



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

**CORTO ANIMADO 2D DE TRES CUENTOS FOLCLÓRICOS
COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL PARA NIÑOS**

AUTORAS:

Carche Naranjo, Luz Clariza

Ruiz Patiño, Kenya Nicole

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE
LICENCIATURA EN PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES
MULTIMEDIA**

TUTOR:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

17 de Septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Carche Naranjo, Luz Clariza** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciadas En Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR (A)

f. _____
Lcda. Lara Pintado Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Ruiz Patiño, Kenya Nicole** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciadas En Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR (A)

f. _____
Lcda. Lara Pintado Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Carche Naranjo, Luz Clariza**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020

AUTORA

f. _____
Carche Naranjo, Luz Clariza



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Ruiz Patiño, Kenya Nicole**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020

AUTORA

f. _____
Ruiz Patiño, Kenya Nicole



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Carche Naranjo, Luz Clariza**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020

AUTORA

f. _____
Carche Naranjo, Luz Clariza



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Ruiz Patiño, Kenya Nicole**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 17 días del mes de Septiembre del año 2020

AUTORA

f. _____
Ruiz Patiño, Kenya Nicole

Guayaquil, 08 – 09 – 2020

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director de Carrera de

Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Sírvase encontrar a continuación la presente captura correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con las estudiantes: CARCHE NARANJO LUZ CLARIZA y RUIZ PATIÑO KENYA NICOLE a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de los mencionados estudiantes.

URKUND	
Documento	luz.Carche_kenya.ruiz.doc (D78807037)
Presentado	2020-09-09 00:57 (-05:00)
Presentado por	kenyaruizp@gmail.com
Recibido	jossie.lara.ucsg@analysis.arkund.com
	2% de estas 48 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.

Atentamente,



Lic. Jossie Lara Pintado, Msc. Mgs.

Docente Tutora

AGRADECIMIENTO

Le doy gracias a Dios, por darme la fuerza necesaria en momentos que sentía desfallecer, de ese modo, hoy puedo conseguir, uno de los tantos sueños que puedo llegar a aspirar.

A mis padres, Patricio Carche y Marisa Naranjo, por ser mis pilares, mi inspiración fundamental en mi vida; gracias por creer en mí, por los valores, principios y consejos que me brindan en el diario vivir; por recordarme que con esfuerzo, amor y dedicación se puede soñar y cumplir nuestros objetivos de vida.

A mi hermano Juan Carche por estar pendiente de mí, por brindarme apoyo moral a la distancia; a toda mi familia que con llamadas y mensaje estuvieron presente en todo el proceso del proyecto.

Finalmente, a mi tutora quien con sus grandes conocimientos, experiencia y habilidad hizo esto posible, a mi compañera Kenya Ruiz, por confabularse conmigo, para que nuestras ideas culturales aporten a la sociedad y a todos mis amigos quienes nos apoyaron en el proceso.

Carche Naranjo, Luz Clariza

DEDICATORIA

Dedico éste proyecto a Dios por haberme regalado la capacidad de discernir y desarrollar mis habilidades para transmitir un buen mensaje.

A mis padres Patricio Carche y Marisa Naranjo quienes con su esfuerzo y dedicación me han motivado a ser una persona perseverante y con gran deseo de superación para conseguir mis ideales.

Finalmente, a todos quienes conforman la familia universidad Santiago de Guayaquil quienes aportan en mi formación académica y crecimiento personal.

Carche Naranjo, Luz Clariza

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida, la sabiduría y el conocimiento justo para poder realizar este proyecto. A mis padres, abuelos por su apoyo incondicional en mi crecimiento académico, espiritual y moral.

Agradezco también a mi hermana Valeria Ruiz quien ha sido un aporte fundamental en mi proyecto. A mi amiga Evelyn Macías quien me ayudó y me motivo a seguir adelante durante el proceso de desarrollo de titulación. También estoy agradecida con mis profesores por su preocupación diaria y ayuda constante para ser de nosotros mujeres y hombres de bien y como olvidarme de mis amigos que siempre estuvieron pendientes de mí.

No ha sido fácil el camino hasta ahora, pero doy gracias por sus aportes, su comprensión y apoyo.

Ruiz Patiño, Kenya Nicole

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por honrarme a realizarlo y a mostrarme mis dones y cualidades y a los que se han esforzado por darme la educación, mis padres, quienes están conmigo en todo momento.

A mis hermanos, quienes están en etapa de crecimiento, deseo que sigan aprendiendo en su proceso estudiantil y que aprovechen lo que nuestros padres nos dan en este tiempo.

Ruiz Patiño, Kenya Nicole



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

LCDO. MORENO DÍAZ, VÍCTOR HUGO, MGS.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

ING. MITE BASURTO, ALBERTO ERNESTO, MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

LCDO. SANCAN LAPO, MILTON ELÍAS, MGS.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

PROFESORA GUÍA O TUTORA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I.- PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	4
1.1 Planteamiento del problema	4
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivo General.....	6
1.4 Objetivos Específicos.....	6
1.5 Justificación del tema.....	6
1.6 Marco Conceptual.....	7
1.6.1 Identidad Cultural	7
1.6.2 Difusión Cultural	8
1.6.3 Identidad y difusión cultural en el Ecuador.....	9
1.6.4 Cultura de las regiones del Ecuador	10
1.6.5 Cuentos Folklóricos del Ecuador.....	24
1.6.6 Definición de las culturas a través de la tecnología.....	24
1.6.7 La animación 2D	25
1.6.8 La animación 2D en el Ecuador	27
1.6.9 La animación como medio de comunicación al público.....	28
1.6.10 Los cuentos como estrategia de difusión cultural	29
CAPÍTULO II.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	31
2.1 Planteamiento de la metodología.	31
2.1.1 Enfoque Cualitativo	31

2.1.2	Investigación de Campo.....	32
2.1.3	Investigación Explorativa.....	33
2.2	Población y Muestra	34
2.2.1	Selección de la Población	35
2.2.2	Selección de la muestra	35
2.3	Instrumentos de Investigación	36
2.3.1	Aplicación de la entrevista.....	36
2.3.2	Resultados de las entrevistas	38
CAPÍTULO III.- PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN		
.....		48
3.1	Descripción del producto	49
3.1.1	Objetivo del cuento.....	49
3.2	Descripción del usuario.....	50
3.3	Alcance técnico.....	51
3.4	Fases del proceso de trabajo y desarrollo	52
3.5	Premisa y sinopsis.....	53
3.6	Guion de los cuentos	57
3.6.1	Narración del guion	63
3.7	Storyboards	63
3.8	Bios de los personajes.....	63
3.9	Rescate cultural	68
3.9.1	Diseño de personajes.....	68
3.9.2	Diseño de escenarios.....	73

3.10	Línea gráfica.....	76
3.10.1	Diseño de Portada	76
3.10.2	Paleta de colores de la portada	77
3.10.3	Moodboards de los cuentos.....	77
3.10.4	Paleta de colores del cuento El guatuso y la culebra.....	79
3.10.5	Paleta de colores del cuento El pastor y la Yumba.....	79
3.10.6	Paleta de colores del cuento Wiry Wiry	80
3.10.7	Fuentes tipográficas de los títulos.....	80
3.11	Créditos	81
3.12	Animación paso a paso	82
3.12.1	Herramienta Pin Puppet Tool.....	83
3.13	App para el desarrollo del corto animado 2D.....	83
3.14	Testeo	85
3.14.1	Primer Testeo Preliminar - Estudiantes de la Carrera de Multimedia	85
3.14.2	Testeo final	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Rescate Cultural.....	68
Gráfico 2	Diseño de personaje principal	69
Gráfico 3	Diseño de personajes secundarios	70
Gráfico 4	Diseño de personaje principal	70
Gráfico 5	Diseño de personaje secundarios	71

Gráfico 6 Diseño del personaje principal	71
Gráfico 7 Diseño del personaje secundarios	72
Gráfico 8 Diseño del personaje secundarios	72
Gráfico 9 Diseño escenario Costa	73
Gráfico 10 Escenario Yuca	73
Gráfico 11 Diseño escenario 1 Sierra	74
Gráfico 12 Diseño escenario 2 Sierra	75
Gráfico 13 Diseño escenario 1 Amazonía.....	75
Gráfico 14 Diseño escenario 2 Amazonía.....	76
Gráfico 15 Diseño de portada	76
Gráfico 16 paleta de colores	77
Gráfico 17 Moodboard Costa	78
Gráfico 18 Moodboard Sierra.....	78
Gráfico 19 Moodboard Amazonía	78
Gráfico 20 Paleta de colores en base al cuento (Costa).....	79
Gráfico 21 Paleta de colores en base al cuento (Sierra).....	80
Gráfico 22 Paleta de colores en base al cuento (Amazonia)	80
Gráfico 23 Fuentes tipográficas para la portada	81
Gráfico 24 Fuentes tipográficas de títulos secundarios	81
Gráfico 25 Escena de créditos del cuento	81
Gráfico 26 Escena de créditos	81
Gráfico 27 escena vomito	82
Gráfico 28 escena vomito	82

Gráfico 29 escena vomito	82
Gráfico 30 escena vomito	83
Gráfico 31 Herramienta Pin Puppet	83
Gráfico 32 Símbolo de Adobe Photoshop.....	84
Gráfico 33 Símbolo de Adobe Illustrator	84
Gráfico 34 Símbolo de Adobe Audition	84
Gráfico 35 Símbolo de Adobe Premiere	84
Gráfico 36 Símbolo de Android.....	85
Gráfico 37 Primer Testeo preliminar a estudiantes de la carrera de Multimedia mediante la plataforma Microsoft Team.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Expertos en el campo	35
Tabla 2 Área donde se aplica la investigación por medio de la entrevista... 37	
Tabla 3 Segmentación de mercado para el público objetivo.....	51
Tabla 4 Fases de proceso desarrollo del corto animado 2D.....	53
Tabla 5 Elaboración de la premisa y sinopsis	54
Tabla 6 Elaboración Tres pilares	55
Tabla 7 Viaje del héroe	56

RESUMEN

La identidad cultural es un conjunto de características semejantes en una cultura, es lo que los hace ser únicos en sus tradiciones, convicciones, hábitos, valores, pero también es una forma de ser diversos de otros. La palabra difusión hace referencia a la forma o manera de que algo se propague, discurre o se da a conocer. La actual investigación se basa en el desarrollo de un corto animado de cuentos folclóricos 2D como medio de difusión cultural. Para realizar este producto se consultó con expertos del campo donde ellos dieron su criterio a base de las experiencias que han tenido a lo largo de su vida profesional, también se presentó el corto animado 2D a niños de edades entre 10 -12 años para que observen el corto animado y luego se realizó algunas preguntas para poder analizar sus respuestas y si captaron las historias. Los resultados arrojaron que el corto animado funciona como un medio más didáctico de aprendizaje en los niños y adolescentes y también es una forma de difundir la cultura.

Palabras claves: Difusión, cultura, educación, aprendizaje, animación, corto animado.

(ABSTRACT)

Cultural identity is a set of similar characteristics in a culture, it is what makes them unique in their traditions, convictions, habits, values, but it is also a way of being diverse from others. The word diffusion refers to the form or manner in which something spreads, passes or is made known. Current research is based on the development of an animated short of 2D folk tales as a means of cultural dissemination. To make this product, experts from the field were consulted where they gave their criteria based on the experiences they have had throughout their professional lives, the 2D animated short was also presented to children between 10 -12 years to Look at the animated short and then asked some questions to analyze their answers and if they captured the stories. The results showed that the animated short works as a more didactic means of learning in children and adolescents and is also a way of spreading culture.

Keywords: Diffusion, culture, education, learning, animation, animated short.

INTRODUCCIÓN

Como todos sabemos la cultura de un país siempre va a ser un tema de suma importancia ya que esta hace referencia de las raíces de cada persona, es su identidad. Es por esto que la elaboración de un corto animado en 2D, servirá como un medio de difusión cultural a un público específico, en este proyecto se escogió a los niños, pero esto no quiere decir que las personas de mayor edad no lo puedan visualizar.

La identidad cultural es algo que en la actualidad como personas se está perdiendo, la sociedad actual se está dejando guiar por otras cosas que en estos tiempo están a la moda, es así que están dejando a un lado su origen o el origen de otras personas que viven en su entorno. Es decir esto se convierte en una problemática a nivel mundial porque las generaciones siguen avanzando y todo se va esparciendo poco a poco.

El desarrollo de un corto animado de cuentos folclóricos en 2D, es la exposición de la cultura de diferentes regiones del Ecuador como lo son la Costa, Sierra y Amazonia. Asimismo otro punto importante del tema mencionado es conocer acerca de su vestimenta, un poco de su historia, el clima y todo lo que los representa.

El poder observar estos cuentos de manera más dinámica ayudara a un mejor entendimiento a los niños, y esto llamara la atención de ellos y les surgirá un interés en conocer un poco más acerca de lo que se está proyectando para ellos, es decir, la idea de la elaboración de este producto es poder llegar a los más pequeños ya que de ellos surgirán las nuevas generación y es en ellos en los que tenemos que confiar en que no van a dejar pasar por alto la identidad cultura.

CAPÍTULO I

CAPITULO I.- PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Planteamiento del problema

El panorama de producción de contenidos originales en la industria de la animación ha tenido un crecimiento exponencial.

“Kirikú y la bruja” es un largometraje de dibujos animados en 2D, de una coproducción entre Francia, Bélgica y Luxemburgo, dirigido por Michael Ocelot en 1998. Basada en un cuento de África Occidental, permite, acercarle al conocimiento de la cultura, inspirada en los rituales de iniciación que deben pasar los adolescentes para demostrar su capacidad y que son la base de aprendizaje de las sociedades tradicionales.

Actualmente Latinoamérica se ha distinguido en el mundo por sus diferentes representaciones culturales, considerado uno de los subcontinentes más ricos en diversidad cultural. “Ajayu” es parte de la red nacional de festivales de cine del Perú, centrado en reevaluar la expresión artística en cortometrajes animados mediante el intercambio cultural.

“Señora de Cao” es un corto animado en 2D, producido por Rodrigo Quijandría, dirigido a un público infantil, con la intención de difundir la cultura peruana y dar a conocer, de forma divertida, quien fue la Señora de Cao y cuál fue el rol que tuvo esta importante lideresa moche.

En efecto el golpe cultural en este subcontinente ha intervenido notablemente en la identidad del latinoamericano, ciertamente los pueblos mantienen sus costumbres ancestrales permitiendo difundir de esta manera su identidad, quienes son, de donde nacen y a que se dedican; estableciéndose un patrimonio para cada nación.

En Ecuador se han realizado algunas producciones como Starbreaker, Puriapu, El Capulí, entre otros. Uno de los cortometrajes animados más conocidos fue hecho en Quito llamado Capitán Escudo, el superhéroe 100% ecuatoriano; dirigido por Beto Valencia y Diego Castillo, el proyecto es rico en detalles y lleno de referencias culturales de las cuatro

regiones del país y que, al mismo tiempo, propone una estética simple y estilizada, enmarcada en tendencias contemporáneas. (comercio, 2018)

APC Digital Studio, es una productora Ecuatoriana de animaciones 2D tradicionales. Uno de los trabajos más importantes que ha realizado el estudio fue un largometraje de 17 minutos para el Municipio de Guayaquil, llamado la viuda de tamarindo. Con la finalidad de mantener la identidad de la ciudad, llegando a los jóvenes de una manera innovadora.

Las actividades culturales que realiza el municipio de Guayaquil, permiten que sea una propuesta educativa-cultural, tanto para ecuatorianos como para extranjeros residentes del país.

Los eventos como la Feria del Libro, tiene como objetivo integrar a la comunidad en un festejo único cultural, donde escritores nacionales e internacionales, presentaran sus obras literarias en un ambiente de historia, artes cinematográficas, teatro y variedades.

Según la pedagoga Ana Serrano (2016) a los niños y jóvenes no les interesa obtener información desde los libros, sino de plataformas tecnológicas. Es por eso donde se aplica la transmedia para llevar el contenido de libros a cortos animados en 2D, el cual llame la atención de no solo incrementar el nivel de lectura y puedan adquirir conocimiento sobre mitos y leyendas del Ecuador, haciendo que los ecuatorianos tengan un interés desde una temprana edad.

En la cultura ecuatoriana hay una gran variedad de leyendas en provenientes del sector andino que han sido transmitidas durante el tiempo a través de relator y escritos. Las más conocidas, son aquellas cuya temática está relacionada a la fantasía y el terror, los cuales son contados por adultos y adultos mayores como: la llorona, Cantuña, Padre Almeida, María Angula, la dama tapada, entre otros. (Reyes, 2018)

Por lo cual, los ecuatorianos no tienen el suficiente conocimiento cultural de las regiones del Ecuador, ya que no existe una difusión en los medios de comunicación, ya sean estos radio, televisión y medios digitales.

1.2 Formulación del problema

¿De qué forma el desarrollo de un corto animado 2D de cuentos folclóricos podría servir como medio de difusión cultural a los niños de la ciudad de Guayaquil?

1.3 Objetivo General

Desarrollar una adaptación de cuentos tradicionales de la región Costa, Sierra y Amazonía a través de un corto animado en 2D que sirva como medio de difusión cultural a los niños de la ciudad de Guayaquil.

1.4 Objetivos Específicos

- Identificar los cuentos folclóricos de la región Costa, Sierra y Amazonía.
- Recopilar la información necesaria sobre el tema con especialistas.
- Desarrollar e ilustrar personajes y escenarios de acuerdo a la estructura del guión y con una línea gráfica propia del cortometraje para su fácil percepción visual.
- Realizar las animaciones de los personajes empleando las técnicas de animación digital.
- Exponer el corto animado en 2D como medio de difusión cultural a través de las plataformas digitales.

1.5 Justificación del tema

Debido a la pérdida de la identidad cultural en el país a causa de los medios digitales, nace la necesidad de desarrollar una adaptación de cuentos tradicionales de las regiones del Ecuador, Costa, Sierra y Amazonía, a un corto animado 2D como medio de difusión cultural.

