación stop motion en aporte al proyecto de estimulación temprana “Creciendo con Nuestros Hijos” del Ministerio de Inclusión Económica y Social, en niños de 2 a 3 años.

6.2 Objetivos específicos

- Analizar información sobre las técnicas de estimulación temprana para el sustento de la investigación.
- Diagnosticar los resultados de la investigación cuali-cuantitativa, con la finalidad de obtener factibilidad para la realización del video.
- Determinar el proceso de preproducción y producción audiovisual a través de la generación del guion multimedia con el propósito de emplear en el área del lenguaje en estimulación temprana.

- Aplicar la postproducción del stop motion, mediante composición de las escenas con el fin de la concreción del video.

7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 1: Objetivos específicos, Actividad y metodologías.

Objetivos	Actividad	Resultado de la Actividad	Técnica e instrumento a utilizar
Analizar información bibliográfica sobre las técnicas de estimulación temprana para el desarrollo de la propuesta creativa.	Recopilar, clasificación y selección de información de los diferentes libros de consulta.	Diagnóstico de la estimulación temprana y la técnica del stop motion.	Investigación Bibliográfica.
Diagnosticar los resultados de la investigación cuali-cuantitativa, con la finalidad de obtener factibilidad para la realización del video	Encuesta	Análisis de resultados	Cuali-cuantitativa
Determinar el proceso de preproducción y producción audiovisual a través de la generación del guion multimedia con el propósito de emplear en el área del lenguaje en	Aplicar los procesos de visuales de preproducción producción.	Caracterizar los procesos de producción audiovisual.	Análisis Documental.

estimulación temprana.			
Aplicar la postproducción del stop motion, mediante composición de las escenas con el fin de la concreción del video.	Postproducción: Edición, audio, imagen, video.	Producto final. Video	Aplicación de técnicas de producción audiovisual.

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

En este punto la investigación recurre a definiciones y explicaciones técnicas de los temas que se involucran en el desarrollo del proyecto y que están relacionados con la comunicación audiovisual, pre-producción, producción, posproducción y el diseño de escenarios.

8.1 Stop motion

En este caso el autor Almendros (1992), define como la “técnica fotográfica es la columna vertebral del mensaje fotográfico. A través de ella las imágenes son referentes iconos e índices de realidades percibidas, registradas y testimoniadas por el fotógrafo” (p.3)

El stop motion es una técnica de animación que consiste dar la ilusión del movimiento de objetos estáticos capturando mediante fotografías y organizándolas en secuencias de manera tal que la frecuencia con que se pasan de solo fracciones de segundo entre ellas genera la sensación de movimiento casi real a la percepción del ojo humano. Con el objeto de engañar y que se vea como si fuera una animación de algún programa digital, la técnica que va a utilizarse se la clasificará mediante el guion para dar a conocer algo nuevo e inolvidable al público en general.

La sincronía labial es un obstáculo para la animación porque se debe estar bien sincronizado con el audio, mediante movimientos muy pequeños que no llegue a causar desenfoques ni separaciones en la edición de posproducción del mismo. En el producto se efectuará

continuidad de fotografías capturadas paso a paso a figuras realizadas en plastilina u otro material que brinde movimiento a los personajes creados mediante una expresión cultural local. (Almendros 1992)

En general se denomina animación de stop motion porque es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por ello se hace una sucesión de imágenes fotografiadas. Esto es, puesto que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas, tomando imágenes de la realidad, y usándole como una técnica de efectos especiales y animación, en donde se da vida a monstruos y personajes fuera de serie o también para crear mundos completamente distintos al que se tiene en la actualidad. A estos elementos se añade genialidad y creatividad propia del personaje creado para que con fotografías darle movimientos y por ende darles vida.

8.1.1 Tipos de Stop motion

Hay algunos tipos de animación; en plastilina y la animación de objetos, en la animación 3D desde el stop motion presenta dos trayectorias, la primera la tradición europea de las películas de stop motion de artistas individuales y de las series infantiles para la televisión; por otro lado, la hollywoodense es la historia invisible de la animación claro que utilizada para los efectos especiales de los largometrajes y cortometrajes que ahora existe en la web.

Para dar a conocer sobre los orígenes de la técnica del cinematógrafo, el pionero soviético Ladislav Starewicz, que en el año 1905 realiza una de las primeras películas stop motion utilizando como modelos insectos reales, en otra historia fue la venganza del camarógrafo, en la que la familia escarabajo se destruye por causa de la infidelidad de los dos esposos, En esta historia se puede dar cuenta la cantidad de fotografías que se hayan capturado paso a paso mientras se construye la historia.

8.2 Guion Multimedia

Según da a conocer el autor Chojaraba (2008) “El guion multimedia es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual”

El guion multimedia es un documento, al igual que en el guion clásico, ya que describe y detalla todas y cada una de las escenas del producto, es un documento clave para su Producción

Audiovisual. Con respecto al guion multimedia, se podrá decir que es un documento que cuenta con un formato en donde se detallaran, las escenas con sus respectivos diálogos que serán hablados por los personajes principales y secundarios entre otros, además tiempos de duración de la escena a rodar, también contara con sonidos de ambientación, efectos especiales entre otros, además el guion multimedia Es todo lo que se realizara con la fotografía, tratamientos, edición, montaje, color, escenografías.

8.2.1 El Guion

Da a conocer Salazar, (2014) que “el guion es la parte escrita la cual muestra la estructura de la producción, que lleva los movimientos de cámara, escenas que se realizan y todos los diálogos que serán expuestos por los autores del video”. (p.60)

El guion prácticamente facilita a que la toma, se puede entender como una secuencia y la cual se sabrá lo que quiera reflejar en las tomas de la producción: ya sea para realizar un stop motion, documental o video musical. El guion da a conocer en qué momento entra la siguiente toma y que se va a producir. Con frecuencia se le pregunta al director sobre las ideas básicas a partir de las que desarrolla sus relatos y guiones, con los personajes y efectos especiales que quiere demostrara en la escenografía.

El concepto original parece despertar tanto interés como su crecimiento subsiguiente. A menudo se le atribuyen poderes casi mágicos a la noción verdaderamente creativa, distinta de la improductiva; en realidad, se suele suponer que la "buena" idea aparece desarrollada y acabada en la mente del escritor, con la capacidad suficiente para crecer a partir de sí misma en líneas pre-ordenadas que le son inherentes. (Salazar 2014)

8.2.2 Guion Literario

Dice el autor Mota (2009), que “guion es el que desarrolla literariamente, pero con sentido cinematográfico, televisivo o radiofónico, sin indicación técnica alguna toda la acción y los diálogos del argumento. Es una narración argumental del film que contiene descripción de los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario..., así como los diálogos y el "off”” (p.236)

El guion literario es aquel que se elabora para dar sentido argumentos, narraciones y son más utilizados en la televisión, radio entre otro. Este guion tiene un formato, el cual debe ser

detallado con los diálogos y como su nombre lo indica es más literario es en donde se aprecia mejor las escenas, porque contiene el tiempo, momento y demás cosas que se necesitan para que la producción pueda ser rodada por el director y su equipo. Con ello obtendremos un guion apto para ir a tomar las fotografías sin perder tiempo y dinero en la producción.

8.2.3 Guion Técnico

Sobre el tema dice Mota (2009) es el que presenta “el guion literario de cine o televisión, plano por plano, de todas y cada una de las escenas que es más propiamente llamado guion planificado, en el que figura con todo detalle el movimiento de cámaras” (p.237)

Este guion especifica lo que se ha de ver y se ha de escuchar durante la proyección del film, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla. Además de describir la función de un guion técnico se detallará la forma de hacerle para conocimiento del usuario. Un guion tiene algunos puntos para desarrollar la narración, el drama, la sinopsis, sonidos, narración cinematográfica, producción y técnicas de fotografía con un fin específico, el cual es obtener la atención del receptor, el mismo que pueda reconocer la sinopsis sin problema alguno y que se quede con ganas de observar otro video relacionado.

8.3 Sinopsis

El autor Mota (2009) da a conocer que “es el desarrollo completo en forma literaria de una idea argumental, pero con gran brevedad, en tan solo cuatro o cinco cuartillas y con el máximo de expresión”. (p.435)

La sinopsis es un resumen del esquema del tema y del argumento en que se incluyen las características mayores de los protagonistas que intervendrán en el rodaje del producto audiovisual. A través de los cuales el autor del film narra el drama sin perder la curiosidad del lector ya que es necesario una introducción para captar la atención y sembrar la curiosidad en el observador, mientras que ven la película se la imaginan sin tener resultados. Después de verla, se dan cuenta que la sinopsis solo les dio una pauta para aferrarse con la película.

8.4 Narración.

Informa Mota (2009) “Arte de contar o narrar que afecta a la casi totalidad de los géneros literarios realizados en forma oral o escrita por medio de la palabra, imágenes o ambos, así como la relación de los hechos y datos de un suceso real o ficticios”. (p.321)

Es un método que se utiliza mucho en cuentos historias de niños y que deja una moraleja o recuerda alguna historia ficticia, el narrador debe captar la atención de chicos y grandes. En consecuencia, la narración da vida a una historia siempre y cuando el narrador lo haga de manera que se entienda y que llame la atención poniendo pautas y estrategias en lo leído, sin ser algo aburrido y repetitivo, que cuando se vea la película no canse al público televidente. Es también relevante dar a conocer una introducción como cuando empieza un cuento infantil.

8.4.1 Narración Cinematográfica.

Da entender según su criterio el autor Mota (2009) dice que es “la manera en que se cuenta una historia por medio de un sistema de imágenes en movimiento, principalmente, y de palabras, música y efecto sonoros” (p.321)

La mayoría de las películas son narraciones, pero casi nunca pregunta qué significado tiene, la narración es el mecanismo que se utiliza para construir lo que llama una historia cinematográfica en las diferentes categorías que existen en el cine, el resultado es un proyecto de tal amplitud y alcance que ya se ha convertido en una de las contribuciones de mayor peso intelectual para el público. Esta tendencia se da gracias a los distintos programas que existen hoy en día para la creación de películas cinematográficas que dan a conocer su drama e historia mediante el movimiento y efectos especiales.

8.5 Preproducción

El tema da a entender a los autores Rafols y Colomer (2012) que “La pre producción abarca todo el proceso necesario para llevar el proyecto a las puertas de su materialización, es decir todo lo anterior a la fase de producción, en esta fase figura mucho el productor, este es el que determina los recursos materiales y humanos-necesarios para la obtención del producto” (p.59)

Informa también Rafols y Colomer (2012) que es la labor “previa a la producción a una película, de un programa de radio o de televisión para que todos los elementos que han de intervenir en ella estén listos a la hora de iniciarla”. (p.375)

En la pre-producción. Contempla el proceso de construcción de un producto audiovisual que va desde la generación del guión hasta la elaboración del plan de rodaje y preparativos previos al rodaje. Expresa por otra parte la elaboración del proyecto y que se utilizará para la selección de materiales, igualmente materiales para la construcción de los personajes y de la escenografía y

para la producción del film. Cabe recalcar que aún sin selección la producción se basa en los preparativos y en la organización así cuando ya se realice la producción no se detenga por falta de accesorios ni escenografías.

8.5.1 Materiales

Son aquellas cosas que se requiere para la elaboración de escenarios, personajes y adecuaciones de instalaciones de un proyecto.

En el proyecto se ha utilizado cartón prensado para la fabricación de montañas, arbustos, árboles, sol, entre otros. Como también se les dio vida mediante pintura, algodón, cintas de colores, encajes de diferentes formas y estilos, en los árboles se utilizó encajes con forma de hojas y los arbustos tuvieron encajes en formas de flores, el volcán en su cumbre está formada por encaje blanco, esto en lo que se refiere a los escenarios. Para la realización de los personajes fue necesario llevar a cabo una pequeña investigación en la etnología del entorno donde se iba a presentar el producto.

8.5.2 Personajes

Según dan a entender los autores Rafols y Colomer (2012). “Los personajes, que saldrán en la pantalla, se crean a partir de ideas propias, de recorte de fotografías o gráficos” (p.45)

Los Personajes que actualmente hay de diferente material como plastilina, cerámica, masa, papel, plástico, creados por diseñadores expertos en moldear plastilina u otro material estirable, con personalidades variadas gracias a la realización de las expresiones en caras en miniatura las cuales serán utilizadas en el rodaje de la película o en algún stop motion en internet, dándole un toque de forma y estilo propio a cada producción. Ocasionalmente las productoras utilizan personajes mudos, se lo hace en cortos animados para niños que necesiten estimular su cerebro y aprendizaje, Para ellos un personaje en mudo y dado vida expresa felicidad.

8.5.3 Escenografía

La escenografía según el autor Rafols y Colomer (2012) Dice que “los escenarios que se verán en el rodaje, se crearan a partir de la temática que se está produciendo. Estos escenarios son creados con relación a los personajes y su entorno mediante narración del guion” (p.60)

Los escenarios creados por los que realizan el rodaje, o sea personalizados según su productora, aunque después se le puede dar efectos especiales, luces, color y sonido, para ello es necesario programas instalados acordes al estilo que se le va a dar a la producción sea esta infantil o para adultos, la escenografía en stop motion es compleja puesto que se debe de encargar de su realización minuciosamente ya que no debe faltar ningún detalle para que sea espectacular y sea taquillera en el cine. Por ende, para producir una película de stop motion se deberá basarse en el guion técnico para que en la producción no se salga del presupuesto.

