



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO
COMPUTARIZADO**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

**“DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES
DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA EMPLEANDO EL
DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA
CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012 - 2013”.**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERÍA EN
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

AUTOR: Tamayo Hinojosa Lenin René
DIRECTOR: Ing. Cantuña Flores Karla Susana
ASESOR: Dr. Galo Terán

LATACUNGA - ECUADOR

2013





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

LATACUNGA – ECUADOR

APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto el postulante: **TAMAYO HINOJOSA LENIN RENÉ**, con el tema de tesis: “DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERIODO 2012-2013”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, 12 de Enero del 2014

Para constancia firman:

Ing. Fernando Sánchez

PRESIDENTE

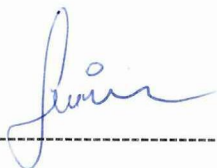
M.Sc. Bolívar Vaca

MIEMBRO

Ing. Jorge Freire
OPOSITOR

AUTORÍA

Las criterios vertidos en el presente trabajo de investigación, cuyo tema es “DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUENA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012 - 2013”, es de exclusiva responsabilidad del autor.



Lenin René Tamayo Hinojosa

C.C. 050307338-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

LATACUNGA – ECUADOR

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012-2013”**, del postulante: **TAMAYO HINOJOSA LENIN RENÉ**, de la Carrera de INGENIERÍA EN 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 Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 23 de enero del 2014

La Directora

Ing. Karla Susana Cantuña Flores

DIRECTORA DE TESIS



Ministerio
de Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“ELVIRA ORTEGA”
CENTENARIA

Calle Quito Y Sánchez de Orellana Telf. (03) 2813-100 / 2806-344
E-mail: Elviraortega_2010@yahoo.com Latacunga - Ecuador



1910-2010

CERTIFICADO

En calidad de Director de la Escuela Elvira Ortega, certifico que el Sr. Lenin Tamayo Hinojosa con C.C. 0503073389, realizó en esta institución la investigación del proyecto de tesis "Diseño de un corto animado de los personajes destacados de la historia latacungueña empleando el diseño tridimensional para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad", como parte de los requisitos previos a la defensa de tesis en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Se expide el presente documento, para los fines que el interesado crea conveniente.

Muy Atentamente

Latacunga, 20 de diciembre de 2013

Atentamente,



Dr. Samuel Laverde Albán MSc.
DIRECTOR



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISIDRO AYORA"

DIRECCIÓN – AÑO LECTIVO 2013-2014

CREADA EL 12 DE OCTUBRE DE 1935

TELF 032 801 - 401

CERTIFICADO

Latacunga 20 de diciembre de 2013.

En calidad de Director de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora, CERTIFICO que el Sr. Lenin René Tamayo Hinojosa con C.I. N° 0503073389, realizó en esta institución la investigación del Proyecto de Tesis: "DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012 - 2013", Como parte de los requisitos previos a la defensa de tesis en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Se expide el presente documento, para los fines que el interesado crea conveniente.

Atentamente:


Luis Espinel Proaño
DIRECTOR (E)



Dirección: Quijano y Ordóñez y Tarqui
Telefax: 032-801401
Cotopaxi - Latacunga





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

LATAACUNGA – ECUADOR

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente del Centro Cultural de idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi yo, **Lic. Jorge Luis Iza Pila** con cédula de ciudadanía N° 050296591-6, **CERTIFICO** que he realizado la respectiva revisión del ABSTRACT; con el tema: “ **DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATAACUNGUEÑA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012-2013**”, cuyo autor es Tamayo Hinojosa Lenin René, bajo la dirección de tesis de la Ing. Cantuña Flores Karla Susana.

Lataacunga, noviembre del 2013

Docente:

Lic. Jorge Luis Iza Pila

C.C. N° 050296591-6

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a los profesores que me supieron guiar en este arduo proyecto, y mis amigos y compañeros de matte graphics, que estuvieron dispuestos a compartir su tiempo y conocimientos. Gracias a todos ellos quienes estuvieron apoyándome siempre, sin sus amplios conocimientos y valiosa ayuda hubiera sido imposible terminar el presente proyecto.

El Tesista

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi madre, quien ha sido el pilar fundamental de mi vida y mi desarrollo personal, guiándome y dándome su amor y apoyo incondicional en cada uno de los momentos de mi vida; a mi esposa por el valioso apoyo, afecto y cariño que me da cada día de su vida, y sin quien esto no hubiese sido posible y a mi hijo por el gran amor que me inspira y me ayuda a crecer.

El Tesista

ÍNDICE GENERAL

| CONTENIDO | PÁG |
|-------------------------|------|
| Portada..... | I |
| Página de Autoría..... | II |
| Agradecimiento..... | III |
| Dedicatoria..... | IV |
| Índice General..... | V |
| Índice de gráficos..... | IX |
| Índice de figuras..... | X |
| Índice de tablas..... | XI |
| Resumen..... | XIII |
| Abstract..... | XIV |
| Introducción..... | XV |

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

| | | |
|---------|--|---|
| 1.1 | Diseño Gráfico..... | 1 |
| 1.1.1 | Principios de Diseño..... | 2 |
| 1.1.2 | Elementos del Diseño Gráfico..... | 3 |
| 1.1.3 | Color..... | 5 |
| 1.1.4 | Composición..... | 5 |
| 1.2 | Diseño Gráfico en tres dimensiones..... | 6 |
| 1.2.1 | Proceso de creación de gráficos 3D..... | 6 |
| 1.2.2 | Software para animación 2D y 3D..... | 6 |
| 1.2.2.1 | 3ds max: Modelado, iluminación y render de la animación..... | 6 |
| 1.2.2.2 | Zbrush: Detalles y texturizado de personajes y escenarios..... | 7 |
| 1.2.2.3 | Adobe After Effects: Postproducción..... | 7 |
| 1.2.2.4 | Adobe Premiere: Edición y musicalización..... | 7 |
| 1.3 | Corto animado..... | 8 |

| | | |
|-----------|--|----|
| 1.3.1 | Reseña Histórica..... | 8 |
| 1.4 | Proceso de preproducción | 9 |
| 1.4.1 | Elaboración del guión..... | 9 |
| 1.4.1.1 | Conceptualización..... | 9 |
| 1.4.1.2 | Fases del guión..... | 10 |
| 1.4.1.2.1 | Idea o tema..... | 10 |
| 1.4.1.2.2 | Sinopsis..... | 10 |
| 1.4.1.2.3 | El argumento..... | 11 |
| 1.4.1.2.4 | El pre-guión o guión literario..... | 12 |
| 1.4.1.2.5 | El guión técnico..... | 12 |
| 1.4.1.2.6 | Storyboard..... | 13 |
| 1.4.2 | Bocetos..... | 14 |
| 1.5 | Proceso de producción..... | 15 |
| 1.5.1 | Modelado..... | 15 |
| 1.5.2 | Texturizado..... | 16 |
| 1.5.3 | Rigging y Skinning de personajes para animación..... | 17 |
| 1.5.4 | Animación de personajes..... | 18 |
| 1.5.5 | Iluminación..... | 20 |
| 1.5.6 | Render..... | 20 |
| 1.6 | Proceso de postproducción..... | 21 |
| 1.6.1 | Edición y composición digital..... | 22 |
| 1.7 | Proceso de enseñanza aprendizaje..... | 23 |
| 1.7.1 | Enseñanza..... | 23 |
| 1.7.2 | Aprendizaje..... | 24 |
| 1.7.3 | Métodos..... | 25 |
| 1.7.4 | Técnicas..... | 26 |
| 1.8 | Recursos didácticos..... | 28 |
| 1.8.1 | Recursos didácticos..... | 28 |
| 1.8.2 | Tipos de recursos didácticos..... | 29 |
| 1.9 | Corto animado como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia..... | 30 |

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

| | | |
|---------|---|----|
| 2.1 | Breve caracterización de la ciudad de Latacunga..... | 32 |
| 2.1.1 | División Política..... | 33 |
| 2.2 | Personajes destacados de la Historia Latacungueña..... | 33 |
| 2.2.1 | Vicente León Argüelles..... | 33 |
| 2.2.2 | Victoria Vásquez Cuví..... | 34 |
| 2.2.3 | Alberto Enríquez Gallo..... | 35 |
| 2.3 | La Educación en la ciudad de Latacunga..... | 37 |
| 2.3.1 | Escuela de niñas Elvira Ortega..... | 37 |
| 2.3.1.1 | Historia..... | 37 |
| 2.3.1.2 | Misión..... | 38 |
| 2.3.1.3 | Visión..... | 40 |
| 2.3.1.4 | Datos de la escuela Elvira Ortega..... | 41 |
| 2.3.2 | Escuela de niños Isidro Ayora..... | 43 |
| 2.3.2.1 | Historia..... | 43 |
| 2.3.2.2 | Misión..... | 44 |
| 2.3.2.3 | Visión..... | 45 |
| 2.3.2.4 | Datos de la escuela Isidro Ayora..... | 45 |
| 2.4 | Población y muestra..... | 47 |
| 2.5 | Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los niños de cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad: “Escuela fiscal de niños Isidro Ayora”, “Escuela fiscal de niñas Elvira Ortega”..... | 49 |
| 2.6 | Resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Escuela fiscal de niñas “Elvira Ortega” y Escuela fiscal de niños “Isidro Ayora”.... | 57 |
| 2.7 | Conclusiones y Recomendaciones..... | 64 |
| 2.7.1 | Conclusiones..... | 64 |
| 2.7.2 | Recomendaciones..... | 65 |

CAPÍTULO III

JOYAS LATACUNGUEÑAS

| | | |
|-----------|--|-----|
| 3.1 | Presentación de la propuesta..... | 67 |
| 3.1.1 | Justificación..... | 69 |
| 3.2 | Objetivos..... | 70 |
| 3.2.1 | Objetivo General..... | 70 |
| 3.2.2 | Objetivos Específicos..... | 70 |
| 3.3 | Factibilidad de la propuesta..... | 71 |
| 3.4 | Ubicación Sectorial..... | 71 |
| 3.5 | Desarrollo..... | 71 |
| 3.5.1 | Proceso de preproducción del corto animado..... | 71 |
| 3.5.1.1 | Elaboración del guión..... | 72 |
| 3.5.1.1.1 | Idea o tema..... | 72 |
| 3.5.1.1.2 | Síntesis..... | 73 |
| 3.5.1.1.3 | Sinopsis..... | 73 |
| 3.5.1.1.4 | El argumento..... | 74 |
| 3.5.1.1.5 | El guión | 75 |
| 3.5.1.2 | Storyboard..... | 87 |
| 3.5.1.3 | Bocetos..... | 88 |
| 3.5.1.4 | Color y artes finales..... | 92 |
| 3.5.2 | Proceso de producción del corto animado..... | 93 |
| 3.5.2.1 | Modelado..... | 93 |
| 3.5.2.1.1 | Modelado de personajes..... | 93 |
| 3.5.2.1.2 | Modelado de escenografía..... | 97 |
| 3.5.2.2 | Texturizado..... | 99 |
| 3.5.2.3 | Iluminación..... | 102 |
| 3.5.2.4 | Rigging, Skinning y Animación de personajes..... | 104 |
| 3.5.2.5 | Render..... | 107 |
| 3.5.3 | Proceso de postproducción..... | 110 |
| 3.5.3.1 | Edición y composición digital..... | 110 |

| | | |
|-------|-------------------------------------|-----|
| 3.5.4 | Diseño de la marca..... | 111 |
| 4. | Conclusiones y Recomendaciones..... | 114 |
| 4.1 | Conclusiones..... | 114 |
| 4.2 | Recomendaciones..... | 115 |
| 5. | Bibliografía..... | 116 |
| 5.1 | Bibliografía citada..... | 116 |
| 5.2 | Bibliografía consultada..... | 117 |
| 5.3 | Bibliografía electrónica..... | 117 |
| 6. | Anexos..... | 118 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | | |
|-------------|---|----|
| Gráfico 1. | Alumnas escuela Elvira Ortega..... | 41 |
| Gráfico 2. | Maestros escuela Elvira Ortega..... | 42 |
| Gráfico 3. | Alumnos escuela Isidro Ayora..... | 46 |
| Gráfico 4. | Maestros escuela Isidro Ayora..... | 47 |
| Gráfico 5. | ¿Te gusta la historia?..... | 49 |
| Gráfico 6. | ¿Aprender historia es aburrido?..... | 50 |
| Gráfico 7. | ¿Te gusta la forma en que tu maestro te enseña historia?.... | 51 |
| Gráfico 8. | ¿Conoces a personajes importantes en la historia de la ciudad?..... | 52 |
| Gráfico 9. | ¿Te gustan los dibujos animados?..... | 53 |
| Gráfico 10. | ¿Qué personajes animados te gustan más?..... | 54 |
| Gráfico 11. | ¿Te gustaría ver dibujos animados educativos en tus clases de historia..... | 56 |
| Gráfico 12. | Personajes representativos de la historia latacungueña..... | 57 |
| Gráfico 13. | ¿Considera importante revivir la historia de estos personajes..... | 59 |
| Gráfico 14. | ¿Cree que sea importante tener un recurso animado de los personajes de la ciudad para enseñar historia..... | 60 |
| Gráfico 15. | El proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos..... | 61 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gráfico 16. | ¿El niño aprende o construye conocimientos?..... | 62 |
|-------------|--|----|

ÍNDICE DE FIGURAS

| | | |
|------------|--|----|
| Figura 1. | Storyboard Up..... | 13 |
| Figura 2. | Bocetos Brave..... | 14 |
| Figura 3. | Modelado personaje Brave..... | 15 |
| Figura 4. | Texturizado..... | 16 |
| Figura 5. | Rigging de personaje..... | 17 |
| Figura 6. | Iluminación película animada Paranorman..... | 20 |
| Figura 7. | Render corto animado la luna..... | 20 |
| Figura 8. | Composición Digital..... | 22 |
| Figura 9. | Latacunga..... | 32 |
| Figura 10. | Vicente León..... | 33 |
| Figura 11. | Victoria Vásquez Cuvi..... | 34 |
| Figura 12. | Alberto Enríquez Gallo..... | 35 |
| Figura 13. | Niñas Elvira Ortega..... | 37 |
| Figura 14. | Niños Escuela Isidro Ayora..... | 43 |
| Figura 15. | Storyboard Joyas Latacungueñas..... | 88 |
| Figura 16. | Bocetos General Alberto Enríquez Gallo..... | 89 |
| Figura 17. | Personaje Alberto Enríquez Gallo..... | 90 |
| Figura 18. | Personaje Vicente León..... | 90 |
| Figura 19. | Personaje Victoria Vásquez Cuvi..... | 91 |
| Figura 20. | Personaje David..... | 91 |
| Figura 21. | Proceso colorización Gral. Alberto Enríquez Gallo..... | 92 |
| Figura 22. | Modelado personaje Vicente León..... | 94 |
| Figura 23. | Proceso modelado personaje Vicente León..... | 95 |
| Figura 24. | Modelado personaje David..... | 96 |
| Figura 25. | Modelado personaje David vista lateral..... | 96 |
| Figura 26. | Modelado habitación escritorio..... | 97 |
| Figura 27. | Modelado habitación caja de juguetes..... | 98 |
| Figura 28. | Modelado habitación cama..... | 98 |

| | | |
|------------|--------------------------------------|-----|
| Figura 29. | Mapeado UV David..... | 99 |
| Figura 30. | Pintado texturas David..... | 100 |
| Figura 31. | Creación de materiales..... | 100 |
| Figura 32. | Asignación de materiales..... | 101 |
| Figura 33. | Asignación de materiales bodega..... | 101 |
| Figura 34. | Prueba iluminación dormitorio..... | 102 |
| Figura 35. | Prueba iluminación bodega..... | 103 |
| Figura 36. | Prueba iluminación bodega..... | 103 |
| Figura 37. | Iluminación dormitorio escena 1..... | 104 |
| Figura 38. | Rigging Vicente León..... | 105 |
| Figura 39. | Rigging David..... | 106 |
| Figura 40. | Proceso de animación..... | 106 |
| Figura 41. | Render David..... | 107 |
| Figura 42. | Render Vicente León..... | 108 |
| Figura 43. | Render objetos..... | 108 |
| Figura 44. | Render objetos..... | 109 |
| Figura 45. | Render objetos..... | 109 |
| Figura 46. | Proceso composición digital..... | 110 |
| Figura 47. | Composición digital..... | 111 |
| Figura 48. | Diseño del adhesivo del CD..... | 112 |
| Figura 49. | Diseño del soporte del CD..... | 113 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|----------|---|----|
| Tabla 1. | Alumnas escuela Elvira Ortega..... | 41 |
| Tabla 2. | Maestros escuela Elvira Ortega..... | 42 |
| Tabla 3. | Alumnos escuela Isidro Ayora..... | 45 |
| Tabla 4. | Maestros escuela Isidro Ayora..... | 46 |
| Tabla 5. | Estudiantes de cuarto año de las escuelas seleccionadas..... | 47 |
| Tabla 6. | Muestra estudiantes de cuarto año de las escuelas seleccionadas..... | 48 |

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabla 7. | ¿Te gusta la historia?..... | 49 |
| Tabla 8. | ¿Aprender historia es aburrido?..... | 50 |
| Tabla 9. | ¿Te gusta la forma en que tu maestro te enseña historia?.... | 51 |
| Tabla 10. | ¿Conoces a personajes importantes en la historia de la ciudad?..... | 52 |
| Tabla 11. | ¿Te gustan los dibujos animados?..... | 53 |
| Tabla 12. | ¿Qué personajes animados te gustan más?..... | 54 |
| Tabla 13. | ¿Te gustaría ver dibujos animados educativos en tus clases de historia..... | 56 |
| Tabla 14. | Personajes representativos de la historia latacungueña..... | 57 |
| Tabla 15. | ¿Considera importante revivir la historia de estos personajes..... | 59 |
| Tabla 16. | ¿Cree que sea importante tener un recurso animado de los personajes de la ciudad para enseñar historia..... | 60 |
| Tabla 17. | El proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos..... | 61 |
| Tabla 18. | ¿El niño aprende o construye conocimientos?..... | 62 |
| Tabla 19. | Métodos que utiliza en el P.E.A. de la historia..... | 63 |
| Tabla 20. | Materiales que utiliza en el P.E.A. de la historia..... | 64 |

TEMA: “DISEÑO DE UN CORTO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUENA EMPLEANDO EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD DURANTE EL PERÍODO 2012 - 2013”.

Autor:

Tamayo Hinojosa Lenin René

RESUMEN

El presente trabajo de investigación nace a partir del interés por contar con un recurso pedagógico que enseñe a los niños breves rasgos históricos de la biografía de ilustres personajes Latacungueños, y mostrar que es posible contar con un proyecto innovador para enseñar la vida de varios íconos importantes de la ciudad de una forma entretenida e interesante; realizar un cortometraje animado donde el método aplicado fue la encuesta mediante la cual se obtuvo información real y objetiva. Uno de los aspectos principales del proyecto fue la realización de un guion que permita contar la historia de una manera clara y entretenida, dando paso así a la creación de un storyboard y bocetos de los personajes protagonistas de la historia, lo que dio el punto de partida para empezar con el diseño de los modelos de escenarios y personajes creados para contar una breve biografía de personajes tan representativos como: Vicente León, Victoria Vásconez Cuvi y el Gral. Alberto Enríquez Gallo; con el complemento de técnicas digitales de iluminación, texturizado, animación, render y composición donde la combinación de varios procesos permitió crear una historia con una cromática infantil e historia que pretende llegar a cautivar al público objetivo en este caso niños y niñas de primaria. En el proceso de diseño se aplicó la técnica tridimensional, que combinada con gráficos animados en dos dimensiones genera una pluralidad visual en el cortometraje. La combinación de ambas técnicas permitirá a los niños introducirse en el maravilloso y trascendental mundo de la historia, induciendo su imaginación, fomentando la creatividad y embarcándolos en un viaje interminable en busca del conocimiento.

Ing. Karla Cantuña Flores
DIRECTORA DE TESIS

THEME: A SHORT COMEDY MOVIE ABOUT THE MOST POPULAR CHARACTERS FROM LATACUNGEÑA HISTORY APPLYING THE TRIDIMENSIONAL DESIGN IN ORDER TO IMPROVE THE TEACHING LEARNING PROCESS IN THE CHILDREN FROM THE FOURTH GRADE FROM BASIC EDUCATION, INTO THE PUBLIC INSTITUTIONS FROM OUR CITY DURING 2012 – 2013.

Author: Tamayo Hinojosa Lenin René

ABSTRACT

The present investigative work was born about interest for having an educational pedagogical resource that teaches to children historical features biography from the most famous Latacungueños characters, show that it is possible to have an innovative project to teach the lives of several important icons of the city in an entertaining and interesting to make a short animated film where the survey method was applied whereby information was real and objective. One of the main aspects of this project was realized a short comedy movie that allows tell the story in a clear and understandable form, thus leading the creation of a storyboard and sketches of the main characters of the story , giving the point of starting to begin the design models created scenarios and characters to tell a brief biography of characters as the main representative: such us Vicente Leon, Victoria Vásquez Cuví and General Alberto Enriquez Gallo , with a digital lighting techniques complement , texturing , animation, rendering and composition where the combination of several processes allowed to create a story with a child color and history that aims to reach the target audience captivated in this case elementary children . In the design process was applied tridimensional technique, which combined with two dimensional animated graphics generates a plurality visual in the film . The combination of both techniques allow children to enter in the wonderful transcendental history, inducing their imagination , fostering creativity and shipping them on an endless journey in search of knowledge .

INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo el diseño ha evolucionado de tal forma que se ha ampliado su campo de acción hacia varias disciplinas (diseño multimedia, modas, para televisión, interiores, industrial, fotográfico, etc.) Lo que busca el diseño de un corto animado es la combinación de varias áreas, además de la interacción entre disciplinas, las opiniones y aportes que puedan dar las personas involucradas para enriquecer el producto final.

El diseño animado apenas se está abriendo paso en la industria debido a varias razones: la relativa juventud de la televisión y multimedios virtuales versus la antigüedad de la publicidad y el diseño impreso; la diferencia y la dificultad del trabajo impreso versus el trabajo animado y sonorizado. Otro factor que lo diferencia es la cantidad de tiempo y el equipo de trabajo interdisciplinario invertido en una animación de pocos segundos versus la imagen impresa realizada por una o dos personas.

El objetivo de enseñar mediante una producción audiovisual es aumentar la capacidad lingüística de los estudiantes y sus habilidades para pensar críticamente. El diseño, siempre y cuando sea enfocado a una necesidad que debe satisfacerse, y su efecto o cumplimiento sea memorable de alguna manera, es pertinente. En este caso específico, la creación de un vínculo entre los niños y la historia es fundamental para enseñar a los niños sobre las raíces; para ello es necesario interpretar la información obtenida, y así comunicar mediante el diseño la existencia de los personajes más importantes de nuestra historia, prácticamente desconocidas por las nuevas generaciones, de una manera: creativa, descriptiva, educativa y estética.

Muchas son las aplicaciones, del diseño 3d en diversos campos entre los cuales está la educación, es por ello que la presente investigación se denomina “Diseño de un corto animado de los personajes destacados de la historia latacungueña empleando el diseño tridimensional para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad durante el período 2012 - 2013” el análisis de cada uno de los capítulos determinará la viabilidad de la creación del proyecto, por lo que se divide en los capítulos siguientes:

El CAPÍTULO I contiene la fundamentación teórica de diseño gráfico, color, composición, diseño 3d, y procesos de enseñanza-aprendizaje, además de otros temas enfocados a la creación del corto animado.

El CAPÍTULO II atestigua los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación como la encuesta, que fue aplicada a las alumnas de cuarto año de educación básica y los docentes de la escuela “Elvira Ortega”, y a los alumnos y docentes de cuarto año de educación básica de la escuela “Isidro Ayora”; generando la tabulación de datos para obtener información útil para el desarrollo del proyecto.

El CAPÍTULO III es el desarrollo de la propuesta en donde se detalla el proceso de diseño realizado para recrear la vida de Vicente León, Victoria Vásquez Cuví y el Gral. Alberto Enríquez Gallo, en el corto animado titulado “Joyas Latacungueñas”, que permitirá a los niños y niñas visualizar de manera entretenida el corto animado.

Con la finalización del estudio y análisis de los tres capítulos se logró comprobar que existe un interés por los medios digitales como la producción de un cortometraje animado, para una nueva forma de aprendizaje de la historia de los personajes que fueron un pilar fundamental en el desarrollo del pueblo latacungueño, con el fin de contribuir al desarrollo del conocimiento y la creatividad de las alumnas y alumnos de los planteles educativos.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Diseño Gráfico

El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando diferentes elementos gráficos que dan forma al mensaje y lo hacen fácilmente entendible a sus destinatarios.

Diseñar no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía; es algo más que la suma de estos elementos, para comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva, el diseñador debe conocer a fondo los recursos gráficos a su disposición, tener imaginación, experiencia, creatividad, buen gusto y el sentido común para combinarlos de forma adecuada.

Según COSTA, Joan (2008), el diseño gráfico: “Constituye hoy el medio fundamental de la comunicación social, su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y mejorar la calidad de vida, aportar información y mejorar las cosas, difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, información y conocimiento”. (p.8)

En la actualidad, se gasta mucha energía diseñando la promoción de un consumo sin sentido y poca energía en ayudar a rescatar los valores, historia, cultura, sentimientos, que se van perdiendo con el pasar de los años, por lo cual el diseño debe tener un fin social, de ayuda a las personas vulnerables de la sociedad.



Para COSTA, Joan (2008), el diseño puede: “Seducir a favor de las ideologías y fundamentalismos: fomentar el consumismo salvaje; generar ruido y contaminar el entorno urbano; ser cómplice del desperdicio de las entidades culturales, y de la libertad individual y colectiva”. (p.12).

La ética del diseñador debe fomentar un espíritu de colaboración para la sociedad. Las crisis medioambientales, sociales y culturales sin precedentes merecen atención, experiencia y ayuda. Es así que el diseño gráfico debe servir como medio para: apoyar causas nobles, contribuir al desarrollo social y mejorar la calidad de vida de las personas.

El diseño gráfico se ha convertido en la pieza clave de la publicidad. El estilo es de gran importancia durante la transmisión del mensaje, ya que el grupo objetivo es consciente de las imágenes con las que se relaciona. Por ejemplo las imágenes y el estilo del mercado juvenil deben sintonizarse con las características particulares del grupo. Por lo tanto el diseñador actual no solo conoce sobre diseño, está pendiente además de tendencias, preferencias, modas, tecnología, etc. de la sociedad.

1.1.1. Principios de Diseño

Existe una serie de principios generales que sirven de guía para el Diseño Gráfico.

Unidad: Toda publicidad creativa tiene un diseño unificado, todo diseño debe concebirse como unidad, y la totalidad de sus partes (texto, arte, encabezado, logotipo, etc.) se deben relacionar entre sí con el fin de producir un efecto general y unificado.

Armonía: La idea de que todos los elementos del diseño deben ser compatibles, está muy relacionada con la unidad. El diseñador logra la armonía mediante la selección de elementos que combinen.

Secuencia: El diseño debe arreglarse de modo ordenado para que pueda leerse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. La secuencia de elementos puede ayudar a dirigir los ojos hacia un movimiento estructural.

Énfasis: el énfasis consiste en el realce de un elemento con el fin de destacar. Se debe decidir si se desea poner énfasis en la ilustración, el encabezado, el logotipo o el texto.

Contraste: Se requiere de diferentes tamaños, formas y tonos para hacer que el anuncio sea más vistoso de modo que no resulte aburrido a la vista. El contraste hace que el trabajo sea más interesante.

Equilibrio: Determina el control en el tamaño, tono, peso y posición de los elementos que constituyen el anuncio. El equilibrio puede ser de dos clases:

- *Equilibrio Formal:* Un anuncio de equilibrio formal posee elementos de igual peso, tamaño y forma a los dos lados, izquierdo y derecho de una línea vertical imaginaria trazada en el centro del anuncio.
- *Equilibrio Informal:* Los objetos parecen estar colocados al azar en la página pero guardan tal relación entre sí que la página en su totalidad está equilibrada, requiere más trabajo pero los efectos pueden ser imaginativos y distintivos.