La tecnología es una de las herramientas más utilizadas en la actualidad como apoyo en diferentes campos profesionales. Por lo tanto, es un gran aliado al crear contenido multimedia, ya que al estar en un continuo avance tecnológico nos permite desarrollar formas más innovadoras para comunicarnos. (Garrido, 2003)

Ecuador tiene rincones escondidos con una gran diversidad de cultura encantadora donde podemos encontrar una forma de vida diferente donde aún se respetan tradiciones, vestimentas y mantiene su lenguaje natal. Mayfe Ortega (2008) nos inspira mediante su proyecto “Así dicen mis abuelos”, proyecto que se encargó de visitar las regiones: Costa, Sierra y Oriente, recopilando cuentos narrados por personas propias del lugar, estos cuentos son textos pocos conocidos, pero que se apegan mucho a nuestra cultura.

Los ciudadanos necesitan que se recupere la identidad cultural, el saber de dónde venimos, cómo eran nuestros antepasados y su forma de vida. Vivimos en una era donde la tecnología domina el mundo, por lo tanto, hay que usar las herramientas multimedia para crear un buen contenido.

Según Monfort y Alard en su libro definen que “La imagen, el sonido, el color, los movimientos y los textos”, los cuales formarán parte del corto animado 2D, recreando los escenarios y personajes de cada cultura permitiendo caracterizar los rasgos propios de cada región. (Monfort, 2017, p.145)

1.6 Marco Conceptual

1.6.1 Identidad Cultural

La identidad cultural es un conjunto de características semejantes en una cultura, es lo que los hace ser únicos en sus tradiciones, convicciones, hábitos, valores, pero también es una forma de ser diversos de otros.

Según (Molano, 2006) Explica que “la identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta continuamente de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por oposición y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras (como en el caso de los migrantes), el origen de este concepto se encuentra frecuentemente vinculado a un territorio” (pag 6).

No hay una forma de definir la palabra cultura, pero cuando hablamos de cultura nos referimos a las costumbres de un pueblo que son transmitidas de generación a generación, con el fin de que estas no se pierdan y sigan siendo practicadas. Aunque vivimos en una generación donde la cultura se está perdiendo todavía hay personas interesadas en que la cultura de su país siga prevaleciendo.

Según (UNESCO, 1983) la cultura se puede definir

[C]omo el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos.

La identidad cultural permite que el individuo sienta que pertenece a un lugar, se siente identificado con otras personas, ya sea en su forma de pensar, vestir, sus comportamientos dentro de la sociedad. A pesar de que la identidad cultural se encuentra dentro de un territorio, las personas que viajan a otros países también llevan consigo la cultura de su país natal aunque no se encuentre en él.

1.6.2 Difusión Cultural

“La Difusión Cultural tiene un doble enfoque de actuación, por un lado el de dar accesibilidad al patrimonio y de elemento de transmisión de conocimiento a la sociedad.” (CULTURAL, 2018)

Según (Guglielmino, 1993) “Difusión es una Gestión cultural mediadora entre el Patrimonio y la Sociedad”. La difusión aporta a la evolución de la cultura y al aprendizaje de la sociedad es su ámbito educativo y normativo, así también ayuda en el aporte de la sociedad en general a través de sus formas de expresión, y transmisión de la cultura, integrado en ella el arte, la ciencia y las humanidades.

La Difusión Cultural se dirige a la sociedad en general, tanto presente como venidera. Para lograr este objetivo, debe tener atención especial a otros públicos objetivos como pueden ser, entre otros: la Comunidad Científica, las diferentes Administraciones Públicas que puedan estar implicadas, el propio equipo interno de trabajo, así como los Medios de comunicación Especializados y Generalistas. (Cultural, 2018)

Para poder compartir la cultura de un lugar no es necesario tener un grupo específico de espectadores, sino que al momento de hablar de difusión es para todos los lugares donde se pueda llegar a mostrar o enseñar. Así no solo se llegó a deteriorar y a paralizar. Esto no solo se puede realizar en un tiempo determinado, sino también en un futuro con otras generaciones.

1.6.3 Identidad y difusión cultural en el Ecuador

El Ecuador, es un país con una tradición histórica y cultural permanente, la misma que ha contribuido a definir la identidad nacional y a fortalecer la esencia cultural del país. Según datos del INEC, tiene una población de 17.08 millones de habitantes (2018), además de un elevado número de emigrantes divididos entre Estados Unidos, España, Canadá e Italia, lo que ha incidido en la situación económica, social y cultural del país.

En nuestro país, los pueblos y nacionalidades indígenas juegan un rol protagónico. Últimamente se ha logrado incorporar en la nueva Constitución Política de la República, los derechos colectivos de las nacionalidades indígenas. En el artículo 1 de la Constitución Política vigente, el inciso Tercero dice:

El Estado respeta y estimula el desarrollo de todas las lenguas de los ecuatorianos. El castellano es el idioma oficial. El Kichwa, el Shuar y los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en los términos que fija la Ley”; y el Artículo 84, Numeral 1, dice: “Mantener, desarrollar y fortalecer su identidad y tradiciones en lo

espiritual, cultural, lingüístico, social, político y económico.
(Derechos de los Pueblos Indígenas, 2006)

La Constitución del Ecuador 2008, considerando la diversidad étnica y cultural del país, lo declaró como un Estado Intercultural y plurinacional; donde coexisten con características propias y definidas, junto a la cultura blanco-mestiza, otras 14 nacionalidades indígenas, montubias y afroecuatorianos.

En igual sentido, también implica el reconocimiento de lenguas ancestrales como el Kichwa, el Shuar [...], de sus saberes y recursos que son su patrimonio, y al de los derechos que tienen las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades. (UNESCO, 1983)

La valía de su patrimonio se encuentra en su cultura, en la arquitectura, las artes, el teatro, la música, la danza, las herencias ancestrales, sus fiestas tradicionales, su gastronomía; y todo ese que hacer cultural que define a la cultura ecuatoriana.

1.6.4 Cultura de las regiones del Ecuador

1.6.4.1 Cultura de la región de la costa

Las culturas de la costa ecuatoriana son muy diversas considerando el gran territorio que ocupa un cuarto de la tierra de las costas en el Ecuador.

Esto significa que, la costa está compuesta de las planicies y las tierras bajas hasta 500 metros de los Andes. Aunque está refrescada por la corriente de Perú, tiene por lo general un clima húmedo y tropical. En el norte de la costa la planicie es muy mojada y pantanosa. Los ríos Esmeralda y Cayapa desembocan allí. Aquí se encuentra la Reserva Ecológica Catachi-Cayapas. Cerca de la frontera norte está la cuenca del río Guayas. El bosque circundante incluye árboles de balsa y palmas. Hacia el sur de la costa llueve mucho menos y existe un desierto como en mucha de la costa peruana. La biodiversidad de la costa es enorme. Hay 6.300 especies de plantas, de las cuales 1.200 son oriundas lo que significa que no se pueden

encontrar estas especies fuera de Ecuador. Hay 800 especies de aves, más del 20% de las cuáles son autóctonas. 142 especies de mamíferos viven allí (54 oriundas) y 253 tipos de reptiles y anfibios. El gran porcentaje de especies autóctonas revela la riqueza de la biodiversidad que existe en la costa. Sin embargo, la selva y las especies desaparecen más cada día. En los últimos cuarenta años 90% del bosque de la costa ecuatoriana ha sido talado para dar paso a fincas de banana, cacao, café, arroz, soja y la cría de camarones. Aquí tienen una lista de organizaciones que están luchando para preservar los ecosistemas de la costa de Ecuador. (Freire, 2012, pag.1)

Cultura Chorrera

Con una antigüedad que se extiende aproximadamente entre los años 1.200 y 500 a. C, la cultura Chorrera tuvo su núcleo original geográfico en la actual provincia de Los Ríos, en el sitio La Chorrera, ubicado en la ribera oriental del río Babahoyo.

Por su riquísima expresión artística -representada especialmente en su cerámica- se puede afirmar que la cultura Chorrera conforma lo más sobresaliente de la estética y el arte en el Periodo Formativo Tardío (Freire, 2012)

Cultura Valdivia

Valdivia es una cultura arqueológica precolombina que se desarrolló entre 3500 y 1800 años a. C en la costa occidental del Ecuador Se acento en la Península de Santa Elena y también en el estuario del Guayas, en Los Ríos, Manabí y El Oro.

Lo más sobresaliente, es que tenían la costumbre y habilidad para trabajar la arcilla que obtenían del suelo para realizar hermosas piezas de cerámica, entre las que se destacan los figurines femeninos llamados hoy "venus", que muestran un culto especial a la mujer y la fertilidad. (Freire, 2012)

Cultura Manteña

La Cultura Manteña se desarrolló aproximadamente desde el año 600 hasta el 1534. Las crónicas españolas dicen que los manteños tenían conocimientos de navegación y pesca, vivían en pequeñas casas de madera, y poseían artesanías de oro y esmeraldas. Uno de sus centros religiosos era la Isla de la Plata, así como el Cerro de Hojas, ubicado entre lo que actualmente es Manta y Portoviejo, donde se encontraron sillas o troncos de propósitos religiosos. (Freire, 2012)

Cultura Huancavilca

La Cultura Huancavilca tiene unos setecientos años de antigüedad entre los 800 - 1500. Dicen los historiadores que los huancavilcas se extraían los dientes a temprana edad como señal de sacrificio a sus dioses, por ello los llamaban "los desdentados". Desarrollaron la agricultura y eran excelentes guerreros. El cacique Huancavilca vivía en la Isla Puná frente a lo que actualmente es la ciudad de Guayaquil, dentro de lo que ahora es la Provincia del Guayas. (Freire, 2012)

1.6.4.2 Costumbres y Tradiciones

El rodeo montubio

Para la colectividad montubia el rodeo es una fiesta en la cual los vaqueros participan con mucha convicción y alegría, más por dejar en alto el nombre de su hacienda o de la asociación a la que representan, que por ganar un trofeo o un premio en metálico.

Rodeo de Salitre

Rodeos se realizan en distintas partes del litoral ecuatoriano el cantón es Salitre y la fecha es el 12 de octubre, en que se conmemora el Día de la Raza.

Generalmente los escenarios en que se realizan los rodeos son elaborados con caña, palo de mate, alambre, clavos y cables.

El piso del coso donde los vaqueros ejecutan sus maniobras y destrezas es de tierra apisonada.

Amorfinos

También se destaca en los rodeos la presencia de los amorfinos, que son coplas rimadas que algunos participantes las dicen o las cantan en voz alta y cuyo contenido tiene importantes mensajes con moralejas o sirven para divertir a los presentes. (Freire, 2012)

1.6.4.3 Cultura de la Región Sierra

Cultura Inga

(12.000 a 4.000 años a. C)

El Inga fue un campamento-taller, que fue ocupado por especialistas en el trabajo de lítica, de manera ininterrumpida, durante miles de años.

Está ubicado en el cerro Ilaló, entre los valles de Tumbaco y Los Chillos, al Este de la ciudad de Quito, a 2.520 metros sobre el nivel del mar.

Cultura Chobshi

(9.000 a 6.500 a C.)

La Cueva Negra de Chobshi fue utilizada como campamento base por los cazadores-recolectores paleo indios del sur de la sierra durante más de dos milenios.

Está ubicada cerca a la actual población de Sigsig en la provincia del Azuay, a 2.400 metros sobre el nivel del mar. Un abrigo natural cercano a un manantial de agua, posibilitó la permanencia de los grupos humanos, además que la naturaleza les brindaba la recolección de frutos y también abundantes animales para la cacería.

Cultura Las Vegas

(8.800 a 4.600 años a C)

La sociedad arcaica del litoral, estaban organizados en grupos familiares, ocuparon el extremo occidental de la península de Santa Elena, en las cercanías del océano Pacífico.

En el pasado existieron abundantes manglares, hoy desaparecidos debido al levantamiento tectónico y a la intervención humana (Stothert, 1988), de donde recolectaban a orillas del océano: peces, moluscos y crustáceos en playas y manglares.

Se dividirían en grupos que recorrían las zonas interiores de la península recolectando productos del bosque seco y cazando animales para la provisión de carne.

Cultura Valdivia

(4.000 a 1.600 años a C.)

Valdivia es la primera sociedad de agricultores sedentarios y ceramistas en nuestro país y una de las más antiguas en Sudamérica, las investigaciones actuales le otorgan mayor antigüedad.

Su nombre lo toma del actual pueblo de pescadores llamado Valdivia en la provincia de Santa Elena, teniendo como fuente alimenticia y de interrelación el océano, el río y el valle. La mayor parte de los sitios están localizados en la parte occidental de la península de Santa Elena.

Otros sitios Valdivia están tierra adentro, en la cuenca media del río Guayas (yacimiento Peñón del Río). Y en algunos lugares en la costa de Manabí.

Cultura Machalilla

(1600 a 800 años a C.)

La cultura Machalilla es la continuidad de Valdivia, al final de la fase Valdiviana, se produjo un movimiento poblacional, ocupando territorios más amplios.

Estos pueblos mantuvieron su identidad, pero también fueron incorporando nuevos elementos culturales hasta presentar su propia cultura conocida como Machalilla.

La cerámica de Machalilla tiene sus propias características, el apareamiento de la “botella asa de estribo”, recipientes con una asa, que potencializa la transportación de líquidos.

Las representaciones humanas presentan por primera vez en nuestra historia, la deformación craneana, que es el alargamiento del cráneo con fines religiosos y estéticos.

Cultura Chorrera

(1000 a 100 años a C.)

Desde hace unos 3000 años hasta el año 100 a.C, en la península de Santa Elena y en la parte baja de la cuenca del río Guayas se desarrolló una sociedad llamada la cultura Chorrera.

Fue la más representativa en la elaboración de múltiples de objetos de cerámica. Llegando a perfeccionarse en las técnicas del trabajo de arcilla, técnicas que son desconocidas hasta la actualidad, como es el caso de la “pintura iridiscente” de los cuencos, que al mojarse permite ver los diseños y los colores. Los grados de cocción y los desgrasantes utilizados fueron los más resistentes al paso del tiempo, como hoy los podemos apreciar. Por todos estos conocimientos se decía que, Chorrera es el “núcleo de la nacionalidad ecuatoriana”.

Cultura Narrío

(2.000 a C. a 400 años d C.)

La cultura Cerro Narrío se desarrolló en la parte sur-andina del Ecuador, en las actuales provincias de Cañar y Azuay, también se han encontrado ciertas manifestaciones en el sur de Chimborazo (Alausí) y en la parte centro-norte de la de Loja. Es la cultura antecesora directa de la cultura Cañarí del periodo de Integración. El sitio de Cerro Narrío más conocido está en la ciudad misma de la ciudad del Cañar.

En la agricultura emplearon el sistema de roza en los bosques templados de los valles interandinos. Junto al maíz, se sembraban el frejol, el chocho, la quinua, las calabazas (mate, zapallo o zambo), el ají, la papa, el melloco y la oca. Aparte de la cacería de animales, en sus casas se practicaba la cría de cuyes como un importante complemento alimenticio.

Cultura Cotocollao

(1800 A 350 años a C.)

El sitio Cotocollao está en un barrio del mismo nombre en la actual ciudad de Quito, en las laderas bajas y valles aledaños. Desde hace aproximadamente 4000 años, la gente de Cotocollao se ubicó en territorios de las actuales provincias de Pichincha, Cotopaxi y Tungurahua y en las estribaciones exteriores de los Andes, al noroccidente de la provincia de Pichincha.

Cotocollao fue una cultura que realizó ceremonias funerarias, con conceptos de dualidad de vida y muerte, ejemplo claro de dicha ritualidad son los cuencos de piedra, característicos de esta cultura donde están incrustados cráneos humanos, como muestra de las ceremonias de los difuntos con las piedras, material eterno de la naturaleza.

Cultura Pasto

(700 a 1.500 años d C.)

El pueblo de los Pastos habitó la zona interandina entre el río Chota-Mira, en la provincia del Carchi, extendiéndose por el actual territorio colombiano hasta la cuenca del río Guáitara, antes de la ciudad de Pasto.

En el lado del actual territorio ecuatoriano existieron cuatro unidades sociopolíticas: Tulcán, Tuza, Guaca y Mira; en el lado colombiano estaban: Ipiales, Túqueres y Pupiales, y el asentamiento de Mallama, en las estribaciones occidentales de la cordillera andina. El pueblo de Mira, llamado también Chontahuasi, era el asentamiento más meridional cercano al río Chota y tuvo vinculación con los pueblos no Pastos de las riberas del Mira.

Cultura Caranqui

(700 a 1.500 años d C.)

La confederación de los Caranquis se desarrolló, desde el 700 d.C. hasta 1430 asentados en las actuales provincias de Imbabura y norte de Pichincha, en la región interandina comprendida entre los ríos Chota-Mira al norte y Guayllabamba al sur.

Se trata de la gran confederación de los señoríos Otavalo-Cayambe-Caranqui que cuenta con una clase élite centralizadora, que va monopolizando el acceso a enclaves reducidos de producción de recursos estratégicos como la coca, el algodón y el ají. Esta numerosa población poseía, una producción agrícola intensa, por lo que incorporaron zonas antes no explotadas y de difícil productividad, gracias a la construcción de camellones, terrazas y canales de riego para el cultivo.

Cultura Chaupicruz - La Florida

(100 a 1500 d C.)

La meseta de Quito, durante el período de Integración, es conocida arqueológicamente como Chaupicruz, debido a los primeros hallazgos en la

antigua hacienda Chaupicruz, en el norte de Quito, que corresponde a lo que es hoy la parroquia del mismo nombre en la ciudad de Quito.

La ubicación geográfica de esta región, fue un sitio de confluencia para el intercambio de productos con la Costa y la Amazonia, a través de los pasos naturales de comunicación, denominados "bocas de montaña", como Calacalí, Nono, Lloa, Tandapi y Guamaní.

Cultura Puruhá

(300 a 1.500 años d C.)