8.6 StoryBoard

Como los autores Rafols y Colomer (2012) dice que es un “instrumento para planificar el trabajo de un audiovisual, En él se visualizan los diferentes momentos por los que atraviesa la imagen en movimiento, especialmente los movimientos claves”. (p.60)

El storyboard tiene imágenes que se disponen para corregirlas y puede incluirse indicaciones sobre el movimiento de algunos elementos que intervienen en la imagen y sobre los sonidos que la acompañan, es la pre-visualización de un proyecto. En síntesis, el Storyboard nos relata la historia mediante ilustraciones y con ello llegar a una producción agradable sin errores.

8.6.1 Producción

Para continuar con la producción los autores Rafols y Colomer (2012) Dicen que es “el proceso de realización de un espectáculo teatral, una película o un programa de radio por televisión, así como de la obra resultante” (p.69)

En una producción el proceso global es la elaboración de un producto audiovisual, el mismo que abarca desde la confección del guion hasta los últimos toques de postproducción. Apartado de la producción general que se ocupa de la fase del rodaje y la ordenación de cintas o bobinas del Producto audiovisual. (Rafols y Colomer 2012)

8.6.2 Equipo

Según el señor Mota (2009), dice que es el “Conjunto de personas que participan en la realización de una película o de un programa de radio y televisión, que, a su vez, esta subdividido en equipo de filmación, de sonorización, de interpretación, iluminación, dirección, efectos especiales. etc.” (p.190)

Equipo son todos los que colaboran en la producción manteniendo el equilibrio y el buen funcionamiento, para que un equipo este completo se deberá obtener información real sobre que se va a necesitar durante la filmación y dar cada persona la responsabilidad que le será otorgada para la producción.

8.6.3 Equipo Técnico

Para el área de pre-producción se recomienda como dice Massucco (2008) que se debe siquiera tener: “Un computador, internet, insumos de oficina. Para el área de producción se recomienda: Kist de iluminación, un boom, una cámara, cables adaptadores” (p.61)

Materiales para la elaboración de personajes en un stop motion. Para el área de post-producción se recomienda; Una computadora última tecnología, el software para la toma que requiera en un stop motion.

8.6.4 Cámaras

Para el señor Massucco (2008) dice que “la cámara capta a través del visor la imagen exacta de lo que va a registrar y por lo tanto está en posición privilegiada para hacer sugerencias importantes. Después de cada tema se la revisa junto con el director, quien la aprueba o solicita su repetición” (p.61)

Loa cámara es un el principal instrumento para producir stop motion, porque sin ella no obtendría imágenes para que después editándolas obtendré un video claro, preciso sin ataduras ni nudos demasiado enredado.

8.6.5 Iluminación

Según Mota (2009) dice que el “Alumbrado de la escena o creación con la luz del clima exigido por el programa de televisión, película, cinematográfica u teatral, factor vital para la captación de una mejor imagen con reducción al mínimo de los posibles defectos y variar su impresión mejorándola, sobre tamaño forma y distancia” (p.249)

La iluminación depende de cómo esté hecho el personaje y que se quiera dar a conocer en la producción, se utiliza luz continua para desaparecer las sombras.

8.6.6 Fotografía

La información Vilém (1990) dice que “la fotografía es omnipresentes: Están en álbumes, revistas, libros, aparadores, carteles, latas, papel para envolturas cajas y tijeras postales; es decir que todas las imágenes significan conceptos contenidos en algún programa y tienen la intención de programar una conducta mágica de la sociedad” (p.39)

En una producción la fotografía desempeña un papel fundamental puesto que la transformación cultural, ya que la imagen fue ganando terreno a la palabra impresa.

Es necesario tratar lo que Trenas (2003) dice “Antes de la aparición del cine como tal, habido diferentes formas de acercarse al tratamiento fotográfico de la imagen en movimiento. Los diversos estilos heredan las experiencias de artes anteriores, pero, también, incorporan elementos de nuevas formas de creación de imágenes como la televisión, la publicidad o Internet” (p.39)

En tiempos remotos cuando recién se inventaba la fotografía, donde afectó a la pintura y a las artes visuales que durante quinientos años habían permanecido en Occidente virtualmente.

La fotografía tomó de la pintura tradicional numerosos elementos y al mismo tiempo se benefició de las aportaciones del nuevo invento, surgiendo una nueva corriente artística que se extendió durante todo el siglo XX dice el autor Almendros (1992) que la “Antología de artículos sobre cine del director de fotografía, en los que aún el conocimiento técnico y teórico con la pasión política, la sensibilidad artística y el análisis erudito” (p.33)

En la gran mayoría de las técnicas de la fotografía no eran difíciles de aprender esparciéndose por toda Europa y también por Estados Unidos, pero el problema de esto, estaba en que como no existía ningún proceso de aprendizaje previo las primeras décadas de la fotografía fueron totalmente experimentales.

En 1921 Albert Einstein fue quien inició la historia de la fotografía digital siendo él quien descubrió el efecto fotoeléctrico el cual es un fenómeno en donde las láminas de algunos metales al ser expuestas a una luz de determinada longitud de onda, emitían electrones, el mismo que realizó la emisión de electrones se comprueba y se cierra un circuito que hace que la cinta transportadora en la caja se mueva emitiendo la imagen y produciendo lo nuevo

hasta la actualidad que ya existe un sin números de técnicas y estilos fotográficos. (Almendros 1992)

8.7 Técnicas de Fotografía

A través de la técnica fotográfica se forma la columna vertebral del mensaje fotográfico. Ya que de ella depende que las imágenes sean referentes iconos e índices de realidades percibidas, registradas y testimoniadas por el fotógrafo. La perfección o el alto nivel de calidad técnica es una herramienta de la cual el discurso puede ser transmitido con eficacia.

De tal manera que la fotografía artística es considerada un arte, pero no toda fotografía es artística, por esa razón se considera algunas técnicas de fotografías relacionadas con el tema. La Foto documental se le conoce como fotografía documental a aquella que representa fielmente y congela un fragmento de la realidad. La fotografía para publicidad es uno de los campos más creativos dentro del mundo de la imagen puesto que se encarga de la foto publicitaria. El retrato o fotografía de retratos cumple con ser comunes entre los fotógrafos profesionales y los aficionados, porque son las primeras en conocerse y efectuarse.

Se toma una buena fotografía de deportes siempre y cuando haya estado muy atento y haya sido paciente, simplemente la cámara debe obtener algunas tomas para que el fotógrafo obtenga la edición. Fotomicrografía y macrofotografía, comprende a todas aquellas fotografías que se aproximan al objeto haciéndola perceptible al ojo humano.

En cambio, para la fotografía microscópica es necesario tener un microscopio, se las puede realizar, formando variedad en fotografías y extraños objetos que se pueda llegar a imaginar. La técnica que se utilizará en relación al stop motion, es la fotografía documental puesto que capturar imágenes fielmente y las congela un fragmento de la realidad para que en el momento de la edición se obtenga movimientos rápidos y sin entorpecer al desarrollo de la producción.

8.7.1 Posproducción

Según el autor Mota (2009) dice que “todas las manipulaciones exigida por una película o por un programa de televisión, después de su producción, para poder ser exhibido o entrar en antena y que sea debidamente seguido y comprendido. Edición de televisión corresponde al montaje cinematográfico” (p.371)

En la posproducción se da cuenta el mínimo de error ya que en la edición se propone establecer algunos efectos especiales, cambio de colores, se da voces y sonidos de ambientación a la producción. Además se corrige errores y se da efectos cuando se lo amerite el producto.

8.7.2 Animación

La animación son Dibujos animados. Consideración de los objetos como seres animados y que ha alcanzado gran aplicación en la totalidad en los medios audiovisuales, principalmente en el cine y la televisión, mediante técnicas utilizadas con dichos elementos inanimados para producir la sensación de movimientos en una serie de máquinas fijas, previamente fotografiadas, que representa un pequeño desplazamiento de la acción y que, al proyectarlas, reproducen cada una de las fases sucesivas de un gesto o una acción cualquiera. (Mota, 2009.) p35.

La animación es la técnica que se utiliza para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos, para dar realce a la animación existen numerosas técnicas que van más allá de los famosos dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Fácil añadir sonidos, pero el exceso es raro o queda mal, cuando se termina la posproducción y de allí poner los sonidos, pero con mayor precisión y sin poner muchos. Así mismo para terminarle hay que hacer una historia corta pero que sea precisa en su coordinación. Los dibujos animados se crean mediante dibujos en cada cuadro.

Pixilación este en cambio es una variante del stop motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes no modelos ni maquetas, e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Y son ampliamente utilizadas en los videoclips.

La Animación de recortes o más conocido en inglés como cutout animation, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje. Otras técnicas Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, o cualquier materia que pueda ser fotografiada puede utilizarse

para animar. Existen muchas técnicas de animación que solo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público.

Entre estas se incluyen pintura sobre cristal, animación de arena, pintura sobre celuloide, etc. Una película de animación tiene siempre 24 fotogramas por segundo, pero no necesariamente todos esos fotogramas muestran imágenes diferentes: en la animación, las imágenes suelen repetirse en varios fotogramas. En cinematografía, se llama fotograma a cada una de las fotografías que forman una película.

8.8 Animación del Stop motion

Se hace referencia a Para Wells (2007) porque dice que “al realizar la animación de stop motion se la realiza frente a la cámara y cuadro por cuadro, dicho en otras palabras, cuando se le hace un movimiento a un muñeco se le toma una foto, el siguiente movimiento otra foto y así sucesivamente, pero con movimientos lentos para que no existan entrecortes de acción en acción; el animador debe mover a sus personajes en un tiempo y espacio adecuado”.

Si se trata del caminado de un muñeco por ejemplo el total de movimientos que el animador debe realizar por cada paso se obtendrá dividiendo la longitud del desplazamiento para el número aproximado de pasos que dará. Pero los muñecos realizan movimientos diferentes cada vez que se los mueven ya que no solo existe un muñeco sino varios personajes dentro de la animación los cuales tienen diferentes características y mientras menos movimientos existan más rapidez hay en la acción. (Wells, 2007)

Dentro del stop motion también entra la animación con figuras recortadas si se lo desea en donde se manipulan las figuras las cuales pasarían a ser bidimensionales y ya no tridimensionales por el hecho que son figuras aplastadas sobre algún escenario dibujado, el problema de esta animación es que las figuras limitan sus movimientos.

La animación con distintos objetos como “alfiles, monedas, legos, cartas, entre otros” que no necesariamente necesitan construir a un muñeco previo, ya que estos instrumentos dentro de la animación pueden formar diferentes imágenes en el transcurso de la animación, siendo parte del stop motion ya que se puede crear un efecto ilusorio a través de la secuencia de fotografías.

8.8.1 El Doblaje

Según Mota (2009) dice que es “la sonorización del dialogo de una escena o una película siguiendo su proyección, especialmente utilizada para hacer las versiones en idiomas extrajeras” (p. 166)

El doblaje es una técnica que se puede utilizar con dos finalidades, la primera para incorporar un sonido de mayor calidad a la imagen conocido con el nombre de post-sincronización y la segunda con el objeto de reemplazar la lengua de origen del filme por otra conocida con el nombre genérico de doblaje.

8.8.2 Doblaje de voces

Para el autor Ávila (1997) dice que “el doblaje consiste en la sustitución de una banda sonora original por otra. Sin embargo, esta sustitución debe mantener: Un sincronismo de caracterización: armonía entre la voz del actor que dobla y el aspecto y la gesticulación del actor o actriz que aparece en la pantalla” (p.86)

Un sincronismo de contenido: congruencia entre la nueva versión del texto y el argumento de la película. Un sincronismo visual: armonía entre los movimientos articulatorios visibles y los sonidos que se escucha. Basándose en el guion y las tomas de la producción el sincronismo no debe fallar para que el producto sea agradable.

8.8.3 Masterización

Afirma Díaz (2003) que “la Masterización es el proceso de mejorar el programa de audio y prepararlo para su transferencia a CD y posteriormente a la duplicación. En este proceso se arreglan las cualidades del sonido de manera que adquieran la máxima musicalidad, compensación armónica y competitividad en el mercado” (p.15)

La Masterización se la realiza en el momento que se edita el audio preparándose para la transferencia al CD y su duplicación arreglando cualidades del sonido de modo que adquiera la musicalidad que se necesite en el producto, tomando en cuenta que al hacerlo se debe analizar la competencia en el mercado.

8.9 Estimulación Temprana

Dice Romero (2014) Que es una “rutina de ejercicios estimuladores, ejercida tempranamente, con una frecuencia diaria, aplicada por personas comprometidas con la tarea y siempre guiadas por un profesional, ofrece al niño la posibilidad de mejorar su calidad de vida” (p.9)

En este camino de obstáculos es imperioso sostenerse en la constancia, la perseverancia, el optimismo, y sobre todo en una actitud positiva y esperanzada. Nadie viene a este mundo sin razón alguna.

Durante los siguientes 36 meses van ganando autosuficiencia en todos los campos: se reconocen y se relacionan unos con otros, comprenden algunas normas del entorno en el que se desenvuelven, aprenden a movilizarse erguidos y a alcanzar objetos por sí mismos; pueden servirse prácticamente solos los alimentos que reciben, ayudan en su vestido y toman las primeras iniciativas de escogimiento de las prendas de vestir, se asean, y usan el lenguaje, aunque de manera simple, como herramienta para comunicarse y comprender el mundo (Domenech, A. L. 2012).

Para el autor Uriarte A, (2011), da a conocer que “la estimulación temprana tiene por objetivo aprovechar la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio del niño, para que pueda desarrollar de mejor manera su estilo de enfoque al aprendizaje” (p.3)

Se toma conocimiento y se asume que los posibles avances se generan muy lentamente y nunca se hacen visibles de manera inmediata, algunos logros se manifiestan a corto plazo, mientras que otros ejercicios son observables después de un tiempo prolongado Si bien todos los niños deben ser estimulados, en aquellos en los cuales se presupone la existencia de una inmaduración, el inicio de la estimulación es inmediato, sin dar lugar a la duda.