Los principios del diseño gráfico son un buen punto de partida para que todo diseñador consiga el objetivo de comunicar mediante medios gráficos impresos o digitales.

1.1.2. Elementos del Diseño Gráfico

En el Diseño Gráfico hay que considerar una serie de elementos para que el mensaje sea transmitido satisfactoriamente cumpliendo el objetivo establecido.

Las formas básicas del Diseño Gráfico son pocas: el punto, la línea y el contorno, pero son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición. Cada una de ellas posee un conjunto de características propias que las modifican y condicionan; entre las que destacan:

- *Forma:* definida por disposición geométrica. La forma de una zona o contorno va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios. La forma es un factor que contribuye de manera distintiva al estilo global.
- *Dirección:* es la proyección plana o espacial de una forma y la continuación imaginaria de la misma aún después de su finalización física. Puede ser horizontal, vertical o inclinada en diferentes grados.
- *Textura:* es la modificación o variación de la superficie de los materiales, sirve para expresar visualmente las sensaciones obtenidas mediante el sentido del tacto o para representar un material dado. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material.
- *Escala:* es el tamaño relativo de una zona respecto a las demás y al total de la obra. Los diferentes tamaños de las diferentes zonas modifican y definen las propiedades de cada una de ellas.
- *Dimensión:* es la capacidad tridimensional de un elemento o zona. La dimensión solo existe en el espacio real tridimensional, pero se puede simular en una composición gráfica plana mediante técnicas de perspectiva, sombreado o superposición.
- *Tipografía:* Los tipos de letra sirven para muchos propósitos y constituyen un elemento importante de cualquier diseño. Puesto que el estilo de la tipografía es el primer elemento con el que se hará su identificación, su selección debe proceder a otras consideraciones. La mayoría de los tipos tradicionales

ofrecen al diseñador una amplia variedad de opciones visuales, desde los tipos gruesos y anchos a los ligeros y condensados.

1.1.3. Color

GÓMEZ, Villafaña (2007), define: “El color es la luz y la luz es la suma de colores y las representaciones monocromáticas, que aceptamos con tanta facilidad en los medios visuales de un mundo cromático real”. (p.25)

El color produce muchas sensaciones, sentimientos, estados de ánimo, transmite mensajes, valores, situaciones sin existir más allá de nuestra percepción visual.

El color ha sido estudiado, por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo y en estrecho contacto con el fenómeno del color, llegando a diversas conclusiones, coincidentes en algunos aspectos resultando muy satisfactorias.

1.1.4. Composición

NETDISSENY (2003), define a la composición de un diseño como: “Adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, que previamente habremos seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje” (p.2)

Todo mensaje en diseño gráfico se elabora siempre por medio de una combinación coherente y estudiada de los elementos visuales con los que se ha decidido trabajar. Estos elementos pueden ser imágenes, texto, ilustraciones, espacios en blanco, o por el contrario, construir una composición con la ausencia deliberada de alguno de estos elementos.

1.2. Diseño Gráfico en tres dimensiones

En computación, las dimensiones son el largo, el ancho y la profundidad de una imagen. Técnicamente hablando el único mundo en 3D es el real, la computadora sólo simula gráficos en 3D, pues, en definitiva toda imagen de computadora sólo tiene dos dimensiones, alto y ancho. Se utilizan los gráficos en 3D para crear animación, imágenes, películas, juegos, realidad virtual, diseño, etc.

1.2.1. Proceso de creación de gráficos 3D

El proceso de la creación de gráficos tridimensionales se divide en cuatro temas fundamentales: modelado, texturizado, iluminación y render.

1.2.2. Software para animación 2D y 3D

Algunas aplicaciones para la creación y diseño de gráficos 2D y 3D son: Maya, 3ds Max, Lightwave 3D, Softimage XSI, Blender, Cinema 4d, Zbrush, After Effects, Premiere, etc.

1.2.2.1. 3ds max: Modelado, iluminación y render de la animación

3ds max es un excelente software 3D, que proporciona potentes herramientas integradas de modelado, iluminación, animación, renderizado y composición en 3D que multiplican rápidamente la productividad de los artistas y diseñadores.

3ds Max es uno de los programas de animación 3D más utilizados. Dispone de una sólida capacidad de edición, una omnipresente arquitectura de plugins y una larga tradición en plataformas Microsoft Windows. 3ds Max es utilizado en mayor medida por los desarrolladores de videojuegos, aunque también en el desarrollo de proyectos de animación como películas o anuncios de televisión, efectos especiales y en arquitectura.

1.2.2.2. Zbrush: Detalles y texturizado de personajes y escenarios

Zbrush es un software de modelado 3d, texturizado y pintura digital que constituye un nuevo paradigma dentro del ámbito de la creación de imágenes 3D gracias al original planteamiento de su proceso creativo.

El descubrimiento de Zbrush como un software capaz de esculpir detallados modelos de un modo semejante a pintar en los mismos facilitó su popularización entre los artistas 3d de las industrias del cine, videojuego e ilustración.

1.2.2.3. Adobe After Effects: Postproducción

Adobe After Effects es una aplicación en forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición de efectos especiales y grafismo de video. Una de las principales fortalezas del programa es que existen una gran cantidad de plugins desarrollados por otras compañías que ayudan a aligerar las cargas de trabajo continuo y repetitivo en lo que a aplicación de efectos se refiere, en las nuevas versiones tales como CS4 o CS5 su habilidad para manejar archivos de gráficos y video de distintos formatos y el hecho de que su interfaz le es muy familiar a muchos editores dedicados a la postproducción, hace que este software sea uno de los más usados en el mercado. Este software está dirigido a diseñadores gráficos, productores de vídeo y a profesionales en la multimedia.

1.2.2.4. Adobe Premiere: Edición y musicalización

Adobe Premiere es una aplicación en forma de estudio que permite llevar a cabo tareas de edición de vídeo en tiempo real; es usada por profesionales del video y además permite musicalizar los proyectos que se llevan a cabo de una manera fluida.

El diseño gráfico en tres dimensiones permite comunicar un mensaje al público al que se dirige mediante la creación de medios audiovisuales que pueden ser muy

variados y transmitidos por distintos medios pasando previamente por un proceso de producción.

1.3. Corto animado

SÁENZ, Rodolfo (2006), menciona que: “Un corto animado es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal”. (p.175)

La producción de un corto animado puede estar basada en distintos tipos de animación tales como: Animación 2d y 3d, stop motion, animación con arena, animación de recortes, etc. Si bien no existe una norma estricta, una posible clasificación por tiempo podría hacerse de este modo: La duración de los cortometrajes va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Las películas de entre 30 y 60 minutos son medimetrajes; y a partir de una hora de duración se consideran largometrajes.

1.3.1. Reseña Histórica

Años atrás la realización de cortos o películas animadas era una tarea destinada solamente a grandes estudios de animación tales como Disney, ciertos estudios europeos, japoneses, y a unos pocos animadores independientes con gran talento. Ese panorama tan limitado se vio rápidamente transformado por el vertiginoso avance de la tecnología. La aparición de los computadores caseros, el auge de la Web (Internet) y la aparición de programas especializados para la animación de carácter 2D y 3D, entre aquellos más vinculados a la animación 3D: 3ds max, Maya, Softimage, Lightwave, Cinema 4d, Blender.

Hoy en día la animación de cortometrajes transmitida por medio de la Internet es un área en constante movimiento y crecimiento a lo largo de todas las naciones. Este tipo de trabajo de animación a través de la Web ha generado millones de oportunidades de trabajo y de creación ya sea para ilustradores, diseñadores,

animadores, sonidistas, músicos. En nuestro país ya existen diversas experimentaciones en el campo, algunas de muy buena calidad; prueba de ello es el festival de animación internacional que se desarrolla en el Ecuador (ANIMEC), donde se exhiben trabajos de animadores tanto nacionales como internacionales.

La producción de un corto animado hace varios años atrás solía estar limitada a grandes estudios audiovisuales, pero en la actualidad gracias al avance tecnológico y el internet es posible que una sola persona realice un trabajo de esta índole y lo dé a conocer al mundo entero.

1.4. Proceso de Preproducción

1.4.1 Elaboración del Guión

1.4.1.1. Conceptualización

SYD (2005), afirma: “El guión cinematográfico es un relato que se narra mediante imágenes, el guión es como un sustantivo: una persona, en un lugar, haciendo lo suyo”. (p.2)

Todo guión de cine o televisión tiene como función principal servir de guía de acción para la realización de una película, un corto, o un programa de televisión. Una característica principal que debe poseer es la claridad, si un guión no es claro en sus indicaciones es similar a un instructivo incompleto e inconcluso.

Para que el guión sea claro debe respetar un formato, los formatos son modos establecidos y estandarizados para presentar información. Aún cuando el guionista o productor tenga un estilo personal de presentar un guión, el formato es de uso común, es una herramienta que facilita el trabajo.

1.4.1.2 Fases del guión

La actividad literaria que contribuye a la creación de una película pasa a través de varios estados, de los cuales el último es el guión propiamente dicho; y aunque el desarrollo que se sigue varía mucho de una película a otra, generalmente tiene lugar mediante las fases siguientes: idea o tema, sinopsis, argumento, guión literario, guión técnico y Storyboard.

1.4.1.2.1 Idea o tema

PAUL, Wells (2010), cita: “Todos los proyectos necesitan una idea generadora, la inspiración que da lugar a un proceso creativo”. (p.74)

Esa primera gran idea debe ser estudiada, desarrollada, con el tiempo una vez que se haya modificado y explorado en profundidad encontrará un contexto creativo.

1.4.1.2.2 Sinopsis

FERNANDEZ (1998), afirma: “La sinopsis es un resumen de toda la obra en la cual la narración se expone de manera breve y sencilla”. (p.57)

Para que la sinopsis sea eficaz debe cumplir con ciertas características; debe ser completa, precisa y concisa. Destacar lo esencial, siendo la armazón narrativa y temática. La sinopsis debe dar una idea de la totalidad del cortometraje.

El guionista, al pensar en el tema, reflexiona en los personajes y las acciones.

Su trabajo inmediato es ligar los sujetos dramáticos: los protagonistas con los hechos o acciones, haciéndolos interdependientes, vinculándolos a la narración.



1.4.1.2.3 El argumento

El argumento se limita a darle cuerpo a la obra dramática y temática. A partir de su redacción se establece un desarrollo profundo, da acción a los personajes que no son descritos, que actúan según el papel que deben desempeñar. Es decir, narra la historia completa, estableciendo no sólo la estructura, la acción, los personajes, el ambiente, sino también el tiempo y el espacio en que se desarrolla cada escena.

KULECHOVE (1997), dice: “Un formato para realizar una obra cinematográfica posee cuatro momentos en la película”. (p.34)

Estos momentos son: Exposición, intriga, culminación y desenlace.

La Exposición: es el trabajo de familiarización del espectador con los personajes más importantes, con el lugar de la acción y la época. En la exposición se conocen los conflictos preliminares que conducen a los principales. Es, como dice la misma palabra, la exposición de las circunstancias que terminan el conflicto.

La Intriga: es el punto de partida dado por la violación de las circunstancias conocidas en la exposición, las que provocan el conflicto principal. En este período se desarrolla la acción, consistiendo en una serie de momentos integrantes del conflicto, que se va complicando cada vez más.

La Culminación: es el instante de más alta tensión de la obra y precede inmediatamente al desenlace. Coincide con la consecución, o no, de una meta que desemboca en la solución sin anunciarla.

El Desenlace: es la resolución de los conflictos generados en la historia.

1.4.1.2.4 El pre-guión o guión literario

Es la narración total y ordenada de la historia del film, sin mayores indicaciones técnicas, que contiene la descripción de las situaciones y acciones en las que se ven inmersos los personajes y los diálogos que cada uno de ellos expresa.

El Guión literario es el que describe aquello que se mostrará y escuchará en una obra cinematográfica. Involucra división por escenas, acciones de los personajes o eventos, diálogo entre personajes, así como breves descripciones del entorno en el que van a acontecer. Un buen guión literario tiene que transmitir la información suficiente para que el lector visualice la película: cómo transcurre el diálogo, como actúan los personajes y con qué objetos interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción.

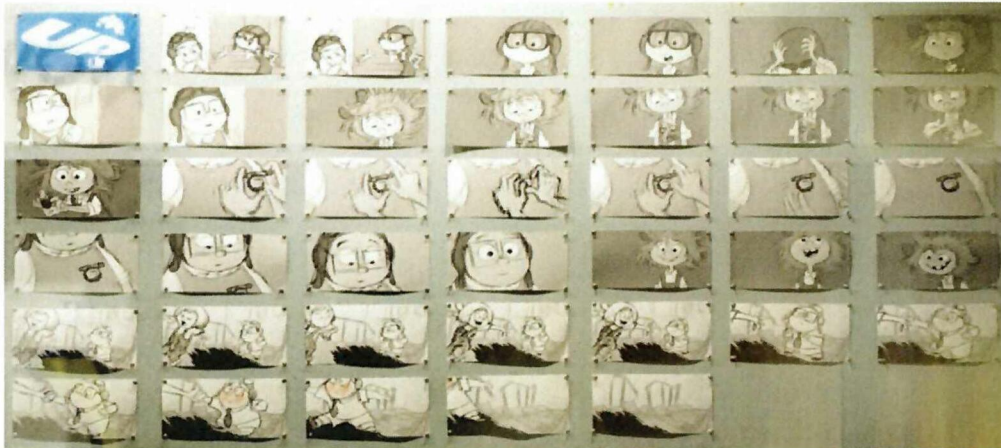
1.4.1.2.5 El guión técnico

Es aquel que añade las indicaciones técnicas (movimientos de cámaras, encuadre y duración de los planos, etc.). El guión técnico es realizado por el director, pues es quien mejor conoce la distribución narrativa y sus exigencias dramáticas. Se ocupa también de la velocidad de los diálogos y de los gestos, el empleo del sonido cuando se trate de interrumpir el movimiento o de hacerlo proseguir.

El guión técnico debe contener el troceo por secuencias y planos, en él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, entre otros. En resumen, el guión técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto.

1.4.1.2.6 Storyboard

Figura No. 7. STORYBOARD UP



Elaborado por: Pixar Animation Studios

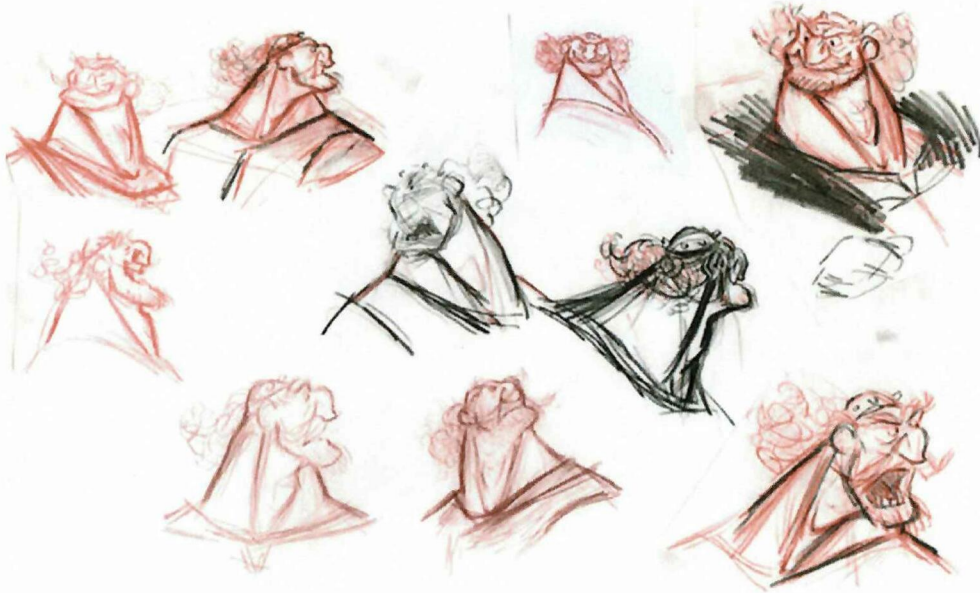
Fuente: TRUSCHKE, <http://www.truschke.com/?p=322>

WELLS, Paul (2010), afirma: “Un storyboard es una serie de cuadros o dibujos individuales en orden secuencial que ilustran y apoyan la historia; en cierto sentido es un guion visual, y al igual que los guiones, tiene que pasar por muchos borradores”. (p.86).

El storyboard incluye instrucciones o apuntes necesarios que les servirá a el equipo de trabajo para que este se desarrolle dentro de un plan preestablecido. Gracias a este elemento, el director puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama.

1.4.2 Bocetos

Figura No. 9. BOCETOS BRAVE



Elaborado por: Pixar Animation Studios

Fuente: PIXARTIMES, <http://pixartimes.com/2012/04/13/closer-look-at-more-stunning-brave-concept-art/>

Los bocetos, también llamado esbozos o borradores, son dibujos realizados de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos de la producción a realizarse, es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido, por lo que puede haber varios bocetos distintos sobre un mismo personaje o escenario.

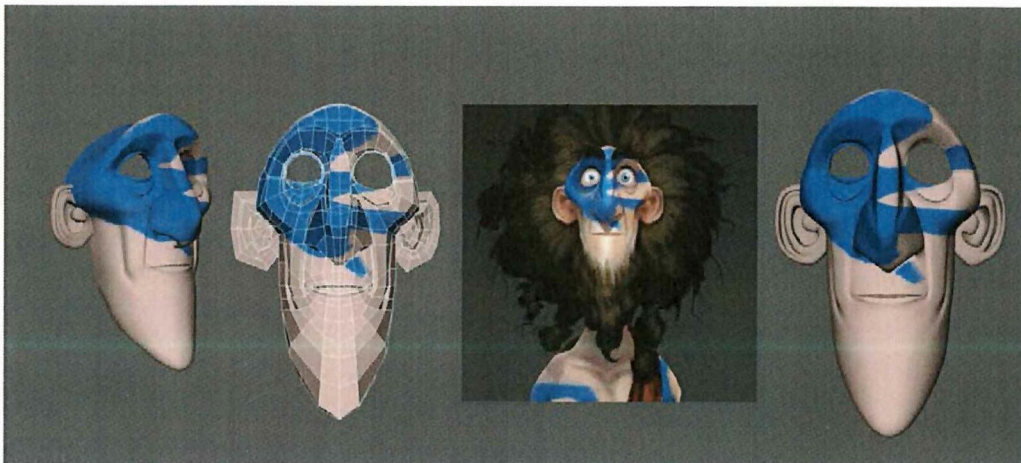
El proceso de Preproducción es una fase muy importante dentro del proceso de creación de un corto animado, pues define la idea, el estilo, los diálogos y casi todo lo que se va a hacer en el proceso de producción siendo un paso clave al desarrollar un proyecto de este tipo.

1.5. Proceso de Producción

En esta sección, se describirá las fases del proceso de producción de un estudio de animación digital.

1.5.1. Modelado

Figura No. 16. MODELADO PERSONAJE BRAVE



Elaborado por: Olivier Ladeux

Fuente: OLIVIER LADEUX, <http://www.olivier-ladeux.com/blog/category/modeling/>

ADAMS, Mark (2009), define: “El modelado es el primer paso del proceso de animación. Como aspecto relacionado con el trabajo de la producción, conviene hacer un inventario de los modelos que se necesitarán en el proyecto”. (p.125)

El proceso de producción es el más largo y de mayor dificultad por el grado de detalle y atención al modelado, la textura, la iluminación y la articulación de los objetos para obtener buenos resultados al momento de renderizar.

Algunos objetos de la producción no requieren composiciones artísticas, los modelos importantes (personajes) deberían disponer de material de diseño de referencia. Por regla general, esto conlleva a crear dibujos que describen el modelo en sus aspectos clave. Con la composición artística en mano, se procede a la creación del modelo.

Las técnicas principales y más usadas de modelado 3D son: Modelado con nurbs, y modelado poligonal.

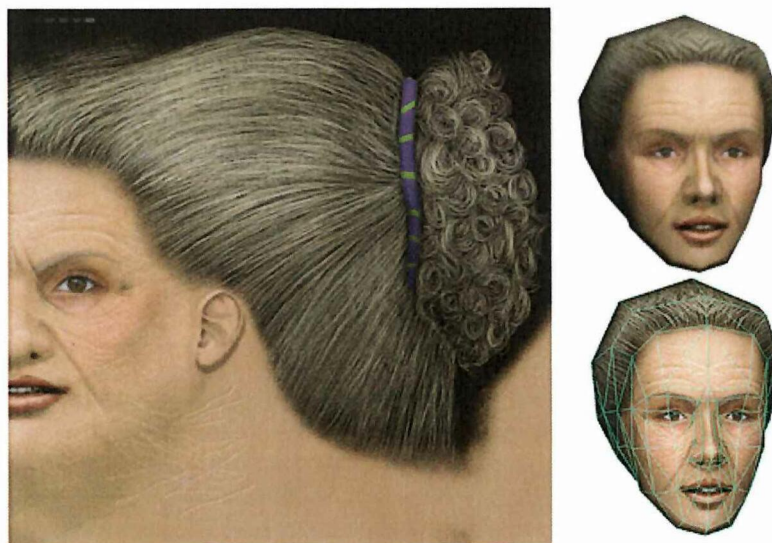
En la actualidad el modelado poligonal se usa en la industria del cine y la televisión por talentosos artistas en la creación de personajes y escenarios de todo tipo.

1.5.2. Texturizado

RATNER, Peter (2005), manifiesta que: “Una textura es una imagen o color aplicado a un objeto. El texturizado a menudo ocupa el lugar de un modelado complejo”. (p.291)

El texturizado es entonces, el proceso de asignación de una imagen a un objeto bidimensional o tridimensional mediante un software de diseño. Es un proceso que ayuda a mejorar el aspecto final de una imagen e incluso puede ahorrar tiempo de modelado y render, por lo que se convierte en un requisito fundamental en la creación de gráficos 3d.

Figura No. 34. TEXTURIZADO



Elaborado por: Simon Wottge

Fuente: SIMON WOTTGE, http://www.simonwottge.com/wp-content/uploads/2010/07/texture_04.jpg

1.5.3. Rigging y Skinning de personajes para animación

Figura No. 34. RIGGING DE PERSONAJE



Elaborado por: Carlo Sansonetti

Fuente: THE GNONOM WORKSHOP, <http://www.thegnomonworkshop.com/store/product/35/>

RATNER, Peter (2005), menciona: “El Rigging básicamente es la configuración de un modelo 3D mediante un esqueleto que mueve o controla la geometría del modelo al estar vinculado con objetos ayudantes llamados constraints, para su posterior animación”. (p.221)

En otras palabras el Rigging es como un control, que facilita la manipulación y animación del personaje. Es un proceso importante del que depende la flexibilidad del modelo a animar, el trabajo se puede complicar con un rig mal hecho o facilitar el trabajo de animación con un rig bien elaborado.

El Skinning es el proceso de asignación de pesos a los huesos, mediante este método se define como los huesos influyen en las deformaciones del cuerpo del personaje.

1.5.4. Animación de personajes

SÁENZ, Rodolfo (2008), menciona que: “El animador no está haciendo dibujos que se mueven, está dibujando movimientos”. (p.12)

Animar no es solo generar movimiento, significa otorgar vida. No simplemente se desplaza un objeto, mediante esta acción adquiere vida el personaje. Por lo tanto animar es representar una actuación a través de movimiento; es cargarlo de emoción.

WILLIAMS, Richard (2006), manifiesta: “Si la animación clásica dibujada es una extensión del dibujo mismo, la animación por computadora puede ser vista como una extensión de los titiriteros, marionetas de alta tecnología. Ambos comparten el mismo problema de cómo hacer una actuación con movimiento, peso, timing y empatía”. (p.20)

Hoy en día la animación digital 3D se usa para crear efectos especiales y simular imágenes imposibles de producir con otras técnicas. El avance de la animación digital ha generado ventajas importantes, abaratando costos a la hora de crear animaciones, sin importar su tipo (animación fotográfica, 3D, stop motion, vectorial, entre otras).

SÁENZ, Rodolfo (2008), afirma: “La animación es un medio expresivo de enorme poder, así lo prueban la cantidad y variedad de temas que aborda”. (p.31)

La animación 3D aborda una infinidad de temas y materias, puede generar imágenes para graficar datos científicos en la ingeniería, arquitectura, diseño

gráfico, documentales, revivir la historia, ayudando a muchos campos de la ciencia y la tecnología.

SÁENZ, Rodolfo (2008), dice: “Él animador enfrenta un importante desafío: su obra estará fuertemente condicionada por su contenido visual, por el diseño de su imagen. Un realizador de animación primero debe ser capaz de pensar en términos gráficos”. (p. 33)

La animación depende mucho del diseño gráfico, el animador debe entender y aplicar la gráfica en su proyecto, donde debe predominar la acción. Siendo el arte del movimiento, del sentido del timing y de la utilización de las técnicas narrativas del arte cinematográfico.

RATNER, Peter (2005), menciona: “Aparte de superar las dificultades tecnológicas, hay muchas otras habilidades que un animador debe adquirir y controlar: dibujo, pintura, escultura, actuación, modelado 3D, iluminación, texturizado, rigging, skinning, cinematografía, sincronización de audio y animación”. (p. 12)

Cabe destacar que la mayoría de los estudios de animación son conscientes de la carga abrumadora que un profesional debería soportar para saber todo sobre la realización de un cortometraje o largometraje 3D. Por esta razón, los estudios dividen las tareas en distintos grupos de especialización.

1.5.5. Iluminación

Figura No. 29. ILUMINACIÓN PELÍCULA ANIMADA PARANORMAN



Elaborado por: Laika Studios

Fuente: IMDB, <http://www.imdb.com/media/rm3653151488/ch0288161>

ALZATE, Gilson, (2008), dice: “La iluminación al igual que en la vida real es la que determina el color de los objetos y por consiguiente sus sombras”. (p. 116)

El artista digital da vida a la escena a través de la aplicación de luces, muchas de las cuales se basan en parámetros de iluminación tomados de la vida real. La luz además define el carácter de la escena, crea efectos espectaculares y hace la escena muy realista.

1.5.6. Render

Figura No.38. RENDER CORTO ANIMADO LA LUNA



Elaborado por: Pixar Animation Studios

Fuente: TRIDIMAGINE, <http://www.tridimagine.com/2011/05/la-luna-pixar-short-film-imagen.html>

ALZATE, Gilson (2008), asevera: “Render es el proceso final de generar la imagen 2D o animación a partir de la escena creada. Esto puede ser comparado a tomar una foto o en el caso de la animación, a filmar una escena de la vida real”. (p. 121)

Cuando se utiliza un programa de diseño 3D por computadora, normalmente no se visualiza en tiempo real el acabado final porque esto requiere una potencia de cálculo elevada, se opta entonces por crear el entorno 3D con una visualización más simple y técnica para luego generar el lento proceso de renderizado y conseguir los resultados finales. El tiempo de render depende en gran medida de los parámetros establecidos en los materiales y luces, así como de la configuración del programa de renderizado.

En fin el render es el proceso de transformación de una escena o modelo hacia una imagen o animación 3d que se puede exhibir en varios medios digitales (cine, televisión, impresos, web, etc.)

El proceso de producción es el segundo paso que se lleva a cabo luego de la preproducción y mediante el cual se desarrollan todos los detalles del corto animado siguiendo una serie de importantes pasos.