Los Puruháes se desarrollaron en lo que hoy son las provincias de Chimborazo, Tungurahua y una parte de Bolívar. Los análisis realizados en textiles adheridos a piezas de metales, procedentes del sitio llamado Alacao, ubicado en Guano, tenemos la fecha de presencia de pueblos organizados en el año 300 d.C.

Las fuentes etnohistóricas han constatado la existencia de, centros de poder: Punín, Yaruquíes y Guano. Otros pueblos importantes en época incaica fueron: Chambo, Pungalaá, Químiac, Pallatanga, Licán, Calpi, Licto y Penipe, etc.

Cultura Cañarí

(400 A 1.500 C.)

Esta cultura ocupó, el territorio de las actuales provincias de Cañar y Azuay, donde se encuentran las hoyas de: Cañar, Azogues-Cuenca, Paute-Gualaceo y Jubones. Existen los ríos Chanchán al norte, Jubones al sur, y el Paute que desagua al oriente. La cerámica cañari, está clasificada en dos fases: Tacalshapa y Cashaloma con decoraciones geométrica en color blanco y negro sobre rojo.

Evidencias cerámicas de ocupación Cañari existen en el sur de la provincia de Chimborazo en Achupallas y Pumallacta, en el norte de la provincia de Loja y al interior de la provincia de El Oro. Los cacicazgos Cañaris eran: Hatun Cañar, Molleturo, Cañaribamba, Taday-Pindilig y Sigsig.

Hatun Guapondélico Cañaribamba, (actual Cuenca) Taday-Pindilig, entre otros. (GoRaymi, s.f.)

1.6.4.4 Costumbres y Tradiciones

La Diablada de Píllaro

La Diablada (Fiesta de Inocentes) es una expresión cultural única en el país, actualmente declarada Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador; sus partidas (grupos de participantes de diferentes comunidades) son integradas por diversos personajes (diablos, parejas de línea guarichas, capariches) que al ritmo de bandas de pueblo ejecutan su danza tanto en sus comunidades de origen como en las principales calles del cantón Píllaro. (Goraymi, sf)

Fiesta de las flores y las frutas

La fiesta de las flores y de las frutas es una de las celebraciones más importantes en la época del carnaval en Ecuador. Se lo realiza en el mes de febrero o marzo. Se lo realiza en la ciudad de Ambato y forma parte de la identidad de la localidad. (Goraymi, sf)

Pawkar Raymi

El Pawkar raymi, conocida también como la fiesta del florecimiento, es una ceremonia que se lo realiza en agradecimiento a la madre tierra "*Pachamama*", por las flores y frutas, sus principales elementos son el agua y las flores. Se realizan diferentes rituales y se entonan cánticos que dan realce a la ceremonia. (Goraymi, sf)

Corpus Christi

El Corpus Christi es una celebración tradicional religiosa católica, que tiene gran influencia española, se mezcla con las fiestas tradicionales ancestrales que es a la madre tierra, por la iniciación del verano o solsticio. Una de las ciudades emblemáticas de esta celebración es Cuenca, que también son muy reconocidos los dulces de Corpus Christi. (Goraymi, sf)

La hostia consagrada en la eucaristía se convierte en el Cuerpo de Cristo, esta transformación se lo llama transustanciación. Se contabiliza 60 días después del domingo de resurrección. (Goraymi, sf)

Paseo Del Chagra

El Paseo del Chagra, es una de las manifestaciones culturales del cantón Mejía. En éste evento desfilan los vaqueros andinos, con sus mejores galas. Este evento es declarado como patrimonio inmaterial del Ecuador. En esta celebración se elige al Chagra del año, La chagra más linda. (Goraymi, sf)

La Mama Negra

La fiesta de la Mama Negra es una celebración que se lo realiza en el mes de septiembre y noviembre, en honor de la Virgen de la Merced. En la provincia de Cotopaxi. El personaje principal de la Mama Negra es un hombre disfrazado con una vestimenta elegante, pintada la cara negra desfila con una muñeca negra, montada en un caballo. El recorrido empieza desde la iglesia de la Merced. (Goraymi, sf)

Inti Raymi

Es un ritual que se lo realiza en el Ecuador, esta celebración tradicional de los pueblos indígenas, es conocida como las fiestas del sol y agradecimiento de la cosecha, coincide con las fiestas de San Pedro. Esta fiesta ancestral tiene sus orígenes en las comunidades andinas. Estas celebraciones se llevan a cabo en el mes de junio y julio. (Goraymi, sf)

Tucumán

El baile de las cintas o Tucumán es una danza que realizan un tejido con 12 cintas en el centro se encuentra un madero vertical sostenido por otros personajes que no intervienen en la danza, dicho palo se llama maguey, tiene un tamaño de 5 m de altura. En la parte superior del palo se encuentra izando la bandera del Ecuador, que a la vez es denominado pabellón, se puede apreciar que de la parte alta de dicho palo

penden 12 cintas para que los danzantes realicen el tejido mientras bailan, las cintas pueden llegar a medir los 7 m de longitud. (Goraymi, s.f.)

1.6.4.5 Cultura de la Región Amazónica

Pueblos Antiguos

A 10 Km. al norte de Tena, en la provincia de Napo, está Archidona, la ciudad más antigua fundada por los españoles en el siglo XVI. Además de adquirir artesanías típicas, se puede llegar a varios sectores naturales como la cascada de Hollín. En la época de la Conquista se fundaron otras ciudades con el objetivo de encontrar el ansiado País de la Canela. (Ministerio de turismo , 2008)

Artesanías

En Puerto Bolívar, Sucumbíos, los indígenas de la comunidad Siona elaboran artesanías como canastas, coronas, shigras (bolsos de mano) y hamacas. Otras artesanías de la región son collares con semillas y la popular cerámica de barro cocido terminada con pintura vegetal. En la provincia de Napo (Tena, Archidona y Misahuallí) hay varios mercados artesanales donde se exhiben productos elaborados por diferentes comunidades. Shigras, hamacas, cerámicas, arcos, flechas, lanzas y cerbatanas, son algunos de los trabajos que se ofrecen al turista. Puyo, capital de la provincia de Pastaza, también cuenta con tiendas artesanales. Uno de sus monumentos importantes es la Macahua, símbolo de la artesanía de la región. En Macas (Morona Santiago) igualmente hay tiendas con productos artesanales. Y en Zamora Chinchipe, sus habitantes trabajan en la elaboración de shigras, hamacas, collares de semillas, adornos de chonta, lanzas, etc. (Ministerio de turismo , 2008)

Shamanismo

En Pastaza, cerca de Puyo, está la reserva Hola Vida, desde donde es posible llegar hasta la cascada sagrada de los quichuas. En la comunidad Indichuris se puede participar de un ritual con un shamán de la selva. En Napo, a pocos minutos de Tena, en la comunidad de los quichuas del

Oriente (Venecia Derecha), habitan shamanes que practican sus tradiciones ancestrales. Para llegar a ellos es importante visitar las comunidades indígenas cercanas o contactarse con un guía nativo. (Ministerio de turismo , 2008)

Turismo comunitario

En la Amazonía existen cerca de 40 proyectos comunitarios dedicados al ecoturismo. En la provincia de Napo está el proyecto Ricancie, que agrupa alrededor de diez caseríos típicos que albergan a los turistas. Los viajeros participan en diferentes actividades como la preparación de alimentos típicos (chicha de yuca, por ejemplo), junto a los guías nativos y a los habitantes quichuas del lugar. Otro sitio es Aacllac, a pocos minutos de Tena. Se trata de un complejo de cabañas típicas, al igual que Cotococha, que también ofrece comodidades para hospedarse. Los viajes organizados por los operadores locales, comprenden recorridos por la selva o la navegación en los ríos Napo o Curaray. En Pastaza, en cambio, está el proyecto Atacapi-Papangu. Puyo también cuenta con sitios como la reserva de Fátima, un zoológico que contiene varias especies animales de la selva amazónica. Muy cerca están el Parque Etnobotánico Omaere y la reserva Hola Vida. Igualmente, ofrecen la posibilidad de conocer la vegetación y la fauna del sector y adentrarse en las costumbres de las comunidades indígenas. La mayoría de lugares hospedan a los visitantes en cabañas o en las viviendas de los mismos nativos. La mejor forma de llegar a estos sitios es a través de las agencias de viaje especializadas en ofertas turísticas hacia la Amazonía. Las hay en Quito y Tena, principalmente. (Ministerio de turismo , 2008)

Etnias

Las nacionalidades más grandes de la Amazonía son los Quichuas del Oriente y se encuentran en las provincias de Pastaza y Napo. Hay alrededor de 60 mil habitantes. Ellos hablan el mismo lenguaje de los Quichuas de la Sierra, pero tienen diferentes costumbres y formas de vida. También están los Shuar y Achuar en Morona Santiago y Pastaza. Estos grupos suman cerca de 40 mil nativos. Por su parte, los Siona-Secoya están

en Sucumbíos. Los Huaorani, que viven entre Orellana y Pastaza, no gustan del trato con el turista. Para llegar a ellos hay que hacer contactos previos con la organización indígena Huaorani ONHAE. Otros grupos son Cofán, en Sucumbíos y Záparo en Napo. (Ministerio de turismo , 2008)

1.6.4.6 Costumbres y Tradiciones

El Voto

Costumbre que se practica desde antaño, consiste en la exposición en mesa, de una jarra adornada con cuyes y aves beneficiadas, aderezados con panes especiales (rosca, el toro, huahua), frutas diversas y como adorno trípode de cañas de azúcar entrelazadas. Por costumbre el que recibe “el voto” deberá devolver el próximo año aumentando la cantidad que recibió.

Las Velaciones Del Niño Y Aguinaldo

Fiesta costumbrista relacionada a la celebración de la navidad la cual se lleva a cabo a nivel de caseríos particulares donde se realizan rezos y otros actos religiosos con la participación de conjuntos musicales que interpretan bellos villancicos amazonenses, cuyo estilo no se encuentra en ningún lugar del país. Forma parte de esta celebración las “pastorcitas”, que interpretan villancicos de estilo colonial y visten un atuendo especial.

Celebración de la Semana Santa

Es muy singular su celebración, fundamentalmente en la ciudad de Chachapoyas, ya que en cada iglesia se arman bellos escenarios alusivos al día santo que se celebra.

Celebración de Las Cruces

Actividad que se celebra el 2 de mayo en todos los pueblos de Amazonas, representando la crucifixión de Cristo; se acompañan con vistosos votos y bandas de música. En esta festividad se nombran cada año los devotos para la celebración del año siguiente.

Los Carnavales

Festividad movable (febrero-marzo) se celebra en todo el departamento con los tradicionales cortes de humishas, coronaciones, desfile de carros alegóricos, agua y multicolores. (Nuestro Amazonas: Turismo, Tradición y Cultura, 2011)

1.6.5 Cuentos Folkloricos del Ecuador

Kunturi y Killa es un corto animado originado en el año 2019, por estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, nace de la experiencia propia, con el propósito de relacionar los problemas actuales de la sociedad intentando rescatar las etnias y el sello autóctono ecuatoriano.

Este proyecto al tener muchas visitas en diferentes plataformas ganó la categoría a mejor corto animado y mejor director en el mismo año en el evento puerto pixel.

La Leyenda de Cantuña es conocida por ser la primera leyenda ecuatoriana, ya que posee una gran historia y forma parte de nuestra cultura, identidad y tradición. Es una leyenda originaria de Quito y también es conocida como la leyenda del atrio de San Francisco. El autor de esta producción es Edgar Allan García, el cual ha sido autor de numerosas obras.

1.6.6 Definición de las culturas a través de la tecnología

La creciente independencia y comunicación entre diferentes países a nivel mundial con la nueva forma de globalización ha sido de gran ayuda para la difusión de la cultura de distintas sociedades, siendo este de gran impacto para el desarrollo nacional como internacional. Actualmente es de gran ayuda la tecnología para poder estudiar las culturas de otros países aunque no se esté físicamente en él.

El avance de la tecnología supone una oportunidad para la cultura. Tenemos que entender que el desarrollo de la tecnología debe ir de la mano del conocimiento, el humanismo y el desarrollo del espíritu crítico.

(Ballesteros, 2020). La cultura y la tecnología están estrechamente relacionados ya que esta permite que el ser humano pueda conocer un poco más acerca de sus orígenes, y poder establecer una relación con su entorno.

La tecnología trae muchas oportunidades para el entorno digital en el espacio cultural, Irma Ballesteros experta en el sector cultural explica que “La industria de contenidos está experimentando un crecimiento destacable. La música, los videojuegos, el audiovisual circulan por el entorno digital generando oportunidades de desarrollo para los profesionales del ramo” (2020). La cultura como medio digital es una ayuda para el desenvolvimiento de cada país.

Con la globalización y el avance tecnológico muchos de los jóvenes están apartando de sus vidas cotidianas la cultura de sus países, dándole más importancia a otras actividades, que a lo largo no van a ser de ayuda para su desarrollo académico y social. Es por eso que uno de los objetivos de relacionar la tecnología con la cultura abre muchos campos para poder llegar a estos individuos y que de esta forma se pueda impartir la cultura de su país de nacionalidad y así no se lleguen a olvidar su identidad.

La cultura a través de la tecnología también afecta de manera positiva al área educativa, de manera que este se adapte y consiga un crecimiento en la educación a nivel nacional. Impartiéndoles un conocimiento a niños y jóvenes los cuales serán el futuro del país llevándolos a un desarrollo intelectual que abrirá diferentes campos y proporción en otros países.

1.6.7 La animación 2D

Estamos rodeados de animación 2d, la podemos ver en películas, comerciales, internet, video juegos, celulares y muchos lugares más. La animación ha logrado ser un aporte importante con mucho potencial para lograr cosas que ningún otro medio ha podido lograr.

La animación es la facultad de poder darle vida a algo que no la tiene. La animación existe desde hace mucho tiempo atrás, cuando se dibujaban en las paredes imágenes que demostraban un proceso, el flipbook es un ejemplo de la animación en tiempos antiguos.

Historia

Todo comienza con Emile Reynaud, quien basándose en el Zootropo de George Horner, creó en 1877 el Praxinoscopio consiguiendo así proyectar imágenes animadas. Durante 10 años entretuvo al público del museo Grévin de París con lo que se llamó el Teatro Óptico. Luego los hermanos Lumière darían un paso adelante con el cinematógrafo.

Lejos de acabarse, la animación en 2d consiguió abrirse paso y desarrollarse magistralmente durante el siglo XX. Fantasmagorie del francés Emile Cohl sería el primer corto animado.

The Walt Disney Company nacería en 1923 y la propagación de la animación se haría masiva. Alicia en el país de las maravillas, un cortometraje de diez minutos de duración, lejanamente basado en la novela de Carroll se convertiría en el primer trabajo del estudio Laugh-O-Gram.

En 1932 llega el color a la animación en “Flower and trees”, una animación también de Disney que afianzaba su reinado en este arte.

Las potencias de la primera y segunda guerra mundial también encontrarían en la animación un medio altamente efectivo. Los soviéticos se destacaron por el uso de la animación propagandística hasta el final de la guerra fría.

Pero la más famosa animación política vendría también de Disney con “Educación para la muerte” de 1943. Dirigida por Clyde Geronimi. Fue lanzada por el estudio bajo un contrato con el gobierno de EE.UU. para la producción de 32 cortos animados entre 1941–1945. Estos cortos salvarían a Disney de la quiebra.

La película cuenta la historia del pequeño Hans, un niño nacido y criado en la Alemania nazi de Hitler. El lavado de cerebro al que es sometido, y finalmente su muerte en el campo de batalla. El corto está basado en el libro del mismo nombre del escritor estadounidense Gregor Ziemer.

Posteriormente en los años 60s y 70s numerosos estudios aparecerían y las animaciones independientes también harían parte de la escena artística. El gato fritz (1972), un cómic alternativo de Robert Crumb tomaría vida para convertirse en la representación animada de la contracultura estadounidense.

Ese mismo año Ed Catmull, científico de la universidad de Utah crearía la primera animación 3d, un verdadero pionero en esta tecnología que posteriormente sería cofundador de PIXAR studios. Catmull es actualmente presidente de PIXAR y Disney.

Finalmente, “Las Aventuras de André y Wally B.” es el germen del hoy gigante de la animación. El corto fue creado por John Lasseter, director de Toy Story en los estudios Lucas Films en el año 1984.

La animación se convirtió así en parte natural de la sociedad del siglo XX e introducción a la sociedad de la información en el siglo XXI. En parte de sus estados culturales y en lenguaje natural del arte. Es recuerdo inevitable de la niñez y, pues si bien la animación en 3d ha colmado las producciones casi totalmente, siempre existirá un halo mágico y especial en ella. Un misticismo circundante a la posibilidad humana de dar vida a un trazo en un papel. (BONARIA, 2018)

1.6.8 La animación 2D en el Ecuador

En el Ecuador la mayoría de las animaciones son notificadas por televisión o cine, generando un problema de estabilidad en el público nacional, ya que no se muestran un aprecio a las animaciones audiovisuales

(Sánchez, 1999) Afirma que “la animación en el país empiezan en 1964 gracias al caricaturista Gonzalo Orquera que emitía en el canal 4, la primera animación 2D con el título "La ventana de los Andes", gracias a este artista las animaciones en el país fueron avanzando, evidenciando una nueva etapa a su entorno, haciendo historias transmitidas por indígenas, aborígenes y montubios de las diferentes regiones del Ecuador” (pag 24).

1.6.9 La animación como medio de comunicación al público

Como bien sabemos la animación no forma parte de la cultura de una sociedad, sin embargo no quita que la podamos ver en nuestro diario vivir. “De una u otra forma, pues, la realidad es que son cada vez más frecuentes los trabajos cuya presentación o representación incluye un clip de animación.” (Sánchez, 1999, pag 19-20)

La animación 2D es un proceso en el cual se existe la creación de gráficos, dibujos y objetos mediante movimientos. Podemos encontrar diferentes técnicas para poder crear animaciones, desde algo muy sencillo hasta una animación compleja las cuales se pueden desarrollar con la ayuda de un computador.