En estos niños a los cuales se hace referencia, la inmaduración se manifiesta acompañada de otras alteraciones asociadas con dificultades motoras, como podrían ser a modo de ejemplo: problemas oculares, dificultades en la audición, etc. No obstante trabajar con todos los niños realizando los mismos ejercicios, sus respuestas son diversas debido a la existencia de diferentes afecciones, las cuales deben ser tomadas en cuenta por el estimulador, quien habrá de adaptar los pasos de cada ejercicio a las posibilidades de cada niño; luego las respuestas nunca habrán de ser iguales. (Uriarte A, 2011)

Es de suma importancia que los padres obtengan una total información, con minuciosos detalles de cada una de las características de la patología existente en sus hijos; ello permitirá la búsqueda de toda nueva información pertinente, y consecuentemente facilitará la selección de ejercicios necesarios para organizar una simple rutina. La selección del grupo de ejercicios para preparar la rutina, debe partir de la observación del comportamiento del niño, quien a través de sus movimientos orientará en cada elección, tomando sólo aquellos que pudieran realizar desde el comienzo; evitaría-recurrir de este modo a nuestra fantasía de posibles logros, ya sea a corto o a largo plazo, lo cual obstaculizaría los avances del niño.

Área Cognitiva: hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se vea encontrados. Para estimular esta área el niño debe tener gran variedad de experiencias donde debe poner atención razonar, seguir una serie de reglas y pensar rápido para solucionar problemas (Jiménez, 2013, pág. 24).

Para poder desarrollar esta área el niño necesitará de varias experiencias, pudiendo así desarrollar sus niveles de pensamiento, la capacidad de razonar, poner atención ejecutar actividades siguiendo instrucciones, teniendo una reacción a varias situaciones establecidas.

Área de Lenguaje: Está referida a las habilidades que le permitirán al niño comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, la capacidad expresiva y la capacidad gestual. La capacidad comprensiva se desarrolla desde el nacimiento, ya que el niño podrá entender ciertas palabras mucho antes de que pueda pronunciar un vocablo con sentido; por esta razón es importante hablarle constantemente, de manera articulada relacionándolo con cada actividad que realice o para designar un objeto que manipule, de esta manera el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos con la realidad percibida y dándoles un significado para luego imitarlos (Centros de Atención Infantil Temprana (C.A.I.T), 2012).

Desde el nacimiento se va desarrollando la capacidad comprensiva, le da la capacidad al niño de entender y comprender ciertas palabras antes de pronunciar algún vocablo

Área Socio afectiva: Esta área incluye todas las experiencias afectivas y el proceso de la socialización del niño, que le permitirá sentirse querido y seguro, capaz de relacionarse con otros niños (as) de acuerdo a normas comunes. Para el adecuado desarrollo de esta área, es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. (Reyes, 2012).

El afecto, cariño, el entorno familiar que presentan sus padres y los diferentes aspectos sociales le permiten al niño ir poco a poco dominando su conducta, el ir expresando sus sentimientos e ir asumiendo su —yo], es decir su independencia y autonomía.

Área Motriz: Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que ve y lo que toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc. Para desarrollar esta área, es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore, pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos y peligros. (Reyes, 2012)

8.9.1 Etnografía

Dice González y Hernández (2003), que Etnografía consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe.

En este caso se considera necesario replicar que la etnografía no es más sino la cultura, tradiciones de pueblos que describen de diferente manera las situaciones, eventos, creencias religiosas, vestimenta, forma de ver las cosas u objetos en su diario vivir, el cambio de nombre de las cosas del día a día, bailes y trajes exóticos que demostraran sus costumbres y tradiciones.

9 VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Qué material bibliográfico brindará información sobre las técnicas de animación para stop motion y la estimulación temprana para caracterizar el sustento de la investigación?

¿Cómo los resultados de la investigación cuali-cuantitativa permitirán desarrollar el área del lenguaje en los niños y niñas?

¿Cómo la técnica de animación aplicada al proceso de producción audiovisual puede ayudar a la estimulación temprana en niños de entre 2 y 3 años del C.N.H. MIES Distrito Latacunga?

¿Qué elementos aportarán en la elaboración del stop motion como material de apoyo en la estimulación temprana?

10 METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 Tipos de investigación

Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica consiste en la búsqueda amplia de información en libros, revistas, artículos o documentos confiables, siendo aquella que proporciona el respectivo conocimiento acerca de las investigaciones existentes sobre el tema que los investigadores deben resolver, de igual forma se puede decir que es un conjunto de técnicas para la realización de una investigación satisfactoria utilizando fuentes bibliográficas verídicas (Garcés P, 2000).

Mediante la investigación bibliográfica se identificarán los elementos, iniciando desde la recopilación de información eficiente y confiable desde los ámbitos del diseño, del stop motion e información en cuanto a la estimulación temprana, resolviendo los vacíos en cuanto al tema.

Investigación de campo

La investigación de campo es un proceso sistemático que consiste en la recolección, tratamiento y análisis de datos, se lo realiza en el lugar de los hechos donde se centra del objeto de estudio, permite a los investigadores manejar los datos con más seguridad y obtener un conocimiento más a fondo de la realidad social, utilizando las distintas técnicas de investigación que vayan de acuerdo al tema donde se obtendrán datos necesarios para determinar la factibilidad del proyecto a realizarse (Garcés, 2000).

La investigación de campo es un método directo donde se puede recolectar información de primera mano a través de expertos sobre el tema, quien ayudará a manejar la información recopilada con seguridad y efectividad.

10.2 Técnicas de investigación

Encuesta

La encuesta es una técnica que se utiliza para la obtención de información relevante, se la realiza con ayuda de un cuestionario previamente elaborado con preguntas que se puede obtener información concreta y se pueda conocer la opinión del público objetivo, la encuesta es realizada de forma escrita y anónima, las respuestas se tabulan de manera especial las mismas que servirán para determinar las posibles variantes y facilitará la estimación de resultados. (Garcés Paz, 2000)

La técnica que se va a utilizar es la encuesta y se aplicará a los padres de familia uno de los beneficiarios del producto.

10.3 Determinación de la población y muestra

Es también relevante demostrar la investigación por esa razón se hace necesario tomar datos, para luego formular preguntas y encuestar a la población que sea necesaria, al igual que obtener resultados favorables para aplicar un proyecto.

10.4 Población

Tabla 2: Población involucrada en la realización de las encuestas acerca de un material audiovisual en stop motion.

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Población: padres de familia de la Modalidad CNH del MIES del cantón Latacunga.	150	100%
Total Población		100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

10.5 Cálculo del tamaño de la muestra

Para determinar la población debe sobrepasar de 100 datos, es así que la población de personas que involucran en la elaboración del medio audiovisual es un número total de 150, los datos los obtenidos mediante la aplicación de la fórmula.

Se ha tomado en cuenta a los padres de familia del programa “Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos” del Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga, ubicado en la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga.

Fórmula de cálculo:

$$n = \frac{PQ * N}{(N - 1) \left[\frac{E}{K} \right]^2 + PQ}$$

Equivalencias:

n= tamaño de la muestra

PQ= constante de la muestra 0.25

N= población

E= error que se admite (variado de 1 a 10)

K= constante de corrección

Muestra:

Datos: n =?

PQ= 0.25

N= 150

E= 8% = 0.08

K= 2

Fórmula

$$n = \frac{PQ * N}{(N - 1) \left[\frac{E}{K} \right]^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25 * 150}{(150 - 1) \left[\frac{0,08}{2} \right]^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{37.50}{(149)[0,0016] + 0,25}$$

$$n = \frac{37.50}{(2.384) + 0,25}$$

$$n = \frac{37.50}{0.4884}$$

$$n = 77$$

11 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

1. ¿Conoce sobre la modalidad CNH del MIES?

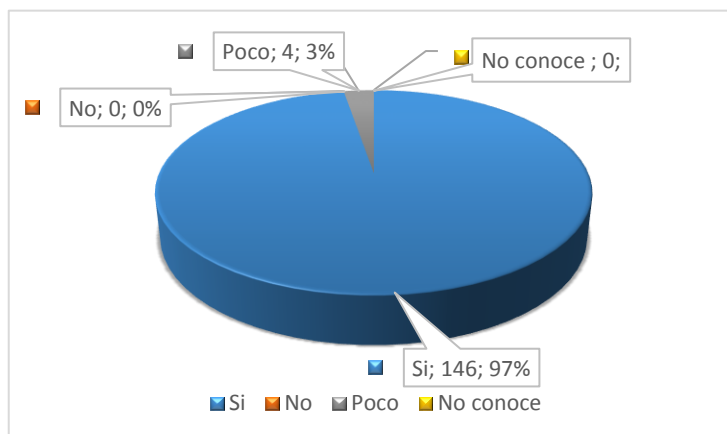
Tabla 3: Modalidad

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	146	97%
NO	0	0%
POCO	4	3%
NO CONOCE	0	0%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 1: Modalidad



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 146 que corresponde al 97% conocen sobre la modalidad CNH del MIES, 4 que corresponde al 3% conocen poco, 0 personas no conocen y 0 nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

La mayoría de los padres entrevistados conocen sobre la Modalidad CNH, esto es favorable para la investigación ya que el tema de educación en el Ecuador está en auge y es vital en el desarrollo de los niños y niñas.

2. ¿Conoce sobre la estimulación temprana para niños y niñas menores de tres años de edad?

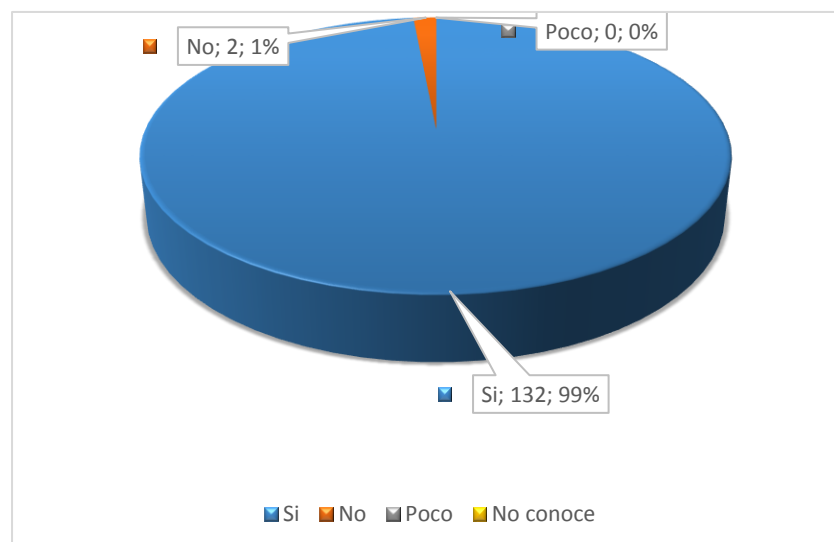
Tabla 4: Estimulación temprana

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	132	99%
NO	2	1%
POCO	0	0%
NO CONOCE	0	0%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 2: Estimulación temprana



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 132 con un porcentaje de 99% conocen sobre la estimulación temprana para niños y niñas menores de tres años de edad, 2 con un porcentaje 1% personas no conocen, 0 conocen poco y 0 nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

De acuerdo a la investigación la mayoría de los padres conocen sobre la estimulación temprana en niños menores de 3 años de edad.

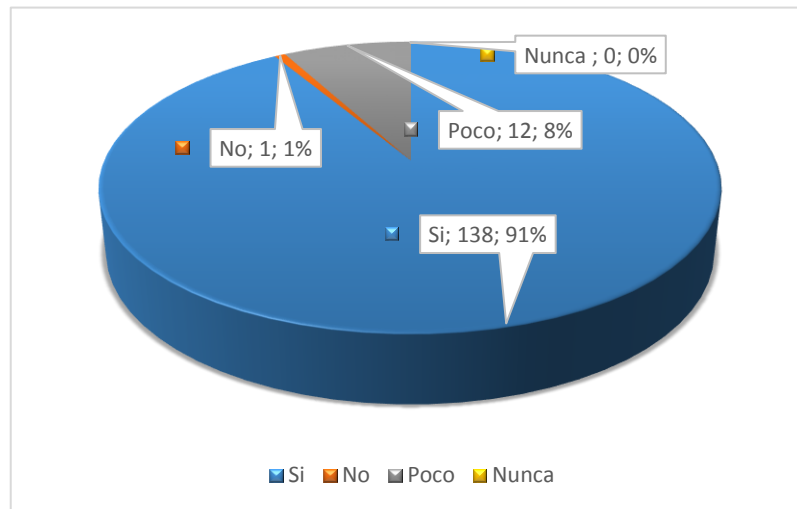
3. ¿Realiza estimulación temprana con sus niños?

Tabla 5: Estimulación temprana con sus niños

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	138	91%
NO	1	1%
POCO	12	8%
NO CONOCE	0	0%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 3: Estimulación temprana con sus niños

Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 138 con un porcentaje de 91%, realiza estimulación temprana con sus niños, 12 con un porcentaje del 8% conocen poco, 1 con un porcentaje 1% personas no conocen, y 0 nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

La mayoría sabe cómo estimular a un bebe gracias a los cambios en la educación, los padres de familia consideran que la estimulación temprana, es el resultado para la educación primaria.

4. ¿Conoce las diferentes técnicas de estimulación temprana para niños de 2 a 3 años?