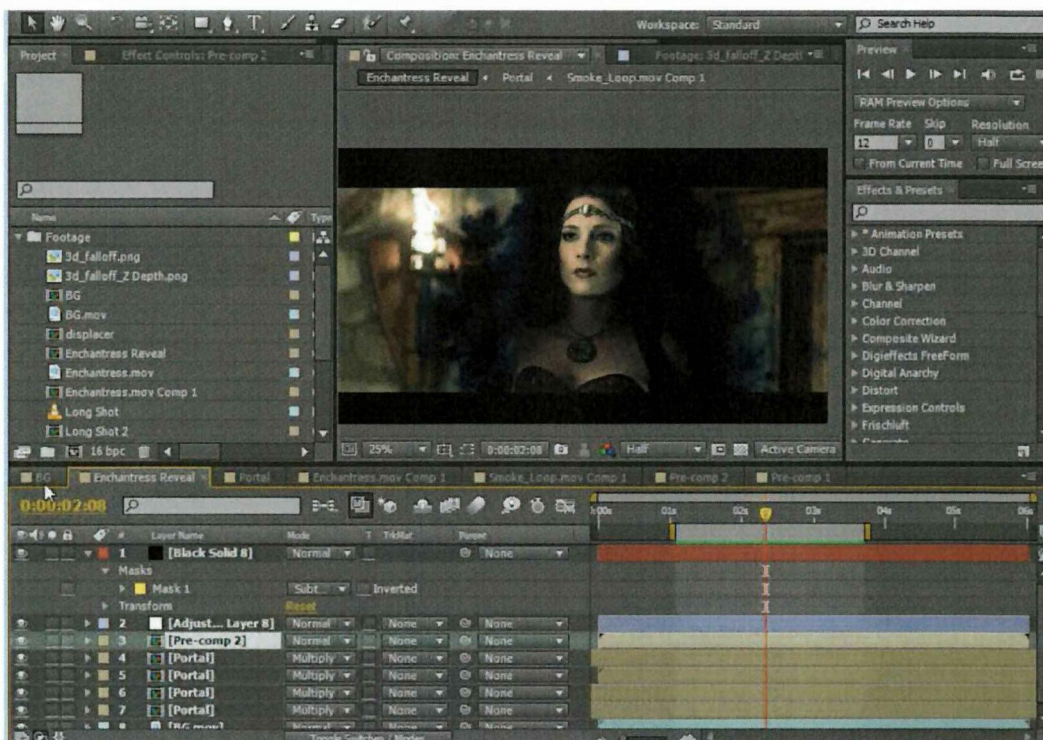
1.6. Proceso de Postproducción

La postproducción es la manipulación de material audiovisual digital o analógico usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio. Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje (no lineal) del material es su máximo cometido.

El término “postproducción” nombra al conjunto de procesos aplicado al material grabado o registrado: montaje, subtítulo, voz en off, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, etc.

1.6.1. Edición y composición digital

Figura No.44. COMPOSICIÓN DIGITAL



Elaborado por: VIDEOCOPILOT

Fuente: ANDREW KRAMER, <http://www.videocopilot.com>

La edición es un proceso en el cual, un editor elabora un trabajo audiovisual o visual a partir de medios que pueden ser archivos de video, fotografías, gráficos, o animaciones. En la mayoría de los casos se incluye audio que puede ser música o el diálogo de personajes, existen ediciones donde no se usa el audio y únicamente se emplean medios visuales.

La composición digital es la técnica utilizada en postproducción de efectos visuales y efectos especiales para la creación de imágenes complejas o en movimiento, combinando imágenes de orígenes diferentes; como video digital rodado, película escaneada, imágenes sintéticas en 3D, animaciones en 2D, fondos pintados, fotografías fijas digitales y texto.

La composición se usa extensivamente en el cine moderno para conseguir efectos que serían imposibles o demasiado costosos de producir. Un uso común para la composición digital es la extensión digital de escenas (matte painting).

El proceso de postproducción es el paso final antes de la entrega de un cortometraje, aquí se define el look final, el audio, efectos, se hacen correcciones de color, y se exporta el video a un formato reconocible por la plataforma en la que se reproducirá.

1.7. Proceso de Enseñanza Aprendizaje

1.7.1. Enseñanza

PÉREZ, Gimeno (2008) manifiesta:

“La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad o costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno”. (p. 1).

PÉREZ, Gimeno (2008), expresa que: “El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente”. (p.1)

De ahí que se debe considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, un desarrollo dinámico de transformación continua, de cambios

sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante) con la participación y la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas de acorde a la concepción científica del mundo. Llevando en su práctica existencial un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo, su personalidad.

En la enseñanza se sistematizan conocimientos, desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente, sin llegar a ser perfecto acercándose a la realidad objetiva. La enseñanza agrupa los hechos, los clasifica, compara y descubre sus regularidades, sus interdependencias, aquellas de carácter general e internas.

1.7.2. Aprendizaje

RODRÍGUEZ, Lorena (2011), señala que:

“El aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizada por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para tal proceso pueda ser considerado como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad”. (p. 1)

Por lo expresado se concluye que el aprendizaje, si bien es un proceso, resulta también un producto; los productos atestiguan de manera concreta los procesos.

Aprender para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto.

1.7.3. Métodos

HERRERA, Julián (2005), manifiesta que: “El éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende tanto de la correcta definición y determinación de sus objetivos y contenidos, como de los métodos que se aplican para alcanzar dichos objetivos.” (pág. 2)

Existen múltiples clasificaciones de los métodos de enseñanza-aprendizaje. Se hace referencia a la clasificación del doctor Carlos Álvarez de Zayas en su libro de didáctica. Esta clasificación se efectúa en función del grado de actividad del profesor y de la independencia de los estudiantes:

- Método explicativo - ilustrativo.
- Método reproductivo.
- Método de exposición problémica.
- Método heurístico o de búsqueda parcial.
- Método investigativo.

Los métodos anteriores pueden ser subdivididos en dos grupos:

a) Reproductivos (métodos 1 y 2); con este grupo de métodos, el alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya el conoce.

b) Productivos (métodos 4 y 5); con este grupo de métodos el alumno alcanza conocimientos subjetivamente nuevos, como resultado de la actividad creadora.

La exposición problémica (método 3) es un grupo intermedio, pues en igual medida supone la asimilación tanto de información elaborada, como de elementos de la actividad creadora.

La diferenciación entre los distintos métodos, importante para la comprensión y organización de los diferentes tipos de actividad cognoscitiva, no significa que en el proceso real de enseñanza-aprendizaje se encuentren aislados unos de otros. Los métodos de enseñanza-aprendizaje se ponen en práctica combinados entre si y en forma paralela.

1.7.4. Técnicas

BELLS, Miriam (2009), manifiesta que: “Las técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento”. (p. 1)

El Diálogo simultáneo: No es de por sí una técnica de enseñanza-aprendizaje, no enseña conocimientos ni da información (salvo la eventual que aparezca en la interacción).Facilita la confrontación de ideas o puntos de vista, el esclarecimiento o enriquecimiento mutuo, la actividad y participación de todos los alumnos estimulando a los tímidos o indiferentes.

Lectura Comentada: Consiste en la lectura de un documento de manera total, párrafo por párrafo, por parte de los participantes, bajo la conducción del instructor. Al mismo tiempo, se realizan pausas con el objeto de profundizar en las partes relevantes del documento en las que el instructor hace comentarios al respecto. Es útil en la lectura de algún material extenso que es necesario revisar de manera profunda y detenida, y proporciona mucha información en un tiempo relativamente corto.

Debate dirigido: Esta técnica se utiliza para presentar un contenido y poner en relación los elementos técnicos presentados en la unidad didáctica con la experiencia de los participantes.

Tormenta de ideas: La lluvia de ideas es una técnica en la que un grupo de personas, en conjunto, crean ideas. Esto es casi siempre más productivo que cada persona pensando por sí sola.

Dramatización: También conocida como socio-drama o simulación, esta técnica consiste en reproducir una situación o problema real. Los participantes deberán representar varios papeles siguiendo instrucciones precisas en un determinado tiempo. La interacción entre los diferentes actores tiene como objetivo encontrar, sobre la marcha, una solución aceptada por las diferentes partes.

Técnica expositiva: La exposición como aquella técnica que consiste principalmente en la presentación oral de un tema. Su propósito es "transmitir información de un tema, propiciando la comprensión del mismo", para ello el docente se auxilia en algunas ocasiones de: analogías, dictado, preguntas o algún tipo de apoyo visual; todo esto establece los diversos tipos de exposición que se encuentran presentes y que se abordan a continuación: exposición con preguntas, en donde se favorecen principalmente aquellas preguntas de comprensión y que tienen un papel más enfocado a promover la participación grupal.

El método del caso: Consiste en que el instructor otorga a los participantes un documento que contiene toda la información relativa a un caso, con el objeto de realizar un minucioso análisis y conclusiones significativas del mismo.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se puede mejorar ampliamente mediante el uso de varios recursos y técnicas aplicables a cualquier tipo de institución educativa.

1.8. Recursos Didácticos

1.8.1. Recursos Didácticos

Es el más amplio de los términos, engloba los materiales y los medios. Son los objetos que puede incluir el docente en sus clases. Pueden ser didácticos y/o pueden utilizarse didácticamente.

PEQUEMARQUES (2010), dice: “Los Recursos Didácticos es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas”. (p. 1)

Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender que son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje de la National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico.

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla y servir de apoyo. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad, los realizados por editoriales o aquellos elaborados por conocimiento.

SMALL, Gary (2009), manifiesta que: “Los jóvenes que hoy tienen entre diez y veinte años, y a quienes se ha apodado los “nativos digitales”, no han conocido un mundo sin ordenadores, sin noticias por televisión las veinticuatro horas del día, sin Internet y sin teléfonos móviles que incorporan video, música, cámara fotográfica, y mensajes de texto”. (p. 17)

En cuanto a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías. Desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes, y el internet en la actualidad se ha convertido en el recurso didáctico más utilizado.

Para destacar la evolución que han sufrido los medios didácticos, niños y jóvenes (nativos digitales) raramente ingresan a una biblioteca, en busca de información; emplean Google, Yahoo, Wikipedia.

1.8.2. Tipos de Recursos Didácticos

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, los recursos didácticos se suelen clasificar en tres grandes grupos:

Materiales convencionales: textos, libros, fotocopias, periódicos, documentos, tableros didácticos, pizarras.

Materiales manipulativos: recortables, cartulinas, juegos de sobremesa, juegos armables.

Materiales audiovisuales: imágenes fijas proyectables, diapositivas, fotografías, casetes, discos, películas, videos, programas de televisión, cortometrajes animados, programas informáticos educativos, videojuegos, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y

simulaciones interactivas, páginas web, tours virtuales, chats, foros, redes sociales, y cursos on-line.

Existe una gran variedad de recursos que pueden ayudar a mejorar la enseñanza en las instituciones educativas. Incluso el internet hoy en día puede resultar ser un recurso educativo muy útil siendo utilizado adecuadamente.

1.9. Corto Animado como Recurso Didáctico en la Enseñanza de la Historia

PITTARD, Billy (2009), manifiesta: “El diseño de un corto animado podría considerarse como el decatón de las disciplinas gráficas. Hay que combinar el diseño gráfico, cinematografía, escritura, narración de historias, y arquitectura de la información; y además trabajar con procesos de producción extremadamente cortos. (p. 1)

Con el paso del tiempo el diseño ha evolucionado de tal forma que se ha ampliado su campo de acción hacia varias disciplinas (diseño multimedia, modas, para televisión, interiores, industrial, fotográfico). Lo que busca el diseño de un corto animado es la combinación de varias áreas, además de la interacción entre disciplinas, las opiniones y aportes que puedan dar las personas involucradas para enriquecer el producto final.

El diseño animado apenas se está abriendo paso en la industria debido a varias razones: la relativa juventud de la televisión y multimedios virtuales versus la antigüedad de la publicidad y el diseño impreso; la diferencia y la dificultad del trabajo impreso versus el trabajo animado y sonorizado. Otro factor que lo diferencia es la cantidad de tiempo y el equipo de trabajo interdisciplinario invertido en una animación de pocos segundos versus la imagen impresa realizada por una o dos personas.

JOHNMARSHALL, Reeve (2007), menciona: “Un aspecto importante del yo es la identidad, que ese medio por el cual el yo se relaciona con la sociedad y adopta la esencia de quién es uno dentro de un contexto cultural”. (p. 311)

JOHNMARSHALL, Reeve (2007), dice: “Una cultura permanece viva siempre y cuando los miembros de la misma transmitan sus costumbres, historias o desarrollo a sus generaciones, quienes según su modo de interpretar la apliquen en su vida”. (p. 225)

Es de radical importancia destacar y recordar antecedentes históricos y culturales de la ciudad mediante la realización de un corto animado, para así ayudar a los niños y ayudarnos nosotros mismos a encontrar una verdadera identidad, fomentar valores, y levantar la estima perdida hacia quienes somos y de dónde venimos. Una vez que conozcamos nuestros más destacados antecedentes históricos podremos sentirnos orgullosos de nuestra ciudad, de nuestra cultura, y de nosotros mismos.

El objetivo de enseñar mediante una producción audiovisual es aumentar la capacidad lingüística de los estudiantes y sus habilidades para pensar críticamente. El diseño, siempre y cuando sea enfocado a una necesidad que debe satisfacerse, y su efecto o cumplimiento sea memorable de alguna manera, es pertinente. En este caso específico, la creación de un vínculo entre los niños y la Historia es fundamental para enseñar a los niños sobre nuestras raíces; para ello es necesario interpretar la información obtenida, y así comunicar mediante el diseño la existencia de los personajes más importantes de la Historia Latacungeña, prácticamente desconocidos por las nuevas generaciones, de una manera: creativa, descriptiva, educativa y estética.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

Figura No. 9. Latacunga



Elaborado por: VIAJANDO

Fuente: VIAJANDO,

<http://www.viajando.com/cotopaxi/latacunga-canton.htm>

Altitud: 2850 m.s.n.m.

Fundación: 1584

Independencia: 11/Nov/1820

Límites:

Norte: la provincia de Pichincha.

Sur: el cantón Salcedo.

Este: la provincia de Napo.

Oeste: los cantones Sigchos, Pujilí y Saquisilí.

Extensión Territorial: 6.160 km²

Población: 51.689 hab. aprox. (INEN Censo 2001)

Clima: Entre 12° y 17° C

Latacunga es una ciudad del Ecuador, capital de la provincia de Cotopaxi y cabecera cantonal del cantón homónimo. Conocida como Latacunga Romántica, se encuentra en la Sierra centro del país, en las estribaciones de la cordillera de los Andes en Ecuador, cerca del volcán Cotopaxi en la hoya de Patate. Se encuentra a 2750 metros sobre el nivel del mar y tiene una temperatura promedio de 12 grados centígrados.

Es una ciudad que en el siglo XXI ha demostrado un desarrollo sostenido colocándola entre las ciudades más importantes de la sierra ecuatoriana en la actualidad. Todos los atributos históricos, arquitectónicos y culturales que posee Latacunga le han permitido ser considerada como Ciudad Patrimonial de la Nación

2.1.1. DIVISIÓN POLÍTICA

- **Parroquias Urbanas:** La Matriz, Eloy Alfaro, Ignacio Flores, San Buenaventura, Juan Montalvo.
- **Parroquias Rurales:** Pastocalle, Toacaso, Mulalo, Tanicuchi, Guaytacama, Aláquez, Joséguango Bajo, Poaló, 11 de Noviembre, Belisario Quevedo.

2.2. PERSONAJES DESTACADOS DE LA HISTORIA LATACUNGUENÑA

2.2.1. VICENTE LEÓN ARGÜELLES

Figura No. 10. VICENTE LEÓN



Elaborado por: LETRACRONOPIO

Fuente: LETRACRONOPIO, <http://letracronopiomayor.blogspot.com/view/classic>

Este gran latacungueño nació en el asiento de Latacunga el mes de enero de 1.773 y falleció en Perú en 1.839. Fue abandonado a las puertas de la familia de José León y Josefa Arguelles. Estudió en el colegio San Fernando de Quito, se doctoró en Jurisprudencia en el Perú, donde residió desde el año de 1.801 más o menos, ejerció su profesión en las Cortes del Cuzco, Trujillo y Lima.

Fue nombrado por Simón Bolívar el Primer Presidente de la Corte del Cuzco. En su testamento dejó a su ciudad natal Latacunga una enorme cantidad de dinero para que en ella se cree un colegio de educación, el mismo que abrió sus puertas el 24 de mayo de 1.842.

Con el dinero donado por el filántropo León, en aquel tiempo el Presidente Gral. Juan José Flores fundó el plantel el 7 de mayo de 1.840, el colegio tuvo tanta fama que en el estudiaron grandes personalidades del país como los ex Presidentes Antonio Flores Jijón, Ignacio de Veintimilla, Camilo Gallegos Toledo, Camilo Ponce Enríquez y Gral. Alberto Enríquez Gallo. Además de ellos tuvo connotados maestros como Simón Rodríguez, llamado el "maestro del libertador".

El colegio "Vicente León", ha sido paradigma y emblema de la ciudad de Latacunga y la provincia de Cotopaxi. Sin duda el Dr. León es el máximo representante de la filantropía cotopaxense.

2.2.2. VICTORIA VÁSCONEZ CUVI

Figura No. 11. VICTORIA VÁSCONEZ CUVI



VICTORIA VÁSCONEZ CUVI

Elaborado por: LETRACRONOPIO

Fuente: LETRACRONOPIO, <http://letracronopiomayor.blogspot.com/view/classic>

La más alta representante del feminismo en Cotopaxi; mujer de estudio a conciencia, de graves reflexiones y de escritos que hablan de su amplia cultura y de un estilo ajustado a los cánones que debe seguir un escritor.

Nació el 7 de septiembre de 1891 y falleció el 29 de mayo de 1939. Hija del destacadísimo hombre público y de ilustración Doctor Pablo Vásconez Velasco y de Doña Leonor Vásconez Cuvi. Perteneciente a un hogar privilegiado en el cultivo de la inteligencia; lo que llevo las predisposiciones naturales de Victoria a perfeccionarse. Influyendo también en su formación, Don Juan Abel Echeverría.

Fue miembro de la Sociedad Bolivariana del Ecuador, y del grupo “Alas”, Miembro de la Comisión Internacional del Segundo Congreso Panamericano de Mujeres en Washington y Secretaria de la Sección Ecuatoriana.

Entre sus obras se encuentran: Ensayos Literarios, Problemas Educativos, Vida de Mariana de Jesús, Honor al Feminismo, entre otras. Además fue Directora de la revista “Alas”.

2.2.3. ALBERTO ENRÍQUEZ GALLO

Figura No. 12. ALBERTO ENRÍQUEZ GALLO



Elaborado por: COTERRANEUS

Fuente: COTERRANEUS, http://elotroecuador.8m.com/photo_1.html

Nació en la hacienda Santa Rosa, Parroquia Tanicuchí, provincia de Cotopaxi. Sus padres don Luis Cornelio Enríquez y doña Carmen Gallo Almeida. Sus primeros estudios los realizó en la escuela de los hermanos cristianos La Salle de Latacunga. El

15 de enero de 1906 presenció los combates del Chasqui, desde entonces sintió el apego de la vida militar, la educación secundaria la realizó en el colegio " Vicente León" los tres primeros cursos.

En 1909 - 1910, se produjo la emergencia nacional por el pleito de límites con el Perú, Alberto Enríquez se enrola en Latacunga como soldado voluntario del Batallón Pichincha a los 14 años; se le da de alta como tambor. Terminada esta confrontación bélica, Enríquez es licenciado con el grado de Cabo. Y vuelve a sus estudios en el Instituto Nacional Mejía de Quito. En 1911 estalla la rebelión del general Montero en Guayaquil, Alberto Enríquez se enrola nuevamente a los 16 años como Sargento Segundo. Su primera acción de armas tiene en Huigra al mando de una patrulla, triunfando el ejército constitucionalista.

En 1912 ingresó al Instituto Superior de Aplicación para la formación de oficiales inferiores, creado y dirigido por la misión militar chilena, comandada por el General Luis Cabrera. Egresó como alférez el 24 de abril de 1913. Firman sus primeros despachos de oficial el General Leonidas Plaza Presidente Constitucional de la República. Su primer destino es el Escuadrón de Caballería Yaguachi, y luego al Batallón Babahoyo. Y así sucesivamente es ascendido y cambiado a distintas unidades militares.

El 25 de diciembre de 1935 es designado Ministro de Defensa Nacional. El 4 de agosto de 1937 es ascendido a General. El 23 de Octubre de 1937, el alto mando del ejército, solicita la renuncia de Federico Páez, atendiendo a un clamor general del pueblo, para que deje la presidencia de la República, y designa como Jefe Supremo al General Alberto Enríquez Gallo. En el decreto del 23 de octubre de 1937, toma posesión del mando, que duró nueve meses y diecisiete días, aportando al país con obras de beneficio social, ordenamiento de legislación de las instituciones fundamentales sus Fuerzas Armadas y Policía Nacional. Creación de la Escuela Naval Militar, primera Comandancia de Marina de Guayaquil, Escuela Militar de

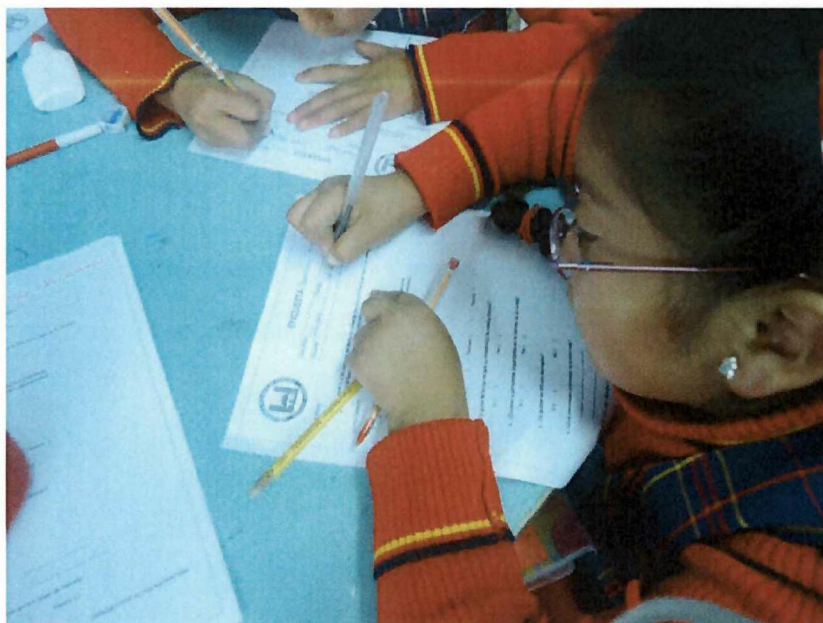
Aviación, Escuela de Artillería e Ingenieros Militares, Curso de perfeccionamiento de Oficiales de Policía en Quito, Escuela Militar de Carabineros.

2.3. LA EDUCACIÓN EN LA CIUDAD DE LATACUNGA

Latacunga cuenta con varias Instituciones Educativas de alto nivel, tanto de nivel superior, educación básica e Institutos Tecnológicos.

2.3.1. ESCUELA DE NIÑAS ELVIRA ORTEGA

Figura No.13. NIÑAS ESCUELA ELVIRA ORTEGA



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Galería Lenin Tamayo*

2.3.1.1. HISTORIA

Fundada el 12 de octubre de 1910; esta institución educativa en sus inicios se denominó Escuela Central de Niñas, en el gobierno del General Guillermo Rodríguez cambia de nombre y pasa a llamarse Isabel La católica, hasta que en 1975 mediante

Acuerdo Ministerial del entonces Ministro de Educación se nombra como Elvira Ortega, para rendir homenaje a quien fuera la gestora y primera directora.

Elvira Ortega fue la única que audazmente se atrevió a defender quizá lo indefendible, una mujer que se formó sola y apenas a los 15 años de edad obtuvo su primer título de maestra, nacida en Latacunga un 15 de septiembre de 1882 y fallecida a los 68 años de edad en 1950.

En los actuales momentos, esta institución educativa se esmera por brindar una educación de calidad con calidez, se encuentra en un proceso continuo de cambio de acuerdo al avance científico y tecnológico de los últimos tiempos, sus maestras y maestros son capacitados de forma permanente en el manejo y aplicación de las corrientes pedagógicas contemporáneas.

Se encuentra dirigido por el profesional de la educación el Dr. Samuel Laverde Albán y un equipo selecto de docentes.

En esta escuela centenaria se educan 1373 estudiantes pertenecientes a todos los sectores sociales de la ciudad de Latacunga y la provincia de Cotopaxi. Son 101 años al servicio de la educación, la ciencia y la cultura; educando a la niñez latacungueña con calidad y calidez.

2.3.1.2 MISIÓN

La escuela de educación básica “Elvira Ortega” es una institución de carácter fiscal laica, dedicada a la educación de la niñez femenina de Latacunga y la provincia de Cotopaxi, atiende el nivel básico de primero a séptimo año, trabaja con el sistema semidepartamentalizada aprobado por la comisión de innovación curriculares de la Dirección Provincial de Educación, en sesión realizada el 19 de agosto de 1999. A partir del primer año de educación básica se trabaja con una maestra que atiende a las

cuatro áreas de formación cultural básica y diferentes profesores para la formación técnico práctico, del quinto al séptimo año trabaja un profesor para cada área de estudio con la finalidad de preparar a las estudiantes en la continuación de sus estudios.

Tiene como objetivo principal brindar una educación de calidad procurando desterrar el modelo tradicional y conductista que han imperado; sus profesionales tienen formación heterogénea funciona en un local con algunas deficiencias que requiere pronta atención.

La misión de la Institución abarca los siguientes aspectos:

- Desarrollar valores y actitudes que poseen las estudiantes en forma individual y colectiva.
- Vincular el sistema educativo con las demandas y retos del desarrollo económico y social.
- Promover consensos que lleve a los maestros a construir conjuntamente con la comunidad proyectos educativos viables según las necesidades de aprendizaje de las estudiantes.
- Formar entes útiles capaces de servicio a su comunidad y a la Patria.
- Formar niñas críticas, reflexivas, creativas cumplidoras de sus deberes.
- Cultivar valores de identidad, honestidad, solidaridad, libertad, responsabilidad, justicia, calidez afectiva y amor.

2.3.1.3. VISIÓN

El plantel en el año 2010 es una unidad educativa que cumple en forma planificada las funciones pedagógicas, en procura de brindar a la comunidad laticungueña y de la provincia de Cotopaxi una educación de calidez, en la cual todos los integrantes de la comunidad educativa tenga bien definida su rol, con docentes altamente calificados, formados en las diferentes universidades del país, que conocen plenamente técnicas de aprendizaje activo, responsables respetuosos, justos, equitativos, dedicados íntegramente a su profesión.

La escuela dispone de recursos cuya tecnología es de punta y que se encuentran a disposición de todos los integrantes de esta institución. Funciona en un amplio, adecuado y bien distribuido local.

La institución abarca otros aspectos muy importantes en su visión y son:

- Cambiar medios tradicionales, conductistas y tecnocráticos, por el reconstructivista social.
- Cambiar el rol de los alumnos en función del grupo y de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus integrantes y sobre todo que sean capaces de socializar al conocimiento.
- Incentivar a las autoridades en el manejo de técnicas de autoeducación y disciplina.
- Preservar la institución, o sea, que la escuela se mantenga siempre en funcionamiento.
- Revalorizar el legado institucional, es decir, reforzar su historia, su tradición, su prestigio docente, su valía comunitaria, para organizar un nuevo legado mejor que el anterior.