(Mediactiu, sf) Considera que “Una animación 2D como indica, es plana, se basa en la creación de movimiento de figuras en dos planos o 2 dimensiones compuestas por altura y longitud”. La elaboración de animación es un medio el cual facilita el desarrollo de muchos sectores a nivel laboral ayudando como un medio de comunicación, así la información llega al público de forma rápida, fácil, y que atraiga la atención del mismo.

(AgeStudio, 2020) Considera que la animación 2D es una de las más importantes en el mercado de contenidos digitales animados, utilizando diferentes estrategias para poder presentar al público. Con el avance de la tecnología las empresas deben acoplarse a los nuevos medios de comunicación, para poder llegar a ser reconocidos. Cada vez más empresas deciden incorporar videos animados para promocionarse; debido a que este tipo de contenido se basa en el marketing emocional, generando sentimientos y emociones que vinculan a la empresa con la audiencia. Los videos animados impactan de forma visual y auditiva, si se llega a elaborar un video animado que llame mucho la atención del espectador, puede llegar a tocar hasta los sentimientos del mismo. Un ejemplo de videos animados educativos pueden ser videos instructivos que enseñen sobre la cultura de otros países.

1.6.10 Los cuentos como estrategia de difusión cultural

Como bien sabemos los cuentos es la forma más interactiva de contar una historia o un acontecimiento pasado, situaciones que pasaron con nuestros antepasados, evidencias de historias, hasta historias ficticias contadas para poder manipular a un infante o simplemente un cuento para distracción.

Sin embargo muy poco se ha visto la creación de un cuento como un medio para poder compartir la cultura de un lugar, es por esto que al unir la animación 2D y algunas historias de cuentos de lugares nativos, puede ser una gran oportunidad para que personas que no tiene conocimiento de los mismos lleguen a conocer y más aún las personas que son de nacidas en esa comunidad.

(AC/E, 2017) Explica que “Contar historias es el arte interactivo de usar palabras y acciones para revelar los elementos e imágenes de una historia al tiempo que alienta la imaginación del oyente”. Los cuentos como medio de difusión cultural crea una línea estrechamente ligada entre el narrador y el oyente.

“La inclusión de las tradiciones o expresiones vivas heredada de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes en el concepto de patrimonio inmaterial nos conduce al término que abarca y define esas tradiciones y expresiones vivas en su versión literaria, siendo este el de literatura oral y tradiciones orales, por cuanto constituyen su puente y reservorio (a su vez de la cuentería popular), núcleo de nuestro estudio. Revelar esta relación se constituye aquí en un elemento fundamental”. (Peña M. 2014, pag 222)

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1 Planteamiento de la metodología.

(Morocho A., 1999) indica que “la metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el "cómo" se realizará el estudio para responder al problema planteado.”

De acuerdo con las palabras de Fidias Arias autor de diferentes libros explica que la metodología de la investigación introduce diferentes patrones a la investigación, los métodos o recursos que serán manejados, con los cuales se llegará a un resultado. Este proyecto se llevará a cabo mediante la investigación cualitativa, debido a que se va a recolectar información basada en las observaciones, junto con los aportes de expertos que ya hayan realizado un producto similar.

2.1.1 Enfoque Cualitativo

El presente proyecto es netamente cualitativo, por lo general se considera que esto significa que es contrario a la experimentación. Esto concluye en que su propósito es describir e interpretar el origen o significado que nace de alguna cultura o ideología específica.

Según (Morocho, 2007) “La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.”

Según los estudiantes Mira y Pérez, consideran que “la modalidad cuantitativa examina el entorno y las causas de los hechos, analizando conclusiones acerca de las situaciones y personas involucradas en el mismo. El potencial resultado de este proyecto corresponde a dos tipos de investigación: Investigación de campo e investigación aplicada. La investigación de campo se utilizará ya que se está consultando a profesionales expertos que ya han realizado producciones similares, y la

investigación aplicada se utilizará debido a que se va realizar un corto animado 2D, como medio de difusión cultural para que dentro del país se conozcan los cuentos más antiguos de las regiones del Ecuador, que están repletos de tradiciones. Adicionalmente se plantea conformar un grupo focal como herramienta de investigación y de testeo” (Morocho, 2007).

2.1.2 Investigación de Campo

Es aquella investigación aplicada para la obtención de datos e información adquirida, de donde está pasando la situación real a través del uso de técnicas de recolección de datos (entrevista, encuesta, ficha de observaciones), para llegar a dar un resultado a una situación o problema en curso.

Una investigación de campo está compuesta de fuentes de datos basadas en los hechos que se producen espontáneamente en el entorno del investigador, y por aquellos que este genera para conocer un fenómeno. El investigador recurre a cualquiera de las fuentes con la finalidad de acercarse a un juicio, que le permita comprobar o rechazar una hipótesis. (López, 2002) Investigación Aplicada

La investigación aplicada tiene como objetivo dar soluciones a un determinado problema o situación específica, orientándose en la búsqueda de la ciencia para su aplicación, es decir, el investigador ya ha planteado su problema y lo conoce, por lo que recurre a dar respuestas especiales a su investigación de manera práctica para la vida humana.

La investigación recibe el nombre de "investigación práctica o empírica", que se caracteriza por la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. (Vargas Z, 2009, pag 159)

De acuerdo a lo que dice Murillo, la investigación aplicada se caracteriza por el uso de diferentes herramientas, para adquirir información y luego de obtener los resultados llevar este sistema a la práctica, lo cual al final de una solución de manera organizada, estructurada para conocer la verdadera situación.

2.1.3 Investigación Explorativa

Es una investigación sobre algún tema que todavía no tiene una conclusión, es decir, no está definido. Por lo tanto se lleva esta investigación a cabo para poder comprender un poco más acerca de este tema pero sin poder darle un cierre. Aunque esta técnica no es tan compleja como las demás, implica que el investigador requiera de tolerancia, perseverancia y que esté atento a cualquier acontecimiento que pueda suceder.

Es importante mencionar que la investigación exploratoria se encarga de generar hipótesis, que impulsen el desarrollo de un estudio más profundo, del cual se extraigan resultados y una conclusión.

Para (SLD, 1998) “Los estudios exploratorios se abordan campos poco conocidos, donde el problema que sólo se vislumbra, necesita ser aclarado y delimitado. Esto último constituye precisamente el objetivo de una investigación de tipo exploratorio. Las investigaciones exploratorias suelen incluir amplias revisiones de literatura y consultas con especialistas. Los resultados de estos estudios incluyen generalmente la delimitación de uno o varios problemas científicos en el área que se investiga y que requieren de estudio posterior”.

Según Jiménez Rosa la aplicación del estudio explorativo aborda temas o situaciones poco comunes, donde la problemática que se da necesita solo ser analizada, estudiada y determinada. Al referirnos con determinada nos referimos a algo específico a una toma de decisiones. Por lo general estos estudios suelen recurrir a investigaciones pasadas del lenguaje y a expertos del caso. La conclusión de este tipo de estudio es

delimitado, es decir; determinar el o los problemas hallados en la investigación.

2.2 Población y Muestra

Para este proyecto se ha determinado un muestreo por conveniencia, la población está formada por niños de la ciudad de Guayaquil de los cuales se escogerá un porcentaje para el respectivo análisis.

Población

(Morocho A, 2017) define como población al grupo de sujetos que tienen las mismas características, de las cuales son visibles en lugar y en un tiempo específico, cuando se lleva a cabo una investigación se debe tener en cuenta algunos aspectos para poder escoger la población bajo estudio, teniendo en cuenta que la investigación es un beneficio de ellos. Una población también es conocida como una selección que tienen rasgos similares afirmando que "La población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personajes, instituciones o cosas) involucradas en la investigación". (Aguiar M. 2016)

De acuerdo a lo mencionado por Morlés la población se refiere al grupo de individuos de los cuales se llegará a una conclusión se los resultados de la investigación serán válidos o no. (Morocho A, 2007)

Muestra

La muestra en nuestra investigación no es más que el subconjunto de la población escogida, el nombre de muestra proviene de los diferentes investigadores no se abastecerá para sacar resultados de una población, por lo cual de ellos sacan una pequeña muestra con lo cual trabajarán en su investigación o proyecto en curso así como se afirma "La muestra es un "subconjunto representativo de un universo o población". De acuerdo a lo que dice Morlés la muestra es un grupo más delimitado que el grupo original. (Morocho A, 2007)

2.2.1 Selección de la Población

Para (Carrera de D., 2015) Es un conjunto de individuos de las mismas características, que se limitada por el estudio. La población es el cúmulo de todos los casos que coinciden con una serie de diferenciación. En el presente proyecto se escogieron diferentes niños de la ciudad de Guayaquil. Al mismo tiempo se consultó con profesionales del campo acerca del producto.

ÁREAS DE TRABAJO	TOTAL
DOCENTES PEDAGOGOS	10
DOCENTES ACADÉMICOS	5
PROFESIONALES DEL MEDIO	8

Tabla 1 Expertos en el campo

Elaborado por: Luz Carche y Kenya Ruiz estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

2.2.2 Selección de la muestra

El presente proyecto aplicará el muestreo no probabilístico, por lo que serán los mismos que formen el tamaño de la muestra para la investigación. El muestreo no probabilístico: “Dependen del juicio personal del investigador, quien puede decidir de manera arbitraria o consciente que elementos va a incluir en la muestra” (Morocho A, 2007).

En este tipo de muestreo todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser elegidos. (Cortez M. 2004) Se seleccionó en total 20 niños para que observen el producto y 3 especialistas del campo para las entrevistas.

ENTREVISTAS

De acuerdo a los campos descritos en la población se realizó un muestreo no probabilístico de los cuales se escogió por conveniencia, del

campo docente pedagogo un educador, del campo docente académico una traductora y de los profesionales del medio se escogió a un ilustrador y un animador, los cuales aportarán con sus experiencias y conocimientos del tema. (Morocho A, 2007)

2.3 Instrumentos de Investigación

Se utilizarán dos instrumentos cualitativos como fuentes primarias que son la entrevista a profesionales relacionados al desarrollo de animaciones 2D culturales y grupos focales dirigidos a preadolescentes entre 10 y 13 años, quienes son el público final del presente proyecto; y fuentes secundarias como la información bibliográfica obtenida por lectura y análisis de revistas, investigaciones, estudios, artículos, libros y sitios web.

2.3.1 Aplicación de la entrevista

En la presente investigación se considera la aplicación de la entrevista como instrumento; para recolectar un conjunto de saberes privados, la construcción del sentido social de la conducta individual o del grupo de referencia de ese individuo (Alonso, 2016), lo que la convierte en un instrumento de gran precisión.

La Entrevista, es una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación (Morocho A, 2007)

(Sabino, 1992) considera que “la entrevista es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. Lo que lleva a establecer un diálogo entre 2 partes donde una parte busca información y la otra parte facilita esa información.

Características de la entrevista

Área	Alcance	Medio
-------------	----------------	--------------

Diseño de personajes	Determinar los atributos de los escenarios y personajes adaptados de historias ecuatorianas a un producto digital y animado para mantener a los niños entretenidos en un tiempo largo.	Virtual
Animación 2D	Elaboración de una animación 2D de cuentos folclóricos	Virtual
Pedagogía en educación básica media	Conseguir información sobre la metodología de enseñanza que se está utilizando actualmente.	Virtual
Narración	Adquirir conocimientos a través de la traducción del idioma Kichwa.	Virtual

Tabla 2 Área donde se aplica la investigación por medio de la entrevista.

Elaborado por: Luz Carche y Kenya Ruiz estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Para la realización de las entrevistas se escogió una población de 10 expertos en el campo de los cuales se les aplicó la entrevista a 3 expertos que fueron: un pedagogo, un ilustrador y un animador, puesto que su criterio ayudó a un mejor desarrollo del producto.

2.3.2 Resultados de las entrevistas

2.3.2.1 Perfiles de entrevistados

A continuación se describen los perfiles de los entrevistados y su aporte cualitativo a la presente investigación.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #1

Profesión: Ingeniero en Diseñador Gráfico

Nombre: Joan Vargas

Lugar de Trabajo: Central- Estrategia y Comunicación

Aporte cualitativo: Aportará conocimiento técnico basado en su experiencia en el diseño y animación 2D.

Resumen:

En la entrevista con el diseñador Vargas, mencionó que la animación hoy en día tiene un papel importante en la comunicación, también comenta que en Ecuador se han desarrollado diversos productos audiovisuales de gran impacto. Con esa iniciativa aporó que el corto animado en 2D, utilizaría como técnica de animación la narrativa, para que tenga un mejor desenvolvimiento el producto, es decir, la forma en la que se relata la historia.

El desarrollar un producto animado conlleva un arduo trabajo y esfuerzo, y sobre todo, la habilidad y destreza de la persona que lo está elaborando, Vargas menciona que estos factores hay que tenerlos en cuenta para la duración del corto. Por esto aconseja que el tiempo del corto debe de ser máximo 20minuts.

Para la adaptación de un cuento se debe tener en cuenta conservar la esencia de la historia y sobre todo ser creativo, tener las ideas claras. Para poder ejecutar todo lo que comento en la entrevista el Diseñador Vargas utilizara programas tales como; After Effects, TV Paint, Adobe Animation, Toon Boom, Moho, etc.

Por lo consiguiente el ser los niños el público objetivo para este producto no quiere decir que no trascienda a otras personas, por lo que se refleja historia, cultura, creencias. Es posible que también sea visto por estudiantes que sigan una carrera de diseño o animación o carreras paralelas.

Una de las menciones del Diseñador fueron las ventajas del corto animado comparado con un libro tradicional, y es que las dos opciones tienen un mismo fin y es la educación pero centrándose en la animación 2D puede servir como un incentivo para el usuario. En la actualidad la comunicación es por un medio audiovisual ya sea las plataformas digitales, prensa digital, anuncios, vídeos, etc. Esto nos da a entender que la animación 2D tiene más facilidad de difusión, es decir, puede llegar a muchas personas.

Conclusión:

Se ha visto que la animación digital tiene mucho auge en la actualidad, gracias a la globalización que trajo consigo lo que hoy en día conocemos como el Internet,

Y todo esto hizo lograr que tenga un rol importante en la comunicación. La animación digital durante todo este tiempo ha realizado un trabajo admirable. La narración es una técnica de animación que le da un toque especial al producto. Una historia bien narrada le da vida a una animación. El corto animado por lo general siempre se ocupa un tiempo muy limitado para poder así tener toda la atención del usuario, siempre se tiene que mantener la esencia de la historia durante todo el corto y tener el objetivo presente y claro.

Se podría considerar la idea de utilizar herramienta que sean fáciles de utilizar donde puedan desenvolverse con facilidad, como el producto en este caso va dirigido a los niños se tiene que mantener un concepto alegre, colorido y llamativo al infante. La animación tiene ventajas como llegar a personas que estén en una etapa de aprendizaje no solo en lo que es la

cultura sino también la elaboración del producto, esto se refiere al proceso que hubo antes del trabajo final.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #2

Profesión: Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual

Nombre: William Guevara

Lugar de Trabajo: Central- Estrategia y Comunicación

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en diseño e ilustración de cuentos.

Resumen:

Para el desarrollo de personajes ilustrados en la adaptación de un cuento tradicional depende de muchos aspectos, a quien va dirigido, el tono que se quiere manejar, los recursos que se utilizarán, es su visión acerca de esa adaptación en un futuro. Haciendo estas preguntas se debe analizar y entender a los personajes, tratar de indagar su personalidad, sus rasgos y todo lo que conlleva a que ellos sean un ejemplo de la tradición del Ecuador. Las características audiovisuales llamativas son las que dan un mejor mensaje acerca de lo que es un personaje.

En un making of del estudio cartoon saloon los desarrolladores pintaban las escenas reales que estaban usando de bases. Además de asignar un valor emocional o representativo a sus paletas de Colores. Todo esto debe basarse en referencias visuales folclóricas pero principalmente inspirarse en elementos de la naturaleza y considerar como el color puede reforzar el mensaje que quieran transmitir.

Las texturas son un elemento gráfico interesante. Puede generar interés y aportar un valor especial a su trabajo. Un toque de algo "hecho a mano" que puede hacer referencia al trabajo artesanal de nuestra cultura. Si lo recomendaría.

La ilustración en los personajes ecuatorianos es una demanda emergente en el aspecto publicitario. De allí el diseño de personajes como una producción de cualquier tipo es un tema complejo del cual no tiene

mucho conocimiento pero durante este tiempo se ha visto mucho movimiento por parte de la animación digital en la ciudad de Quito lo cual es una gran oportunidad en el diseño de personajes y el desarrollo visual.

Una de las recomendaciones más importantes para mantener una línea grafica sencilla y que la ilustración llame la atención es realizar una exploración de concepto libre que considere referencias y objetivos. Luego ir destilando esos diseños y ajustando los a los recursos que tengan para animar. Si va a ser vector o cuadro a cuadro. Ver referencias visuales de trabajos similares al que desean realizar. Anteponer principios de Diseño básicos, compositivos y de lenguaje de formas para comunicar su mensaje.

La técnica de un corto animado en 2D tendría una incidencia positiva para la difusión cultural, toda pieza audiovisual que represente los valores culturales del país aporta positivamente al medio. El poder y la importancia de la representación no deben ser subestimados.

El medio audiovisual da oportunidad a un uso de lenguaje interesante para el tema cultural. Los instrumentos y sonidos de la música folclórica en combinación con historias propias de nuestra cultura abren un mundo de posibilidades. Lo interesante también sería en como diferenciar nuestros elementos de otros propios de la región. Encontrar esa voz especial.

Conclusión:

Se debe considerar al personaje en dos aspectos: el visual y el literario. No hay un orden en cual sale primero en el proceso creativo, puede que se tenga una idea visual buena y a partir de esa escriban la personalidad y características de su personaje o puede ser al revés. Usualmente escribir primero una base desde la cual se hace una exploración gráfica.