Tabla 6: Técnicas de estimulación temprana

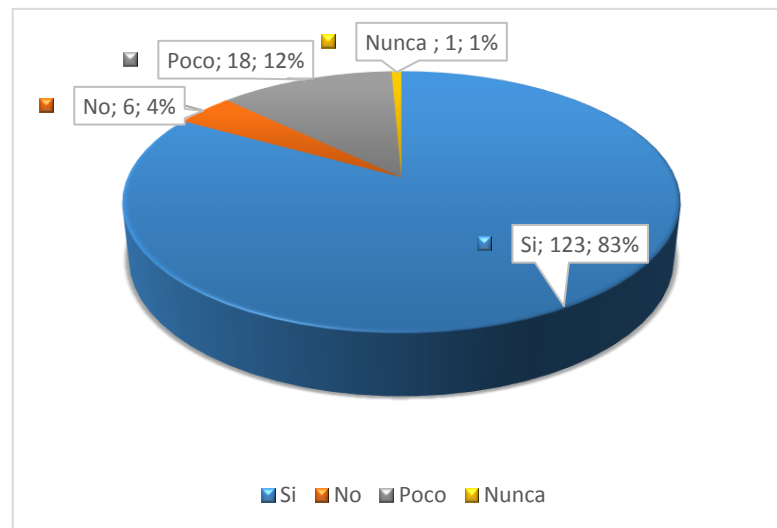
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	123	83%
NO	6	4%
POCO	18	12%
NO CONOCE	1	1%

TOTAL	150	100%
--------------	------------	-------------

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 4: Técnicas de estimulación temprana



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 123 con un 83% conocen las diferentes técnicas de estimulación temprana para niños de 2 a 3 años, 18 con un 12% conocen poco, 6 con un 4% personas no conocen, y 1 con el 1% nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

En consecuencia, la mayoría de padres de familia conocen y desarrollan las diferentes técnicas de estimulación temprana, que sus hijos necesitan para su entorno en cual se están educando.

5. ¿Conoce sobre la importancia de la estimulación temprana en su niño/a?

Tabla 7: Importancia de la estimulación temprana

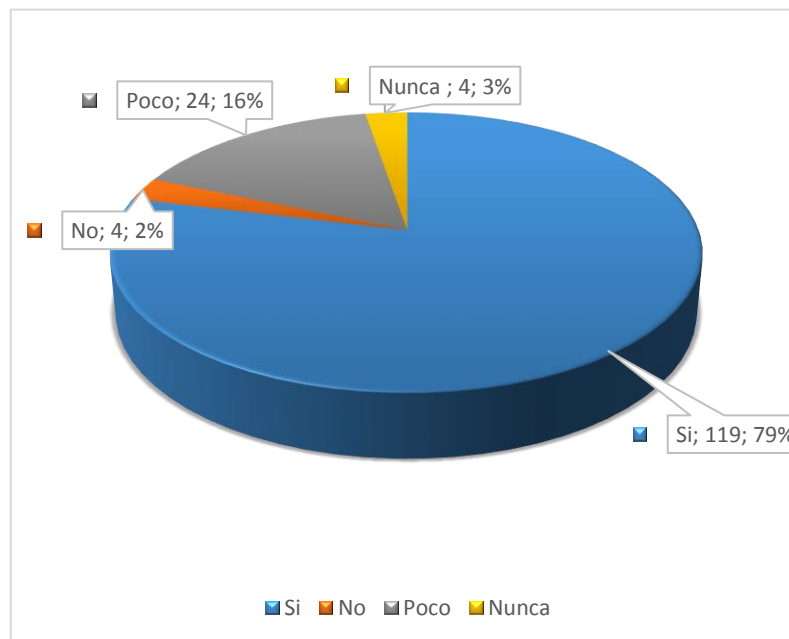
OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	119	79%

NO	4	2%
POCO	24	16%
NO CONOCE	4	3%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 5: Importancia de la estimulación temprana



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 119 con un 79% conocen sobre la importancia de la estimulación temprana en su niño/a, 24 con un 16% conocen poco, 4 con un 3% nunca ha tenido la oportunidad de conocer, 4 con un 2% personas no conocen.

Interpretación de Resultados

Por lo tanto, la mayoría de padres de familia considera, la importancia de la estimulación temprana en sus niños, como algo indispensable que exista programas como la modalidad Creciendo con Nuestros Hijos del MIES Distrito Latacunga.

6. ¿Ha recibido información sobre estimulación temprana e las instituciones médicas donde atiende su niño/a?

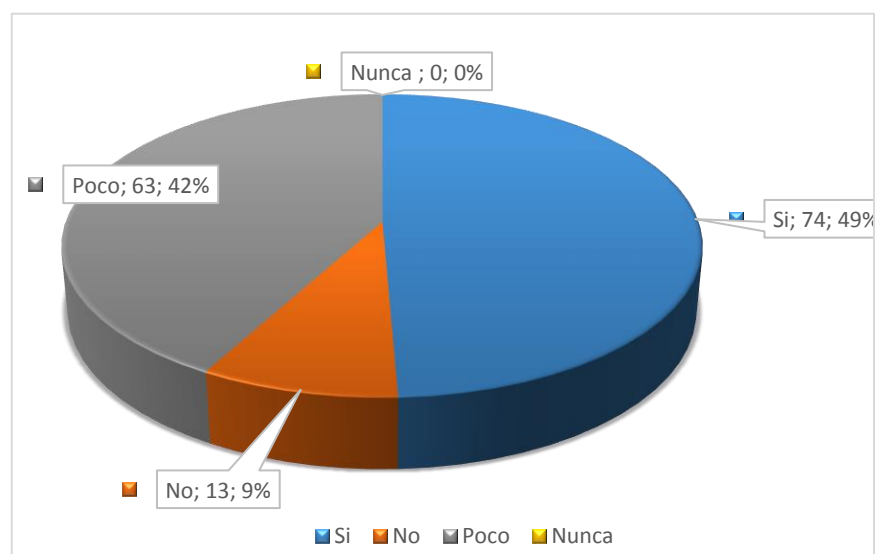
Tabla 8: Información sobre estimulación temprana

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	74	49%
NO	13	9%
POCO	63	42%
NO CONOCE	0	0%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 6: Información sobre estimulación temprana



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 74 con un 49% han recibido información sobre estimulación temprana en las instituciones médicas donde atiende su niño/a, 63 con un 42% conocen poco, 13 con un 9% personas no conocen, y 0 nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

El resultado refleja que la mayoría de centros donde se atienden tanto los padres de familia comentan que, si han recibido información sobre la estimulación temprana, en el caso la estimulación temprana que se practica en el CNH todo esto se realiza, con la ayuda de los padres.

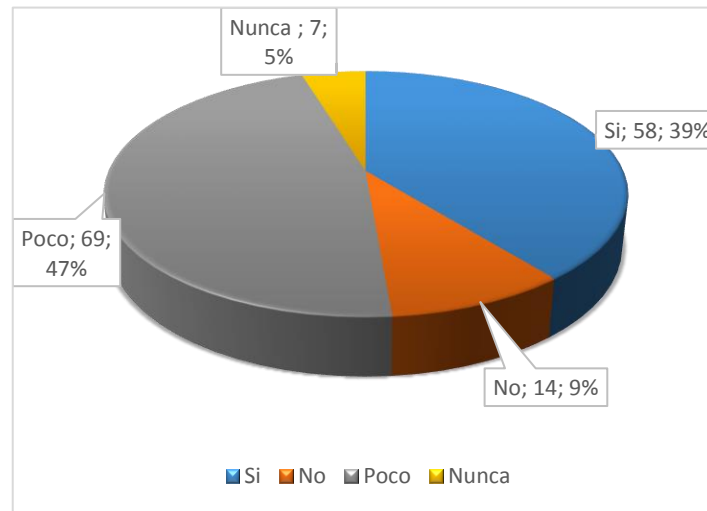
7. ¿Ha recibido información sobre la estimulación temprana en las instituciones educativas donde estudia su niño/a?

Tabla 9: Estimulación temprana en las instituciones educativas

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	58	39%
NO	14	9%
POCO	69	47%
NO CONOCE	7	5%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 7: Estimulación temprana en las instituciones educativas

Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 69 con un 47% conocen poco han recibido información sobre la estimulación temprana en las instituciones educativas donde estudia su niño/a, 58 con un 39% si se ha recibido, 14 con un 9% de personas que no conocen, y 7 con un 5% nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados

La mayoría de encuestados, menciona que si han recibido información sobre la estimulación temprana en las instituciones educativas donde estudia su niño, esto se refleja en la actual institución donde asisten los niños de la modalidad Creciendo con Nuestros Hijos del MIES Distrito Latacunga.

La investigación realizada a los padres de familia, da a conocer que en el MIES del Distrito Latacunga es necesario un material audiovisual, por lo tanto, es factible realizar stop motion utilizando la técnica de la plastilina y mediante la creación de personajes representa la etnia de la región Andina, las locaciones serán producidas en lugares turísticos de la provincia de Cotopaxi. Los resultados obtenidos permitieron verificar que el público objetivo y beneficiarios directos son los niños.

8. ¿Le gustaría tener información sobre la estimulación temprana para niños y niñas en un cd-video?

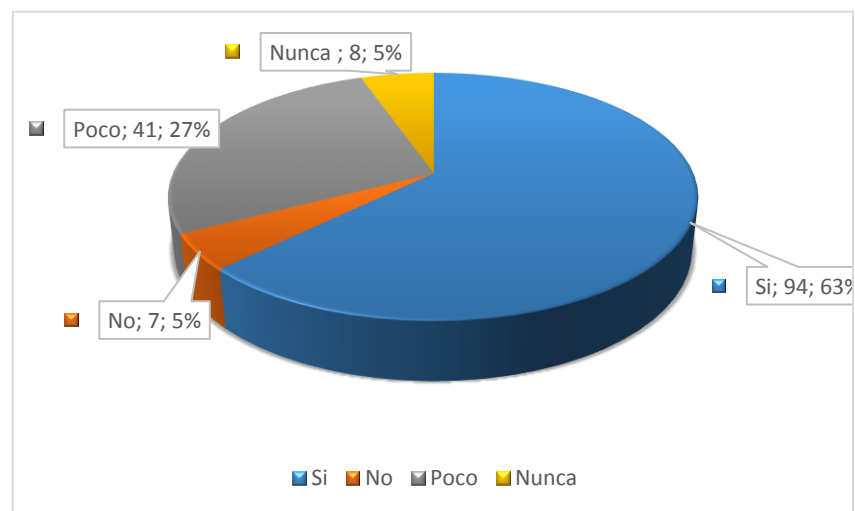
Tabla 10: Información sobre la estimulación temprana para niños

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	94	63%%
NO	7	5%
POCO	41	27%
NO CONOCE	8	5%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 8: Información sobre la estimulación temprana para niños



Fuente: CNH. Latacunga

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 94 con el 63% les gustaría tener información sobre la estimulación temprana para niños y niñas en un CD-video, 41 con un 27% conocen poco, 7 con un 5% personas no conocen, y 8 con un 5% nunca ha tenido la oportunidad de conocer.

Interpretación de Resultados:

Al parecer la mayoría considera que si les gustaría recibir información sobre la estimulación temprana para niños de y niñas en un video. Dando paso a la realización de un producto acorde a la necesidad de los niños del CNH del MIES Distrito Latacunga.

9. ¿Entendería la estimulación temprana en una película corta animada?

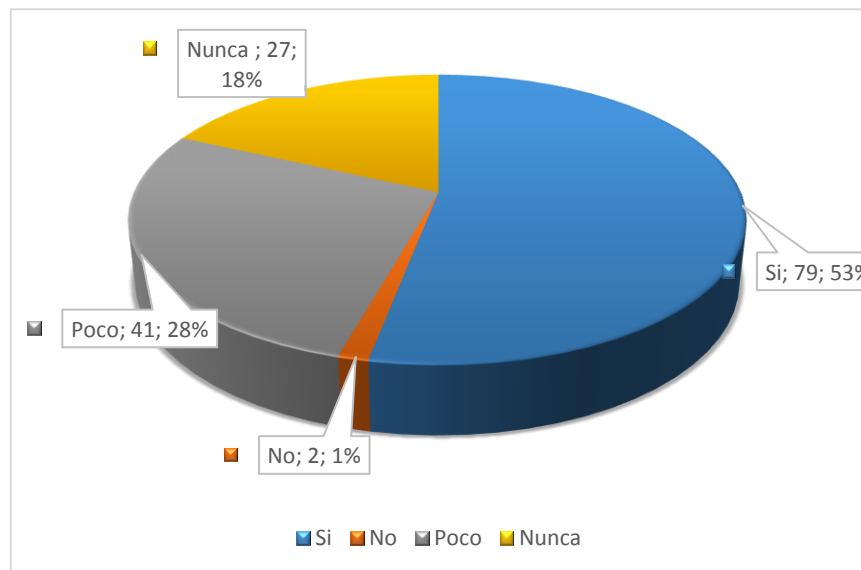
Tabla 11: Estimulación temprana en una película

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	79	53%
NO	2	1%
POCO	41	28%
NO CONOCE	27	18%
TOTAL	150	100%

Fuente: MIES Distrito Latacunga

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 9: Estimulación temprana en una película



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Análisis

De 150 personas encuestadas 79 con un 53% entenderían la estimulación temprana en una película corta animada, 41 con un 28% conocen poco, 27 con un 18% nunca ha tenido la oportunidad de conocer, 2 con 1% personas no conocen, y

12 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mayoría de padres de familia de la modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos” si tienen la capacidad de enseñar a sus hijos a través de un material audiovisual, lo que hace factible que se proponga el proyecto la elaboración de un stop motion con el fin de desarrollar la estimulación temprana en niños de 2 a 3 años de edad.