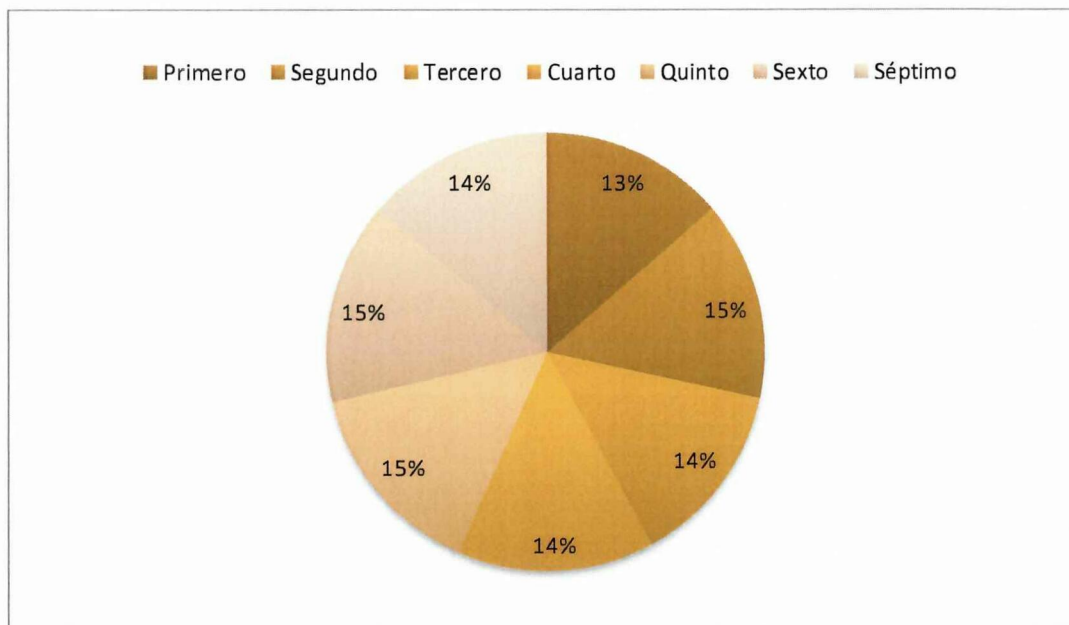
2.3.1.4. DATOS DE LA ESCUELA ELVIRA ORTEGA

Tabla No. 1. ALUMNAS ESCUELA ELVIRA ORTEGA

| Año de educación básica | Matrícula | | | Promedio de asistencia mensual | | |
|-------------------------|-----------|-----|-----|--------------------------------|-----|-----|
| | H | M | T | H | M | T |
| 1° | | 188 | 188 | | 186 | 186 |
| 2° | | 203 | 203 | | 194 | 194 |
| 3° | | 189 | 189 | | 180 | 180 |
| 4° | | 199 | 199 | | 191 | 191 |
| 5° | | 203 | 203 | | 197 | 197 |
| 6° | | 206 | 206 | | 199 | 199 |
| 7° | | 189 | 189 | | 186 | 186 |

Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Elvira Ortega

Gráfico No. 1. ALUMNAS ESCUELA ELVIRA ORTEGA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Elvira Ortega

Tabla No. 2. MAESTROS ESCUELA ELVIRA ORTEGA

| Número de profesores: | | | |
|--------------------------------|----------|-----------|-----------|
| Función | Hombres | Mujeres | Total |
| Director/a con grado | -- | -- | -- |
| Director/a sin grado | 1 | -- | 1 |
| Prof. ed. inicial nombramiento | -- | -- | -- |
| Prof. ed. inicial contrato | -- | -- | -- |
| Prof. de grado nombramiento | 2 | 33 | 35 |
| Prof. de grado contrato | -- | 0 | 0 |
| Prof. área esp. nombramiento | 2 | 3 | 5 |
| Prof. área esp. contrato | 3 | 2 | 5 |
| Aula de apoyo | 0 | -- | 0 |
| Otras | -- | -- | -- |
| Aux. servicios | -- | 4 | 4 |
| Total | 8 | 42 | 50 |

Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Elvira Ortega

Gráfico No. 2. MAESTROS ESCUELA ELVIRA ORTEGA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Elvira Ortega

2.3.2. ESCUELA DE NIÑOS ISIDRO AYORA

Figura No. 14. NIÑOS ESCUELA ISIDRO AYORA



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Galería Lenin Tamayo*

2.3.2.1. HISTORIA

Esta noble Institución educativa fue creada el 10 de enero de 1934 con el nombre de Escuela Venezuela, la misma que funcionaba en la casa de la familia Campaña, luego se trasladó al local de la calle Quijano y Ordoñez, sus docentes fundadores fueron: Pastor Mata, Julio Cerda, José Albán, quienes iniciaron sus labores el 1° de febrero de 1934 con 82 alumnos matriculados y asistentes. En esta escuela se formaron niños que se transformaron en hombres de bien con representaciones importantes en el ámbito nacional.

El 10 de septiembre de 1935 la escuela Venezuela realiza un convenio con el Ilustre Municipio de esa época, creándose de esta manera una escuela modelo con 6 grados el 10 de octubre de 1935, cuyo sostenimiento fue realizado por el Municipio; ante esto y por la necesidad de la época el 12 de octubre del mismo año se denomina

Escuela Municipal Isidro Ayora, iniciando sus labores con 6 profesores, 1 portero y 6 grados.

Con el transcurrir del tiempo esta noble casa del saber va adquiriendo más popularidad entre las familias latacungueñas, educando a sus hijos en esta institución. En julio de 1971 se decreta la fiscalización de la misma y se la conoce como escuela Fiscal de Niños Isidro Ayora, entrando en vigencia el 1º de noviembre del mismo año.

Esta institución fue fundada el 12 de octubre de 1932, tiene 78 años de vida al servicio de la niñez cotopaxense, han transcurrido siete décadas brindando una educación de calidad, cuenta con 34 paralelos, 49 docentes, 1300 estudiantes y 4 auxiliares de servicio quienes han aportado lo mejor de su conocimiento y el esfuerzo diario para que la niñez Isidrina reciba la formación académica que le permita enrumbar su futuro profesional. En la actualidad posee talleres en casi todas las áreas, dispone de un laboratorio de computación, dos locales propios y un hermoso museo.

Lleva el nombre de Isidro Ayora en homenaje a un ilustre ser humano cuyas brillantes ideas se plasmaron en la realidad, nació en la ciudad de Loja en 1879, hombre visionario amante de la medicina, la educación y el bienestar de su Patria; por estas virtudes y otras la niñez se siente orgullosa de tener como patrono a éste ciudadano, por ello un merecido reconocimiento a un hombre público y patriota que murió el 22 de marzo de 1978.

A través del tiempo destacados cotopaxenses han formado parte de la misma ocupando el honroso y delicado cargo de director(a) buscando el bienestar de la comunidad Isidrina.

2.3.2.2. MISIÓN

Nuestra misión es contribuir en la formación de ciudadanos y ciudadanas que cuenten con las habilidades y competencias adecuadas para hacer frente a los retos del mundo

moderno, que sean capaces de transformar a la sociedad que pertenece, que respeten a sus semejantes y diferentes, que valoren y protejan la naturaleza; donde maestros padres de familia y alumnos asuman el compromiso de mejorar permanentemente la calidad de vida, basada en los principios de convivencia democrática.

2.3.2.3. VISIÓN

Aspiramos ser una escuela que cumpla con el calendario escolar establecido, donde la jornada de trabajo se destine a atender el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Anhelamos ser una escuela con un equipo Directivo-Docente y de Apoyo que tenga un nivel académico de calidad, comprometido siempre con las innovaciones tecnológicas educativas capaces de diseñar y aplicar estrategias didácticas basadas en la Reforma Curricular.

Formar individuos críticos, analíticos, reflexivos preparados para incorporarse a la sociedad globalizadora que viven; capaces de solucionar sus propios problemas, creándoles una conciencia del cuidado y respeto de su cuerpo y medio ambiente mediante la práctica de valores, el arte, la cultura y el deporte.

2.3.2.4. DATOS DE LA ESCUELA ISIDRO AYORA

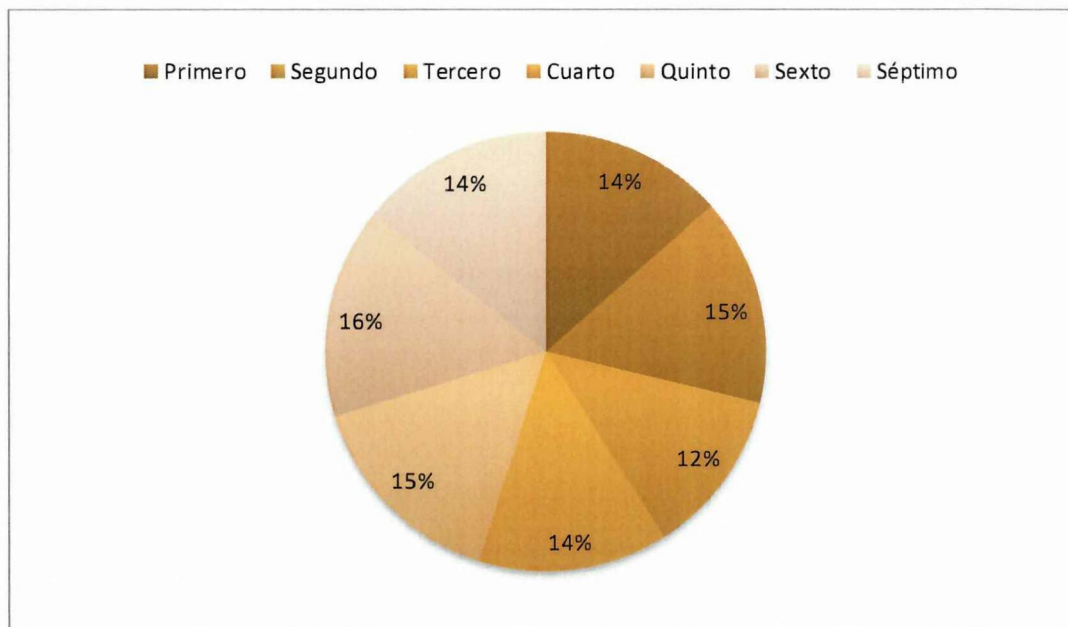
Tabla No. 3. ALUMNOS ESCUELA ISIDRO AYORA

| Año de educación básica | Matrícula | | | Promedio de asistencia mensual | | |
|-------------------------|-----------|---|-----|--------------------------------|---|-----|
| | H | M | T | H | M | T |
| 1º | 188 | | 188 | 176 | | 176 |
| 2º | 213 | | 213 | 204 | | 204 |
| 3º | 170 | | 170 | 158 | | 158 |
| 4º | 194 | | 194 | 190 | | 190 |
| 5º | 213 | | 213 | 207 | | 207 |
| 6º | 216 | | 216 | 209 | | 209 |
| 7º | 199 | | 199 | 196 | | 196 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora

Gráfico No. 3. ALUMNOS ESCUELA ISIDRO AYORA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora

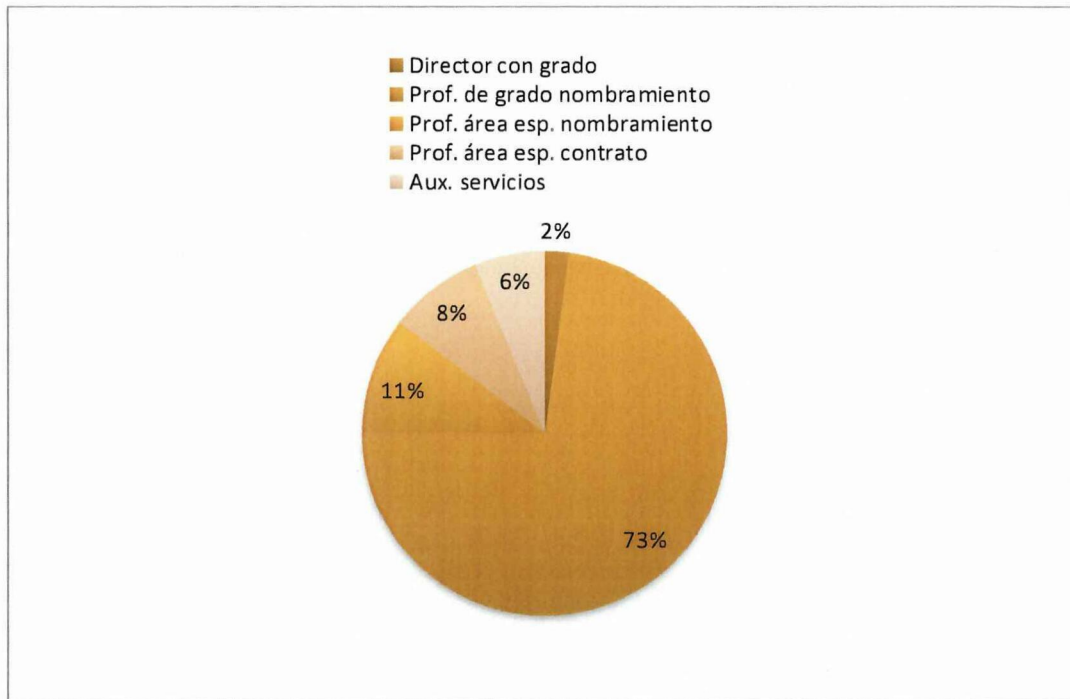
Tabla No. 4. MAESTROS ESCUELA ISIDRO AYORA

Número de profesores:

| Función | Hombres | Mujeres | Total |
|--------------------------------|----------|-----------|-----------|
| Director/a con grado | -- | -- | -- |
| Director/a sin grado | 1 | -- | 1 |
| Prof. ed. inicial nombramiento | -- | -- | -- |
| Prof. ed. inicial contrato | -- | -- | -- |
| Prof. de grado nombramiento | 2 | 33 | 35 |
| Prof. de grado contrato | -- | 0 | 0 |
| Prof. área esp. nombramiento | 2 | 3 | 5 |
| Prof. área esp. contrato | 2 | 2 | 4 |
| Aula de apoyo | 0 | -- | 0 |
| Otras | -- | -- | -- |
| Aux. servicios | -- | 3 | 3 |
| Total | 7 | 41 | 48 |

Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora

Gráfico No. 4. MAESTROS ESCUELA ISIDRO AYORA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora

2.4 POBLACION Y MUESTRA

El número de estudiantes de cuarto año de educación básica de acuerdo a los datos obtenidos en las escuelas seleccionadas corresponde a **323 estudiantes**

Tabla No. 5. ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LAS ESCUELAS SELECCIONADAS

| Escuela | Alumnos |
|-----------------------|------------|
| Escuela Isidro Ayora | 194 |
| Escuela Elvira Ortega | 199 |
| TOTAL | 323 |

Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora y Elvira Ortega

De acuerdo a la fórmula:

$$n = \frac{PQ(N)}{(N-1)(E/K)^2 + PQ}$$

En donde:

n= tamaño de la muestra

N=Población

E= Error admisible determinado por el investigador en cada estudio (0.05)

K=Constante de corrección (2)

PQ= constante de muestreo (0.25)

$$n = \frac{PQ(N)}{(N-1)(E/K)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25(323)}{(323-1)(0,05/1)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{80,75}{(322)(0,05)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{80,75}{(322)(0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{80,75}{0,805 + 0,25}$$

$$n = \frac{80,75}{1,055}$$

$$n = 76,54$$

Tabla No. 6. MUESTRA ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE LAS ESCUELAS SELECCIONADAS

| SECTOR | POBLACIÓN | MUESTRA |
|---------------------------|------------|-----------|
| Niños de cuarto de básica | 323 | 77 |
| TOTAL | 323 | 77 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Dirección de la escuela Isidro Ayora y Elvira Ortega

2.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS ESCUELAS FISCALES DE NUESTRA CIUDAD: “ESCUELA FISCAL DE NIÑOS ISIDRO AYORA”, “ESCUELA FISCAL DE NIÑAS ELVIRA ORTEGA”

PREGUNTA 1: ¿TE GUSTA LA HISTORIA?

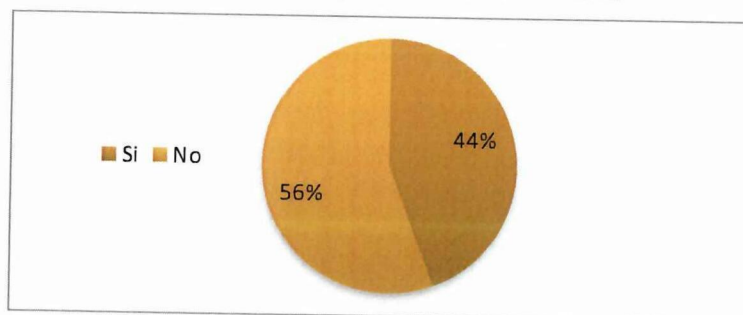
Tabla No. 7. ¿TE GUSTA LA HISTORIA?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------------|------------|------------|
| Si | 34 | 44,16 |
| No | 43 | 55,84 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas “Isidro Ayora” y “Elvira Ortega”

Gráfico No. 5. ¿TE GUSTA LA HISTORIA?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas “Isidro Ayora” y “Elvira Ortega”

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 5 contiene los datos de la encuesta aplicada a 77 estudiantes de los cuartos años de educación básica de la escuela fiscal de niñas “Elvira Ortega”, y de la escuela fiscal de niños “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga; de los cuales 34 niños que equivalen a un 44% mencionan que si les gusta la historia y 56% es decir 43 estudiantes manifiestan que no les gusta la historia. De los resultados obtenidos se establece que un porcentaje considerable no les gusta la historia en absoluto porque faltan recursos didácticos audiovisuales en las clases dictadas por los docentes.

PREGUNTA 2: ¿APRENDER HISTORIA ES ABURRIDO?

Tabla No. 8. ¿APRENDER HISTORIA ES ABURRIDO?

| Opción | Frecuencia | % |
|---------|------------|-------|
| A veces | 23 | 29,87 |
| Siempre | 38 | 49,35 |
| Nunca | 16 | 20,78 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 6. ¿APRENDER HISTORIA ES ABURRIDO?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N°. 6 se puede apreciar que el 49% de las encuestas aplicadas, es decir 38 niños consideran que les parece que aprender historia siempre es aburrido, mientras un 30% que equivale a 23 encuestados les parece que la historia a veces es aburrida y a 16 encuestados equivalente al 21% no le resulta aburrido estudiar este tema.

En base a estos resultados se puede determinar que a la mayor parte de niños le resulta aburrida esta materia porque probablemente la metodología de enseñanza aplicada no es la más.



PREGUNTA 3: ¿TE GUSTA LA FORMA EN QUE TU MAESTRO(A) TE ENSEÑA HISTORIA?

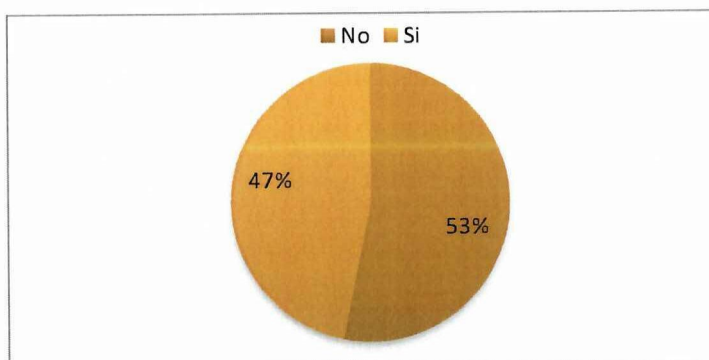
Tabla No. 9. ¿TE GUSTA LA FORMA EN QUE TU MAESTRO TE ENSEÑA HISTORIA?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------|------------|-------|
| Si | 36 | 46.76 |
| No | 41 | 53.24 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 7. ¿TE GUSTA LA FORMA EN QUE TU MAESTRO TE ENSEÑA HISTORIA?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 7 contiene los datos de la encuesta aplicada a 77 estudiantes de los cuartos años de educación básica de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", y de la escuela fiscal de niños "Isidro Ayora" de la ciudad de Latacunga, en donde se halla que 41 encuestados que representan un 53% no les gusta la manera en que reciben clases de historia y un 47% equivalente a 36 estudiantes mencionan estar a gusto con la forma en que aprenden historia.

La mayoría de los niños están inconformes con la forma en la que se les enseña historia, porque las clases a veces suelen tornarse aburridas.

PREGUNTA 4: ¿CONOCES A PERSONAJES IMPORTANTES EN LA HISTORIA DE LA CIUDAD?

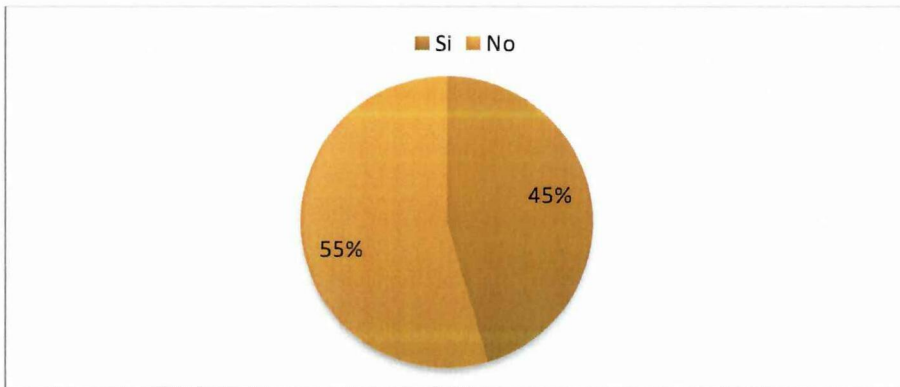
Tabla No. 10. ¿CONOCES A PERSONAJES IMPORTANTES EN LA HISTORIA DE LA CIUDAD?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------------|------------|------------|
| Si | 35 | 45,45 |
| No | 42 | 54,54 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 8. ¿CONOCES A PERSONAJES IMPORTANTES EN LA HISTORIA DE LA CIUDAD?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N°. 8 se aprecia que el 55% equivalente a 42 niños manifiestan no conocer a los personajes importantes de la ciudad de Latacunga y un porcentaje del 45% equivalente a 35 alumnos dicen si conocer a personajes destacados de la ciudad.

De lo anterior se desprende que el 55% de estudiantes necesitan empaparse con la historia de personajes importantes de la ciudad, ya que es trascendental para la niñez conocer las personalidades que destacaron en el ámbito ciudadano.

PREGUNTA 5: ¿TE GUSTAN LOS DIBUJOS ANIMADOS?

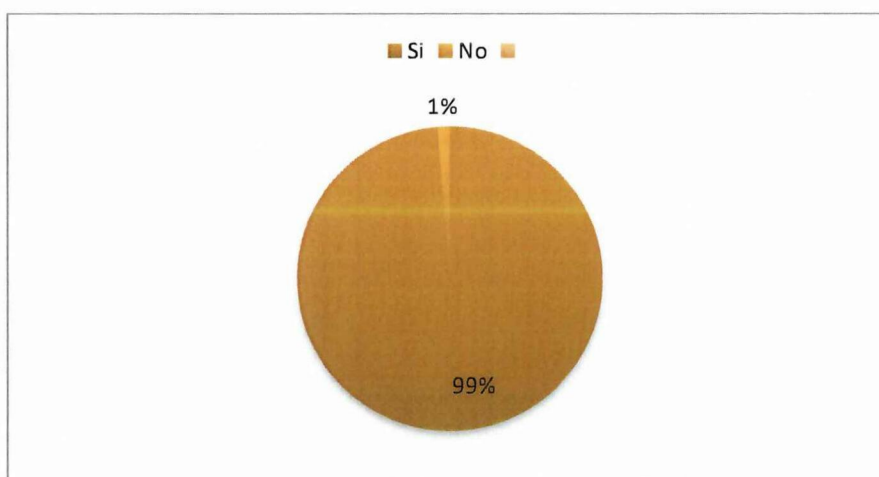
Tabla No. 11. ¿TE GUSTAN LOS DIBUJOS ANIMADOS?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------|------------|-------|
| Si | 76 | 98,70 |
| No | 1 | 1,30 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 9. ¿TE GUSTAN LOS DIBUJOS ANIMADOS?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 9 contiene los datos de la encuesta aplicada a 77 estudiantes de los cuartos años de educación básica de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", y de la escuela fiscal de niños "Isidro Ayora" de la ciudad de Latacunga, un 99% equivalente a 76 encuestados les gusta observar dibujos animados, un estudiante representando un 1% dice no gustarle esta clase de entretenimiento.

De lo anterior se desprende que los niños prefieren observar caricaturas en lugar de otra tipo de programación.

PREGUNTA 6: ¿QUÉ PERSONAJES ANIMADOS TE GUSTAN MÁS?

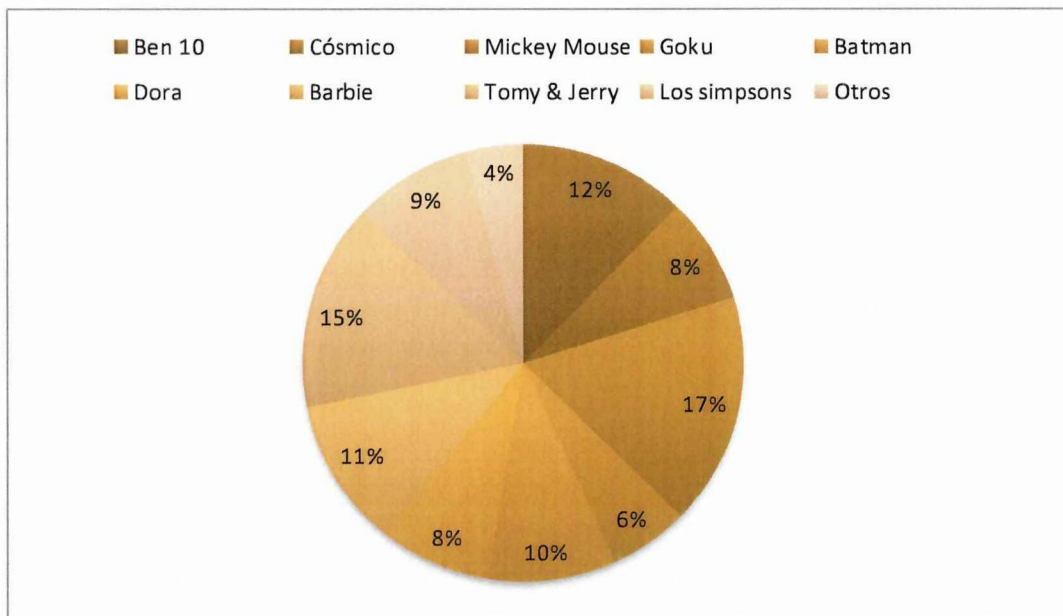
Tabla No. 12. ¿QUÉ PERSONAJES ANIMADOS TE GUSTAN MÁS?

| Opción | Frecuencia | % |
|------------------------|------------|------------|
| Ben 10 | 38 | 12.33 |
| Cósmico | 24 | 7.80 |
| Mickey Mouse | 53 | 17.20 |
| Goku | 18 | 5.84 |
| Batman | 29 | 9.42 |
| Dora | 25 | 8.12 |
| Barbie | 34 | 11.04 |
| Tom & Jerry | 47 | 15.26 |
| Los Simpson | 27 | 8.76 |
| Otros | 13 | 4.22 |
| Total | 308 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 10. ¿QUÉ PERSONAJES ANIMADOS TE GUSTAN MÁS?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N°. 10 se puede apreciar que al 12.33% es decir 38 encuestados les gusta Ben 10; un 17% representado por 53 niños prefieren Mickey Mouse; un 10% Goku es decir 18 niños; un 7,8% con 24 encuestados les gusta Cósmico ; un 9% les gusta Batman con 29 menciones; un 8% es decir por 25 ocasiones mencionan a Dora; el 11% les gusta Barbie; al 15% Tom y Jerry; al 8% Los Simpson; y un 4% otros dibujos.

De lo anterior se desprende que los niños prefieren observar caricaturas en lugar de otro tipo de programas debido al alto grado de interés e impacto que genera esta programación.

PREGUNTA 7: ¿TE GUSTARÍA VER DIBUJOS ANIMADOS EDUCATIVOS EN TUS CLASES DE HISTORIA?