A nivel mundial se ha visto las ilustraciones, ya sea en películas infantiles o vídeos, el proceso de darle vida a un personaje es un trabajo duro que requiere tiempo, esfuerzo y destreza esto ha hecho el desarrollo visual como un ejercicio profesional estable a largo plazo.

El objetivo de darle vida al personaje es poder llegar a las personas que entiendan lo que este quiere dar a conocer sus cualidades, conocimientos u otras actitudes en una actividad o ambiente social.

Para elaborar a un personaje con todas sus aspectos se necesitan tomar en cuenta distintos factores usualmente escribir primero una base desde la cual se hace una exploración gráfica. Es interesante como se llega a dar una interacción que va y viene entre esos dos niveles.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #3

Profesión: Licenciatura en Lengua Inglesa, Lingüística y Literatura.

Nombre: Sara Rivadeneira

Lugar de Trabajo: Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.

Aporte cualitativo: Enseñanza del idioma inglés, como traducción del idioma nativo Español y Kichwa.

Resumen:

La Pedagoga Rivadeneria dio su criterio a base de unas preguntas realizadas. La traducción audiovisual puede ser emprendida por cualquier traductor calificado. Actualmente no existen políticas claras en nuestro país que determinen quién está en capacidad de traducir y quién no. No existen exámenes de calificación profesional ni colegios (asociaciones reconocidas) que garanticen el ejercicio legal de la profesión. Al no existir ninguna de estos elementos, simplemente cualquier persona que sepa inglés, se atribuye el derecho de ser traductor.

De todos los aspectos que conllevan dificultad en las traducciones siempre hay una dificultad, pues el aspecto cultural siempre será un reto para todos los traductores. No es suficiente con ser bilingüe, un traductor necesita competencias multiculturales que le permitan soslayar la brecha cultural.

Definitivamente la tecnología te ofrece herramientas muy útiles para aprender un idioma, en general, no únicamente el inglés.

El inglés es el idioma de la internacionalización; si quieres que tu trabajo sea reconocido a nivel internacional, pues debe estar en inglés, independientemente del tipo de trabajo que sea.

El aprendizaje del inglés en el Ecuador es importante porque te permite apuntar a mercados externos, mercados de primer mundo, mercados que realmente pueden pagar el precio de un producto o una mano de obra de calidad.

El impacto del inglés a nivel mundial de forma general al inglés se lo conoce como la 'lingua franca'; es decir, el idioma al que podemos acudir cuando provenimos de diferentes contextos lingüísticos y culturales.

El traductor técnico durante su etapa de formación Aprende a diferenciar los tipos y las funciones de los textos. Aprende cuándo y cómo dirigirse a la audiencia meta, al texto meta o a la cultura meta y cuándo quedarse en la fuente. Aprende la diferencia entre traducción multimedia y la traducción técnica. Aprende las diferencias que existen entre los procesos de subtítulaje, doblaje, adaptación, transcripción, etc. Aprende sobre las herramientas y plataformas que pueden mediar y facilitar el trabajo de un traductor, etc.

El traductor nativo es importante porque debe dominar dos idiomas al mismo nivel avanzado de competencia, así como dos culturas.

Conclusión:

El inglés es el idioma de la internacionalización, Si quieres mejores oportunidades y mejores ingresos, pues debes hablar inglés. El ejercicio de la profesión debe ir de la mano con el reconocimiento oficial de las destrezas del profesional que ejerce la labor. El técnico durante su etapa de formación Aprende la diferencia entre traducción multimedia y la traducción técnica. Aprende las diferencias que existen entre los procesos de subtítulaje, doblaje, adaptación, transcripción, etc. Aprende sobre las herramientas y plataformas que pueden mediar y facilitar el trabajo de un traductor, etc. El traductor nativo va mucho más allá de lo que se podría entender por 'nativo';

si lo quieres ver en términos de ser 'nativo', un traductor debe haber nacido en dos culturas y en dos sistemas lingüísticos diferentes.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #4

Profesión: Licenciatura en Turismo histórico cultural.

Nombre: Awki Jetacama

Lugar de Trabajo: Tinkunakuy- Centro de Pensamiento y Culturas Andinas

Aporte cualitativo: Traducción del corto animado 2D al idioma Kichwa.

Resumen:

Se realizó una entrevista con un profesor de Kichwa donde se menciona que en su jornada de clase el utiliza como herramienta de didáctica medios audiovisuales, ahora por la pandemia las clases son impartidas por medio de la plataforma digital Skype, a través de grupos de video llamada, así mismo se presenta la clase a través de Power Point, acompañado de videos, audios. Los deberes son administrados por medio de la plataforma de google "classroom", al mismo tiempo se usa Facebook y WhatsApp, para continuar en contacto con los estudiantes.

En la actualidad las nuevas tecnologías han influenciado en los jóvenes en la lectura de alguna forma, para las nuevas generaciones desde los jóvenes en especial urbanos, se ha permitido que las lecturas sean más llevaderas, poder descargar documentos digitales y llevarlos a diferentes espacios, sin embargo para las generaciones más mayores se complica porque no todos pueden usar estas nuevas tecnologías, por otra parte para los habitantes de áreas rurales también se complica por el difícil acceso de estas tecnologías, además que muchas personas en especial niños han usado estas tecnologías como distracción.

El cómo profesor de Kichwa imparte las clases gramaticales en conjunto con los saberes que pertenecen a diferentes pueblos y muchos de estos conocimientos se encuentran en cuentos, leyendas, mitos tradicionales.

Los cuentos folclóricos tradicionales que fomentan la lectura en el Ecuador son cuentos tradicionales que más se mencionan es dependiendo el contexto cultural al que se encuentran.

El cambio en el método de aprendizaje acerca de los medios digitales es más dinámico y en especial más visual, permitiendo desarrollar nuevas capacidades de pensamiento desde los maestros y también en los estudiantes, siendo importante que permite ampliar la investigación.

El desarrollo de un cortometraje animado de cuentos folclóricos de la región Costa, Sierra y Amazonía servirían como medio de difusión cultural porque como se mencionó en los cuentos se conserva las tradiciones que son la cultura de cada pueblo, es donde se permite difundir varios elementos de la cultura, como, alimentos, paisajes, festividades, celebraciones y demás prácticas en especial hacia los niños o jóvenes, siendo como una semilla que se siembra en la tierra.

Conclusión:

Como medio de difusión cultural servirían de estrategias: Documentales, videos cortos, presentaciones en vivo, cortometrajes, spots, exposiciones en línea a personas de diferentes espacios, Audios, Imágenes informativas.

En este año se ha visto que los medios digitales son de gran ayuda en la vida diaria de las personas, en las instituciones educativas de cualquier nivel se están utilizando como método de enseñanza la adaptación de clases, libros, cuadernos a medios interactivos, de fácil comprensión. En la actual sociedad las nuevas tecnologías han marcado una gran influencia en las personas especialmente en los jóvenes lo que es algo positivo pero al mismo tiempo negativo ya que dejan a un lado las formas antiguas de aprendizaje aunque eso ha hecho que se instruyan de otra manera más

interactiva mismo concepto pero diferente estrategia. Muchos de los conocimientos ancestrales se encuentran en cuentos, leyendas, mitos. En Quito se encuentran algunos cuentos como: El gallo de la catedral, La casa 1028, Cantuña, Padre Almeida, La Olla del Panecillo.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #5

Profesión: Licenciatura en ciencias de la comunicación.

Nombre: Elizabeth Naranjo Cruz

Lugar de Trabajo: Sendero de Fe

Aporte cualitativo: Proporciona el nivel de enseñanza sobre las actividades didácticas.

Resumen:

De la entrevista realizada a la pedagoga Naranjo comentó que a combinación de la lectura y la tecnología ha sido muy bueno ya que eso se refleja en los videos, relatos para el público. Una de las ventajas del corto animado 2D como material didáctico es que es llamativo, con dibujos, características que capten la atención del niño. El video didáctico es una mecánica que ayuda al niño a poder tener una retroalimentación. Las leyendas son los relatos que más son leídos y escuchados por los infantes por lo que conlleva misterio y suspenso. La pedagoga afirma que en Ecuador hay falta de conocimiento acerca de los cuentos folclóricos que son parte de las regiones del país. Por ultimo acoto que el desarrollo de un cortometraje animado basado en las culturas de las diferentes regiones del Ecuador serviría como un medio de difusión cultural.

Conclusión:

Teniendo conocimiento de las opiniones de expertos en el ámbito educativo en el área de niños. Se puede llegar a la conclusión que por falta de ideas, recursos, los infantes están perdiendo la oportunidad de conocer acerca de la cultura que los rodea. Es por esto que el desarrollo de un corto o un cortometraje animado servirían como un medio de aprendizaje para los niños.

2.3.2.2 Conclusión de las entrevistas

Se podría considerar la idea de utilizar herramientas que sean fáciles de utilizar donde puedan desenvolverse con facilidad, como el producto en este caso va dirigido a los niños se tiene que mantener un concepto alegre, colorido y llamativo al infante.

A nivel mundial se ha visto las ilustraciones, ya sea en películas infantiles o vídeos, el proceso de darle vida a un personaje es un trabajo duro que requiere tiempo, esfuerzo y destreza esto ha hecho el desarrollo visual como un ejercicio profesional estable a largo plazo.

En la actual sociedad las nuevas tecnologías han marcado una gran influencia en las personas especialmente en los jóvenes lo que es algo positivo pero al mismo tiempo negativo ya que dejan a un lado las formas antiguas de aprendizaje aunque eso ha hecho que se instruyan de otra manera más interactiva mismo concepto pero diferente estrategia.

El objetivo de darle vida al personaje es poder llegar a las personas que entiendan lo que este quiere dar a conocer sus cualidades, conocimientos u otras actitudes en una actividad o ambiente social.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III.- PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1 Descripción del producto

El corto animado 2D tiene como objetivo difundir parte de la cultura del Ecuador, ya que este producto está diseñado para que el público conozca acerca de cuentos folclóricos que existen en su país. Este corto es un producto comunicativo, ya que fueron elaborados con diferentes elementos animados, está diseñado para diferentes plataformas web, tales como Facebook, Instagram, Youtube y en dispositivos móviles como Smartphone o tablets.

Este proyecto fue realizado en Adobe Illustrator, Photoshop y After effects, donde se realizó un Storyboards como guía para la estructura del corto animado, ya que con esto se lo convierte en ilustraciones digitales, para después animarlas en estos programas y poder añadirles, sonido, movimiento, color. Tomando en cuenta que primero se hizo una búsqueda de los cuentos de los cuales se iban hablar.

El producto va a estar publicado como video en diferentes plataformas digitales, para que el usuario simplemente con un clic pueda observar el relato de los cuentos. El cual va a tener una duración de 6 minutos donde se van a contar 3 cuentos (El Wiry Wiry, El Pastor y la Yumba y El Guatuso y la Culebra), el espectador tiene la decisión si quiere observar todos los cuentos o el que sea de su agrado. También tendrá la opción de compartir a otros usuarios.

Para la comprensión y adaptación del usuario, este material va a estar traducido en inglés, Kichwa y la lengua nativa española. El corto animado 2D está dirigido al público infantil de cualquier edad e incluso puede ser acoplado para alguna institución educativa que lo requiera como material educativo sin fines lucro.

3.1.1 Objetivo del cuento

La principal meta a corto, mediano y largo plazo del corto animado 2D es la difusión cultural de las raíces nativas del Ecuador. El usuario tendrá la oportunidad de conocer acerca de los cuentos folclóricos de la región costa, sierra y Amazonia. Para poder lograr este objetivo el usuario deberá poner

toda la atención y disposición al corto animado, ya que a lo largo del tiempo se ha perdido la identidad cultural a causas de las nuevas innovaciones tecnológicas, es por esto que se solicitó la presencia de los padres de familia para que sea más fácil la comodidad audiovisual del infante.

Para esto se consultó con expertos del medio para así poder llegar a un producto final que sea llamativo, y pueda captar la atención del usuario.

Se escogió animación ya que es una forma creativa de captar la atención de los niños por medio de sus sentidos. Ahora por las normas sanitarias ya no es factible salir algún museo, o una feria, pero un video es algo muy fácil de obtener solo es necesario tener alguna cuenta creada en alguna plataforma digital y reproducirlo, y escoger el idioma en el que lo quiera escuchar.

3.2 Descripción del usuario

El corto animado 2D está desarrollado para todos los niños entre las edades de 9 a 12 ya que están en una etapa donde perciben las imágenes animadas, los colores, los dibujos, los sonidos y así es más fácil captar su atención. En el testeo realizado a los niños se pudo observar por medio de las evidencias que al 100% de los usuarios estuvieron atentos a toda la reproducción del corto supervisados por sus padres. Esto se puede tomar como una forma de más eficaz de aprendizaje.

Como se lo mencionó anteriormente el corto podría ser utilizado como material didáctico para las instituciones educativas. El corto estuvo dirigido a niños de rango de edad entre los 9-12, sin embargo no quiere decir que no lo puedan visualizar otros usuarios, al contrario si llega haber otro público no existiría ningún inconveniente.

Segmentación Geográfica		
	Nacionalidad	Clima
Niños	Ecuatoriana	Cálido

Segmentación Demográfica

Edad	Sexo	Educación
9 a 11 años	Indiferente	Primaria

Segmentación Psicográfica		
Personalidad	Estilo de vida	Intereses
Extrovertidos	Estudiantes	Video juegos, dispositivos móviles

Segmentación Conductual	
Beneficios	Tasa de uso
Motivar a los niños a que conozcan más de sobre sus raíces ecuatorianas	Usuario casual

Tabla 3 Segmentación de mercado para el público objetivo

Elaborado por: Luz Carche y Kenya Ruiz estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

3.3 Alcance técnico

El desarrollo del corto animado 2D fue elaborado mediante 2 equipos diferentes: El primer equipo se lo utilizó para el desarrollo de la línea gráfica de las ilustraciones de escenarios y personajes. Una laptop con sistema operativo Windows 10 de 64 bits.

- Procesador Intel Core i5-7200U 2.71 GHz
- Memoria 8.00 GB RAM
- Procesador Gráfico AMD Radeon R5 M420
- Disco duro HDD 1TB

El segundo equipo se utilizó para hacer las animaciones de escenarios y personajes. Una laptop con Sistema Operativo Windows 10 Pro 64 bits.

- Procesador Intel Core i7-6500U 2.5 GHz

- Memoria 8 Gb DDR 4
- 96 GB SSD + 1000 GB HDD
- Disco duro 1TB

La tableta gráfica en la que se elaboró los personajes y los escenarios del corto animado 2D es la Wacom Intuos S. (Morales & Chávez, sf).

- Dimensiones de 15,2 cm por 9,5 cm.
- Lápiz digital ultra preciso y ligero con 4096 niveles de presión
- Área de trabajo de 7" tamaño pequeño
- Más del 75% de la tableta es área activa

El micrófono que se utilizó para narrar la voz en off de los cuentos fue un condensador Nady usb-5h.

- Capacidad de SPL Maximo
- Conector USB, 3.5 mm Jack de auriculares para motorización
- Conectividad USB Plug & Play
- Sistema de montaje antigolpes con gama aislante ShureLock

Los equipos utilizados para este proyecto están dirigidos para dispositivos móviles de gama media a alta que abarquen el Sistema Operativo Android y para ordenadores de escritorio que impliquen el Sistema Operativo Windows 7.

3.4 Fases del proceso de trabajo y desarrollo



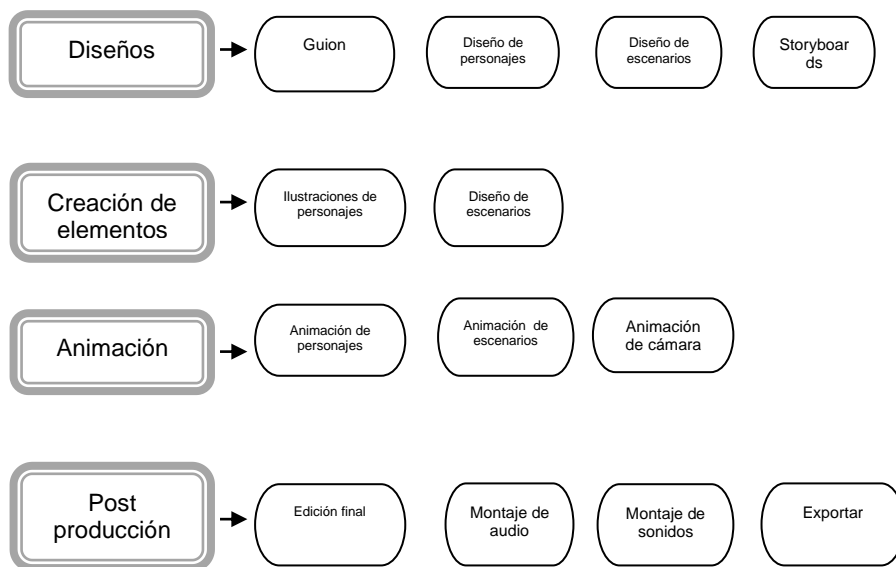


Tabla 4 Fases de proceso desarrollo del corto animado 2D

Elaborado por: Luz Carche y Kenya Ruiz estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

3.5 Premisa y sinopsis

	El guatuso y la culebra	La Yumba	Wiry Wiry
Concepto (Mensaje)	No traicionar la confianza de quien nos brindó ayuda	Más vale la riqueza de corazón que la tristeza de los valores materiales	La unión vence el temor
Premisa	Un montubio se deja conmovir por la desafortunada circunstancia de una culebra.	Se dice que en las pirámides de Cochasqui suele aparecer una encantadora mujer que ofrece un poco de sabiduría.	Un cazador incursiona en las profundidades del bosque donde está prohibido ir en busca de una misteriosa entidad.
Sinopsis	En el campo costeño del Ecuador, una culebra en apuros puede llegar a prometer más de lo que en realidad está dispuesta a hacer. Mientras que un montubio muy amable recibirá la ayuda de una astuta criatura.	Un pastorcillo es transportado al mundo de un hada de los páramos, allí descubrirá las consecuencias de su elección.	Muchos diablos, llamados wiry wiry, rondaban las selvas de la Amazonía, los cuales al devorar a una persona, tomaban la forma humana de quien atrapan.
Personaje principal	El montubio	Pastorcillo	Wiry wiry
Personajes secundarios	La culebra	Yumba	El cazador
	El guatuso	las ovejas	La esposa

	Oso Perezoso	La llama	La shamán anciana
	Venado de cola blanca (hembra)		
	Mielero de pecho rojo		

Tabla 5 Elaboración de la premisa y sinopsis

Fuente: Elaboración propia

3.5.1.1 Tres pilares de Aristóteles

		1. Introducción del héroe	2. El Conflicto	3. La Resolución
El Guatuso y la Culebra	1er Acto	Montubio se encuentra sembrando yuca cerca del río.		
	2do Acto		Culebra se encuentra atascada en medio de dos rocas.	
	3do Acto			Los animales están reunidos y sobre una roca se sube el guatuso. De la boca del Guatuso sale una burbuja de diálogo con el texto: "¡Para ver quien tiene la razón, vamos a recrear la situación!"
		El pastorcillo se encuentra caminando junto a sus ovejas.		
			Sorprendido de una melodía, al voltear la mirada... Todas sus ovejas ya no estaban.	
				La Yumba sorprendida de la decisión del pastorcillo y conmovida a la vez decide compartir su sabiduría con él.