La investigación realizada a los padres de familia, da a conocer que en el MIES del Distrito Latacunga es necesario un material audiovisual, por lo tanto, es factible realizar stop motion utilizando la técnica de la plastilina y mediante la creación de personajes, las locaciones serán producidas en lugares turísticos de la provincia de Cotopaxi. Los resultados obtenidos permitieron verificar que el público objetivo y beneficiarios directos son los niños.

13 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

A través de un proceso de análisis de información y con los datos obtenidos de la investigación sobre la estimulación temprana, surge la necesidad de integrar un producto audiovisual con la técnica de animación stop motion, este material cumplirá la necesidad de apoyar a los educadores y padres de familia a fortalecer el proceso en el área del lenguaje en estimulación temprana en niño de 2 a 3 años de edad en la Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos del MIES Distrito Latacunga.

Gráfico 10: Observación de una clase en el patio con la educadora niños y padres de la modalidad CNH, del MIES Distrito Latacunga.



Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

Gráfico 11: Clase en el aula con la educadora, los niños y los padres



Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

En los gráficos: 10 y 11 se describe la forma de dar clases en los jardincitos prestados para los 30 minutos que se encuentran padres de familia como educadora y transmitir la clase de la semana. La educadora señala la actividad y los niños la realizan con ayuda de sus padres.

13.1 Reproducción

13.1.1 Idea creativa

Un producto audiovisual con la Técnica de animación stop motion que aporte al refuerzo de la técnica del lenguaje en estimulación temprana en niños de 2 a 3 años de la Modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos” del MIES, Distrito Latacunga.

13.1.2 Creación de los personajes

Los personajes se realizaron en un material moldeable como es la plastilina, lo que permitirá la flexibilidad y movimientos casi reales de actividades cotidianas que serán apreciados por niños, mediante los personajes se intenta satisfacer y reforzar el área del lenguaje en estimulación temprana mediante un material audiovisual para niños.

Personaje Andy

El personaje Andy, es un niño creativo, divertido, que le gusta jugar y ayudar al prójimo, la vestimenta representa a la región Andina, el personaje es creado para enseñar a niños de 2 a 3 años de edad y apoyar con las actividades diarias en el aspecto educación. Por otro lado, se crea a Beto, él es un cuy y es de la ciudad de Latacunga este Personaje viste un ponchito azul y gorra de lana característica cotopaxense, este cuy que se pierde en el bosque es encontrado por Andy, quien tendrá que ayudar a Beto a llegar a su casa, en el camino encontraran situaciones en la que los niños tendrán que ayudarlos, así continuarán con su aventura y aprendizaje.

Gráfico 12: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del personaje Andy



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 12 se observa en la primera imagen el boceto realizado a lápiz, la siguiente imagen demuestra el personaje en boceto realizado a color, en la última imagen se puede apreciar el personaje creado mediante un esqueleto en madera, recubierto con plastilina, y para finalizar su vestimenta fue diseñada y confeccionada en tela poliéster a su medida, está compuesta por un saco de color azul y un pantalón de color piel, con características de la región andina.

13.1.2.1 Personaje Beto

Gráfico 13: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del personaje Beto



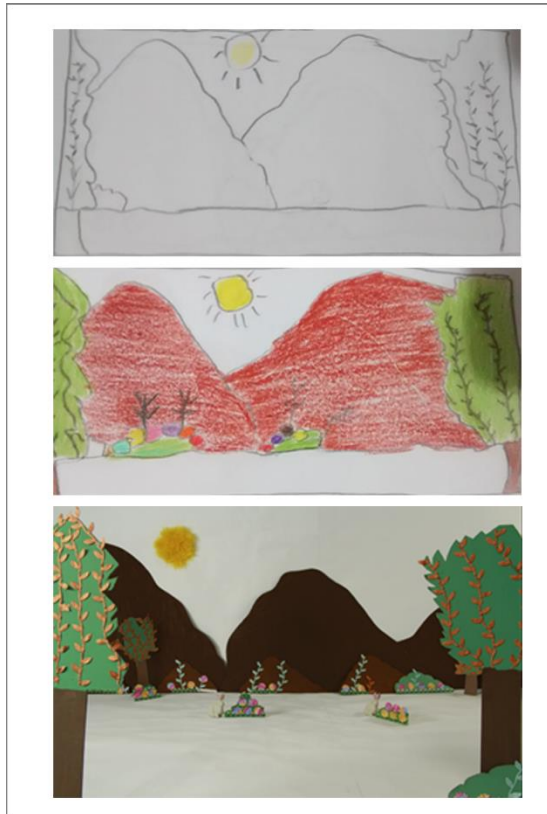
Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 13 se observa los bocetos a lápiz y de color del personaje secundario destacando que es un cuy, su esqueleto es de material plástico, recubierto de plumón y plastilina, el mismo está representado a un niño cotopaxense, Beto vestirá un poncho azul y gorra de lana en la producción.

13.1.3 Creación de Escenarios

Para la creación de la escenografía se basa en escenarios de la provincia de Cotopaxi, los cuales son realizados con materiales de cartón que logran la perspectiva de un escenario interesante y animado. Los escenarios integran paisajes creativos y novedosos con el Volcán Cotopaxi, es aquí donde los personajes realizarán sus actividades de enseñanza y desarrollo de estimulación temprana para los niños de 2 a 3 años de edad.

Gráfico 14: Proceso de boceto, aplicación de color y creación del escenario 1



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 14, es una pequeña muestra sobre las diferentes locaciones en escenarios representará la región andina. En el gráfico 21 resalta e diseño original de la productora. [Ver Anexo escenarios N°18.5](#)

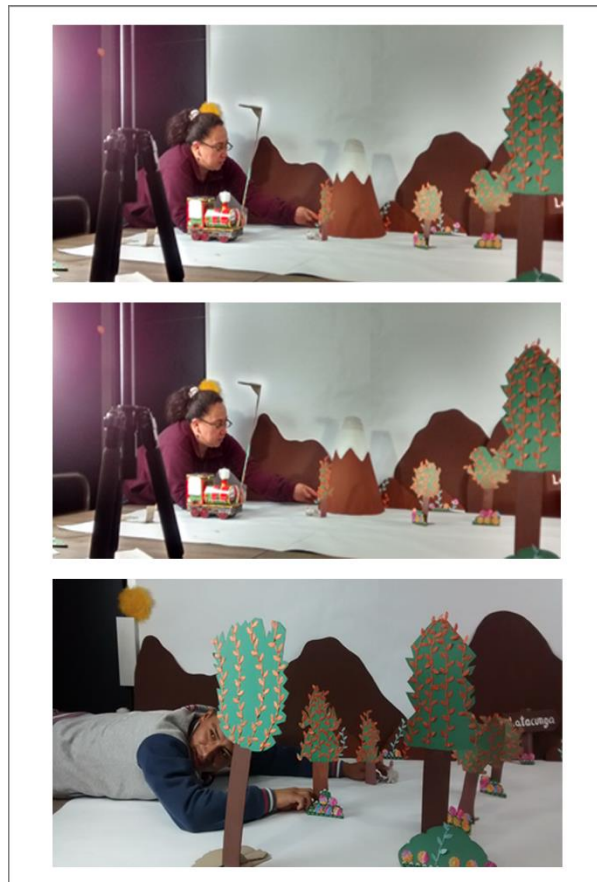
13.1.4 Creación del Guion Multimedia

Se toma las técnicas necesarias para crea una trama relacionado con el aprendizaje de los niños de la modalidad del CNH, perteneciente al MIES Distrito Latacunga. En el guion multimedia se va desarrollando Escenarios, escenas, tomas, duración de las mismas, la ilustración de la toma, la descripción, Los planos, Los ángulos, el movimiento de la cámara, el diálogo y el sonido. [Ver Anexos Guion N°18.11](#)

13.1.5 Posproducción

En este caso es necesario tomar en cuenta el guion multimedia para conocer las escenas y escenarios para fabricarlos exactos a la narración del stop motion y propia creación de la productora. Se realizará el producto mediante escenarios creados y propios de la región central del país tomando en cuenta que el personaje es un Cuy y Andy fue creado para niños de la región Andina, ya que su vestimenta es basada en esa etnia.

Gráfico 15: Producción. Elaboración de la escena del volcán



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 15, se da a conocer la composición de la escenografía de los escenarios donde se realizar la toma de las fotografías. Las tomas servirán para el material audiovisual.

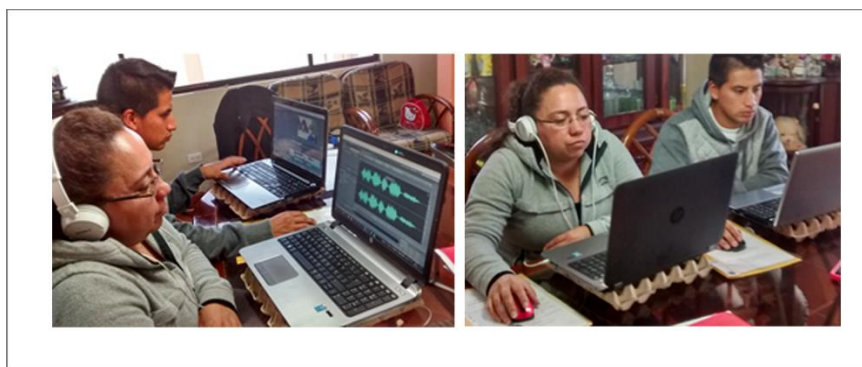
Gráfico 16 Producción en croma

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 16, da a conocer la manera la utilización del croma, esto consiste en colocar una tela de color verde sobre un soporte que permita sujetarla, para realizar las fotografías de los personajes.

13.1.6 Edición

En esta actividad se le va dando vida al stop motion, puesto que es donde se retira el croma para hacer la utilización, también se unen fotografías que dan efecto y sonido al producto.

Gráfico 17: Edición de audio

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 17, se observa la edición del sonido y la ubicación de efectos en el producto, la edición del croma con pequeños filos blancos para dar un estilo propio.

13.1.7 Sonido

Son los efectos que según la necesidad del stop motion se integra para realizar efectos, sonidos, y ambientación logrando que se escuche realista la situación de los personajes. Se utiliza fondos acordes al tipo de movimiento, risas, música instrumental, entre otros.

Gráfico 18: Edición de audio segunda parte



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Edición de la voz del producto, fue necesario para conseguir secuencia labial entre personajes y audios y corrección de audios.

ROFER




13.1.8 Creación Identidad Corporativa

La identidad corporativa es la primera silaba de cada nombre de los integrantes de la corporación. Siendo estos Roberto y Fernanda, la principal característica que identificara a la marca en el mercado competitivo.

13.1.8.1 Cromática

La cromática de la marca define fuerza, calidad, responsabilidad de la empresa.

Tabla 12: Cromática de color de marca

El rojo	Gris	Negro
		
R: 194 G: 62 B: 54 C: 4% M: 87% Y: 80% K: 0%	R: 134 G: 133 B: 133 C: 0% M: 0% Y: 0% K: 60%	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100% R: 0 G: 0 B: 0

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Los colores definen un escenario de valores que caracterizan la marca que identificará a la empresa; siendo que, representan responsabilidad, apasionamiento, valor, impulso y fuerza de la empresa para el desarrollo productivo.

Los colores que predominan en la marca “Rofer producciones” son: rojo, gris, negro.

El color rojo representa energía, alegría, fiesta, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, e impulsivo; por ello, el uso aporta para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento a superar la depresión.

El color gris representa estabilidad; por ello, su uso aporta para inspirar la creatividad simbolizando el éxito.

El negro simboliza silencio, elegancia y poder, su uso aporta paz y silencio.

13.1.8.2 Tipografía

La tipografía es la destreza, de generar nuevos tipos de fuentes tipográficas; por ende, para el desarrollo y aplicación en la propuesta creativa se aplicó la fuente Broadway; misma que se detalla a continuación.

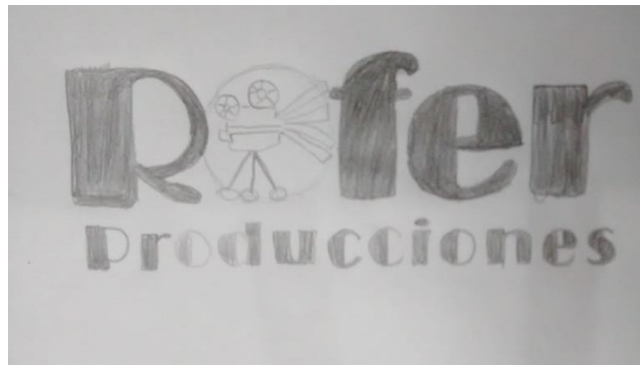
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

13.1.8.3 Boceto de la marca

Gráfico 19: Boceto de la marca de la productora



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

13.1.8.4 Identidad Corporativa ROFER

La marca está formada por las primeras sílabas de los integrantes del proyecto.

Gráfico 20: Marca final de la productora



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En los gráficos 19, 20, se observa la estructuración de la marca desde su boceto y la marca final, marca de la productora, la cual hace referencia a los nombres Roberto y Fernanda, integrantes de la productora.

ANDY RECREA






13.1.9 Creación Identidad Marca Producto






La marca “ANDY RECREA” es el nombre del producto audiovisual, que identifica valores en responsabilidad, honestidad, comprometida con la enseñanza en estimación temprana en niños de 2 a 3 años de edad.