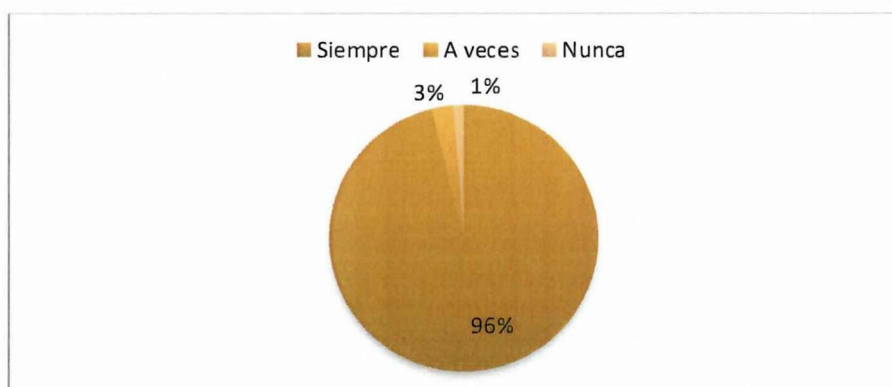
Tabla No. 13. ¿TE GUSTARÍA VER DIBUJOS ANIMADOS EDUCATIVOS EN TUS CLASES DE HISTORIA?

| Opción | Frecuencia | % |
|---------|------------|-------|
| Siempre | 74 | 96,10 |
| A veces | 2 | 2,59 |
| Nunca | 1 | 1,29 |
| Total | 77 | 100 |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 11. ¿TE GUSTARÍA VER DIBUJOS ANIMADOS EDUCATIVOS EN TUS CLASES DE HISTORIA?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 11 contiene los datos de la encuesta aplicada a 77 estudiantes de los cuartos años de educación básica de dos escuelas de la ciudad de Latacunga, donde se destaca que el 96% de los estudiantes que prefieren observar dibujos educativos en sus clases, mientras un 3% responden que les gusta observar dibujos animados a veces, y finalmente un 1% dice que no le gustaría ver dibujos en clase de historia. En base a los datos obtenidos se desprende que a casi la totalidad de encuestados excepto una minoría les gustaría ver dibujos animados en sus clases de historia y que esto les resulta atractivo para el aprendizaje.

2.6 RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL DE NIÑAS “ELVIRA ORTEGA” Y ESCUELA FISCAL DE NIÑOS “ISIDRO AYORA”.

PREGUNTA 1: MARQUE UN MÍNIMO DE TRES PERSONAJES QUE CONSIDERE LOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA

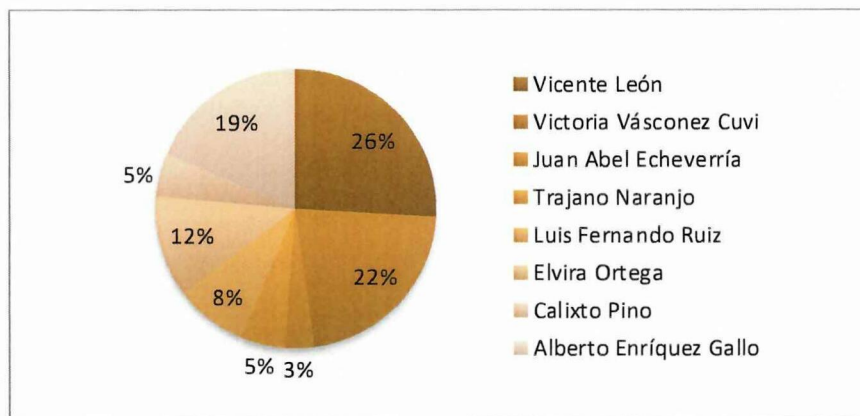
Tabla No. 14. PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA

| Opción | Frecuencia | % |
|-------------------------------|------------|-------------|
| <i>Vicente León</i> | 16 | 26,67% |
| <i>Victoria Vásquez Cuví</i> | 13 | 21,67% |
| Juan Abel Echeverría | 2 | 3,33% |
| Trajano Naranjo Jácome | 3 | 5% |
| Luis Fernando Ruiz | 5 | 8,33% |
| Elvira Ortega | 7 | 11,67% |
| Calixto Pino | 3 | 5% |
| <i>Alberto Enríquez Gallo</i> | 11 | 18,33% |
| Total | 60 | 100% |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas “Isidro Ayora” y “Elvira Ortega”

Gráfico No. 12. PERSONAJES REPRESENTATIVOS DE LA HISTORIA LATACUNGUEÑA



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 12 contiene los datos de la encuesta aplicada a 20 docentes de la escuela "Elvira Ortega", y la escuela "Isidro Ayora", en donde el 26.67% equivalente a 16 docentes mencionan a Vicente León como el personaje más representativo de la historia latacungueña; el 21.67% equivalente a 13 docentes mencionan a Victoria Vásconez Cuvi; el 3.33% equivalente a 2 docentes mencionan a Juan Abel Echeverría; un 5% equivalente a 3 docentes mencionan a Trajano Naranjo Jácome; un 8.33% equivalente a 5 docentes mencionan a Luis Fernando Ruiz; un 18.33% equivalente a 11 docentes mencionan a Alberto Enríquez Gallo; un 5% equivalente a 3 docentes prefieren a Calixto Pino; y un 11.67% equivalente a 7 encuestados mencionan a Elvira Ortega.

Los personajes considerados como más importantes para los maestros de las escuelas en las que se realizó la encuesta son: Vicente León Arguelles, Victoria Vásconez Cuvi, y Alberto Enríquez Gallo.

PREGUNTA 2: ¿CONSIDERA IMPORTANTE REVIVIR LA HISTORIA DE ESTOS PERSONAJES?

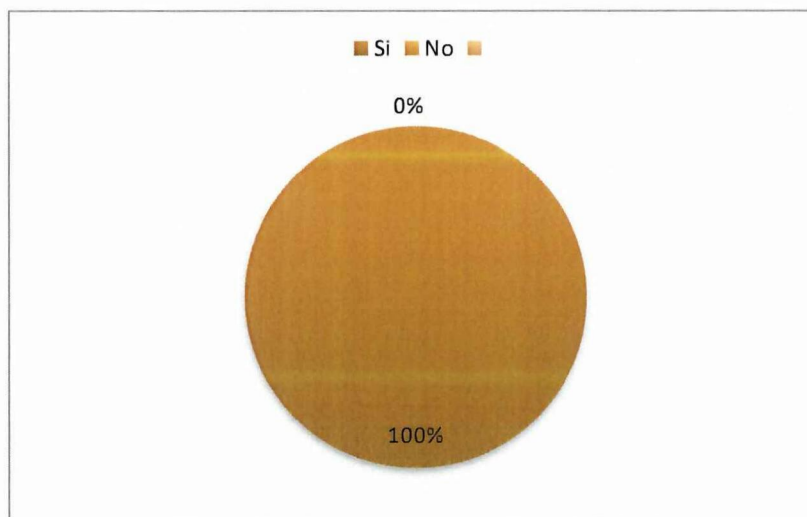
Tabla No. 15. ¿CONSIDERA IMPORTANTE REVIVIR LA HISTORIA DE ESTOS PERSONAJES?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------|------------|------|
| Si | 19 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100% |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 13. ¿CONSIDERA IMPORTANTE REVIVIR LA HISTORIA DE ESTOS PERSONAJES?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 13 contiene los datos de la encuesta aplicada a 20 docentes de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", y escuela fiscal de niños "Isidro Ayora", en donde el 100% equivalente a 20 docentes consideran importante revivir la historia de estos personajes, porque es fundamental aprender sobre quienes aportaron al desarrollo y cultura de la ciudad.

PREGUNTA 3: ¿CREE QUE SEA IMPORTANTE TENER UN RECURSO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DE LA CIUDAD PARA ENSEÑAR HISTORIA?

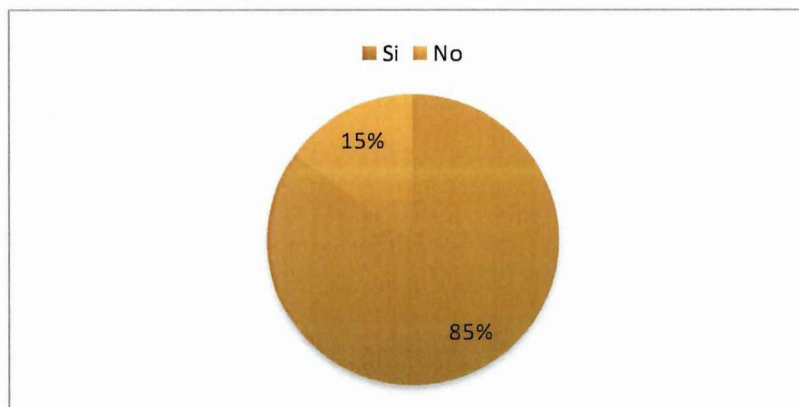
Tabla No. 16. ¿CREE QUE SEA IMPORTANTE TENER UN RECURSO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DE LA CIUDAD PARA ENSEÑAR HISTORIA?

| Opción | Frecuencia | % |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 17 | 85% |
| No | 3 | 15% |
| Total | 20 | 100% |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 14. ¿CREE QUE SEA IMPORTANTE TENER UN RECURSO ANIMADO DE LOS PERSONAJES DE LA CIUDAD PARA ENSEÑAR HISTORIA?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N°. 14 se aprecia que el 15% equivalente a 3 encuestados no consideran importante tener un recurso animado de los personajes de la ciudad, mientras el 85% equivalente a 17 docentes si lo consideran importante para enseñar historia, porque eso ayudaría a los niños a prestar más atención y a tener un mejor aprendizaje de la historia de la ciudad.

PREGUNTA 4: ¿EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ES TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS?

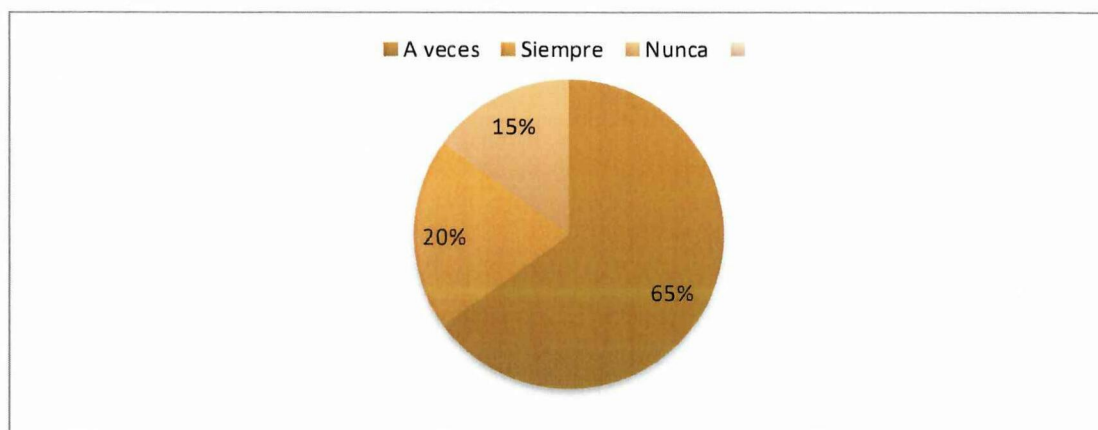
Tabla No. 17. ¿EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ES TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS?

| Opción | Frecuencia | % |
|----------------|------------|-------------|
| A veces | 13 | 65% |
| Siempre | 4 | 20% |
| Nunca | 3 | 15% |
| Total | 20 | 100% |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 15. ¿EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ES TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

El gráfico N°. 15 contiene los datos de la encuesta aplicada a 20 docentes de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", escuela fiscal de niños "Isidro Ayora", en donde el 65% equivalente a 13 docentes creen que a veces el proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos; un 20% equivalente a 4 docentes creen que siempre el proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos ; y un 15% equivalente a 3 docentes no creen que el proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos.



PREGUNTA 5: ¿EL NIÑO APRENDE O CONSTRUYE CONOCIMIENTOS?

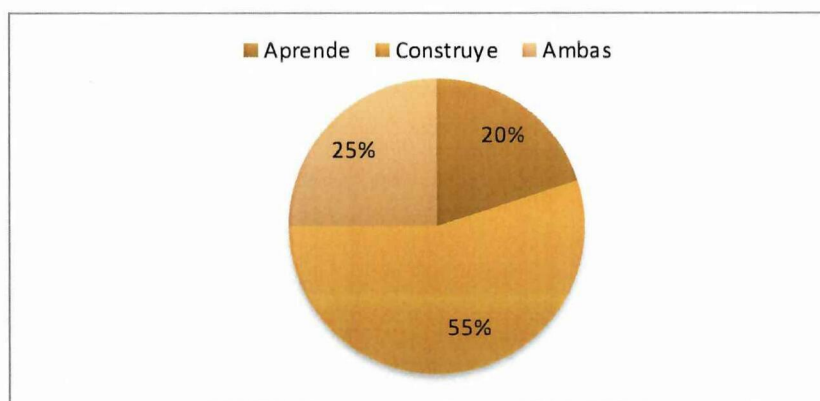
Tabla No. 18. ¿EL NIÑO APRENDE O CONSTRUYE CONOCIMIENTOS?

| Opción | Frecuencia | % |
|-----------|------------|------|
| Aprende | 4 | 20% |
| Construye | 11 | 55% |
| Ambas | 5 | 25% |
| Total | 20 | 100% |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

Gráfico No. 16. ¿EL NIÑO APRENDE O CONSTRUYE CONOCIMIENTOS?



Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N°. 16 se puede observar que el 55% equivalente a 11 docentes manifiestan que el niño construye conocimientos; un 20% equivalente a 4 encuestados mencionan que el niño aprende y un 25 % que equivale a 5 docentes consideran que el niño construye y aprende conocimientos.

PREGUNTA 6: INDIQUE LOS MÉTODOS QUE UTILIZA EN EL P.E.A. DE LA HISTORIA

Tabla No. 19 MÉTODOS QUE UTILIZA EN EL P.E.A. DE LA HISTORIA

| Respuestas |
|--------------------------------------|
| Método histórico |
| Método biográfico. |
| Método de grupos. |
| Experimentos y observaciones |
| Trabajo con el material distribuido. |
| Resolución de problemas. |
| Método Deductivo |
| Método Inductivo |
| Método Analógico o Comparativo |
| Método Sintético |
| Método Analítico |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

La tabla N°19 de la pregunta abierta número 6 contiene los datos de la encuesta aplicada a 20 docentes de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", escuela fiscal de niños "Isidro Ayora", los docentes manifiestan diversos criterios en relación a los métodos que utiliza en el P.E.A. de la historia dando a conocer de forma afirmativa que sería un logro muy importante contar con un recurso animado como método de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, este tipo de recurso es de gran aporte a la hora de dar a conocer parte de la historia de la ciudad y de esta manera cultivar en los niños el interés por la historia.

PREGUNTA 7: ENUMERE LOS MATERIALES QUE UTILIZA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

Tabla No. 20 MATERIALES QUE UTILIZA EN EL P.E.A. DE LA HISTORIA

| Materiales |
|---|
| Libros |
| Recortes |
| Copias |
| Carteles |
| Papelográficos, pizarra.(organizadores gráficos) |
| TV,Cds , cassetes |
| Periódicos, |
| Juegos educativos |
| Objetos manipulables |

Elaborado por: Lenin Tamayo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de las escuelas "Isidro Ayora" y "Elvira Ortega"

INTERPRETACIÓN:

La tabla N°. 20 de la pregunta abierta número 7 contiene los datos de la encuesta aplicada a 20 docentes de la escuela fiscal de niñas "Elvira Ortega", escuela fiscal de niños "Isidro Ayora", los docentes manifiestan diversos materiales que utiliza en la enseñanza de la historia.

Dando a conocer de forma afirmativa que sería un logro muy importante contar con un recurso animado como método de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, este tipo de recurso será de gran aporte a la hora de dar a conocer parte de la historia de la ciudad y de esta manera cultivar en los niños el interés por la historia.

2.7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.7.1 CONCLUSIONES

- Gran parte de los niños de las principales escuelas de la ciudad no están conformes con el método de enseñanza que emplean sus docentes de historia, por lo tanto, es necesaria la creación de nuevas técnicas de didáctica.
- El conocimiento de los personajes destacados de la ciudad es importante ya que permite recuperar los hechos importantes de la historia, sin embargo la mayoría de niños no sabe de los personajes considerados como los más representativos de la historia latacungueña: Vicente León, Victoria Vásconez Cuvi y Alberto Enríquez Gallo.
- La gran mayoría de estudiantes de cuarto año de educación básica, prefieren los dibujos animados, como material audiovisual en la enseñanza de historia mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje y logrando que el niño construya el conocimiento.
- Los métodos que usan los maestros en el proceso de enseñanza aprendizaje son: método histórico, biográfico, de grupos, deductivo, inductivo, analógico o comparativo, sintético, analítico e histórico y los materiales que se utilizan en la enseñanza de historia son: libros, recortes, copias, carteles, paleógrafos, pizarra, organizadores gráficos, televisores, cd's, periódicos, juegos educativos y objetos manipulables.

2.7.2. RECOMENDACIONES

- Es importante fomentar en los niños el gusto por la historia, mediante clases divertidas usando recursos gráficos animados para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje.
- Para conocer sobre los personajes importantes de la historia latacungueña se debe implementar un corto animado de los personajes más destacados: Vicente León, Victoria Vásconez Cuvi y Alberto Enríquez Gallo.
- Es importante innovar y mejorar las técnicas de enseñanza-aprendizaje por lo que se recomienda usar recursos tecnológicos basados en el diseño gráfico para crear material educativo infantil usando técnicas de animación 3d.
- Mejorar el proceso de enseñanza para inducir conocimientos en los niños, empleando como material de enseñanza un corto animado que puede ser transmitido a los niños mediante la proyección en video con el uso de un proyector y de este modo fortalecer el proceso de construcción de conocimientos de los niños.

CAPÍTULO III

“JOYAS LATACUNGUEÑAS”.

3.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La animación tradicional y digital, ha llegado a ser trascendental para relatar historias por medio de cortometrajes, se realizan spots para cine, televisión y videojuegos, prácticamente se encuentra en todos los medios digitales y visuales. Un cortometraje animado, es considerado como un excelente recurso para narrar historias o leyendas que educan al público, fomentan la cultura, incentivan costumbres, transmiten conocimientos, etc., es un medio para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde hace muchos años atrás han ido apareciendo excelentes cortometrajes en el mundo entero, los cuales mediante su trama educan y enseñan no solo historia, sino también valores; entre ellos destacan: el cortometraje de Reino Unido creado por la afamada animadora Joanna Quinn, Body Beautiful que ataca el machismo. Los cortos animados de origen francés Oktapodi de la Escuela de Imagen Gobelins nominado a un Oscar; y French Roast también nominado y ganador de varios premios internacionales.

Uno de los más destacados creadores de cortos animados es sin duda el estadounidense John Lasseter de Pixar, que cuenta con varias obras, algunas de las cuales son: TinToy, Birds, Bounce, Jack Jack Attack, Parly Cloudy; entre otros. Sin

dejar de lado el corto animado estadounidense Oxygen de Christopher Hendryx que enseña química de manera muy entretenida.

En Latinoamérica también destacan obras importantes de animación, principalmente en países como Brasil y Argentina, aunque aún queda un largo camino por recorrer. Los cortometrajes latinoamericanos generalmente tratan temáticas históricas, sociales y políticas que guardan una estrecha relación entre sí, debido a las similitudes culturales que existen. Así, se pueden nombrar varios cortometrajes: El extinto y la obtención del poder, Sueños y luces, Por no ser una buena chica, Antenas de conejo, Aula de Yoga, Copia A, Brazaletes, Enajenados, Semilla del recuerdo, entre otros. Una de las principales productoras de animación latinoamericana es la uruguaya Animalada Studios, que cuenta con varias obras en cortometrajes y spots de televisión.

En el país también existen cortos de animación que enseñan historia, leyendas y valores; desafortunadamente los cortometrajes animados de ésta índole han sido muy escasos, desarrollados en su mayoría por estudiantes de diseño gráfico o animación, mas no por profesionales del medio. A continuación se nombran varios cortos animados ecuatorianos: Cantuña, Cultura Shuar del Ecuador, Fito, Génesis, La llamada, Letras que matan, Lunas de seducción, Me voy a volver, Padre píntame el mundo en mi cuerpo, etc. Entre los animadores ecuatorianos más destacados están el guayaquileño Michael Craig, que trabaja actualmente en los Estados Unidos, creador de las series animadas Beavis&Butt-head y King of the Hill, y maneja un exitoso festival de Animación que exhibe cortos animados independientes llamado "TheAnimation Show". También están Miguel Suárez, Fabio Ferro autor del cortometraje Brote subversivo, Daniel Delgado, Felipe Moreira, entre otros. Lamentablemente en la ciudad de Latacunga no se registran datos o información de un proyecto de esta clase que difunda y transmita conocimientos acerca de hechos históricos importantes de la sociedad latacungueña.

Por tal razón, es importante acentuar la educación con el fin de elevar el nivel cultural de los niños y revivir el legado valioso que nos han dejado personajes tan ilustres e importantes en la historia laticungueña como: Vicente León, Victoria Vásquez Cuví y el Gral. Alberto Enríquez Gallo. Aplicando los medios y métodos tecnológicos novedosos y contemporáneos que el mundo moderno ofrece, se puede rescatar las memorias que forman parte de la identidad de nuestra ciudad.

Deberían existir cortometrajes que difundan la historia de cada rincón no solo de la ciudad sino del país, para incentivar en los niños el deseo de la investigación y saber más sobre nuestra historia. La gran problemática en la producción de un corto animado es el tiempo y la cantidad de personas que muchas veces se necesitan para su desarrollo.

3.1.1 JUSTIFICACIÓN

La educación es una de las tareas que necesita de motivación e incursión de medios didácticos innovadores que permitan en los educandos mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje. El estudio de la Historia se regenerará notablemente con el empleo de las tecnologías digitales como cortometrajes o proyectos audiovisuales que permitan narrar de forma dinámica, espontánea, cronológica y confirmada hechos notables acontecidos con el devenir de los años; tal es así que este cortometraje se podrá impartir y utilizar en las clases de Historia usando recursos tecnológicos tales como proyectores y computadores; y servirá como una herramienta audiovisual de enseñanza, fortaleciendo en la juventud la cultura y la identidad nacional y local.

El aporte práctico de la investigación se fundamenta en la elaboración de un corto empleando el diseño tridimensional sobre los personajes más representativos de la historia laticungueña: Vicente León, Victoria Vásquez Cuví y el general Alberto Enríquez Gallo, usando como fundamentos el diseño gráfico y la investigación histórica de estos personajes destacados de la ciudad de Latacunga.

A partir de lo expuesto, la población beneficiaria en forma directa del presente trabajo son autoridades, docentes y estudiantes de cuarto año de educación básica de las escuelas donde se aplicará la investigación, mediante la exhibición del corto animado en las clases de historia, así la niñez latacungueña tendrá a su alcance una herramienta didáctica de las raíces culturales de la ciudad de Latacunga que agilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2 OBJETIVOS

3.2.1 OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un corto animado de: Vicente León, Victoria Vásconez Cuvi y el Gral. Alberto Enríquez Gallo, personajes destacados de la historia latacungueña utilizando software de modelado, animación, etc. para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad durante el período 2012 – 2013.

3.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la información que permita identificar el diseño de un corto animado de la historia latacungueña.
- Realizar una investigación de tipo descriptiva para conocer el aspecto didáctico de la asignatura de Historia en el cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad.
- Diseñar un corto animado de los personajes destacados de la historia latacungueña empleando el diseño tridimensional para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de cuarto año de educación básica de las escuelas fiscales de nuestra ciudad durante el período 2012 - 2013



3.3 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Se dispone de los recursos económicos necesarios, de las fuentes bibliográficas recurrentes de la historia de la ciudad de Latacunga e información tecnológica sobre el diseño tridimensional, software de diseño y animación 3D (3ds max, Maya, ZBrush) y diseño 2D (Illustrator, Photoshop, AfterEffects), conocimientos y ayuda de profesionales en el área del modelado 3D, animación, render, composición, etc. Existe colaboración dada por los maestros y alumnos de las escuelas “Isidro Ayora” y “Elvira Ortega”.

Se cuenta con el soporte financiero para cubrir los gastos y costos que generen la ejecución de la propuesta, también hay disponibilidad de recursos técnicos y tecnológicos, por nombrar alguno: computadores suficientes para llevar a cabo el render del cortometraje.

Por los motivos nombrados anteriormente el proyecto es viable.

3.4 UBICACIÓN SECTORIAL

Para el desarrollo y la aplicación de la investigación se ha elegido a las escuelas fiscales: de niñas “Elvira Ortega”, y de niños “Isidro Ayora” del cantón Latacunga.

3.5 DESARROLLO

3.5.1 PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DEL CORTO ANIMADO

Un corto animado, con una buena planificación puede contar historias y puede facilitar a los niños el proceso de enseñanza-aprendizaje, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo intelectual de los mismos.

El correcto uso de la preproducción, es un recurso indispensable para mejorar la estética y presentación del cortometraje, causa complacencia en el espectador, sirve para ahorrar tiempo en el proceso de producción, y es un apoyo para llegar al público objetivo en este caso los niños, y denotar la importancia que tienen los hechos históricos en nuestras vidas.

Para los niños en general, los gráficos en movimiento son mucho más atractivos que los libros y textos escolares. Un corto animado bien realizado es rápidamente cautivador, pues hace que los niños e incluso adultos vivan y disfruten la acción no solo visual sino auditiva de los eventos relatados.

3.5.1.1 ELABORACIÓN DEL GUIÓN

La idea de trabajar bajo las características de un cortometraje, como lo es en este caso requirió una guía que relate los sucesos que van a acontecer.

3.5.1.1.1 IDEA O TEMA

El tema escogido para el corto animado es: “Joyas Latacungueñas”, que relata la historia de un niño que descubre la historia de tres personajes trascendentales de la historia latacungueña.

3.5.1.1.2 SÍNTESIS

La síntesis del cortometraje se plantea así:

A David le aburre la historia, pero necesita aprender de ella para no perder el año, sin embargo solo si se interesa en la lectura podrá hacerlo.

3.5.1.1.3 SINOPSIS

A continuación se presentará la sinopsis del cortometraje que se realizó en éste trabajo de grado:

David, es un niño de 8 años que vive en Latacunga, le aburre la historia y no comprende porque es importante estudiar sobre acontecimientos que ya pasaron, y según él no sirven, afectando así su rendimiento escolar, a tal punto que puede perder el año. Una tranquila noche de sábado David está entretenido con los videojuegos sin preocuparse lo más mínimo en estudiar, de pronto se va la luz en su casa, él se asusta llamando a su madre pero no tiene ninguna respuesta. David se asoma por la puerta de su dormitorio por si logra ver algo, al asomarse, una puerta misteriosa nunca vista antes se abre violentamente, al acercarse a la puerta logra divisar una especie de bodega dentro de la cual descubre un baúl y un misterioso libro llamado Joyas Latacungueñas, de este desgastado libro emerge un personaje llamado Vicente León, quien lo sumerge en el maravilloso mundo de la historia enseñándole sobre su vida; y a continuación la biografía de dos personajes importantes en la historia de la ciudad: Victoria Vásquez Cuví y Alberto Enríquez Gallo, dándole una lección sobre lo trascendental y significativo que es aprender sobre acontecimientos pasados de los que ya muchas personas se han olvidado. Ahora David entiende que es muy importante leer e investigar sobre hechos pasados y encuentra las motivaciones para mejorar sus notas, lo cual le ayudará a ser alguien que aporte al desarrollo de su

ciudad. David sale de esa misteriosa habitación, habiendo aprendido una maravillosa lección y viviendo una hermosa experiencia que cambiará su vida para siempre.

3.5.1.1.4 EL ARGUMENTO

A continuación se desglosa la historia del cortometraje en cuatro acciones:

Exposición: Es sábado por la noche, David aparece en escena, está sentado sobre una pequeña silla jugando videojuegos sin preocuparse en lo absoluto porque está a punto de perder el año en historia, se va la luz y descubre una misteriosa habitación a la que decide entrar.