El Wiry Wiry	1er Acto	Una silueta se encuentra sobre una rama en medio del vasto bosque.		
	2do		Un día, un cazador fue	

Acto		tomado por un wiry wiry	
3do Acto			Solución era cortar el cabello de la mujer.

Tabla 6 Elaboración Tres pilares

Fuente: Elaboración propia

3.5.1.2 Viaje del Héroe- Joseph Campbell

El viaje del Héroe (Hero's Journey)		
El guatuso y la culebra (Costa)		
1. Introduce the Hero	3. Unexpected Event	7. The Crisis
Introducción del héroe	Evento inesperado	La crisis
El guatuso es un animal que vive en el campo, ya que con su decisión de jurado pudo salvar al montubio de ser comido	volvieron a poner a la culebra bajo la piedra otra vez	la culebra se quiere comer al montubio
2. Hero has a Weakness	4. Call to Adventure	8. The Showdown
El héroe tiene una debilidad	Llamada a la aventura	El enfrentamiento
miedo a la culebra	salvar a una culebra	el guatuso tiene que ser jurado y tomar una decisión entre el montubio y la culebra
	5. The Quest	9. Happy Ending
	La búsqueda	Resolución
	descubrir una mentira	poner la culebra bajo la piedra

El viaje del Héroe (Hero's Journey)		
La Yumba (Sierra)		
1. Introduce the Hero	3. Unexpected Event	7. The Crisis
Introducción del héroe	Evento inesperado	La crisis
La yumba tiene el poder de sabiduría	el pastorcillo rechaza lo ofrecido	Una tarde escuchó una melodía y al voltear la mirada... Todas sus ovejas ya no estaban ,el pastorcito paralizado del susto cerró los ojos
2. Hero has a Weakness	4. Call to Adventure	8. The Showdown
El héroe tiene una debilidad	Llamada a la aventura	El enfrentamiento

Abandonar a su Comunidad	la yumba lo hizo conocer otro lugar	La yumba le ofreció al pastorcillo tomar lo que quisiera de aquel lugar. Él respondió "solo quiero regresar al lugar donde me encontraste" y ella se asombró de su humildad.
	5. The Quest	9. Happy Ending
	La búsqueda	Resolución
	la yumba busca personas solitarias	La Yumba decidió compartir su sabiduría ancestral de las plantas y de la naturaleza. En un parpadeo, el pastorcito reapareció en las pirámides junto a sus ovejas. Desde aquel día, el pastorcito curó a todos los de su comunidad.

El viaje del Héroe (Hero's Journey)		
WiryWiry (Amazonía)		
1. Introduce the Hero	3. Unexpected Event	7. The Crisis
Introducción del héroe	Evento inesperado	La crisis
La mujer se da cuenta que el wiry wiry tomo a su esposo y sabe sobrellevar la situación	El corte de cabello de la mujer	Un cazador fue tomado por un diablo
2. Hero has a Weakness	4. Call to Adventure	8. The Showdown
El héroe tiene una debilidad	Llamada a la aventura	El enfrentamiento
el cabello largo y estar lejos de la comunidad	esposa del cazador busca la manera de que no la moleste el Wiry Wiry	Cuando el diablo llegó a la plaza de la comunidad, en donde estaba su mujer, el wiry wiry llega a la comunidad ,la mujer se mezcla entre los hombres
	5. The Quest	9. Happy Ending
	La búsqueda	Resolución. (Caso Shrek: Final feliz)
	Hacer que el Wiry Wiry salga del cuerpo del cazador	El cazador enfermó y de tanto malestar el wiry wiry salió expulsado de su cuerpo.

Tabla 7 Viaje del héroe

Fuente: Elaboración Propia

3.6 Guion de los cuentos

Como ya sabemos el guión es una de las partes fundamentales para la producción de una idea, es donde se plasmara el objetivo del producto, en este caso el guion fue escogido del cuento "Así dice Mis Abuelos", de Mayfe Ortega, el cual se adaptó para desarrollar una idea más específica para los escenarios y personajes, el cual ayudo a que el corto tuviera una duración considerable para el público objetivo.

Cada guión fue adaptado es dos idiomas diferentes al original, el Kichwa representa a una de las 14 lenguas ancestrales del Ecuador y también forma parte de la cultura, el Inglés como tercera lengua hablada a nivel mundial y el español que representa la primera lengua hablada a nivel mundial. Estos tres idiomas ayudaran a una mejor difusión y adaptación del corto en diferentes partes.

"EL GUATUSO Y LA CULEBRA"

Julio 10, 2020

Escrito por

LUZ CARCHE y KENYA RUÍZ

Inspirada en el libro de

COMO DICEN MIS ABUELOS

1. EXT. RÍO. Montubio se encuentra sembrando yuca cerca del río.

NARRADOR

Una tarde, un montubio terminaba sus labores en el cultivo.

2. PLANO MEDIO. Montubio alzó su cabeza simulando asombro.

NARRADOR

Escucho una voz que decía...

MONTUBIO

Por favor, ayúdame y te prometo protección.

3. PLANO AMERICANO. Culebra se encuentra atascada en medio de dos rocas.

NARRADOR

El montubio observó la desesperación de la culebra.

4. El montubio separó las rocas y la culebra se deslizó hasta el suelo.

NARRADOR

La culebra fue liberada y siguió al montubio.

5. EXT. CAMPO. El montubio camino a casa, halló un árbol grande y ubico a la culebra allí.

NARRADOR

Cuando unos kilómetros más adelanten, le dijo

6. Aparece burbuja de diálogo con el texto: "Sabes, tengo mucha hambre". Y los animales de su alrededor se acercaron.

NARRADOR

El montubio se dio cuenta que se lo querían comer, pues la culebra no cumplía con lo que prometió.

7. Guatuso se encuentra hablando con el montubio.

MONTUBIO

¡Guatuso, ven que serás juez hoy!

NARRADOR

...dijo el Montubio.

8. Los animales están reunidos y sobre una roca se sube el guatuso. De la boca del Guatuso sale una burbuja de diálogo con el texto: "¡Para ver quien tiene la razón, vamos a recrear la situación!"

NARRADOR

Todos reunidos fueron donde comenzó el problema.

9. EXT. RÍO. La culebra se ubicó en medio de dos rocas, quedando atrapada, con expresión de dolor.

GUATUSO

¡Culebra, por faltar a tu palabra, este será tu castigo!

NARRADOR

...dijo el Guatuso.

10. El montubio le señala hacia el sembrío con expresión de agradecimiento.

NARRADOR

En honor a su gratificación, el montubio le regaló una hectárea de yuca ya cultivada.

"EL PASTOR Y LA YUMBA"

Julio 10, 2020

Escrito por

LUZ CARCHE y KENYA RUÍZ

Inspirada en el libro de

COMO DICEN MIS ABUELOS

1. EXT. PIRÁMIDES DE COCHASQUI. PLANO GENERAL. El pastorcillo se encuentra caminando junto a sus ovejas.

NARRADOR

Un pastorcillo lleva a su rebaño de ovejas a las pirámides de Cochasqui.

2. PLANO MEDIO. El pastorcillo giró la cabeza.

NARRADOR

Sorprendido de aquella melodía, al voltear la mirada... Todas sus ovejas ya no estaban.

3. PLANO PERSONA. ZOOM IN. Yumba se encuentra sobre una roca, tocando la guitarra.

NARRADOR

En el lugar, vio a una encantadora mujer.

PASTORCILLO

¡Era la Yumba!

4. PLANO DETALLE. ZOOM OUT. Se ven los ojos del pastorcito haciendo un parpadeo.

NARRADOR

Paralizado del susto cerró sus ojos...

5. EXT. TIERRAS DE LA YUMBA. PLANO MEDIO. Yumba de cabello rubio, sirviendo platos de comida y expresando alegría.

NARRADOR

Al abrirlos, el Pastorcillo, se vio en un lugar hermoso.

La Yumba alimentó y calmó al pastorcillo, luego le ofreció tomar lo que quisiera de aquel lugar.

6. PLANO DETALLE. El pastorcito bajo su cabeza, expresando tristeza.

PASTORCILLO

Solo quiero regresar al lugar en donde me encontraste

NARRADOR

Exclamó el pastorcillo.

7. PLANO MEDIO. La Yumba puso sus manos en la cabeza del pastorcillo.

NARRADOR

La Yumba sorprendida y conmovida a la vez decide compartir su sabiduría con él.

8. EXT. PIRÁMIDES DE COCHASQUI. PLANO GENERAL. Segundo parpadeo del pastorcillo, aparece en las pirámides junto a sus ovejas.

NARRADOR

Desde aquel día, el pastorcillo curó a todos los de su comunidad.

"WIRY WIRY"

Julio 10, 2020

Escrito por

LUZ CARCHE y KENYA RUÍZ

Inspirada en el libro de

COMO DICEN MIS ABUELOS

1. EXT. Selva Amazónica. Una silueta se encuentra sobre una rama en medio del vasto bosque.

NARRADOR

Muchos diablos rondan las selvas de la Amazonía.

2. ZOOM IN. Un Wiry Wiry se encuentra sobre una rama, su silueta no es humana.

NARRADOR

Los nativos les llaman Wiry Wiry. Devoran personas, en especial a quienes más los buscan. Toman la forma humana de su cazador.

3. INT. CHOZA. PANEO A LA DERECHA. El cazador entra a la choza donde vive con su esposa.

NARRADOR

Un día, un cazador fue tomado por uno de ellos...

4. PANEO continúa. El Wiry Wiry le entrega el corazón del cazador a su mujer, envuelto en hojas de achira.

NARRADOR

El Wiry Wiry le entregó la caza del día a su esposa para preparar la cena.

5. PANEO continúa. Sonido de puerta cerrándose. La mujer está en posición de poner el corazón en la olla. Aparece burbuja de diálogo con el texto: "¡Soy tu esposo!"

NARRADOR

La mujer puso el obsequio en la olla, cuando el corazón le habló y dijo...

CAZADOR

¡Soy tu esposo!

6. EXT. COMUNA. PLANO MEDIO. La mujer entra en pánico al percatarse que el Wiry Wiry ha tomado el cuerpo de su esposo.

NARRADOR

Ella entendió que un Wiry Wiry había tomado el cuerpo de su esposo.

7. PLANO MEDIO. La curandera sostiene unas tijeras y el cabello de la mujer desaparece. Quedando implícito que el cabello ha sido cortado por la curandera.

NARRADOR

Por consejo de la curandera del lugar, la única solución era cortar el cabello de la mujer.

8. La mujer se encuentra en el centro de un grupo de comuneros, escondida con rasgos similares a los demás.

NARRADOR

Al agruparla con los comuneros varones del lugar, el Wiry Wiry no la podría encontrar.

9. Los comuneros empacharon de comida al Wiry Wiry hasta dejarlo inconsciente.

NARRADOR

El Wiry Wiry fue en busca de la mujer, pero al llegar se encontró con un banquete que los comuneros armaron para dejarlo inconsciente.

10. Silueta del cazador, vomitó y vomitó hasta que el Wiry Wiry también salió.

NARRADOR

El cazador enfermó y de tanto malestar el Wiry Wiry salió expulsado de su cuerpo.

11. La silueta del Wiry Wiry, levitaba mientras los comuneros lo sostenían y con fuerza lo tiraron a la hoguera donde salieron varias plagas.

NARRADOR

Muy molesto, el Wiry Wiry decidió vengarse e hizo que de la hoguera salieran muchas plagas chupasangre que hoy conocemos como moscos, zancudos, pulgas y todos los insectos que pican y que antes... no existían.

3.6.1 Narración del guion

La narración del corto animado 2D “Tres cuentos, Tres colores” fue adaptado del cuento “Así dicen mis abuelos”, dando participación en *Voice off* al estudiante, Sebastián Tobar y en la narración Kichwa Awki Jetacama.

3.7 Storyboards

El storyboards sirve como guía en forma secuencial para entender la historia de la cual se está narrando. Es un gran aporte, ya que se hace una planificación grafica de las escenas y planos del guion técnico.

Se elaboró Storyboards basados en el cuento “Así dicen mis abuelos”, para poder verificar la cantidad de escenas que se van a realizar.

3.8 Bios de los personajes

EL PASTOR Y LA YUMBA

DATOS GENERALES DEL PASTORCILLO

Nombre: Pastorcillo

Especie: Humano

Hábitat: Montañas

Locación en la historia: Cochasqui

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: 17

Color (Piel o pelaje/plumaje): Trigueño

Cabello y Ojos: Cabello café, lacio. Color de ojos negros.

Contextura (Peso/Altura): Bajito y delgado.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje Principal

Personalidad: Sonriente, amistoso, servicial y siempre trabajador

Antecedentes: Origen andino, se dedican a la cría del ganado, agricultura y turismo.

Intereses: Amantes de la naturaleza y de las actividades agrícolas.

Conflictos: Falta de recursos económicos

DATOS GENERALES DE LA YUMBA

Nombre: Yumba

Especie: Hada

Hábitat: Lugar mágico

Locación en la historia: Cochasqui

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: 20

Color (Piel o pelaje/plumaje): Trigueña

Cabello y Ojos: Cabello blanco, ojos negros.

Contextura (Peso/Altura): Alta y delgada.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje secundario

Personalidad: Dulce, alegre, flexible

Antecedentes: Protectoras de la naturaleza, con conocimientos de plantas, las piedras y los conjuros.

Intereses: Le gusta hacer felices a los seres humanos.

Conflictos: Se encuentra sola.

EL WIRY WIRY

DATOS GENERALES DEL WIRY WIRY

Nombre: Wiry Wiry

Especie: Diablo

Hábitat: Selva

Locación en la historia: Amazonia-Shiripuno (tena)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: Inmortal

Color (Piel o pelaje/plumaje): Pelaje rojo

Cabello y Ojos: Color de ojos amarillos

Contextura (Peso/Altura): Mediano

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje Principal

Personalidad: Es un ser inmortal con malas intenciones hacia los cazadores de la comunidad.

Antecedentes: Habita en la selva de la amazonia y le hace daño a quienes lo buscan.

Intereses: Tomar el cuerpo de los cazadores

Conflictos: Debilidad hacia la comida

DATOS GENERALES DE LA ESPOSA

Nombre: Esposa

Especie: Humano

Hábitat: Zona rural

Locación en la historia: Amazonia-Shiripuno (tena)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: 18

Color (Piel o pelaje/plumaje): Trigueña

Cabello y Ojos: Color de ojos negros, cabello negro

Contextura (Peso/Altura): Pequeña

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje secundario.

Personalidad: Una mujer seria, con carácter fuerte.

Antecedentes: Viene de una familia de cazadores, es hija única, fue criada estrictamente.

Intereses: Salvarse de Wiry Wiry

Conflictos: El Wiry Wiry esta tras de ella.

DATOS GENERALES DE LA CURANDERA

Nombre: Curandera

Especie: Humana

Hábitat: Zona rural

Locación en la historia: Amazonia-Shiripuno (tena)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: 40

Color (Piel o pelaje/plumaje): Piel trigueña

Cabello y Ojos: Color de ojos negros, cabello recogido negro

Contextura (Peso/Altura): Pequeña

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje secundario.

Personalidad: Una mujer con sabiduría, con carácter fuerte.

Antecedentes: Viene de una familia de shamanes, heredera de los rituales ancestrales.

Intereses: ayudar a la esposa a salvarse del Wiry Wiry.

Conflictos: El Wiry Wiry no debe saber que ella ayudo a la esposa del cazador.

EL GUATUSO Y LA CULEBRA

DATOS GENERALES DEL MONTUBIO

Nombre: Montubio

Especie: Humano

Hábitat: Campo

Locación en la historia: Costa (Manabí)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: 18

Color (Piel o pelaje/plumaje): Blanco

Cabello y Ojos: Cabello negro, lacio. Color de ojos negro.

Contextura (Peso/Altura): Mediano y delgado.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje Principal

Personalidad: Alegre, servicial y siempre acompañado de su machete.

Antecedentes: origen campesino que habita en zonas rurales de las provincias costeras del país.

Intereses: Amante del campo y de las actividades agrícolas.

Conflictos: Falta de recursos económicos

DATOS GENERALES DEL GUATUSO

Nombre: Guatuso

Especie: Animal

Hábitat: Campo

Locación en la historia: Costa (Manabí)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: Inmortal

Color (Piel o pelaje/plumaje): Pelaje naranja y naranja oscuro.

Cabello y Ojos: Ojos negros.

Contextura (Peso/Altura): Pequeño

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje secundario, mentor

Personalidad: Sabio, amiguelo.

Antecedentes: Habita en la amazonia y estribaciones orientales.

Intereses: Busca alimentos, principalmente frutas y semillas.

Conflictos: Les temen a los cazadores.