13.1.9.1 Cromática

Basada en niños, alegría, bondad, amistad, valores

Tabla 13: Cromática

Rojo	Morado	Tomate	Marrón	Azul
				
R: 204	R: 153	R: 255	R: 204	R: 51
G: 51	G: 0	G: 102	G: 102	G: 51
B: 51	B: 102	B: 51	B: 0	B: 102
C: 13%	C: 41%	C: 0%	C: 16%	C: 94%
M: 91%	M: 100%	M: 71%	M: 67%	M: 87%
Y: 80%	Y: 19%	Y: 79%	Y: 100%	Y: 28%
K: 4%	K: 11%	K: 0%	K: 5%	K: 19%

Oro	Gris azulado	Verde	Celeste	Verde agua
				
R: 204	R: 102	R: 102	R: 102	R: 153
G: 153	G: 102	G: 102	G: 153	G: 153
B: 51	B: 102	B: 51	B: 153	B: 51
C: 19%	C: 56%	C: 56%	C: 63%	C: 43%
M: 38%	M: 45%	M: 41%	M: 24%	M: 26%
Y: 87%	Y: 45%	Y: 86%	Y: 38%	Y: 92%
K: 7%	K: 33%	K: 34%	K: 6%	K: 10%

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Esta gama de colores en la marca representa alegría, fiesta, religión, entusiasmo, frescura, humildad, pasión que emanan los niños; siendo que la marca está creada pensando en los niños. Con la finalidad de que sea impactante para los pequeños y quede impregnada en su mente.

El rojo es el color más vigoroso; demuestra alegría y fiesta. Junto con los anteriores, como cálidos que son, dan la impresión de acercamiento y expansión.

El amarillo oro simboliza la divinidad y puede dar lugar a irritabilidad una presencia excesiva del mismo.

El naranja simboliza entusiasmo y acción relacionándose con ciertas religiones orientales, y algunos de sus significados tienen que ver tanto con lo terrenal (entre otras cosas la lujuria y la sensualidad), como con lo divino, pues representa también la exaltación.

El azul es el color del espacio, de la lejanía y del infinito. En publicidad se relaciona con la limpieza y la frescura. Es un color, como todos los fríos, que parece alejarse, y simboliza ideas de tranquilidad, afecto, frío e inteligencia.

El verde es el color de la naturaleza y humanidad. Representa esperanza y equilibrio emocional.

El violeta se identifica con la pasión, siendo una variante púrpura que se la relaciona con la realeza, dignidad y delicadeza.

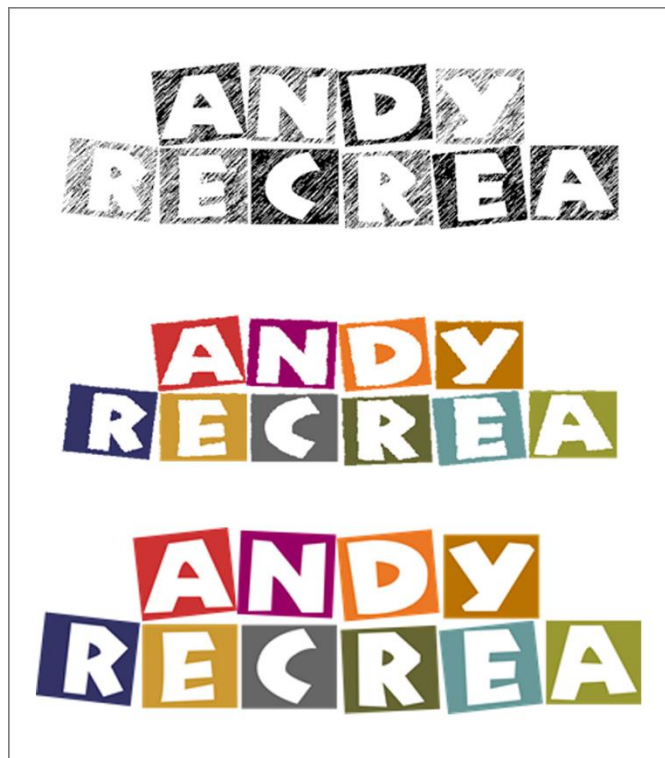
El marrón es un color masculino, severo, comfortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad, equilibrio y realista, (Selectivitat, 2015).

13.1.9.2 Tipografía

La tipografía está basada en los niños y en su inquietud, su alegría, su timidez, esta tipografía es creada en cartón e ilustrada para que les atraiga la marca y nunca la olviden.

13.1.9.3 Boceto de la marca

Gráfico 21: Proceso de creación de la marca



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

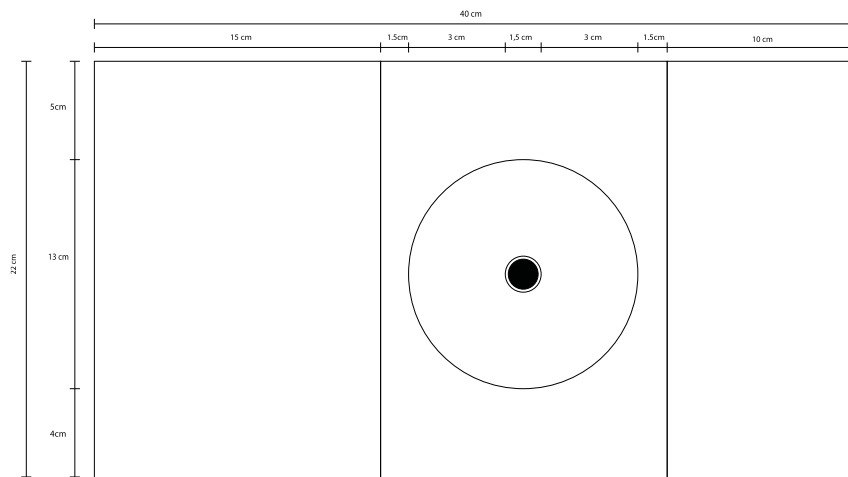
En el gráfico 21, dan a conocer la marca del producto Andy Recrea. Se observa la manera que fue creada, se observa los bocetos a lápiz, bocetos a color y la marca final. La marca se crea pensando en los niños, por su movimiento y colores acorde a ellos.

13.1.10 Packaging

Es el embalaje, empaque, recipiente o envoltura que contiene productos de manera temporal principalmente para agrupar unidades de un producto pensando en su manipulación, transporte y almacenaje; por ello es considerado al empaque del producto en relación a: medida, color, gramo, funcionamiento y envoltura final.

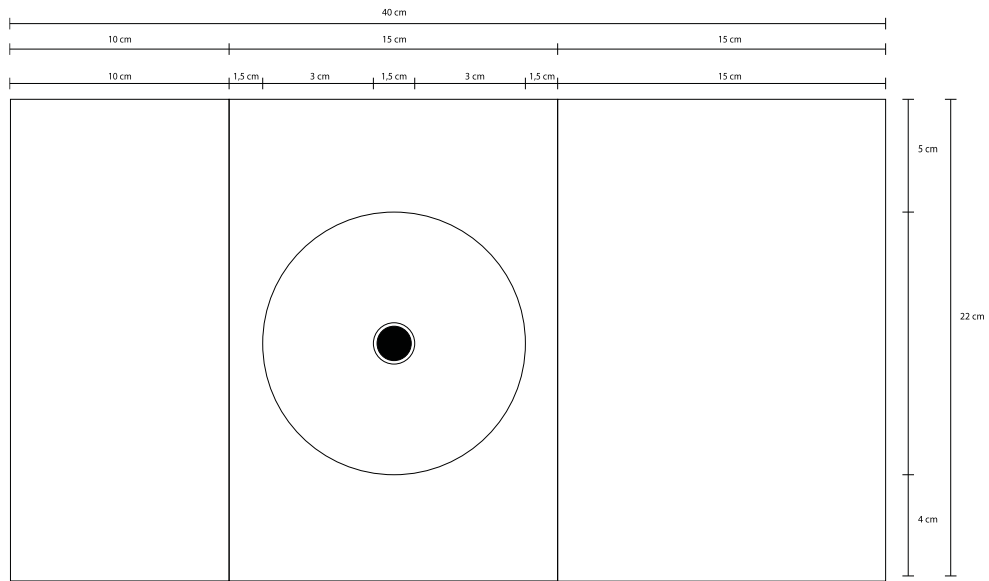
En el gráfico siguiente se observa la estructura del packaging del Cd, tomando a consideración que son solapas a los lados para que sean dobladas una debajo de la otra; sin embargo, se encuentra estructurado de una planimetría que consta en la parte superior de 40 cm, a su izquierda de 22 cm como se puede observar en la gráfica siguiente.

Gráfico 22: Anverso: Medidas de anverso del packaging.



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico se observa las medidas del reverso del packaging o empaque del CD, con un ancho de 45 cm por 22 cm de alto. Se divide el en tres solapas de 15 cm, dos solapas siendo una de 15 cm, a su izquierda; 15 cm en el centro y 10 cm a su derecha.

Gráfico 23: Reverso: Medidas de reverso

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico se observa las medidas del anverso del packaging o empaque del CD, con un ancho de 45 cm por 22 cm de alto. Se divide el en tres solapas la primera de 10 cm, siendo una de 15 cm, en el centro; y 15 cm a su derecha.

Gráfico 24: Presentación del packaging

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 27: Packaging final



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 28: Guía de usuario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En la gráfica 28 se estructuró una guía de usuario sobre el uso del producto audiovisual en el mismo refleja la presentación completa del packaging, en los dos primeros gráficos se observa los lados anverso y reverso del empaque.

Gráfico 29: Portada CD

Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

En el gráfico 28, se observa la portada del CD, la cual representa la marca de la productora y la marca del producto, es de color amarillo. Tiene una pequeña leyenda mencionando a quien está dirigido.

14 IMPACTOS (SOCIALES, ECONÓMICOS)

14.1 Impacto social

El impacto social del stop motion será la distinción y valoración cultural ya que los personajes se tendrán vestimenta con etnia Andina, por lo tanto se realizará en la ciudad de Latacunga como en la mayoría de los cantones; este material audiovisual será el apoyo que contribuirá para que los educadores enseñen a los niños, a desarrollar una adecuada estimulación temprana, con esto se logrará que sea reconocido y difundido por el Ministerio de Inclusión Económica y Social del Distrito Latacunga.

15 PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Producción de producto stop motion				
Detalle	Características	Unidad	Valor unitario	Valor total

Costo Equipo Humano	Bolívar (Trabajo 8 horas y 5 días de la semana durante un mes y 15 días) Fernanda (Trabajo 8 horas y 5 días de la semana durante un mes y 15 días)	2	1600,00	3200,00
Costo escenarios	Cartón prensado, silicona, encajes, cartulina blanca, tela, pintura, hilo nailon.			34,00
Costo personajes	Armazón para muñecos, tela, plastilina	2	14,00	28,00
Posproducción	Adobe CC y Dragon Frame	2	240,00 295,00	535,00
C. Imprevistos Texto	Impresiones de anillados del Informe del proyecto.	3	3.90	2.70
Producto	Compra de CD para revisión de producto del proyecto.	3	4	12,00
Alimentación	Almuerzos para el equipo de trabajo.	90	2,00	180,00

Alimentación y transporte para los niños del audio.	Niños para grabar las voces del audio del producto de la investigación.	5	4,00	10,00
Cámaras	Serie: 7D Características: 18.0 Megapixeles 3.0 LCDHD video Recording Selectable Video Exposure + Frame RatesDust & Wearher Resistant 100 % Viewfinder Self Cleaning SensorHigh Sensitivity (ISO 12800) 8fps Burst Mode 28-135 mm f/3.5-5.6 IS USM Lens.	1	1960,00	1960,00
Trípodes y Dolly	Serie: SLIK PRO 340 Características: EZ TRipod Kit, with SH-707E MultiAction Pan Head. The NEW SLIK PRO 340 EZ tripod uses the light-weight PRO 340 DX legs in black color, coupled with a new SH-707E Multi-action pan head. Año: 201	1 1	15,00 198,00	213,00

<p>Kid luz continua fosforecente, kid de luz continua LED</p>	<p>Serie: Variable Power 3 Flood Light Kit</p> <p>Características: Cada accesorio: 1000 vatios, Socket (Portalámparas) G9.5, pin de la base de cerámica. Lente (condensador) no se aplica reflector (espejo) de plata cajas de luz interior. Montaje 5/8 de bebe, Yugo no es aplicable. Cable 120 V CA, Centrándose no es aplicable ponderar cada accesorio: No especificado por el fabricante. Juego en el asunto: 28.25 x 8.5 x13.3" (71.7 x22x34cm). Kit de peso 38 libras (12.3 Kg).</p> <p>Año: 2013</p>	<p>1</p> <p>1</p>	<p>15,00</p> <p>30,00</p>	<p>45,00</p>
<p>Computadoras</p>	<p>Windows 10 Professional 64 (pre-instalado), 64-bits, procesador x 64 Procesador Intel ® Core™ i7-4510U CPU @2.00 HGz 2.60 HGz. Memoria 4, 00 GB (3.38 GB utilizable). Año 2015</p> <p>Windows 8 Pro 64-bit 3030M de 3ª generación con Intel® Technology 2.0 Pantalla: mate Toshiba HD de Alto Brillo con formato 16: 9 y tecnología LED o Terabay GB de</p>	<p>1</p> <p>1</p>	<p>1200,00</p> <p>1900,00</p>	<p>3100,00</p>

	disco duro. DDR3 RAM (1,600) Año: 2015			
Costos intangibles	Marca del Producto	1	200,0 0	200,00
TOTAL				\$ 9518.20

Elaborado por: Bolívar Chicaiza y Fernanda Jiménez

16 CONCLUSIONES

- Se concluye que el material bibliográfico identificado permitió analizar y determinar las técnicas de animación stop motion y estimulación temprana con el propósito de caracterizar y fundamentar la investigación.
- Luego de analizar la encuesta se obtuvo como resultado la factibilidad, que permitirá realizar la elaboración del video en el área de lenguaje, de la estimulación temprana con niños de 2 a 3 años de edad de la modalidad “Creciendo con Nuestros Hijos” del Ministerio de Inclusión Económica y Social, Distrito Latacunga. Este primer video enfocado al desarrollo del lenguaje, será la base para realizar futuros proyectos que estén enfocados en las demás áreas de la estimulación temprana utilizando la misma técnica del stop motion.
- Luego de un minucioso estudio, se aplicó la técnica de animación stop motion con el propósito de aplicar los procesos de producción audiovisual mediante el uso de material fotográfico para apoyo del educador de la estimulación temprana de los niños del CNH, enfocado al desarrollo del lenguaje.
- Por ello, el desarrollo de la propuesta de producción audiovisual mediante la técnica de stop motion será un material de apoyo al cuerpo docente del CNH, este material les permitirá reforzar sus actividades en el área del lenguaje.