Intriga: Su curiosidad lo motiva a ingresar al misterioso y oscuro cuarto, donde encuentra un viejo cofre y dentro de él un desgastado libro de historia del cual sale sorprendentemente un señor llamado Vicente León, quien le enseña sobre su vida y la de otros dos personajes importantes de la historia de su ciudad.

La culminación: A David le gusta lo que aprende de este interesante personaje, demostrándolo con una sonrisa en sus labios, comprende porque la historia es tan importante y decide que de él depende empezar a leer y crear una vida llena de logros que aporten al desarrollo de su ciudad, mientras tanto Vicente León se despide y desaparece.

El desenlace: David sale de la habitación en contra de su voluntad, luego de vivir una asombrosa experiencia, decide esforzarse por no perder el año y ser más dedicado; sale de la bodega y la poca iluminación que emana se va desvaneciendo terminándose la animación.

3.5.1.1.5 EL GUIÓN

A continuación se presentará el guion del cortometraje con el propósito de facilitar el entendimiento de la obra:

| Escena | Acción | Diálogo | Personaje | Tiempo |
|---------------|---|----------------|------------------|---------------|
| 1 | Miramos un televisor y un videojuego en la pantalla | Ninguno | Ninguno | 2 segundos |
| 2 | El niño está jugando el videojuego que vimos en el televisor | Ninguno | David | 2 segundos |
| 3 | Se va la luz y se apaga un foco | Ninguno | Ninguno | 1 segundo |
| 4 | Se apaga el televisor, el niño deja de jugar y voltea su cabeza | Mamá | David | 5 segundos |

| | | | | |
|---|---|---------|-------|-------------|
| 5 | Se acerca hacia la puerta | Ninguno | David | 3 segundos |
| 6 | Se asoma por la puerta, camina por el pasillo y de pronto se abre una puerta que emana una luz | Ninguno | David | 35 segundos |
| 7 | Entra a la antigua habitación, donde puede observar muebles viejos de madera, herramientas, una plancha antigua, etc. | Ninguno | David | 8 segundos |
| 8 | Un viejo cofre de madera se agita en el suelo, abriéndose rápidamente y saliendo de él un antiguo y desgastado libro que vuela hacia las manos del niño | Ninguno | David | 5 segundos |

| | | | | |
|----|---|--|--------------|------------|
| 9 | El niño es deslumbrado por un resplandor de luz que da la bienvenida a un viejo e importante personaje de la historia de su ciudad: Vicente León. | Ohhh! ¿Quién es usted? | David | 8 segundos |
| 10 | Este personaje le responde al niño | Soy Vicente León. Estoy aquí para contarte una historia que te enseñará la importancia de los acontecimientos pasados. | Vicente León | 6 segundos |
| 11 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Nací en nuestra hermosa ciudad de Latacunga en Enero de 1773 | Vicente León | 4 segundos |

| | | | | |
|----|--|---|--------------|------------|
| 12 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Fui un excelente alumno, dominando el latín, inglés y francés, aficionado a la Historia, Jurisprudencia, Filosofía y Literatura. | Vicente León | 8 segundos |
| 13 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Me titulé en Jurisprudencia en el Perú y tiempo después Simón Bolívar me nombró primer presidente de la Corte Superior del Cuzco. | Vicente León | 7 segundos |
| 14 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | En mi testamento dejé todos mis bienes para que fueran destinados a la construcción de un Colegio, el cual lleva mi nombre. | Vicente León | 5 segundos |

| | | | | |
|----|--|---|--------------|-------------|
| 15 | Aparece el texto acompañado de los retratos de los expresidentes | Este colegio tuvo tanto prestigio, que en el estudiaron grandes personalidades del país como los ex Presidentes Antonio Flores Jijón, Ignacio de Veintimilla, Camilo Gallegos, Camilo Ponce Enríquez, el Gral. Alberto Enríquez Gallo, y muchas otras personalidades más. | Vicente León | 16 segundos |
| 16 | Transición | ¡Genial! En verdad usted hizo mucho por nuestra ciudad | David | 3 segundos |

| | | | | |
|----|--|---|-----------------------|------------|
| 17 | Transición | Qué bueno que te haya gustado lo que te conté pequeño, en nuestra historia también vivió una mujer muy importante. | Vicente León | 5 segundos |
| 18 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Victoria Vásquez Cuví, fue una importante mujer Latacungueña; pues fue una destacada representante del feminismo. | Victoria Vásquez Cuví | 7 segundos |
| 19 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Nació el 7 de septiembre de 1891, fue una mujer muy estudiosa, poetisa, escritora de gran talento y creadora de varias obras. | Victoria Vásquez Cuví | 7 segundos |



| | | | | |
|----|--|---|-----------------------|------------|
| 20 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Gracias a su carácter y gran personalidad, llevo a ocupar altísimos sitios, tales como: Miembro de la Sociedad Bolivariana del Ecuador y fundadora de la revista "Alas" | Victoria Vásquez Cuví | 7 segundos |
| 21 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Fue un ejemplo de preocupación cultural en la formación y protección de los derechos de la mujer, por lo cual se destacó como secretaria de la Comisión Internacional del Congreso Panamericano de Mujeres en Washington. | Victoria Vásquez Cuví | 9 segundos |

| | | | | |
|----|--|--|------------------------|------------|
| 22 | Transición | Es lindo saber que hubo personas que enorgullecen el nombre de nuestra linda ciudad. | David | 5 segundos |
| 23 | Transición | Así es David, siempre hubo y aún hay personas que hacen mucho por el bienestar y adelanto de nuestra tierra. | Vicente León | 7 segundos |
| 24 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | El Gral. Alberto Enríquez Gallo nació en 1894 en la hacienda Santa Rosa, del cantón Latacunga. | Alberto Enríquez Gallo | 4 segundos |

| | | | | |
|----|--|---|------------------------------|------------|
| 25 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | En 1910, debido al pleito de límites con el Perú se enroló como soldado voluntario del Batallón Pichincha con tan solo 14 años de edad. | Alberto Enríquez Gallo | 8 segundos |
| 26 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Por el año 1935 fue designado Ministro de Defensa Nacional. | Alberto Enríquez Gallo | 3 segundos |
| 27 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | Por el año 1935 fue designado Ministro de Defensa Nacional. | Alberto Enríquez Gallo | 3 segundos |

| | | | | |
|----|--|---|------------------------|-------------|
| 28 | Aparece el personaje 2d acompañado del texto | En 1937, el alto mando del ejército lo designó como Jefe Supremo. Aportando al país con obras de beneficio social como, la creación de la Escuela Naval Militar, la primera Comandancia de Marina de Guayaquil, la Escuela Militar de Aviación, y Escuela de Artillería e Ingenieros Militares. | Alberto Enríquez Gallo | 14 segundos |
| 28 | Transición | Ninguno | Ninguno | 3 segundos |

| | | | | |
|----|--|--|--------------|------------|
| 29 | Transición | La historia es muy importante. Espero que sigas aprendiendo e investigando. Adiós Davidcitooooo. | Vicente León | 5 segundos |
| 30 | Vicente León le dice al niño | La historia es muy importante. Espero que sigas aprendiendo e investigando | Vicente León | 5 segundos |
| 31 | El niño mira a Vicente León y le dice | Que historias más interesantes | David | 4 segundos |
| 32 | Vicente León se esfuma lentamente en medio del libro en el que apareció luego de ayudar a este niño a aprender más de su querida ciudad. | Adiós Davidcitooooo... | Vicente León | 2 segundos |

| | | | | |
|----|--|--|--------------|-------------|
| 33 | Vicente León se esfuma lentamente en medio del libro en el que apareció luego de ayudar a este niño a aprender más de su querida ciudad. | Adiós Davidcítooooo... | Vicente León | 2 segundos |
| 33 | El mágico libro vuela hacia el baúl | Ninguno | Ninguno | 4 segundos |
| 34 | El niño sale de la habitación | Adiós | David | 3 segundos |
| 34 | El niño sale de la habitación | Es así que David, después de haber vivido esta asombrosa experiencia, decide esforzarse por no perder el año estudiando y siendo un niño más dedicado. | David | 11 segundos |

3.5.1.2 STORYBOARD

El Storyboard del corto animado “Joyas Latacungueñas” sirvió para entender la historia y previsualizar la animación.

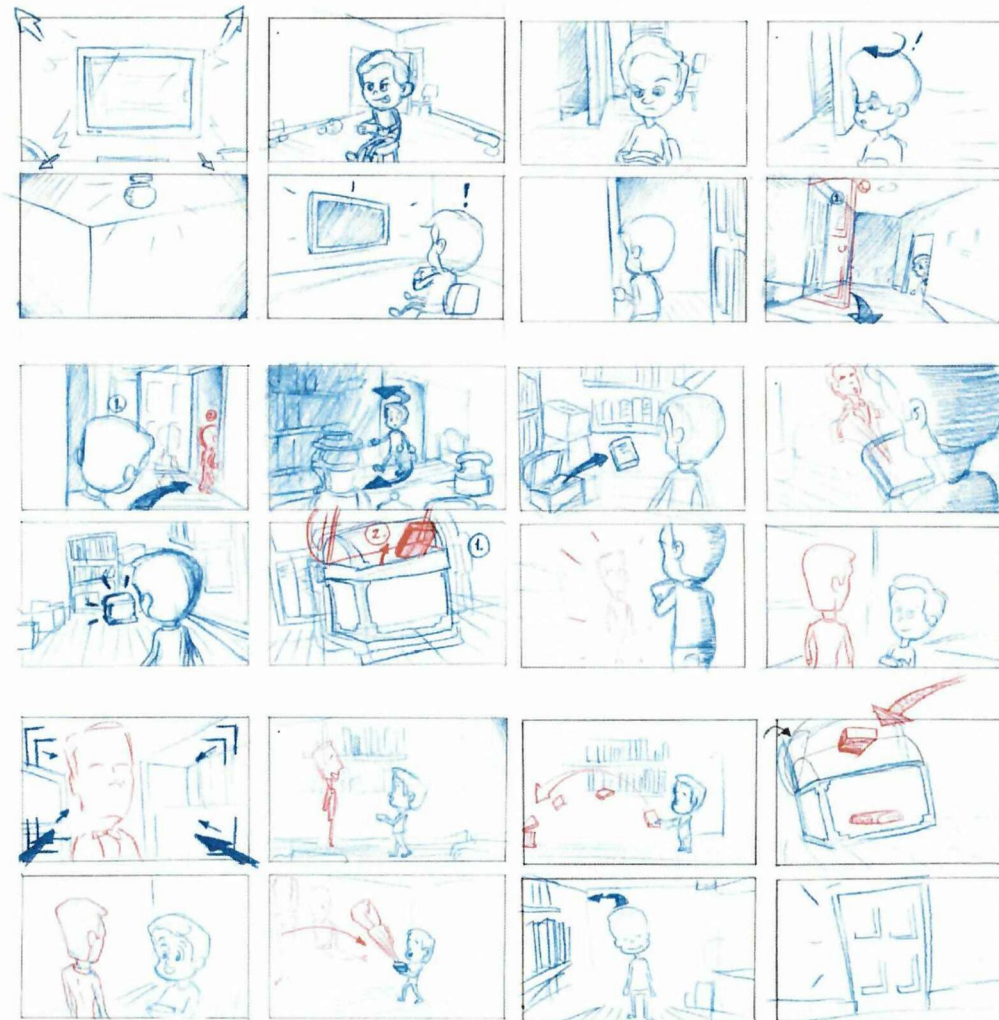
Luego de tener el storyboard definido, se escaneó y se procedió a convertirlo en una animación en After Effects. Esto permitió ver cómo se desarrolla la historia, la composición, el tiempo que llevaría realizarla, los elementos ambiguos y los que tenían sentido; sirviendo esta secuencia para mostrar la evolución de la historia y el progreso técnico realizado.

El resultado final puede llegar a ser algo diferente a la historia narrada en los dibujos iniciales. Algunas ideas se omitirán por resultar demasiado largas, por no hacer avanzar la historia o por haber brotado ideas nuevas. En cuanto se traslada la historia al storyboard se empieza a cuestionar distintos detalles. Pero aunque haya cambios, el núcleo de la historia sigue siendo el mismo.

El guion y el storyboard se trabajaron conjuntamente como se hace actualmente en algunos cortometrajes 3d, debido a que a través de las imágenes se aprecia con más detalle las acciones hechas en el guion y por consiguiente facilita el entendimiento de la historia.

El storyboard de este corto animado se muestra a continuación, como bocetos hechos a lápiz.

Figura No. 15. STORYBOARD JOYAS LATACUNGUEÑAS



Elaborado por: Pixar Animation Studios

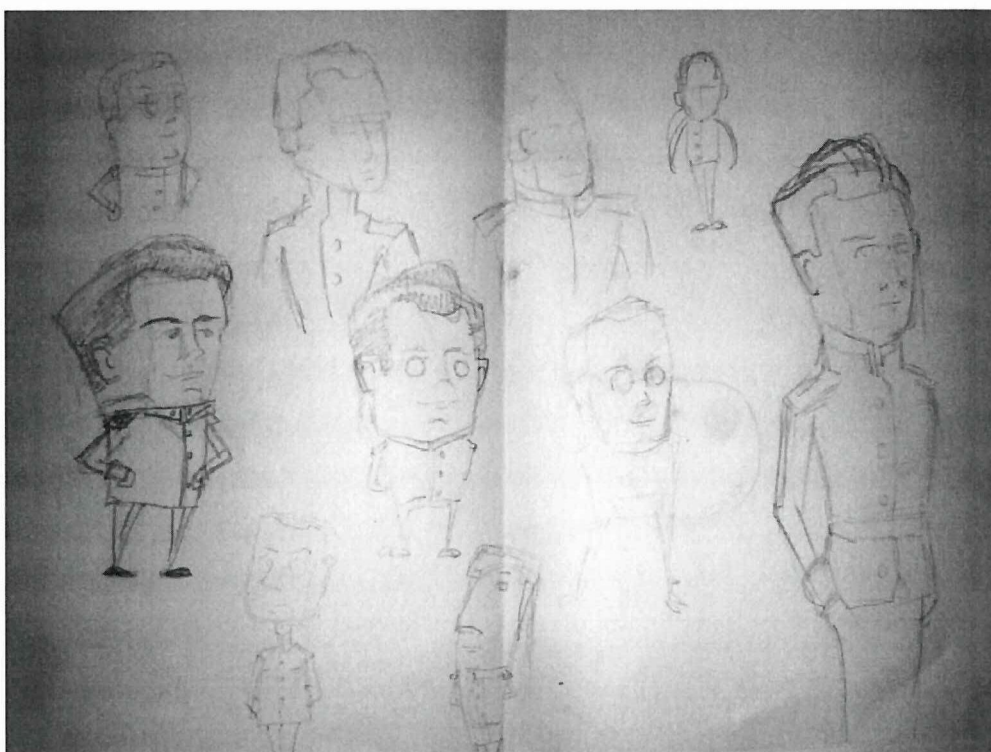
Fuente: TRUSCHKE, <http://www.truschke.com/?p=322>

3.5.1.3 BOCETOS

Para la creación de los personajes, y escenografía del cortometraje de animación 3d se realizaron bocetos, que son dibujos que sirven para representar ideas, lugares, personas u objetos de la producción a realizarse, utilizando un lápiz, papel y borrador.

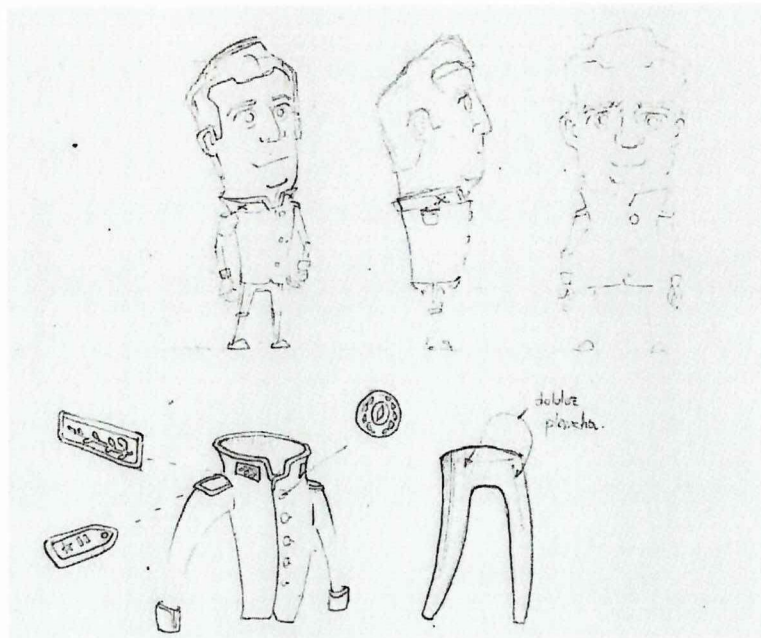
Con este proceso se consiguió dar forma a los personajes y escenarios que reflejarán la historia que se contará, para ello se utilizó un lápiz con el fin de transmitir la idea al papel, detalles que luego se fueron refinando para llegar a los artes finales que servirían para dar vida a los personajes de la historia.

Figura No. 16. BOCETOS GRAL. ALBERTO ENRÍQUEZ GALLO



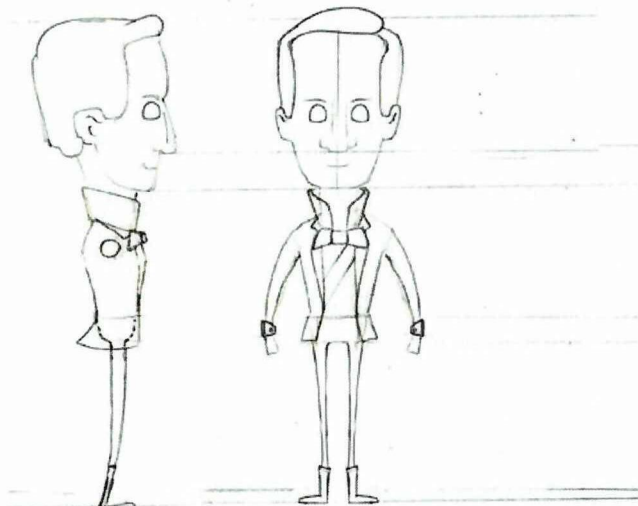
*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo*

Figura No. 17. PERSONAJE GRAL. ALBERTO ENRÍQUEZ GALLO



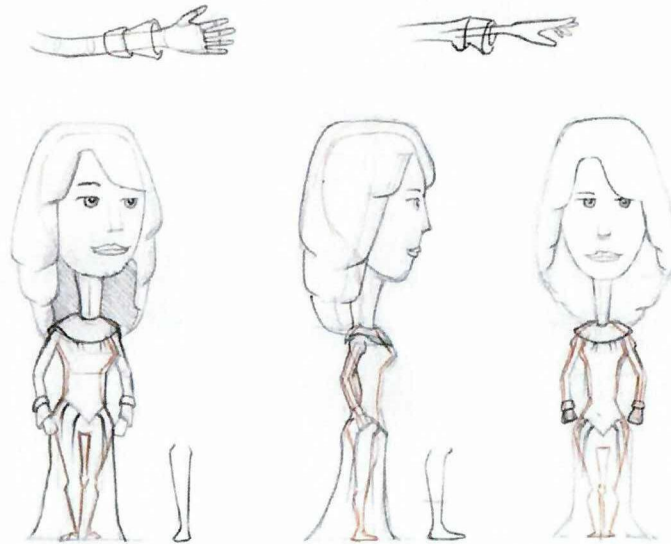
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 18. PERSONAJE VICENTE LEÓN



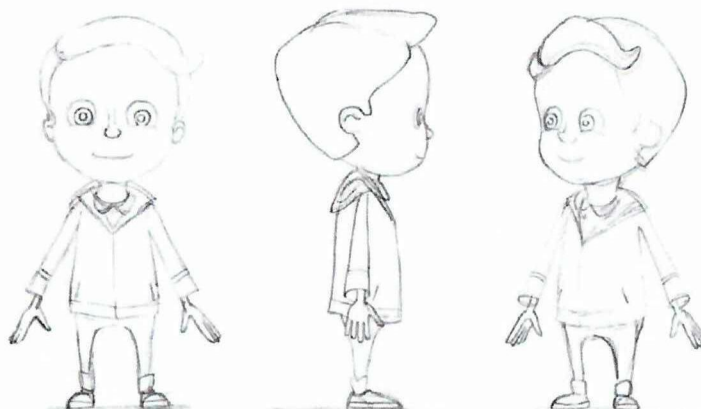
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 19. PERSONAJE VICTORIA VÁSCONEZ CUVI



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 20. PERSONAJE DAVID



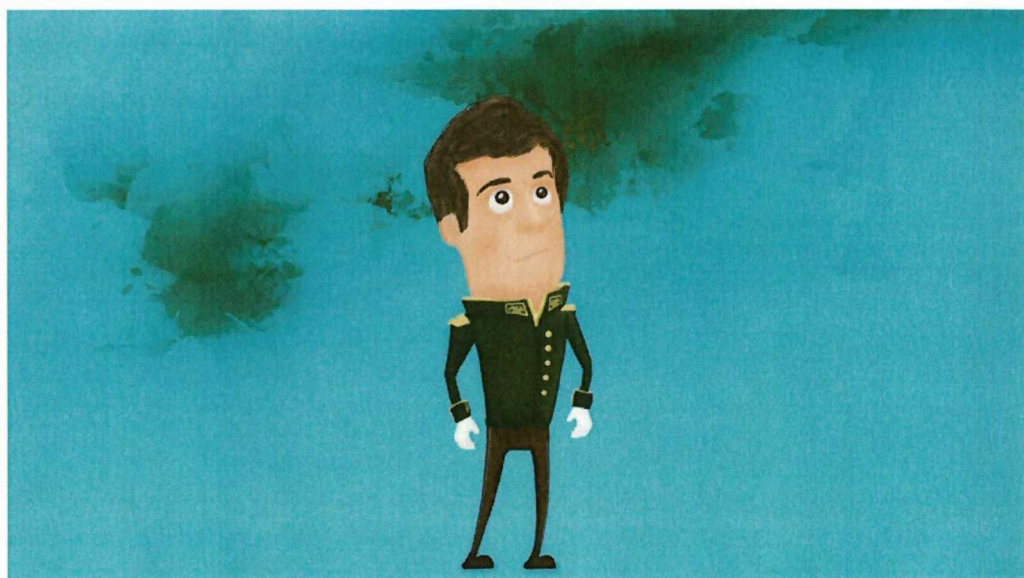
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

3.5.1.4 COLOR Y ARTES FINALES

El buen manejo y aplicación del color es vital y marca la diferencia. Basta decir que la percepción y el mensaje que transmita un cortometraje o una película cambiará radicalmente solo por hacer variaciones en el esquema del color, ayudando a transmitir estados de ánimo y despertando un sentimiento de emoción en el receptor.

Se tomó la decisión de mezclar técnicas de animación 3d con animación 2d, por lo que fue necesario trabajar en la colorización de nuestros importantes personajes latacungueños, tomando como referencia para ello la poca información disponible para apegarnos lo más posible a una paleta de colores adecuada; además se recurrió a distintas técnicas de pintura digital con el fin de conseguir diferenciar de mejor manera a los personajes.

Figura No. 21. PROCESO COLORIZACIÓN GRAL. ALBERTO ENRÍQUEZ GALLO



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo*

3.5.2 PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL CORTO ANIMADO

Aunque la producción de animaciones es un proceso continuo, puede ser útil pensar en este proceso como si tuviera una fase de preparación inicial, seguida de una fase en la que el trabajo de animación fluye hacia la toma final. Aquí, se describen las fases del proceso de producción del corto animado.

3.5.2.1 MODELADO

El modelado es el primer paso del proceso de animación. Si no existen objetos que animar, las historias se verán reducidas a las posibilidades de narración. Como aspecto relacionado con el trabajo de la producción, conviene hacer un inventario de los modelos que se necesitarán en el proyecto.

3.5.2.1.1 MODELADO DE PERSONAJES

Aunque algunos objetos de una producción no requieran composiciones artísticas, todos los modelos importantes (personajes) deberían disponer de material de diseño de referencia. Lo cual conlleva a crear dibujos que describan el modelo en sus aspectos clave.

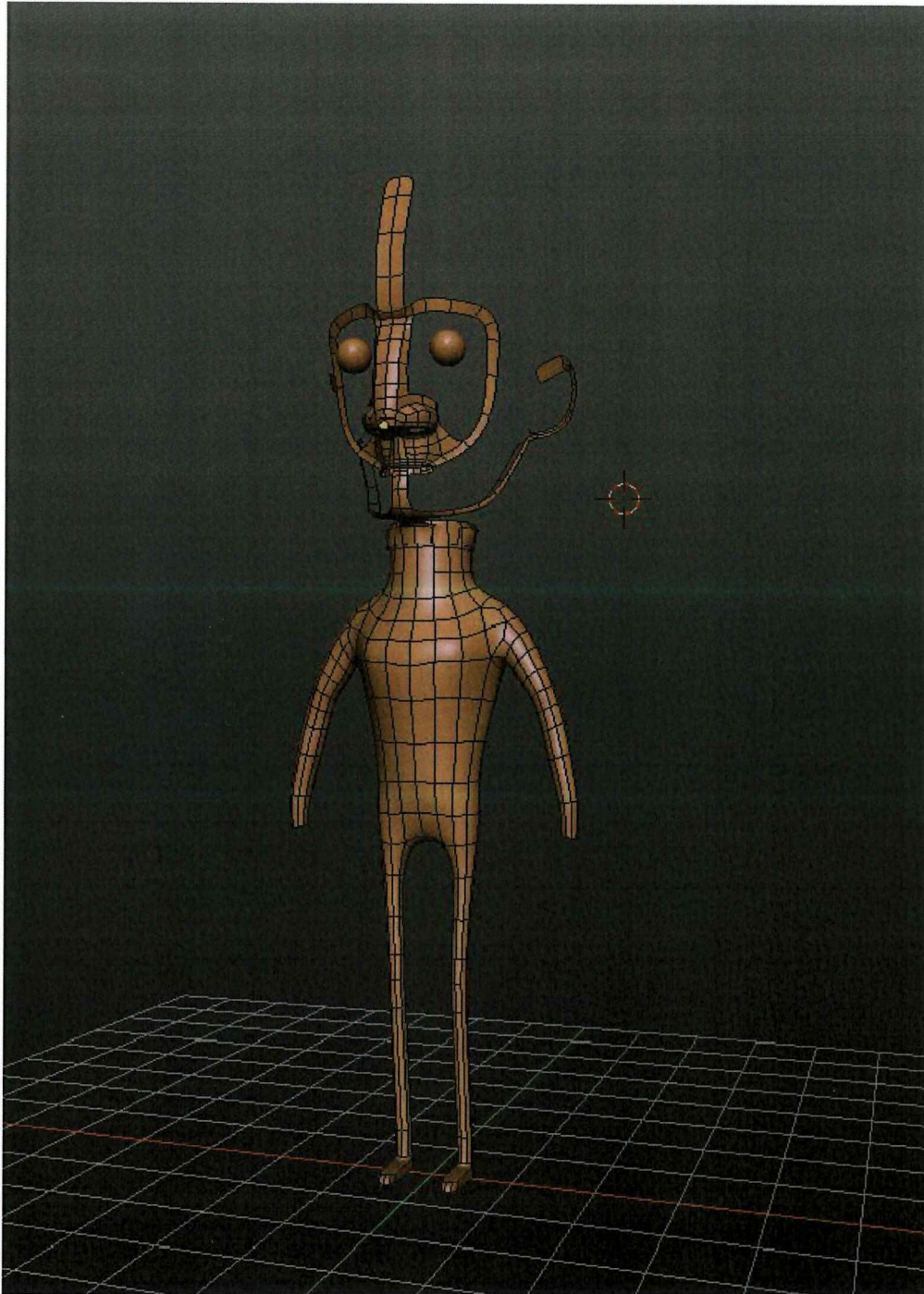
Se procedió a la creación de los modelos, usando software importante en la industria del 3d como son: Zbrush y 3ds max, tomando el material dibujado como referencia. Los personajes se crearon con modelado poligonal, debido a la flexibilidad de esta técnica, así también muchos de los modelos de decorado y accesorios resultaron más sencillos de realizar con superficies de polígonos debido a la facilidad para ajustarlos a las formas o necesidades requeridas.