DATOS GENERALES DE LA CULEBRA

Nombre: Culebra

Especie: Animal

Hábitat: Campo

Locación en la historia: Costa (Manabí)

DESCRIPCIÓN FÍSICA (DE LAS ESPECIES).

Edad: Inmortal

Color (Piel o pelaje/plumaje): Piel de rayas diagonales y diamantes de varios tonos marrón.

Cabello y Ojos: ojos negros.

Contextura (Peso/Altura): Tamaño mediano, delgada.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Rol: Personaje secundario

Personalidad: Manipuladora y mentirosa.

Antecedentes: Se encuentran en el interior de los bosques.

Intereses: Busca alimentos, principalmente mamíferos, pájaros, lagartijas.

Conflictos: Les temen a los cazadores.

3.9 Rescate cultural

El poder mantener la cultura viva del Ecuador tiene que ser un tema de mucho interés para todos los ciudadanos que pertenecen a este país y que sus raíces provienen de allí. El rescate cultural nace desde los aspectos que pueden parecer insignificantes como las costumbres, ritos, vestimenta, lenguaje, la flora y fauna, etc.



Gráfico 1 Rescate Cultural

Fuente: Elaboración propia

3.9.1 Diseño de personajes

Por medio de imágenes escogidas de internet se empezó a elaborar un boceto a lápiz, donde se personalizó la línea gráfica de Hilda, enfocándose

en sus facciones, los detalles de su vestimenta, los gestos, se trató de ser detallista en los rasgos.

Este proceso tiene dos semanas de elaboración ya que se trató de ser preciso con cada personaje. Una vez realizado esto se lo desarrollo de forma digital, para así poder darle realce y movimiento.

Esto se aplicó a cada personaje de cada cuento. Se trató de mantener el significado real de sus etnias.

El Guatuso y la Culebra

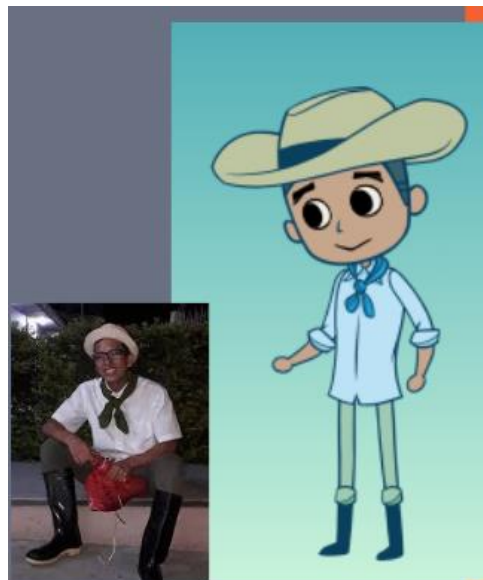


Gráfico 2 Diseño de personaje principal

Fuente: Elaboración propia.



El Pastor y la Yumba

Gráfico 3 Diseño de personajes secundarios

Fuente: Elaboración propia



Gráfico 4 Diseño de personaje principal

Fuente: Elaboración propia.



Gráfico 5 Diseño de personaje secundarios

Fuente: Elaboración propia.

El Wiry Wiry



Gráfico 6 Diseño del personaje principal

Fuente: Elaboración propia



Gráfico 7 Diseño del personaje secundarios

Fuente: Elaboración propia



Gráfico 8 Diseño del personaje secundarios

Fuente: Elaboración propia

3.9.2 Diseño de escenarios

Cuento el Guatuso y la Culebra (Costa)

Este cuento representa a la provincia de Manabí que es parte de la región Costa, esta provincia es una de las 24 provincias que conforman el Ecuador. Al igual que el anterior cuento se consultó la información en diversas páginas para poder elaborar las ilustraciones de cada escenario.

En el primer escenario representa la cosecha de los ciudadanos que realizan en sus labores diarias, los colores utilizados en esta escena son, el verde representando las plantas, encaje la yuca. El clima que representa es tropical.



Gráfico 9 Diseño escenario Costa

Fuente: Elaboración propia

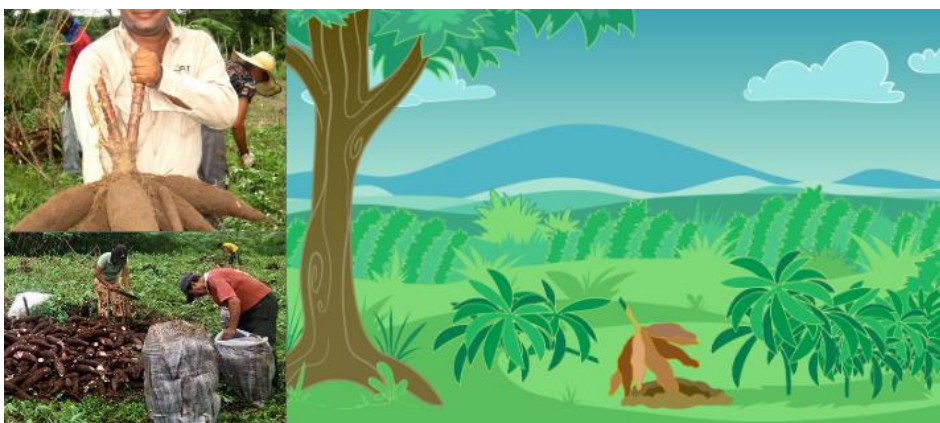


Gráfico 10 Escenario Yuca

Fuente: Elaboración propia

Cuento del Pastor y la Yumba (Sierra)

Este relato es la representación de la región Andina, donde se observa el pueblo de Cochasqui perteneciente a la provincia de Pichincha, al igual que los otros cuentos toda la información para ilustrar estos relatos fue estudiada a través de la plataforma digitales,

El primer escenario se muestra el campo en un plano general donde se observan las montañas, las nubes, los árboles, utilizaron colores pasteles con difuminación en algunas partes del plano, el clima representa entre los siete y veintiún grados centígrados.

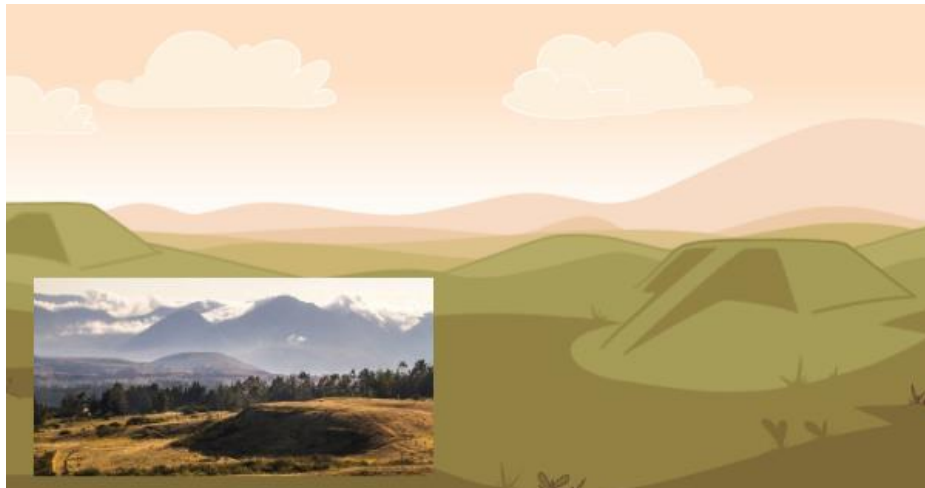


Gráfico 11 Diseño escenario 1 Sierra

Fuente: Elaboración propia

El segundo escenario estaba basado en la provincia de Imbabura, situado en la región Sierra, esta parte se observa las montañas de color

café, el pasto de color verde y un pequeño riachuelo de color celeste, el clima representado es seco.



Gráfico 12 Diseño escenario 2 Sierra

Fuente: Elaboración propia

Cuento El Wiry Wiry (Amazonia)

El Wiry Wiry es un cuento de la región Amazónica, para poder desarrollar los escenarios observados en el corto animado 2D se realizó una previa investigación para poder basarse en esa información, se indago acerca de la vestimenta, el entorno, el clima entre otros.

En el primer escenario está basado en el pueblo de Shiripuno ubicado a dos kilómetros de Misahualli, los colores utilizados en esta escena son verde para las plantas, azul para el cielo, café para las casas y rojo para las flores. El clima representado es cálido húmedo.



Gráfico 13 Diseño escenario 1 Amazonía

Fuente: Elaboración propia



Gráfico 14 Diseño escenario 2 Amazonía

Fuente: Elaboración propia

3.10 Línea gráfica

3.10.1 Diseño de Portada

El diseño de la portada se enfocó en conservar un modelo sencillo, claro y fácil de entender para el público objetivo.



Gráfico 15 Diseño de portada

Fuente: Elaboración propia

3.10.2 Paleta de colores de la portada

En la selección de la paleta se basó en las referencias del ambiente de cada región del Ecuador, Costa, Sierra y Amazonía, fue de aporte para la clasificación de los colores. Este producto tiene una gama de colores muy limitada y las combinaciones cromáticas fueron muy acertadas al momento de aplicarlo en el diseño de los personajes y escenarios.

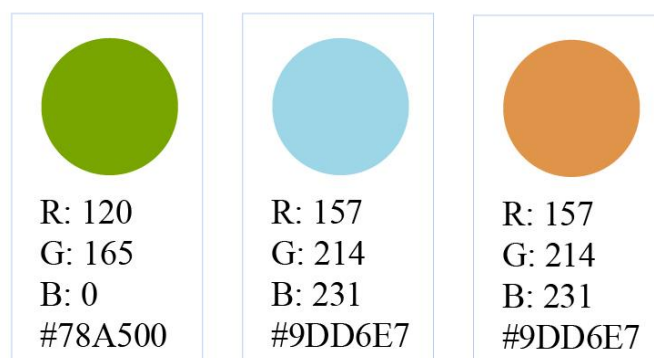


Gráfico 16 paleta de colores

Fuente: Elaboración propia

3.10.3 Moodboards de los cuentos

Se basa en la extracción de los colores de referencia para poder realizar el diseño de escenarios de las regiones Costa, Sierra y Amazonía.

Guatuso y Culebra
Costa



Gráfico 17 Moodboard Costa

Fuente: Elaboración propia

Pastor y la Yumba
Sierra



Wiri Wiri
Amazonia

Gráfico 18 Moodboard Sierra

Fuente: Elaboración propia

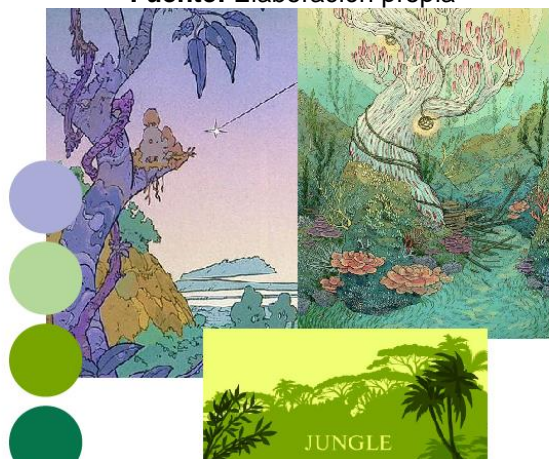


Gráfico 19 Moodboard Amazonía

Fuente: Elaboración propia

3.10.4 Paleta de colores del cuento El guatuso y la culebra



Gráfico 20 Paleta de colores en base al cuento (Costa)

Fuente: Elaboración propia

3.10.5 Paleta de colores del cuento El pastor y la Yumba

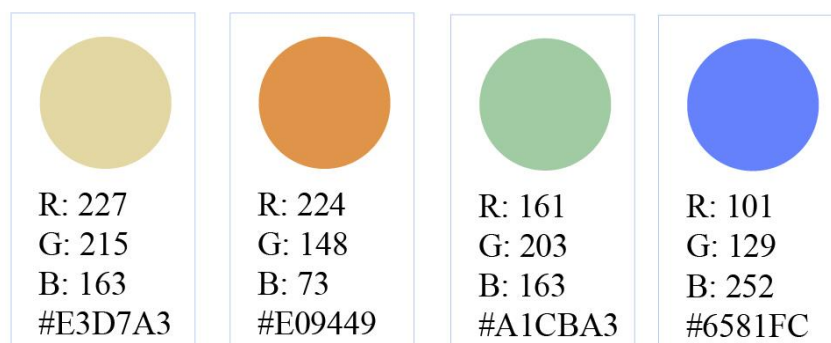


Gráfico 21 Paleta de colores en base al cuento (Sierra)

Fuente: Elaboración propia

3.10.6 Paleta de colores del cuento Wiry Wiry

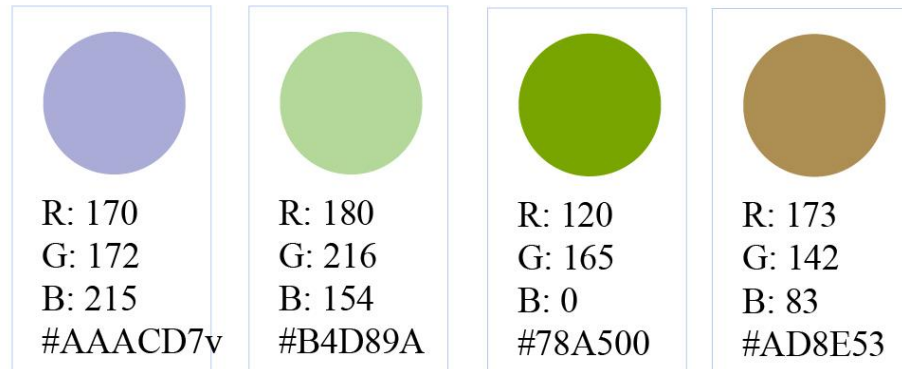


Gráfico 22 Paleta de colores en base al cuento (Amazonia)

Fuente: Elaboración propia

3.10.7 Fuentes tipográficas de los títulos

La tipografía que se utilizó para cada título principal se basa en un estilo cartoon, donde el usuario se podrá familiarizar y podrá leer con claridad. La tipografía es la más adecuada, ya sea en la portada principal, como en los nombres de los cuentos.

La segunda tipografía se la uso para cada poema que iba al final de cada cuento, ya que está colocada en un tamaño promedio, obtiene mayor facilidad de lectura.

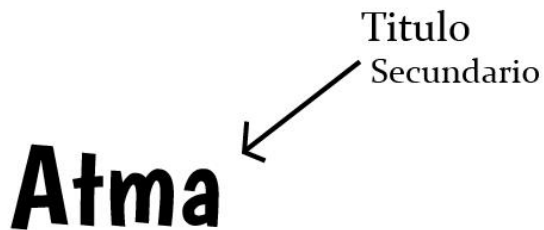
Titulo General



Boogaloo

Gráfico 23 Fuentes tipográficas para la portada

Fuente: Elaboración propia



Titulo
Secundario

Atma

Gráfico 24 Fuentes tipográficas de títulos secundarios

Fuente: Elaboración propia

3.11 Créditos

En los créditos se presentará una pantalla en donde se muestran quienes participaron en la producción y en el desarrollo del producto.

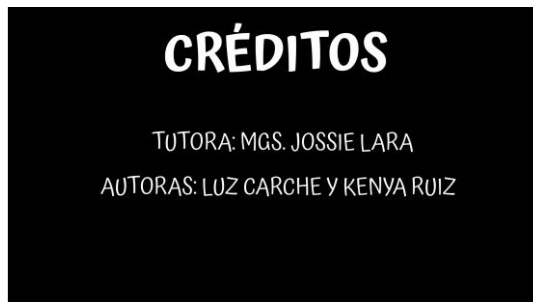
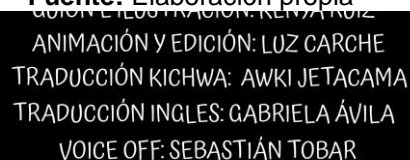


Gráfico 25 Escena de créditos del cuento

Fuente: Elaboración propia



GUIÓN E ILUSTRACION: KENYA RUIZ
ANIMACIÓN Y EDICIÓN: LUZ CARCHE
TRADUCCIÓN KICHWA: AWKI JETACAMA
TRADUCCIÓN INGLÉS: GABRIELA ÁVILA
VOICE OFF: SEBASTIÁN TOBAR

Gráfico 26 Escena de créditos

Fuente: Elaboración propia

3.12 Animación paso a paso

En esta escena definimos el movimiento del vomito que está realizando el personaje en pantalla.

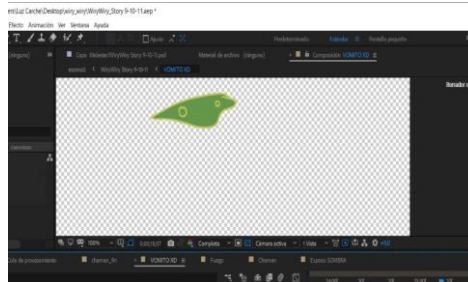


Gráfico 27 escena vomito

Fuente: Elaboración propia

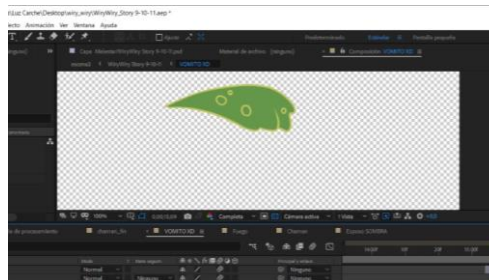


Gráfico 28 escena vomito

Fuente: elaboración propia

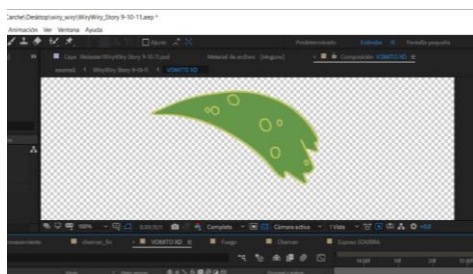


Gráfico 29 escena vomito

Fuente: Elaboración propia

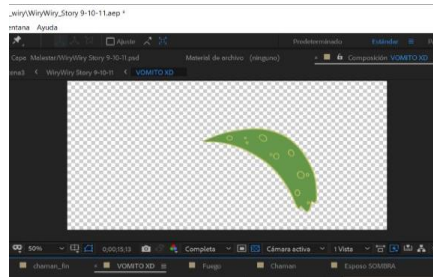


Gráfico 30 escena vomito

Fuente: Elaboración propia

3.12.1 Herramienta Pin Puppet Tool

Con esta herramienta podemos manipular el personaje que se va animar, esto funciona en poniendo puntos en las articulaciones y centros de deformación, permitiendo que el personaje pueda moverse con más suavidad.