17 RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar este proyecto en futuros trabajos investigativos con el apoyo de profesionales activos en el área de estimulación temprana, logrando analizar, identificar y generar nuevos materiales educativos.
- Es recomendable utilizar más de una técnica metodológica que permita obtener resultados óptimos al momento de crear un material audiovisual, en donde se proporcione enseñanza y conocimiento mediante la animación stop motion porque para realizar un programa consecutivo se necesita de un equipo de producción.
- Es recomendable aplicar nuevas técnicas de animación stop motion para aplicar en nuevos procesos audiovisuales que beneficien al cuerpo docente como material de apoyo en al área del lenguaje para la estimulación temprana en niños de entre 2 y 3 años.
- Considerando que la técnica de animación stop motion ayuda a generar materiales audiovisuales en material educativo es recomendable aplicar este producto audiovisual en los niños de entre 2 y 3 años del C.N.H. del MIESS distrito Latacunga con el propósito de ayudar a reforzar el área del lenguaje en estimulación temprana.
- Es recomendable que este primer video sirva de base, para futuros proyectos de estimulación temprana en donde se puedan visualizar todas las áreas de estimulación, con la ayuda de educadores y profesionales de diseño y producción audiovisual, para una producción secuencial que fortalezcan todas las áreas dentro del proceso de estimulación para los niños y niñas.

18 BIBLIOGRAFÍA

(Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral., 2. 2. (2013). *Guía teórica metodológica*. Latacunga.

Álvarez, R. U. (2011). *MANUAL DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA. ESOS PRECIOSOS PRIMEROS AÑOS*. Lima: Antares.

Definición de. (18 de 05 de 2008). (Copyring) Recuperado el 03 de 08 de 2015, de <http://definicion.de/fotografia/>

Guion Multimedia. (s.f.). Obtenido de <http://es.slideshare.net/Beatrisgu/guin-multimedia-15821681>

Guion Multimedia Medios Interactivos. (15 de Septiembre de 2008). Obtenido de <http://es.slideshare.net/chojaraba/guion-multimedia-1833463>

https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo. (s.f.). Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf

Hugo, G. P. (2000). *Investigación Científica*. Quito Ecuador: Abya Yala.

Néstor, A. (1992). *Introducción de Martín Scorsese*. Barcelona: Seix Barral.

Ramos, M. (2011). Ejercicios de Estimulación temprana. I(80).

Rudolph, M. C. (1981). *Luz y Visión*. Mexico: Time-Live .

Selectivitat. (2015). *Psicología del color*. Conocimiento. Recuperado el martes de marzo de 2017, de <http://www.eartvic.net>

Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral. (2013). *GUÍA TEÓRICA METODOLÓGICA DEL SERVICIO DE DESARROLLO INTEGRAL CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS*. MIES.

Trenas, T. (2003). *Aproximación a la historia de la fotografía cinematográfica*. Nickel Odeon: Centro Documentación Cultural Z-714.

Vilém, F. (1990). *Hacia una Filosofía de la Fotografía*. México: SIGMA.

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

Wells, P. (2007). Fundamentos de Animación. En P. Wells, *Fundamentos de Animación*. Barcelona: Parragón Ediciones.

19 ANEXOS

Diseñadora
Magister en Diseño Multimedia
 Marcela Ximena Parra Pérez



Datos personales

.....
 C.I. : 010293729-9
 Fecha de nacimiento: Cuenca, 12 de febrero
 Edad: 36 años
 Dirección: Latacunga
 Teléfono: 2270-204
 Celular: 0990028120
 Correo electrónico: marcela.parra@utc.edu.ec

Formación

.....
 Instrucción Primaria: Escuela Fiscal Luis Roberto Bravo
 Instrucción Secundaria: Colegio Nacional Técnico Ecuador
 Título: Contador Bachiller en Ciencias de Comercio y Administración.
 Instrucción Superior: Universidad del Azuay
 Título: Diseñador
 Instrucción Posgrado: Universidad del Azuay
 Título: Magister en Diseño Multimedia

Cursos realizados

-
- Seminario Internacional de Pedagogía, Aprendizaje y Docencia Universitaria
 - Seminario - Taller Internacional Semiótica del Diseño Andino
 - Segundo Encuentro Internacional de Diseño: Postproducción Premier
 - Segundo Encuentro Internacional de Diseño: Sostenibilidad y Nuevas Tendencias
 - Adobe Tour 2013 Cuenca
 - Festival de Diseño y Artes Aplicadas Taller: Negocio de la Creatividad (Cromia)
 - Seminario de Plataformas Móviles: Developers Challenge UDA
 - Curso de Diseño Gráfico Photoshop
 - Curso de Diseño de Páginas Web
 - Curso de Auto Cad 2D
 - Curso de Auto Cad 3D

Experiencia Laboral como Diseñador

Diario El Tiempo (Cargo de Diseñador)
 Diario La Tarde (Cargo de Diseñador – Diagramador)
 Makro Publicidad (Cargo de Diseñador)
 Diseño de páginas web (Frelance)

Experiencia Laboral como Docente

Universidad Técnica de Cotopaxi (Docente de la Carrera Diseño Gráfico Computarizado 2014 - 2016)
 Universidad Técnica de Ambato (Docente Carrera Diseño Gráfico Publicitario 2014)
 Universidad de Cuenca (Docente 2013)
 Instituto Tecnológico Kevin (Docente de Diseño Gráfico 2013)
 Centro de Capacitación de Sudamericano (Tutor de Curso de Diseño 2013)
 ITSFE (Docente de Diseño Gráfico 2006)

Investigación y Ponencia

Tema: Multimedia Educativa para la enseñanza de la Ortografía, realizada en la Universidad Técnica de Cotopaxi en las Jornadas Científicas en marzo de 2015.

Manejo de Software

Diseño

Adobe Photoshop
 Adobe Ilustrador
 Adobe Indesign

Diseño Web

Adobe Dreamweaver
 Adobe Flash

Animación

3D Autodesk Maya

Dibujo Técnico

Autodesk Autocad 2D y 3D

Audiovisuales

Adobe Premier
 Adobe After Effects

19.1 Hoja de vida 1

Hoja de Vida Equipo de Trabajo

Nombre: Fernanda Jiménez

Edad: 37 años

Dirección: Isla Española e Iguanas, Latacunga- Ecuador.

Tel: 0998944334

E-mail: fer_jime_@hotmail.com



ESTUDIOS

Idiomas:

Español Natal

Suficiencia Francés Básico

Universidad Técnica de Cotopaxi

Latacunga-Ecuador

Año 2014

ESTUDIOS

Estudiante del décimo nivel de la

Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

19.2 Hoja de vida 2

Nombre: Bolívar Chicaiza

Edad: 24 años

Dirección: Cutuglagua- Quito.

Tel: 0991112542

E-mail: bolivarchicaiza1991@gmail.com



ESTUDIOS

Idiomas:

Español Natal

Suficiencia ~~Inglés~~ inglés Básico

ESTUDIOS

Estudiante del décimo nivel de la

Carrera d Ingeniería en Diseño Gráfico

Computarizado en la Universidad

Técnica de Cotopaxi.

19.3 Cuestionario

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS HUMANAS DE EDUCACIÓN

Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

Cuestionario de preguntas para el formulario de la encuesta dirigida a los padres de niños y niñas del CNH MIES Distrito Latacunga.

1. ¿Conoce sobre la modalidad CNH del MIES?
SI ()
No ()
Poco ()
No conoce ()
2. ¿Conoce sobre la estimulación temprana para niños y niñas menores de tres años de edad?
SI ()
No ()
Poco ()
No conoce ()
3. ¿Realiza estimulación temprana con sus niños?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()
4. ¿Conoce las diferentes técnicas de estimulación temprana para niños de 2 a 3 años?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()
5. ¿Conoce sobre la importancia de la estimulación temprana en su niño/a?
SI ()
No ()

- Poco ()
Nada ()
6. ¿Ha recibido información sobre estimulación temprana en las instituciones médicas donde atiende a su niño/a?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()
7. ¿Ha recibido información sobre la estimulación temprana en las instituciones educativas donde estudia su niño/a?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()
8. ¿Le gustaría tener información sobre la estimulación temprana para niños y niñas en un CD-video?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()
9. ¿Entendería la estimulación temprana en una película corta animada?
SI ()
No ()
Poco ()
Nada ()

19.4 Fotos de observación

Observación de una clase de los niños en el aula y patio donde reciben clases dos veces por semana



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Clase en el patio donde los niños repiten lo que la maestra dice. Pintando gotitas de agua con los dedos y la ayuda de sus padres.



Demostrando a la maestra como lo hacen en la casa los padres con sus niños.



19.5 Creación de personajes

Gráfico 30: Personaje Andy y Beto



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

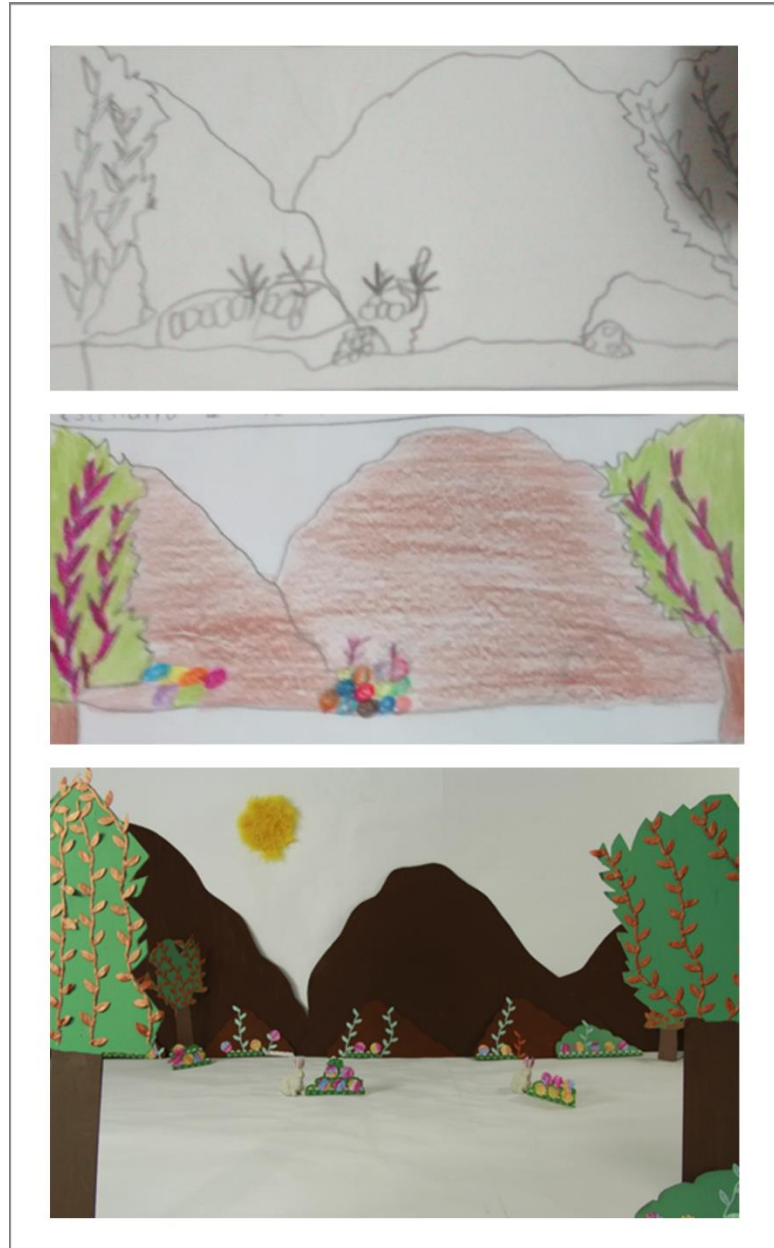
19.6 Creación de escenarios

Gráfico 31: Proceso de creación del primer escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 32: Proceso de creación del segundo escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 33: Proceso de creación del tercer escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 34: Proceso de creación del cuarto escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 35: Proceso de creación del quinto escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Gráfico 36: Proceso de creación del sexto escenario