Figura No. 22. MODELADO PERSONAJE VICENTE LEÓN



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 23. PROCESO MODELADO PERSONAJE VICENTE LEÓN



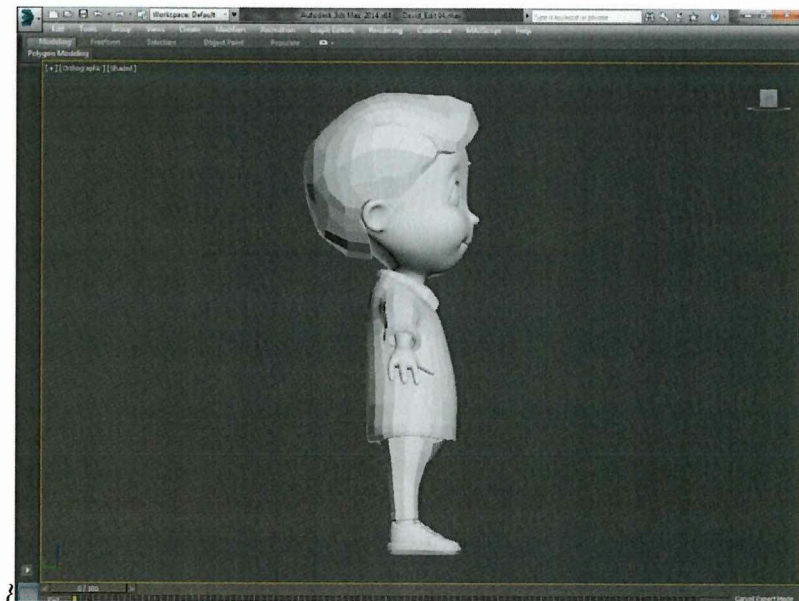
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 24. MODELADO PERSONAJE DAVID - VISTA FRONTAL



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 25. MODELADO PERSONAJE DAVID - VISTA LATERAL



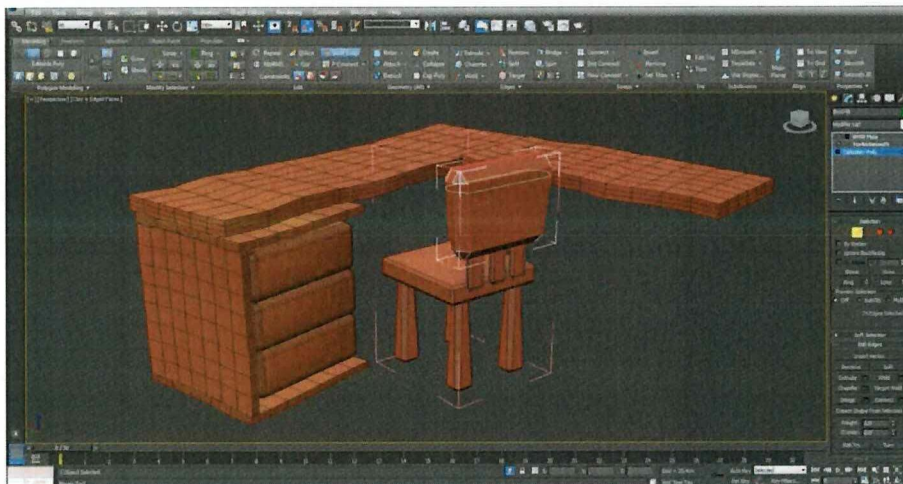
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Hay que tener en cuenta que la malla que se forma, durante este proceso tiene que estar bien definida para no tener inconvenientes futuros a la hora de texturizar o animar.

3.5.2.1.2 MODELADO DE ESCENOGRAFÍA

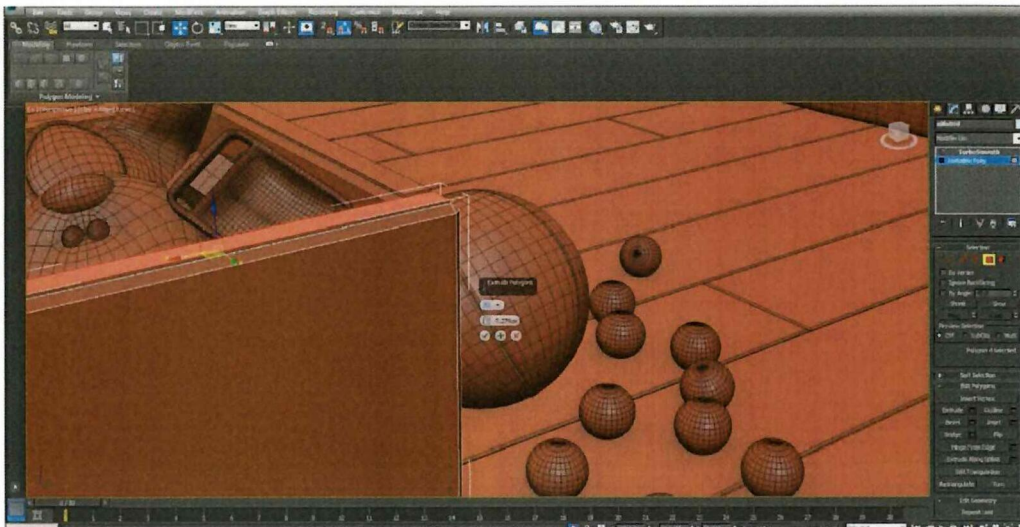
Para el escenario del cortometraje se necesitaron los elementos básicos que se encuentran en una habitación y en una bodega como por ejemplo, paredes, piso, techo, ventanas, puertas, una cama, mesas de noche, un escritorio, sillas, gabinetes, cajas, un librero, libros, lámparas, algunos afiches, juguetes, antigüedades, entre otros.

Figura No. 26. MODELADO HABITACIÓN - ESCRITORIO



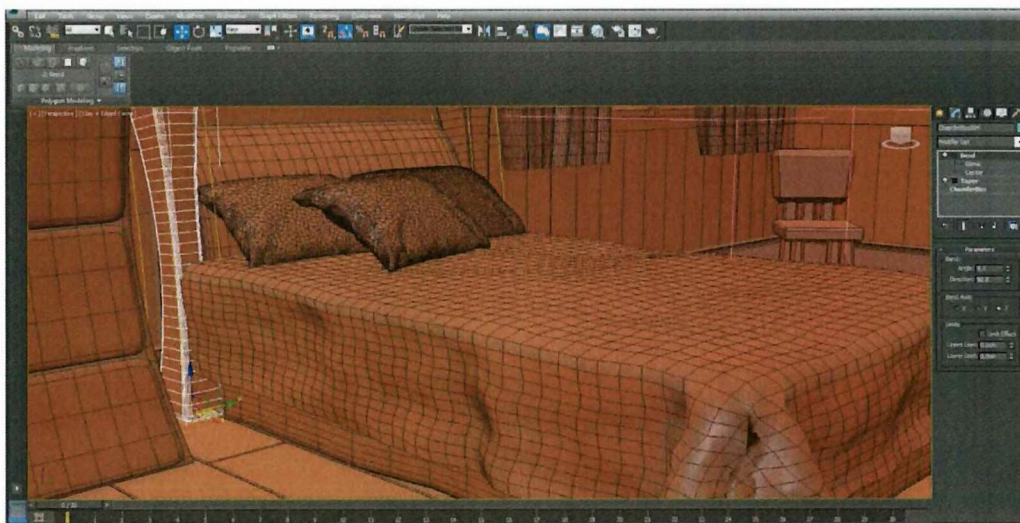
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 27. MODELADO HABITACIÓN – Caja de juguetes



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 28. MODELADO HABITACIÓN – Cama



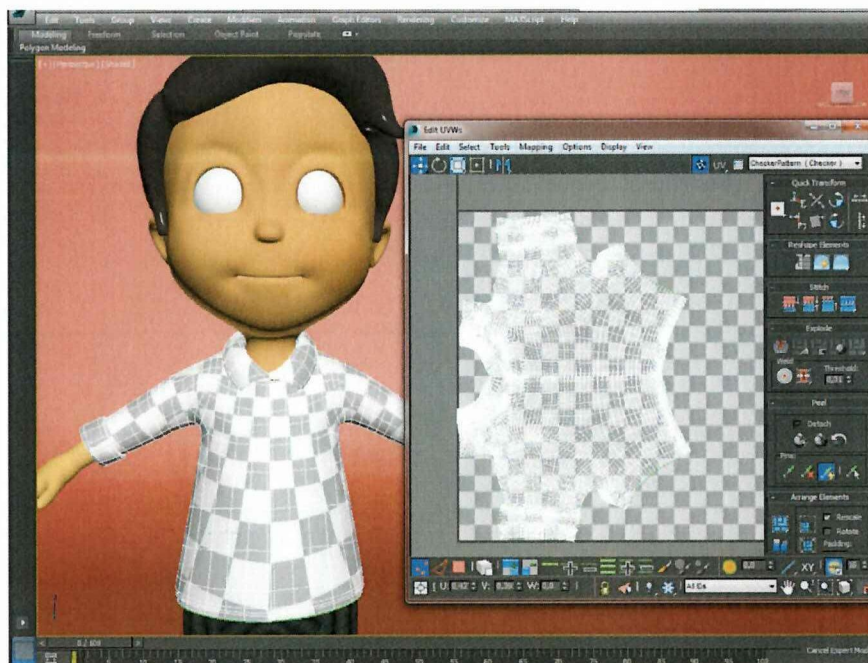
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

3.5.2.2 TEXTURIZADO

El proceso de texturizado consistió primeramente en el mapeado UV (UV mapping). El mapa UV representa las coordenadas de la textura en el modelo. Luego se pintó la textura con algún software como Photoshop o también podemos usar una imagen; y finalmente se crearon los materiales en el software 3D con las texturas 2D generadas para asignarlas a los objetos y personajes de la escena.

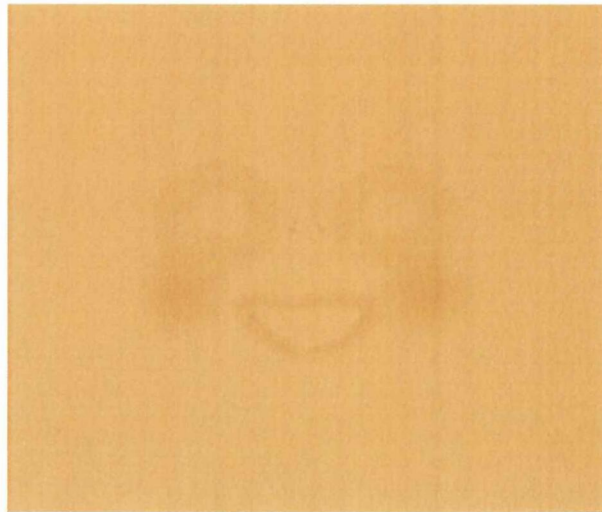
A continuación se mostrará una serie de imágenes de los objetos texturizados a través de los procedimientos explicados anteriormente:

Figura No. 29. MAPEADO UV - David



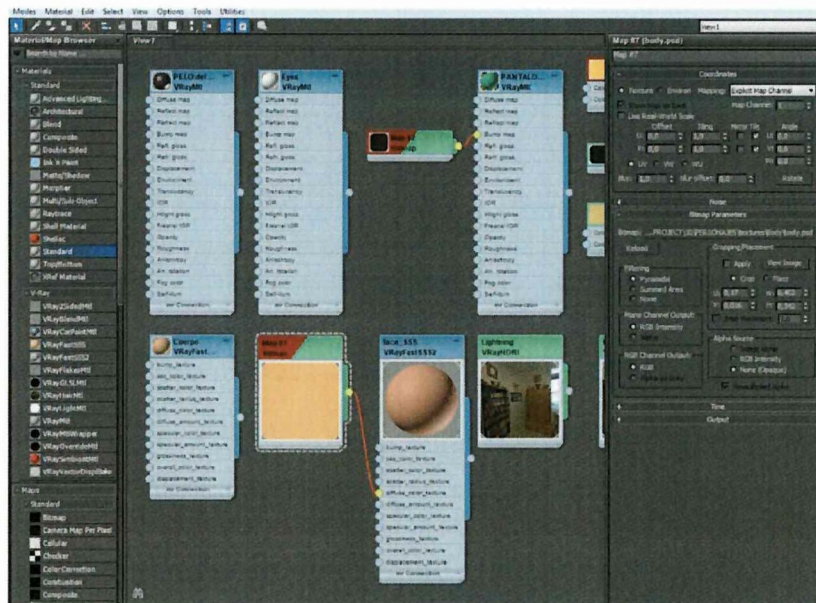
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 30. PINTANDO TEXTURAS - David



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

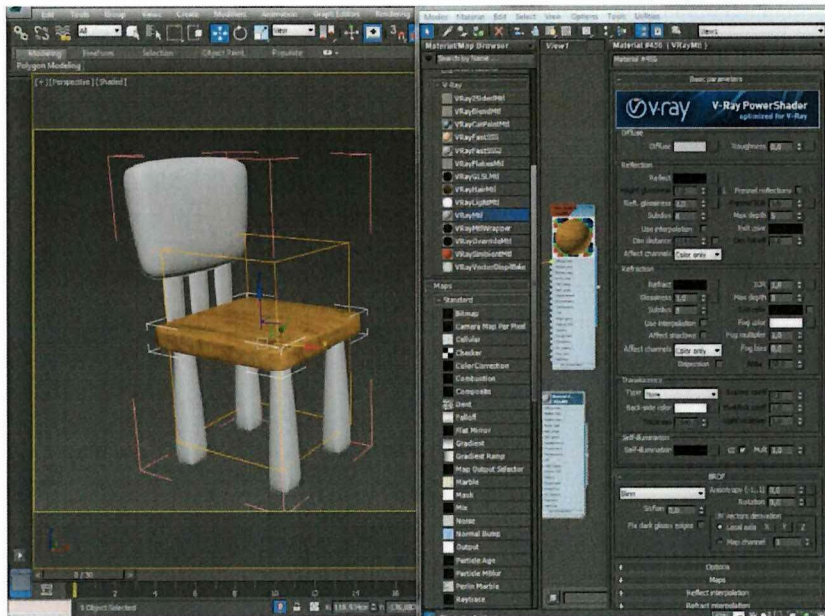
Figura No. 31. CREACIÓN DE MATERIALES



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

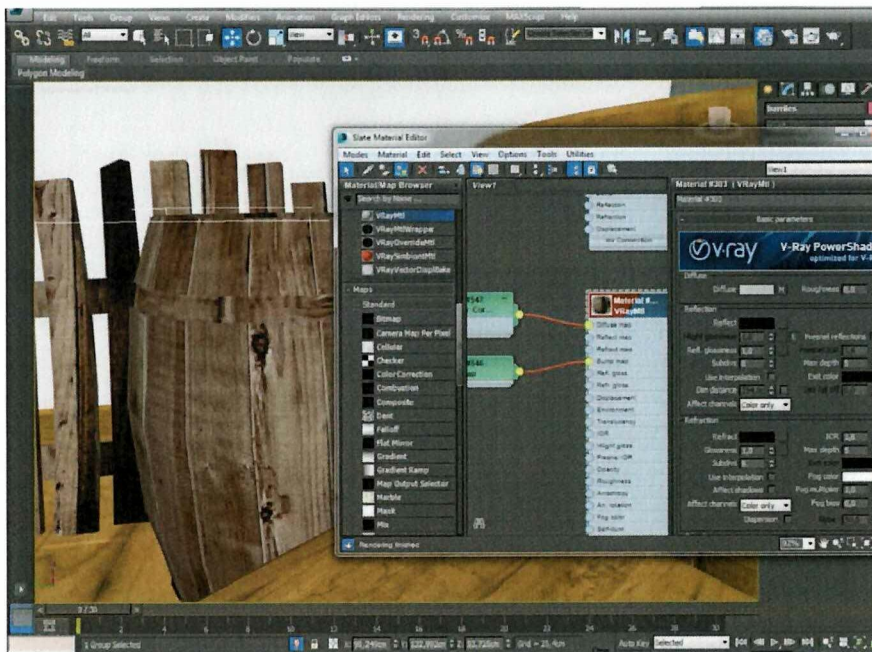


Figura No. 32. ASIGNACIÓN DE MATERIALES



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 33. ASIGNACIÓN DE MATERIALES BODEGA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

3.5.2.3 ILUMINACIÓN

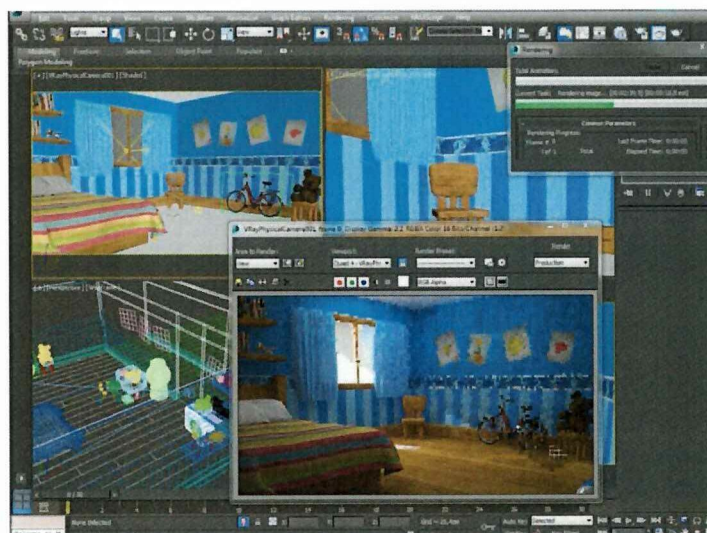
En esta parte de la producción del cortometraje se pasó a crear la iluminación de la escena.

Debido al aspecto que se le quería dar al corto animado, se tomó como referencia la iluminación de la película “Paranorman”, además de otras imágenes útiles para conseguir dar con el ambiente infantil pero un tanto sombrío, necesario en un inicio para contar la historia.

Para este cortometraje se utilizaron dos fuentes de luz para iluminar el dormitorio del personaje principal, una que es emitida por el bombillo del cuarto la otra que simula la iluminación emitida por la luna atravesando la ventana; mientras que para iluminar la bodega se usó una sola luz.

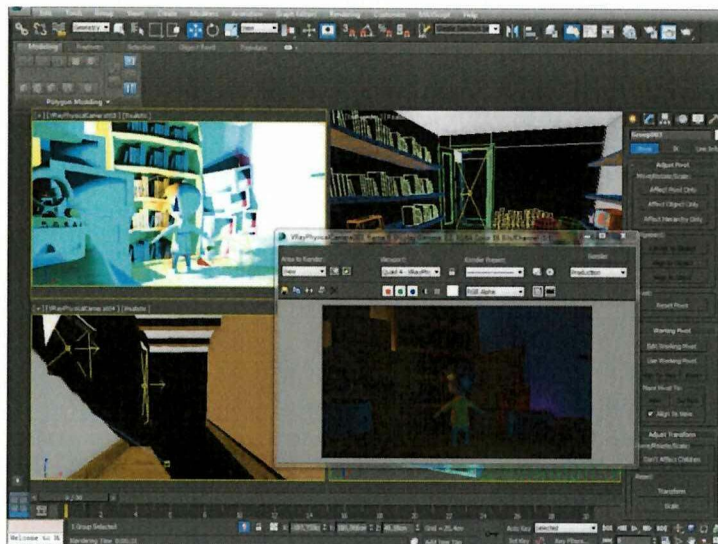
A continuación se mostrará el proceso en imágenes de la aplicación de la iluminación al cortometraje.

Figura No. 34. PRUEBA ILUMINACIÓN DORMITORIO



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 35. PRUEBA ILUMINACIÓN BODEGA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 36. PRUEBA ILUMINACIÓN BODEGA



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 37. ILUMINACIÓN DORMITORIO ESCENA 01



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo*

3.5.2.4 RIGGING, SKINNING Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES

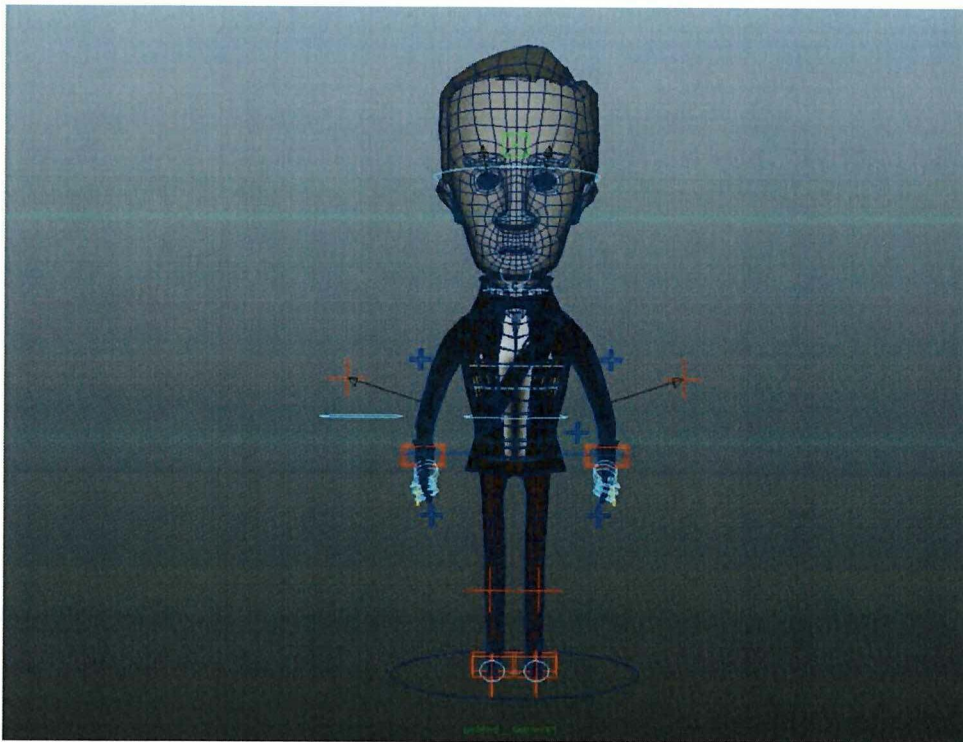
La animación se suele considerar como la fase fundamental del proceso de producción. En la elaboración del proyecto se ha preparado adecuadamente esta fase, de modo que fue posible concentrarse en dar vida a los personajes en la pantalla.

Primero se crearon los huesos mediante el proceso conocido como rigging, luego se procedió a ajustar la “piel” de los personajes a los huesos para que sigan su movimiento (skinning); esto permitió posicionar al personaje representando determinadas acciones en los momentos clave, alcanzando así una representación sencilla y convirtiéndola en secuencia animada que resultó especialmente útil para evaluar la composición. Una vez hecho esto se ajustó la duración de cada actuación y se comenzó a refinar la animación

A diferencia de las representaciones reales, las animaciones se van refinando poco a poco. Cada representación pasó por una serie de fases propias y fue progresando desde poses sencillas a gestos más ajustados y hasta a sutiles expresiones de emoción. Al culminar esta fase, se pudo apreciar mucho mejor la actuación de los personajes.

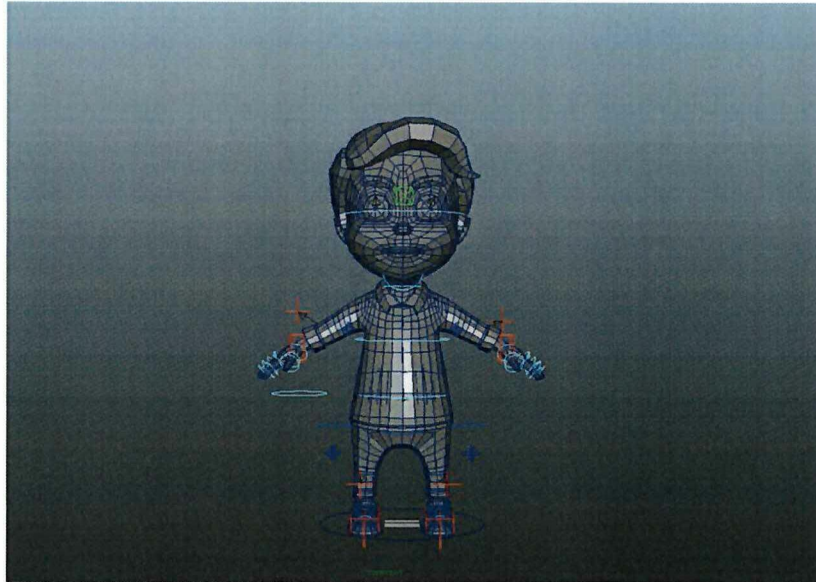
A continuación se mostrará el proceso aplicado a los personajes hasta llegar a su animación:

Figura No. 38. RIGGING VICENTE LEÓN



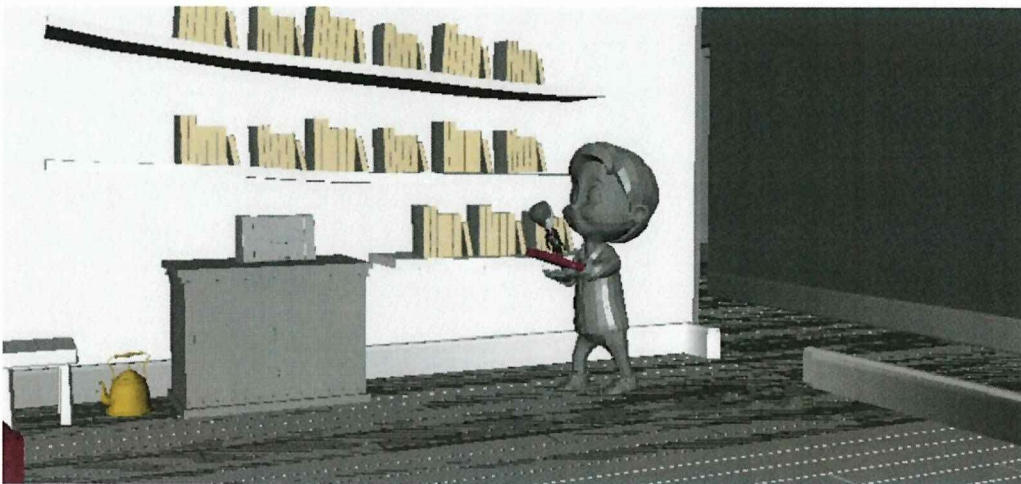
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 39. RIGGING DAVID



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No. 40. PROCESO DE ANIMACIÓN



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

3.5.2.5 RENDER

El proceso de render necesitó una gran capacidad de cálculo, pues requería simular gran cantidad de procesos complejos. Debido al tiempo que toma el render en general, se usaron varios computadores para terminar este proceso a tiempo.

A continuación se mostrarán algunos de los renders hechos a los objetos y personajes modelados:

Figura No.41. RENDER DAVID



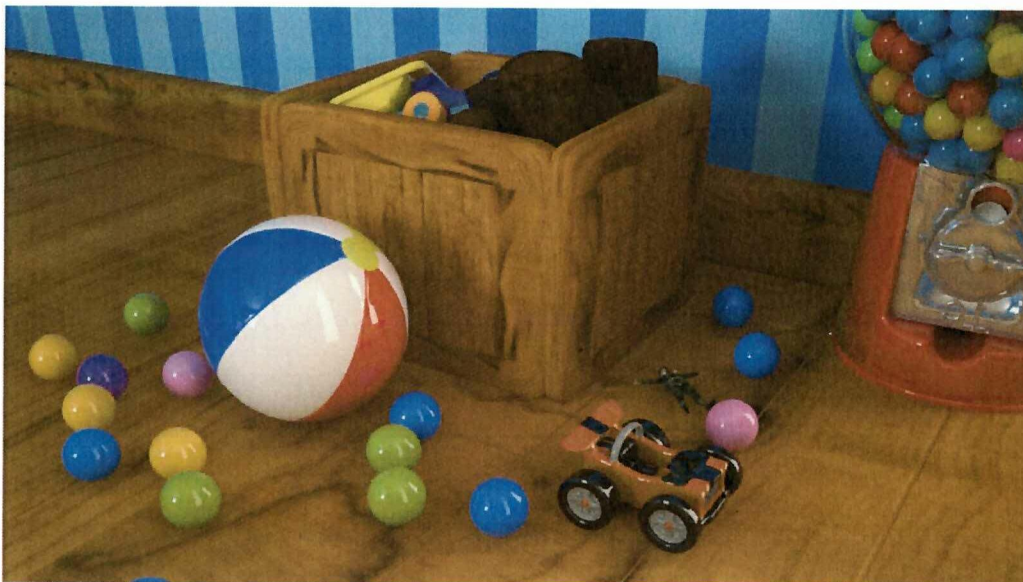
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No.42. RENDER VICENTE LEÓN



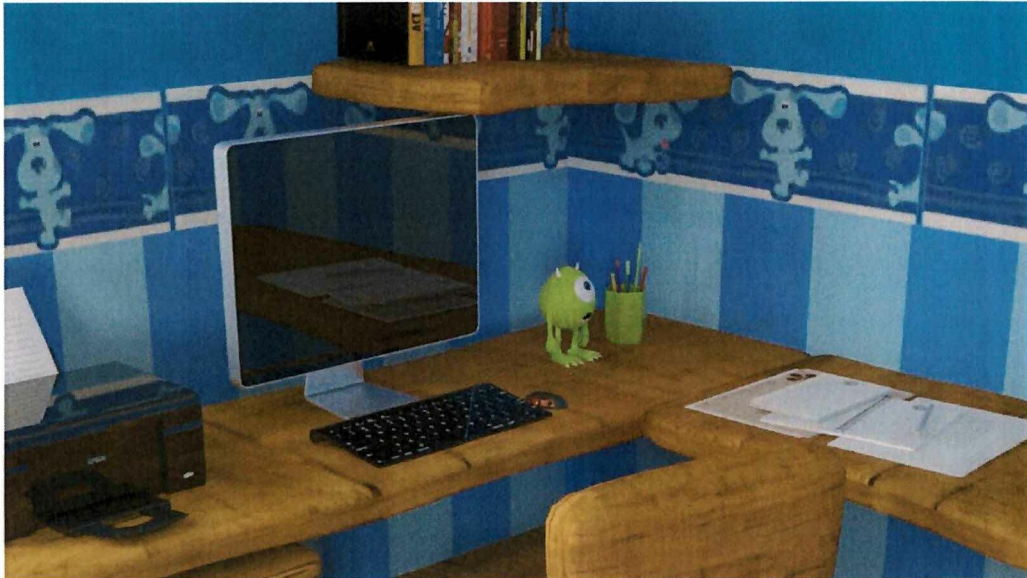
Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No.43. RENDER OBJETOS



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No.44. RENDER OBJETOS



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

Figura No.45. RENDER OBJETOS



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

3.5.3 PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

3.5.3.1 EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DIGITAL

Hoy en día la composición se hace con el uso de ordenadores, por eso se habla correctamente de composición digital. A continuación se mostrarán algunas imágenes que describen parte del proceso de composición del corto animado.

Figura No.46. PROCESO COMPOSICIÓN DIGITAL



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo



Figura No.47. COMPOSICIÓN DIGITAL



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo*

3.5.4 DISEÑO DE LA MARCA

Se diseñaron los elementos como: el adhesivo y el estuche del cd, mediante la fundamentación de los principios del diseño gráfico, tales como cromática, composición, forma, tipografía, estilo, formato, materiales, imágenes, aplicaciones, para representar adecuadamente el contenido del cd.

Se escogió la tipografía Riesling debido a su elegante estilo y forma, que se adapta muy bien al desarrollo del proyecto y a lo que se quiere transmitir. El título “Joyas Latacungueñas va acompañado de un ícono que representa un libro abierto, y por tanto el conocimiento.

Figura No.48. DISEÑO DEL ADHESIVO DEL CD



*Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo*

Los colores juegan un papel señalético y emocional e influyen en el ánimo de las personas. Los dorados, transmiten una sensación de grandes ideales, sabiduría y conocimiento, útiles para comunicar el carácter histórico y trascendental del tema; mientras que el color negro representa el poder, la elegancia, y formalidad que transmiten los personajes más destacados de Latacunga, además de que contrasta muy bien con el título “Joyas Latacungueñas” que se desea destacar.

Se integraron las ilustraciones de los personajes para captar la atención de los niños, y crear un impacto visual manteniendo la sencillez sin exagerar con el uso del color y recursos gráficos.

Figura No.49. DISEÑO DEL SOPORTE DEL CD



Elaborado por: Lenin Tamayo
Fuente: Lenin Tamayo

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

1. El diseño combinado con el software adecuado, en este caso la animación 3D se convierte es un recurso pedagógico que enseña a los niños rasgos histórico-biográficos de la ciudad.
2. Es posible mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el diseño 3D y 2D, la existencia de los personajes más importantes de la Historia Latacungueña, prácticamente extraños por las nuevas generaciones, de una manera: creativa, descriptiva, educativa y estética.
3. Con la aplicación de las encuestas a los docentes, niños y niñas de las escuelas “Isidro Ayora”, y “Elvira Ortega” respectivamente se descubrió el poco conocimiento de las vidas de Vicente León, Victoria Vásquez Cuví y el Gral. Alberto Enríquez Gallo.
4. Mediante el análisis e interpretación de resultados de las encuestas se pudo determinar la escasa falta de interés por la historia en las niñas y niños.
5. Todos los pasos necesarios para la creación del cortometraje, realizados correctamente pueden transmitir varias emociones al público objetivo, por tanto la formación en diseño y animación son herramientas fundamentales para desarrollar un proyecto de este tipo.
6. Los personajes, la escenografía, y la composición del corto animado demuestran parte de la historia y trasladan a los niños al pasado para imaginar la fructífera vida de nuestros importantes personajes.

4.2 RECOMENDACIONES

1. El proceso de enseñanza aprendizaje de niños se verá enriquecido con este corto animado, por tanto es recomendable realizar este tipo de proyectos con el fin de apoyar la enseñanza, cultivar en ellos el amor a su ciudad, despertar su imaginación e interés en aprender.
2. La planificación desarrollo y ejecución de un corto animado es un proceso que exige tiempo y dedicación por parte de quién lo realiza por tanto es fundamental que quién desee ejecutar un proyecto de tal magnitud este al día en conocimientos de diseño, animación, composición, software, render, para tener éxito en la realización de este recurso y obtener resultados de calidad.
3. Se recomienda fomentar la enseñanza en los estudiantes y todos quienes deseen aprender el apasionante mundo de la animación que si bien en nuestro medio no está bien desarrollado, quien lo estudie tendrá nuevas oportunidades de crecer en el campo laboral logrando su éxito profesional.
4. La historia constituye un patrimonio intangible de valor por tanto todos independientemente del campo en el cual nos desenvolvamos profesionalmente debemos hacer lo que este en nuestras manos para que nuestra sociedad le dé el valor que se merece a quienes son digno ejemplo de imitar y forman parte de la historia de nuestra querida ciudad.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA:

- COSTA, Joan. Diseñar para los ojos, 2a ed. La Paz: Grupo Editorial Design, 2008. 180 p. ISBN: 99905-0-314-1.
- FRASCARA, Jorge. Diseñar para la gente, 3ª ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2004. 263 p. ISBN: 987-96370-2-X.
- JOHNMARSHALL, Reeve. Motivación y Emoción, 2a ed. México: McGraw-Hill, 2003. 244 p. ISBN: 9789701037881.
- ILUSTRE MUNICIPIO DE LA CIUDAD DE LATACUNGA. 2010. http://www.latacunga.gov.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=95&Itemid=175
- LANAS, García. Diario la Gaceta. 2004 http://www.lagaceta.com.ec/site/html/pagina.php?sc_id=15&c_id=119&pg_id=18
- MORDUCHOWICZ, Roxana. Los medios de comunicación y la educación: Un binomio posible. 1a ed. México: Iberoamericana, 2001. 50 p.
- MARQUÉS GRAELLS, Pere. Uso de las TIC para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, 1a ed. La Paz: UAB, 2010. 120 p.
- RATNER, Peter. Modelado Humano y Animación 3D, 2a ed. Madrid: Anaya Multimedia, 2009. 400 p. ISBN: 9788441526488.
- RODRÍGUEZ, Lorena. El aprendizaje como un proceso continuo. 2011. <http://yordissalcedo.blogspot.com/2011/03/el-aprendizaje-como-un-proceso-continuo.html>
- SÁENZ, Rodolfo. Arte y Técnica de la Animación, 2a ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008. 656 p. ISBN: 9789505152735.
- SMALL, Gary. El cerebro digital, 1a ed. Barcelona: Ediciones Urano, 2009. 256 p. ISBN: 9788479537159.
- VIAJANDOX, 2008.

http://www.viajandox.com/cotopaxi/coto_latacunga_parquevicente.htm

- WELLS, Paul. Dibujo para animación, 1a ed. Barcelona: Editorial Blume, 2010. 176 p. ISBN: 9788480768672
- WIKI, Hornelas Pineda Carlos. 2006.
<http://productiontv.pbworks.com/La+Pre-producción>.
- WILLIAMS, Richard. The Animators Survival Kit, 3a ed. New York: Faber and Faber, 2006. 342 p. ISBN: 0571202284.
- ZUÑIGA, Neptali. Vicente León, 2a ed. Latacunga: Editorial, 1943. 200 p. ISBN:

5.2 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- BLEVINS, Nail. Hard Surface Shading and Texturing. [Material gráfico proyectable]. California: The Gnomon Workshop, 2013.
- CAYROL, Alain. Mente sin límites, 2a ed. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2003. 210 p. ISBN: 9788479271039.
- COLL-PALACIOS-MARCHESI. Desarrollo Psicológico y Educación, 2a ed. Madrid: Alianza, 1992. 536 p. ISBN: 978-84-206-8684-4.
- FERNÁNDEZ, Rodrigo. Cómo escribir guiones de televisión, 1a ed. Buenos Aires: Longseller, 2003. 96 p. ISBN: 9789875503243.
- GIL PESSOA. Tendencias y Experiencias Innovadoras en la Formación del Profesorado de Ciencias. 1a. ed. Caracas, 1992. 71 p.
- JONES, Tim. Environmental Creation for Production. [Material gráfico proyectable]. California: The Gnomon Workshop, 2011.
- JONES, Tim. Environment Lightning for Production. [Material gráfico proyectable]. California: The Gnomon Workshop, 2011.
- JOYNER, Ian. Character Modeling for Production. [Material gráfico proyectable]. California: The Gnomon Workshop, 2012.

- JOYNER, Ian. Character Texturing for Production. [Material gráfico proyectable]. California: The Gnomon Workshop, 2012.
- MURDOCK, Kelly. La Biblia de 3ds max 7, 1a ed. Madrid: Anaya Multimedia, 2005. 1184 p. ISBN: 9788441518919.
- RATNER, Peter. Animación 3D, 1a ed. Madrid: Anaya Multimedia, 2009. 400 p. ISBN: 9788441526488.
- NOVAK, J - GOWIN, B. Aprendiendo a Aprender. 1a ed. Barcelona. 1988. 118 p.
- SMALL, Gary. El cerebro digital, 3a. ed. Buenos Aires: Ediciones Urano, 2009. 256 p. ISBN: 9788479537159.

5.3 BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- 3D TOTAL. 3d total; Uv creation and editing process [en línea]. Disponible en Web:
<http://www.3dtotal.com/index_tutorial_detailed.php?roPos=1&catDisplay=1&id=1723#.UoCwnuLtBUw>
- 3DM3, 3dm3; How to generate curtain fabric [en línea]. Disponible en Web:
<http://www.3dm3.com/articles/3ds-max-tutorial-how-to-generate-a-curtainfabric/>
- GG ARENA, Cg Arena; Understanding linear workflow and gamma [en línea]. Disponible en Web: <http://www.cgarena.com/freestuff/tutorials/max/linear-workflow/linear-gamma.html>
- GG ARENA, Cg Arena; Photorealistic Rendering using Vray or Mental Ray [en línea]. Disponible en Web:
<http://www.cgarena.com/freestuff/tutorials/max/photorealistic-rendering/render.html>
- CG MEETUP, García Sergi, Tips&Tricks related to facial modeling for animated productions [en línea]. Disponible en Web:
<http://www.cgmeetup.net/home/tips-tricks-related-facial-modeling-animated-productions/>
- GG ARENA, Cg Arena; How to light an interior scene [en línea]. Disponible en Web: <http://www.cgarena.com/freestuff/tutorials/max/interior-light/interior.php>

- VIDEOCOPILOT, Kramer Andrew; Tutorials [en línea]. Disponible en Web: <http://www.videocopilot.net/tutorials/>
- DIGITAL TUTORS, Digital Tutors; Learning Paths [en línea]. Disponible en Web: <http://www.digitaltutors.com/learningpath/>
- PHOTOSHOP LADY, Szeisman Liran; Create an adorable children illustration [en línea]. Disponible en Web: <http://www.photoshoplady.com/tutorial/making-a-sweet-artwork-for-children/7441>

6 ANEXOS

Anexo N° 6.1

Encuesta dirigida a los alumnos

DATOS INFORMATIVOS

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

ESCUELA:

OBJETIVOS:

- Conocer el tipo de recursos que usan los docentes en la enseñanza de la historia.
- Verificar la factibilidad de aplicar el corto animado.

INDICACIONES

- Responda con confianza, la encuesta es anónima.
- Lea detenidamente las preguntas para que responda correctamente.
- Seleccione la respuesta correcta utilizando una x dentro del paréntesis.

CUESTIONARIO

- 1. Marque un mínimo de tres personajes que considere los más representativos de la historia latacungueña.**

| | | | |
|------------------------|-----|------------------------|-----|
| Vicente León | () | Victoria Vásquez Cuví | () |
| Rafael Cajiao Enríquez | () | Melchor Benavides | () |
| Elvira Ortega | () | Juan Abel Echeverría | () |
| Calixto Pino | () | Trajano Naranjo Jácome | () |



Alberto Enríquez Gallo () Luis Fernando Ruiz ()

2. ¿El proceso de enseñanza aprendizaje es transferencia de conocimientos?

A veces () Siempre () Nunca ()

3. ¿El niño aprende o construye conocimientos?

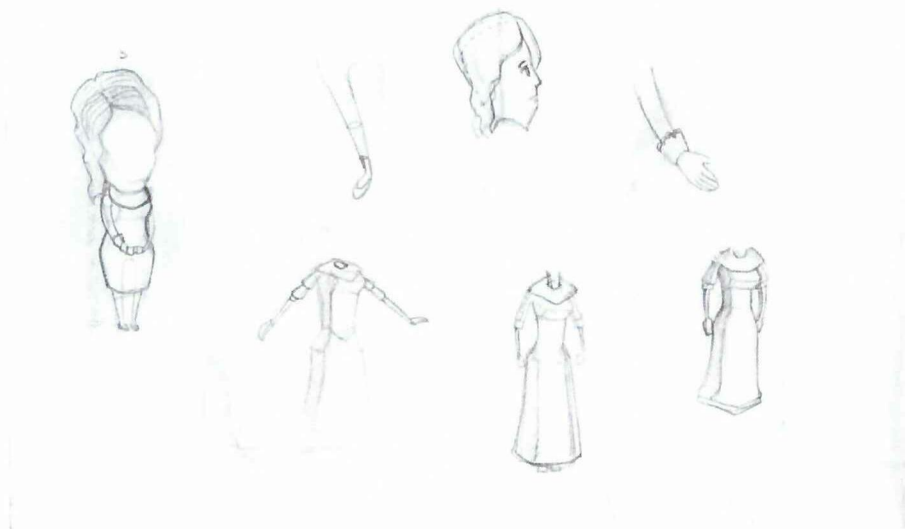
Aprende () Construye () Ambas ()

4. Indique los métodos que utiliza en el P.E.A. de la historia

5. Enumere los materiales que utiliza en la enseñanza de la historia

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N° 6.2



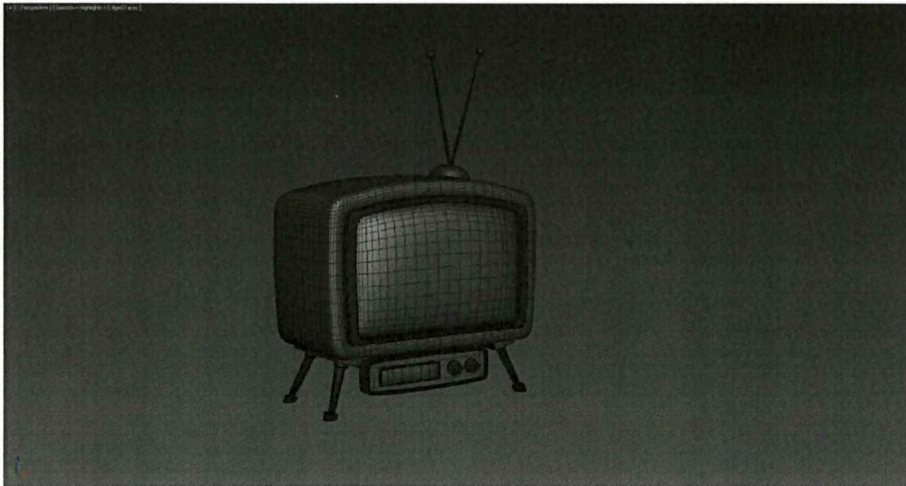
Bocetos, Victoria Vásquez Cuví

Anexo N° 6.3



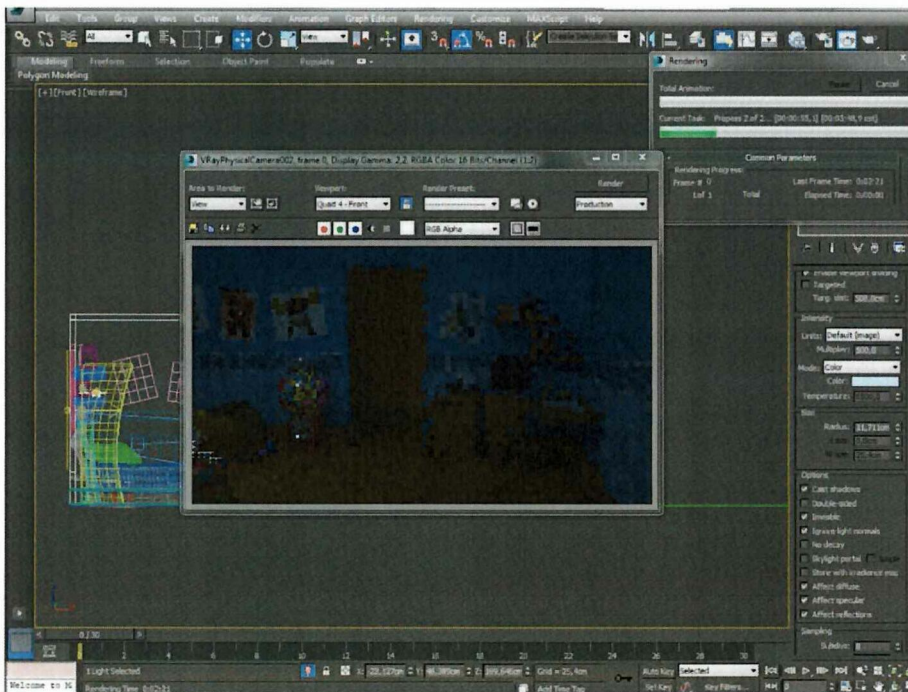
Bocetos vestidos, Victoria Vásquez Cuví

Anexo N° 6.4



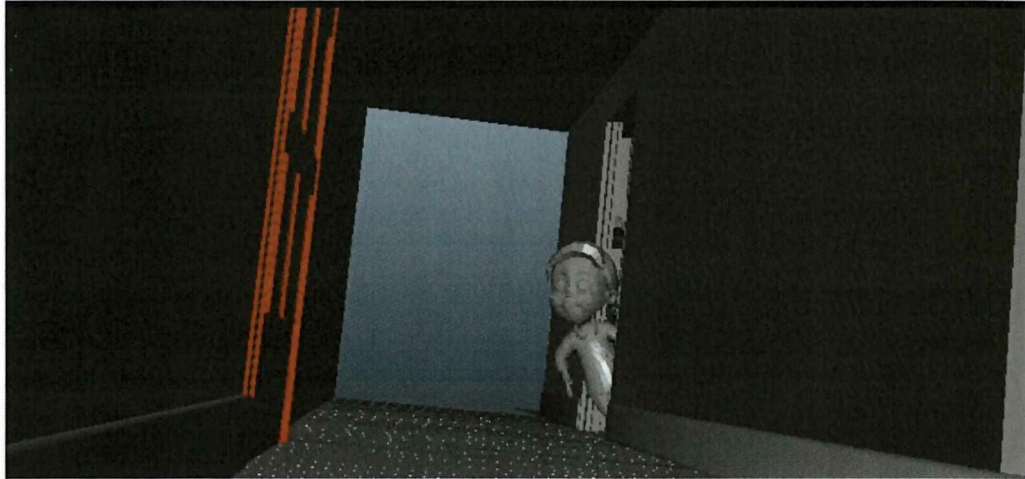
Modelado, Televisor

Anexo N° 6.5



Prueba de iluminación, Dormitorio

Anexo N° 6.6



Proceso de animación, David

Anexo N° 6.7



Proceso de Ilustración digital, Victoria Vásquez Cuví

Anexo N° 6.8



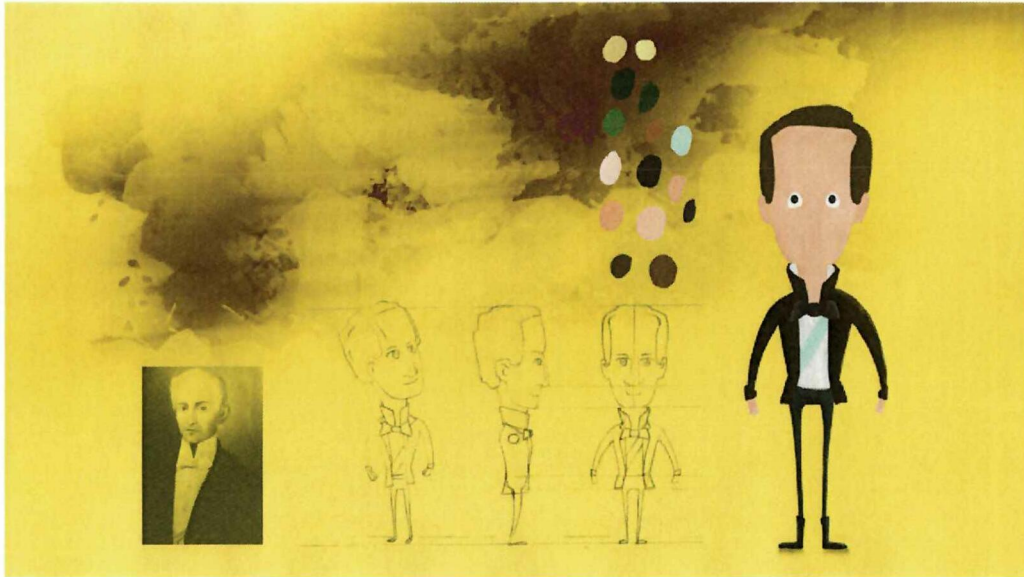
Ilustración digital, Victoria Vásquez Cuví

Anexo N° 6.9



Avances Ilustración, Vicente León

Anexo N° 6.10



Avances Ilustración, Vicente León

Anexo N° 6.11



Ilustración Digital, Vicente León

Anexo N° 6.12



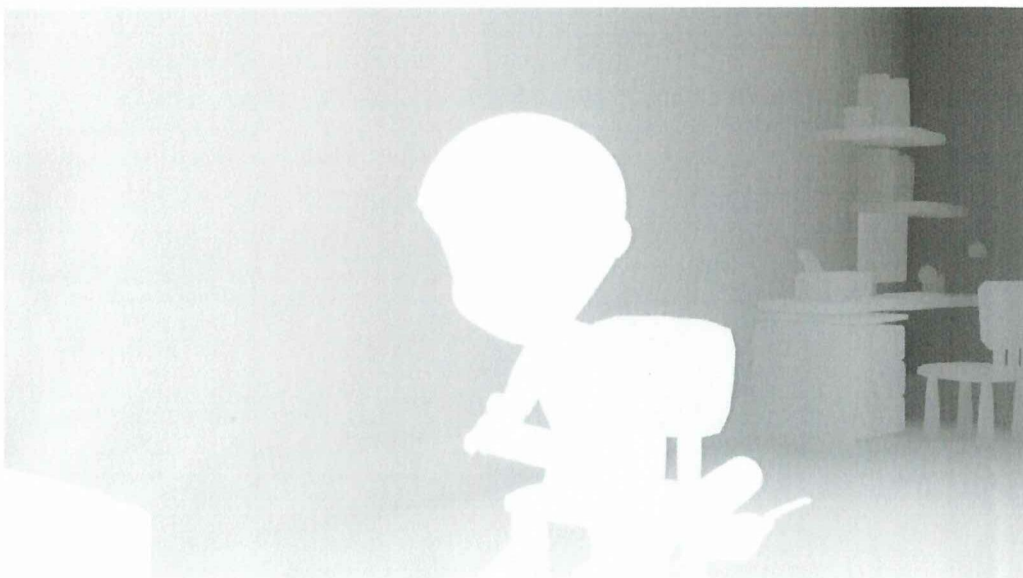
Render para composición, Dormitorio

Anexo N° 6.13



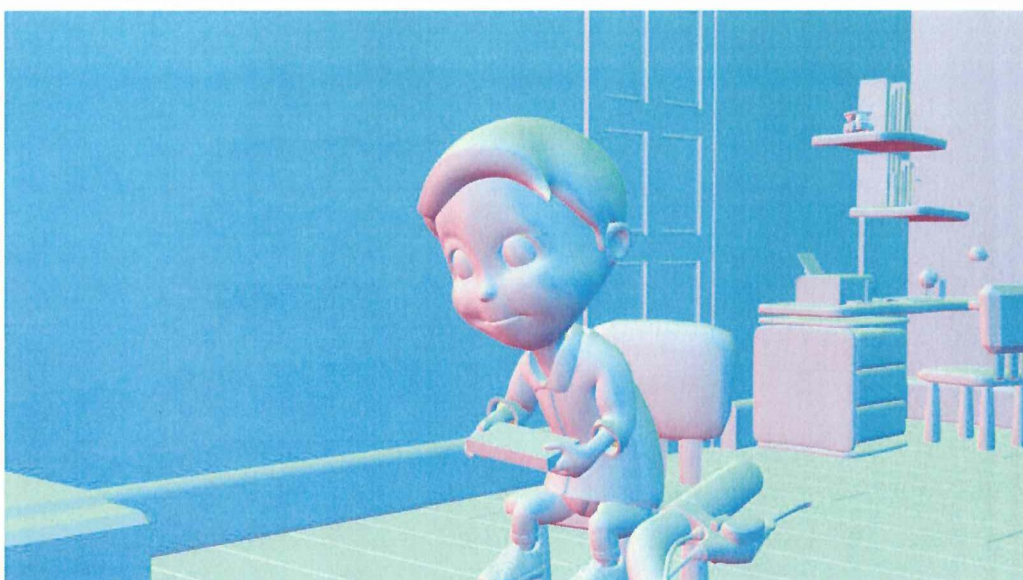
Render para composición, Dormitorio

Anexo N° 6.14



Render para composición, Dormitorio

Anexo N° 6.15



Render para composición, Dormitorio