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

19.7 Creación de escenarios



19.8 Tomas fotográficas de los escenarios para la producción



Moviendo el Cotopaxi para que encaje en la toma



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Toma para el sendero



Tomas en el croma de los personajes



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

19.9 Edición del croma y de sonido



19.10 Editando las voces de los personajes



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

Ponendo sonido ambiental a la producción



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

19.11 Marcas

19.11.1 Marca de la productora

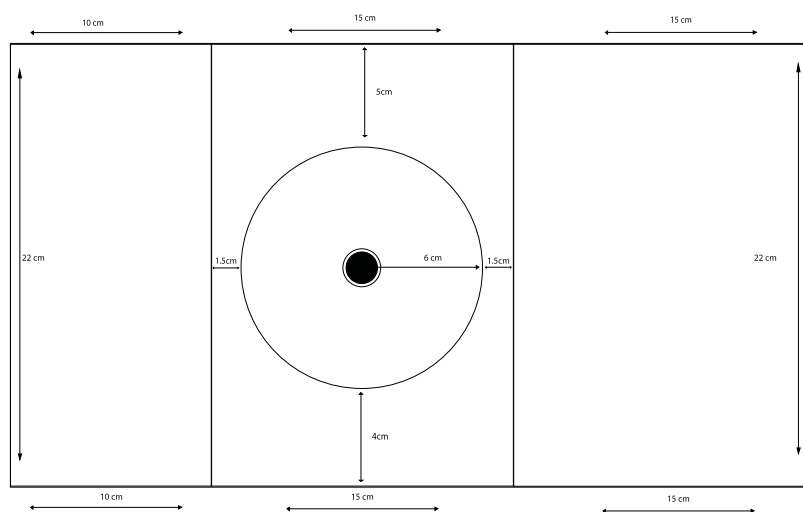


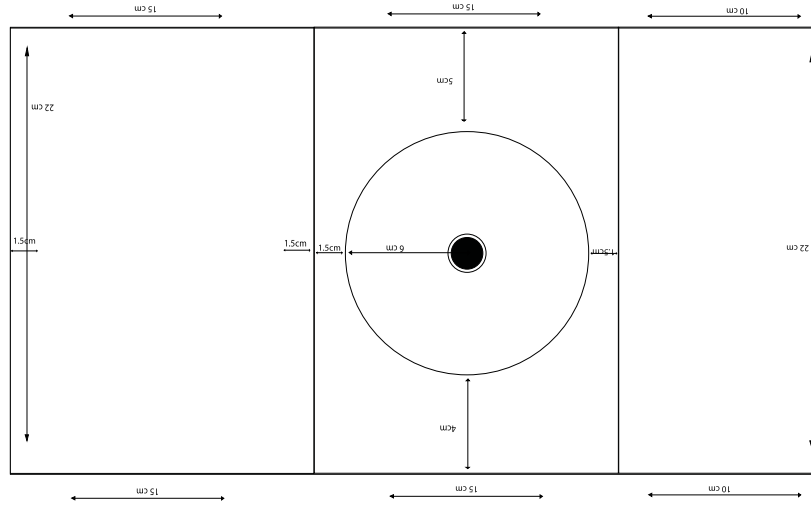
Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda

19.11.2 Marca del producto



19.11.3 Packaging del CD para el producto del proyecto de investigación



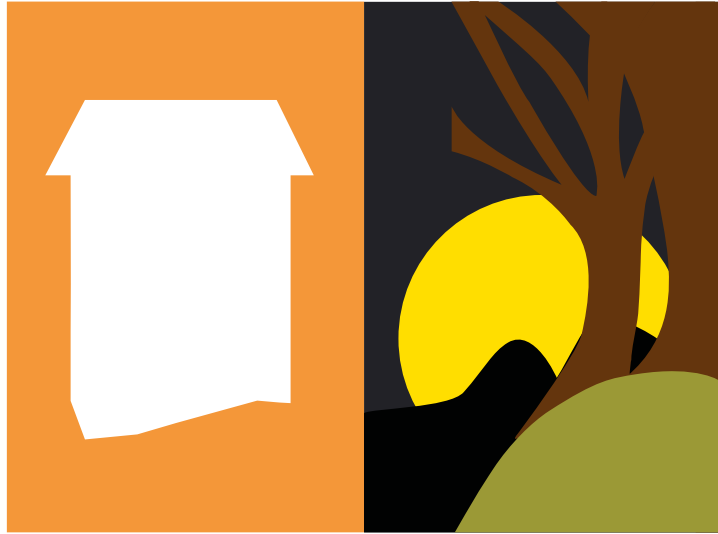


Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda



Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda


Packaging completo anverso abierto una solapa





Elaborado por: Chicaiza Bolívar / Jiménez Fernanda



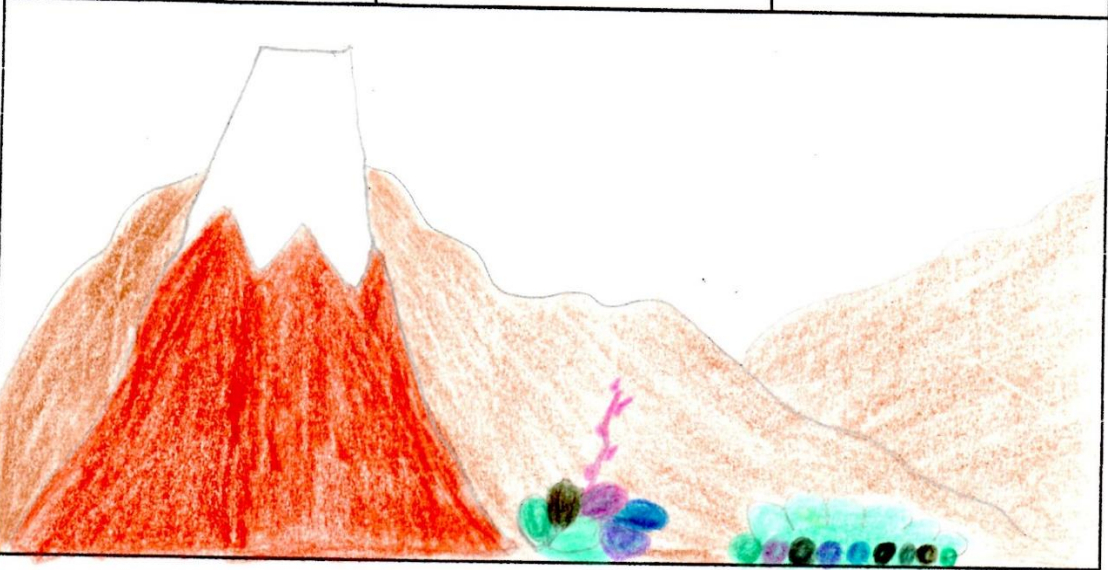
19.12 Guión del producto

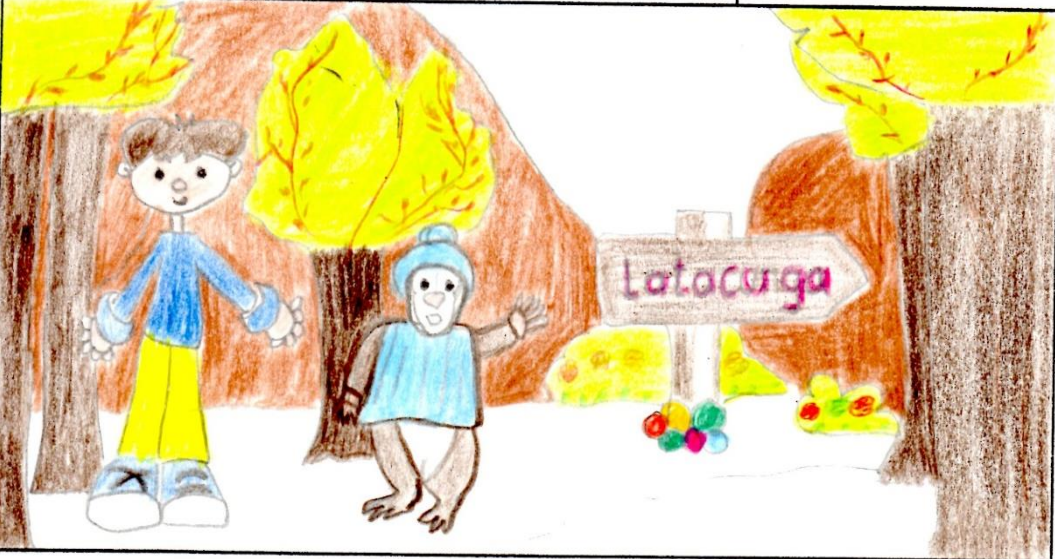
Escena: 1	Toma: 1	Duración: 00:30
		
<p>Descripción: <i>Se va ordenando el escenario, se forma como un sendero. Se acerca Andy, saluda, se presenta y hace unas preguntas a sus nuevos amiguitos.</i></p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: <i>Plano general.</i></p>		
<p><i>Cámara estática.</i></p>		
<p>Diálogo: <i>Andy: Hola amiguitos, mi nombre es Andy, soy alegre y divertido... Les gusta jugar? Niñas: Sí, nos gusta jugar!</i></p>		
<p>Sonido: <i>Transición de escenas.</i></p>		


Escena: 1	Toma: 2,	Duración: 00:20
		
<p>Descripción: El camina en el bosque, mientras camina, escucha un llanto y comienza a buscar en los arbustos fondo de montañas, árboles y sendero.</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano general, plano detalle, Primer plano</p>		
<p>Diálogo: Andy: Amiguitos oye eso... Si se oye un llanto (Niños) Andy: Amiguito porque estas llorando? Cuy: Se ha perdido mi mamá y no sé donde buscarle Andy: Amiguitos ayudarnos a cómo a encontrar a mamá? Niños: Síi ¡Ayudemosle!</p>		
<p>Sonido: llanto, naturaleza pasos sonidos de hojas secas</p>		


Escena: 1	Toma: 3	Duración: 00:30
		
<p>Descripción: <u>Andy salta emocionado, levanta sus manos</u> <u>fondo de montañas y árboles</u></p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: <u>Plano general, primer plano</u></p>		
<p>Diálogo: <u>Andy: Si, Si, vamos ayudarle</u></p>		
<p>Sonido: <u>música expresiva</u></p>		


Escena: 2	Toma: 1	Duración: 00:30
<p>Descripción: El cuy dice su nombre, menciona pistas a Andy para llegar a casa con su madre</p> <p>fondo de sendero</p>		
<hr/>		
<hr/>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano detalle y plano general</p>		
<hr/>		
<hr/>		
<p>Andy: ¿Cuál es tu nombre?</p>		
<hr/>		
<p>Diálogo: Beto: Me dicen Beto y vivo en la ciudad de Latacunga</p>		
<p>Andy: ¿Y cómo llegamos a Latacunga? ¿Hay amiguitos que saben cómo llegar a Latacunga?</p>		
<p>Niños: Síiii</p>		
<p>Niños: Sigán por el sendero.</p>		
<p>Sonido: pajaritos y bosque.</p>		
<hr/>		
<hr/>		

Escena: 2	Toma: 2	Duración: 00:30
		
<p>Descripción: Andy describe al volcán y de donde es Beto. Fondo del Cotopaxi con prado. No se asoman ni Andy ni Beto.</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano detalle del volcán la parte blanca, plano general del volcán</p>		
<p>Diálogo: Andy: Sabías Beto que la ciudad de Latacunga está cercada un gran volcán, En su cima hay nieve y es de color..... Blanco (Niños Sabían niños que es el volcán más grande del Ecuador..... Nuestro País (cuy) Beto: Sabés de que volcán hablo? Beto: Síii el volcán Cotopaxi</p>		
<p>Sonido: del volcán y viento</p>		

Escena: 2	Toma: 3	Duración: 00:40
		
<p>Descripción: Se encuentran en el bosque y encuentran un camino al hogar de Beto Lado del camino con flecha indicando el sendero que debe seguir</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano general, plano americano, plano primerísimo primer plano</p>		
<p>Diálogo: Andy: Necesitamos tu ayuda para encontrar el camino. Andy: ¿Ven ustedes alguna flecha? Niños: Sí Andy: ¿Dónde está? Niños: Atras; por el sendero</p>		
<p>Sonido: Aventura.</p>		

Escena: 3	Toma: 1	Duración: 00:30
		
<p>Descripción: Cerca se encuentra un volcán, caminan, observan fondo de un sendero</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano general, plano detalle, plano medio</p> <p>Mov. Cámara: Estático</p>		
<p>Diálogo: Andy: Amiguitos pueden ver el volcán Niños: Siii está cerca a tu derecha Andy: Muy bien Amiguitos Beto: Sigamos</p>		
<p>Sonido: viento fuerte.</p>		

Escena: 3	Toma: 2	Duración: 00:20
		
<p>Descripción: Llegan hacia el Cotopaxi y preguntan. Describen algunas cosas. Llega Beto a donde su madre.</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano general; plano detalle (de la casa) Plano Americano Andy y de Beto Mov. cámara: de derecha a izquierda con dolly.</p>		
<p>Díálogo: Andy: Amiguitos ¿ven la casa de Beto? Niños: Síiii, está a lo lejos; al lado derecho del tren. Andy: ¿De que color es el tren? Niños: Rojo. Andy: Lo hicimos amiguitos llegó Beto a su casa.</p>		
<p>Sonido: Beto: Mami, mami Sonido: Anvientación</p>		

Escena: 3	Toma: 3	Duración: 00:30
		
<p>Descripción: Fin de la animación se despide moviendo la mano y canta la canción de lo hicimos</p> <p>transición</p> <p>créditos</p>		
<p>Plano / Ángulo / Mov. Cámara: Plano General</p>		
<p>Diálogo: Niños: Lo logramos Andy; logramos que Belto encontrara su casa y a su mamá</p> <p>Andy: Síii lo hicimos, lo hicimos; lo hicimos (baila)</p> <p>Andy: Adios.</p>		
<p>Sonido: Canción instrumental de fondo.</p>		