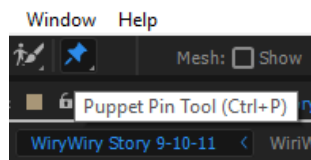


Gráfico 31 Herramienta Pin Puppet

Fuente: Elaboración propia

3.13 App para el desarrollo del corto animado 2D

Adobe Photoshop: Programa de adobe, sirve para la edición de fotografía e imágenes.



Gráfico 32 Símbolo de Adobe Photoshop

Adobe Illustrator: Fuente: CEMAR Programa desarrollado para crear gráficos vectoriales, tipografías, logotipos, bocetos.



Gráfico 33 Símbolo de Adobe Illustrator

Adobe Audition: Este Fuente: CEMAR programa permite crear, diseñar, mezclar efectos de sonido.



Gráfico 34 Símbolo de Adobe Audition

Fuente: CEMAR

Adobe Premiere: Este programa es un software de edición de videos, está diseñado para que graban variedad de videos.



Gráfico 35 Símbolo de Adobe Premiere

Fuente: Adobe Premiere Pro

Android: Sistema operativo desarrollado por Google, está diseñado para dispositivos móviles con pantalla táctil. Este sistema es el más usado por los usuarios en el mundo.



Gráfico 36 Símbolo de Android

Fuente: Android

3.14 Testeo

Las estudiantes Kenya Ruiz y Luz Carche realizaron dos testeos como evaluación considerando su coherencia y relación en su totalidad para el producto en curso. Se tomó una muestra representativa de expertos para la Evaluación heurística para a partir de los resultados tener una mejor visión del corto animado 2D, para las respectivas actualizaciones y mejoras del producto actual.

3.14.1 Primer Testeo Preliminar - Estudiantes de la Carrera de Multimedia

Como primer testeo se realizó un borrador de siete preguntas basadas en el proyecto del corto animado 2D a seis alumnos de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil el día 20 de Junio del respectivo año.

Las primera pregunta que se realizó fue si la propuesta del Logotipo del Corto animado 2D transmitía sobre la cultura tradicional del Ecuador, los encuestados respondieron que si se podía comprender el mensaje que se quería dar a conocer. La segunda pregunta estuvo enfocada en si la región Amazónica podía transmitir alguna sensación, la respuesta de los encuestados fue afirmativa.

Prosiguiendo con las preguntas se puso un pequeño fragmento de una de las historias contadas en el corto animado 2D, el cual fue, “Los nativos les llaman Wiry Wiry. Devoran personas, en especial a quienes más los buscan. Toman la forma humana de su cazador.”, puesto que se quería indagar acerca de la comprensibilidad del texto para los niños que iban a ver el corto animado en 2D donde su crítica fue positiva.

De la misma manera se sondeó sobre la duración del corto animado 2D para mantener a los pre adolescentes atentos al corto, la mayoría de encuestados respondieron que debía durar dos minutos. Al mismo tiempo se preguntó acerca de la sugerencia de la paleta de colores que se debería utilizar en el corto animado 2D donde ellos escogieron los colores neutros.

La penúltima pregunta fue acerca de las ventajas que implicaría la creación del corto animado 2D como medio de difusión cultural en el que las respuestas fueron que sería entretenido y fácil de comprender, no hay la necesidad de imaginarte sino se muestra una representación real del personaje sobre el cual está tratando la historia, y por último se puede captar más la atención del lector.

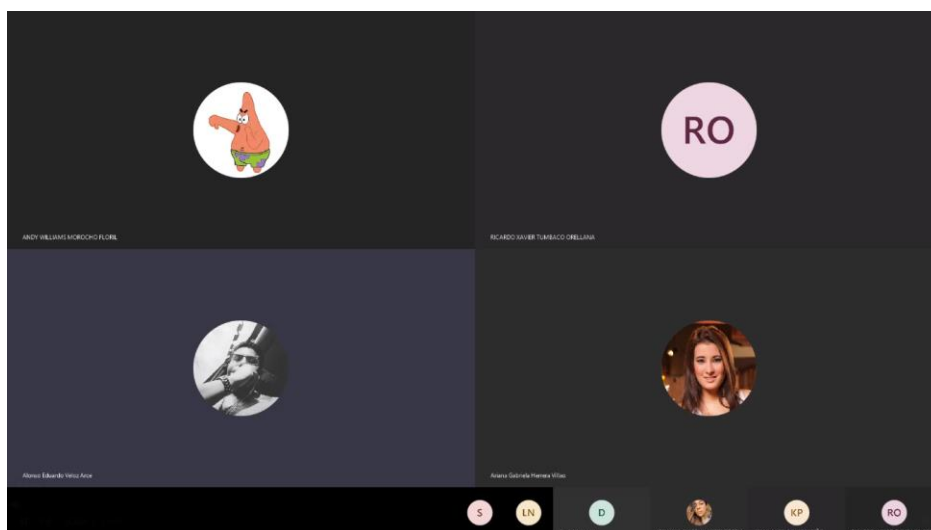


Gráfico 37 Primer Testeo preliminar a estudiantes de la carrera de Multimedia mediante la plataforma Microsoft Team.

Fuente: Microsoft Team

3.14.2 Testeo final

Por factor tiempo y por la situación de la pandemia que se está atravesando a nivel mundial se realizó una gestión donde se desarrolló una actividad piloto sobre el desarrollo del cuento animado 2D como material didáctico, donde la docente a cargo explica acerca de los que son los diferentes cuentos de las regiones Costa, Sierra y Amazonía y su relación con la cultura ecuatoriana. Como se quiere adaptar el corto animado en vez de una simple lectura la docente cambiaría el formato de clases remplazando un libro de aprendizaje a un video didáctico. Lo que ayudaría a un mejor conocimiento de los temas a estudiar. Bajo este objetivo lo que se busca es que a docente pueda incorporar el corto animado de cuentos folclóricos 2D en su clase como una especie de clase didáctica. Esto se hace para conocer cuál va ser la reacción de los niños y conocer si este material es aceptado por ellos, si se adaptan al nuevo formato. Se elaboró un formulario para que la docente lo haga llenar de sus alumnos durante su clase.

En el segundo testeo se realizó el 21 de Agosto del 2020 donde se hicieron una serie de 6 preguntas a 11 estudiantes de la Unidad Educativa Bíblica Cristiana Sendero de Fe que promedian en una edad de 10 a 12 años, que actualmente están cursando el séptimo grado de básica. Los estudiantes observaron el corto animado 2d y luego se les aplico una encuesta para poder obtener resultados acerca de su retentiva y atención que tuvieron durante la reproducción del video.

La primera pregunta fue si les agradaron los personajes, vestuarios y los animales de los cuentos, el 85% respondió que fueron divertidos. La segunda pregunta estuvo basada en los colores utilizados en la presentación del corto, el 57.9% de los encuestados respondió que eran agradables. La

siguiente pregunta estuvo basada en opciones múltiples acerca de las frases de los autores ecuatorianos, el 50% respondió que no pero el cuento fue informativo, el 40% indicó que no había escuchado la frase pero si conocía acerca del autor o autora, y el 10% restante si habían escuchado las frases. Una de las preguntas que también estuvo en la encuesta fue si el cuento fue entretenido para ellos, el 66.7% de los niños respondió que sí. Una de las observaciones al momento de realizar las preguntas fue que los niños sí estuvieron atentos a al corto.

De igual forma se les pregunto acerca de que cuento les había agrado más, el 38.1% respondió que le había gustado El Pastor y la Yumba, el 33.3% respondió que le agrado más el Guatuso y la Culebra y por último 28.6% opto por el cuento del Wiry Wiry.

La última pregunta fue si les gustaría conocer más cuentos folclóricos animados de las regiones del Ecuador, el 66.7% respondió que sí, pero dentro del aula. El 23.8% contesto que sería entretenido y el 1.4% no desean saber acerca de otros cuentos.

En conclusión, el efecto que tiene el corto animado como una actividad de aprendizaje es mucho más favorable para uso complementario al material de los textos. La duración del corto fue apropiada y precisa para la atención de los niños, también cabe recalcar que la temática de los cuentos folclóricos ecuatorianos fue de mucho interés para los infantes.

Todas las escenas presentadas en cada cuento fueron llamativas y didácticas. Como comentario final la docente Naranjo expreso que se podría añadir sonidos de intriga o suspenso que es un recurso que les llama la atención a los niños.

CONCLUSIONES

Al concluir la elaboración del corto animado de cuentos folclóricos en 2D, se determina que el 100% de los niños que observaron el corto y contestaron las preguntas realizadas, estuvieron muy atentos al corto, y esto se confirmó en las repuestas de las preguntas ya que el 95% de las respuestas fueron acertadas.

A lo largo de la investigación acerca de difusión cultural, se llegó a la resolución que en la actualidad la mayoría de ciudadanos ha perdido la identidad cultural, con la llegada de la globalización que trajo consigo la era del Internet, se ha puesto en prioridad otros aspectos en la vida cotidiana y ya no se le da la debida importancia a lo que se refiere con las etnias del país.

La animación digital ha marcado un gran impacto en el mercado, esto se puede reflejar en los medios audiovisuales, y este podría ser un factor para asociarlo con la educación, una forma de aprendizaje didáctico donde los niños y adolescentes tengan una mejor retentiva acerca de temas que ayudaran a su formación estudiantil.

Al realizar las entrevistas a expertos del campo se obtuvo criterios acerca de la animación digital y su acogida en la actualidad, donde fueron de gran ayuda con cada una de sus opiniones para el producto final. La animación, ilustración, técnicas, historia; todo esto va agarrado de la mano para un buen desarrollo del corto animado 2D.

El adaptar los cuentos en otros idiomas abre puerta a que no solo se difunda la cultura ecuatoriana a las personas que habitan en este país sino también a otras personas que están en el exterior y aun así parte de ellos son de nacionalidad ecuatoriana. Esto es llevar la identidad cultural a otro nivel, con la facilidad de las plataformas digitales se hace más sencillo expansión de la cultura.

Al hablar de la cultura de un país, vienen a la mente diversos factores como: tradiciones, vestimenta, comida, etc. Esto quiere decir que es un tema extenso de abarcar. La elaboración del corto animado 2D se basa en los cuentos folclóricos con el objetivo de conocer un poco más acerca de las historias de la región costa, sierra y Amazonia, estos cuentos pueden ser de origen reales, ficticios, o mixtos, es decir, combinan la realidad con la fantasía.

Al indagar acerca de los gustos de los niños, se concluye que a ellos les llaman la atención los colores vivos, ya que estos tienen una gran

influencia en su estado de ánimo. Los niños se dejan llevar por los personajes del cuento, mientras más llamativo sea mucho mejor para captar la atención del infante. Los sonidos son esenciales porque ayudan a la estimulación del niño y a desarrollar sus habilidades sociales.

La narración de los cuento es lo que le da vida a una historia, el énfasis al momento de relatar. Hay que tener las ideas ordenas, conocer el propósito del cuento, por lo general la voz en off está interpretada por un especialista en actuación de voz.

RECOMENDACIONES

Al tener resultados positivos acerca del corto animado 2D de cuentos folclóricos de la región Costa, Sierra y Amazonía. Se sugiere que la docente encargada esté presente en la reproducción de corto animado ya que ellos son los que supervisaron si en a algún caso los niños llegasen a tener una duda.

Es necesario que los actores y sectores tomen conciencia acerca de lo que está pasando en la actualidad, como ciudadanos ecuatorianos se

deben tomar las medidas que sean necesarias para evitar la pérdida de identidad cultural, porque en fin esto es lo que nos hace diferentes a las otras nacionalidades.

Al tener la animación digital un gran impacto se debe utilizar este recurso como medio de aprendizaje para los niños de esta sociedad, así poder darles un incentivo para que comience a fluir el afecto hacia las etnias y las tradiciones que lo caracterizan. El corto animado elaborado también puede ser utilizado como herramienta para las instituciones educativas.

En el caso de que personas, o ya sea el caso de estudiantes, también les puede ayudar el corto para que vean las técnicas y factores asociados en el desarrollo del producto, es recomendable que consulten con expertos del campo y así nace otra visión acerca de la producción que desean realizar.

Es de vital importancia adaptar diferentes producciones a distintos idiomas en el caso del inglés es el idioma de la internacionalización; una forma para que el trabajo sea reconocido a nivel internacional, pues debe estar en inglés, independientemente del tipo de trabajo que sea. El español es la primera lengua nivel mundial. Estos dos idiomas son elementales para que la producción se esparza a distintos países.

Considerando la posibilidad de que esta investigación y producto sea retomado para futuro proyectos de titulación, se le otorga la nominación de Volumen 1; dejando abierta la posibilidad a una exploración y explotación de nuestra fértil cultura que en combinación con la animación y formas multimedia permite el desarrollo de múltiples productos y herramientas educativas.

Para el desarrollo del corto animado es esencial trabajar en una investigación de línea grafica para las ilustraciones, es recomendable elaborar los proyectos en programas actualizados de esta forma se minimiza la dificultad que es migrar de un programa a otro, tomando en consideración la continuidad de este producto en otras tesis. Los dispositivos en los cuales se va a desarrollar el producto, es aconsejable que estén libre de daños para evitar daños en el producto y distorsión en la parte del sonido.

Reconociendo la influencia del factor tiempo y pandemia, limitó la búsqueda de narradores especializados o actores de doblaje que podrían haber brindado una mejor narrativa y calidad al producto. Por lo antes expuesto se podría considerar este tema como una mejora en próximos volúmenes, anticipadamente buscar a narradores especialistas para dar un mejor acabado al producto.

REFERENCIAS (o BIBLIOGRAFÍA)

Alonso, L. E. (1999). Obtenido de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/Alonso-Cap-2-Sujeto-y-Discurso-El-Lugar-de-La-Entrevista-Abierta.pdf>

Areas, F. (1999). Obtenido de <https://es.slideshare.net/brendalozada/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-3ra-edicion>

- Comas, J. F. (s.f.). Obtenido de <http://www.etsav.upc.edu/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf>
- comercio, E. (26 de Julio de 2018). Obtenido de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/tendencias/capitanescudo-cine-estreno-cortometraje-pelicula.html>
- CULTURAL. (10 de Mayo de 2018). Obtenido de <https://promocioncultural.com/promocion-cultural/que-es-la-difusion-cultural/>
- Cultural, P. (27 de Abril de 2018). Obtenido de <https://promocioncultural.com/promocion-cultural/definicion-de-difusion-cultural/>
- Derechos de los Pueblos Indígenas*. (27 de Abril de 2006). Obtenido de <https://pdba.georgetown.edu/Comp/Derechos/indigenas.html>
- ESTUDIO, A. (2020). Obtenido de <https://agestudio.com.ar/animacion-2d-como-medio-de-comunicacion-vital/>
- Freire. (2012). Obtenido de <https://sites.google.com/site/regioncostadeecuador/>
- García. (2008). Obtenido de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/Alonso-Cap-2-Sujeto-y-Discurso-El-Lugar-de-La-Entrevista-Abierta.pdf>
- Garrido, M. F. (Octubre de 2003). Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Goraymi. (s.f.). Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/hitos/tradiciones-ecuador-aook04u44>
- Guglielmino, M. M. (1993). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4013022.pdf>
- León. (2004). Obtenido de <http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/contenido2.pdf>

- López. (2002). Obtenido de <https://instituciones.sld.cu/ihi/metodologia-de-la-investigacion/>
- Lora, M. R. (2014). Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/desa/v26n2/v26n2a09.pdf>
- Mediactiu. (s.f.). Obtenido de <https://www.mediactiu.com/servicio/animacion-2d-y-3d-en-barcelona/>
- Molano, O. L. (Abril de 2006). Obtenido de https://www.academia.edu/30075039/La_identidad_cultural_uno_de_los_detonantes_del_desarrollo_territorial
- Monfort, A. y. (2017). Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=YL02DwAAQBAJ&pg=PA145&lpg=PA145&dq=Alard+La+imagen,+el+sonido,+el+color,+los+movimientos+y+los+textos&source=bl&ots=oaahs_SRxf&sig=ACfU3U3mELb5dCrZJift3hqMhw7n-OjOtA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj6nq7m8dnrAhWNxVkkKHdBUDeYQ6AEw
- Morles. (1994). Obtenido de <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/15/poblacion-y-muestra/>
- Murillo. (2008). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- PANEQUE, R. J. (1998). Obtenido de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/bioestadistica/metodologia_de_la_investigacion_1998.pdf
- Reyes, F. S. (13 de Diciembre de 2018). Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7865/1/140839.pdf>
- Sabino. (1992). Obtenido de http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf

- Snijders, E. (2017). Obtenido de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2017/ebook/anuario/3Storytelling_EvaSnidjers.pdf
- Turismo, M. d. (s.f.). Obtenido de https://vivecuador.com/html2/esp/cultura_amazonia.htm
- Turpín. (2007). Obtenido de METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN EN LAS CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>
- UNESCO. (1983). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/2002/09/21/0001/21/49CC9084040C4B45BB88861DA6CC00E6.html#:~:text=Pero%20hay%20una%20definici%C3%B3n%20adoptada,una%20sociedad%20o%20grupo%20social.>
- UNESCO. (1983). Obtenido de <http://atalayagestioncultural.es/documentacion/concepto-cultura-gestion>

ANEXOS

Anexo 1: Detalle de entrevistas

PERFIL DEL ENTREVISTADO #1

Profesión: Ingeniero en Diseñador Gráfico

Nombre: Joan Vargas

Lugar de Trabajo: Central- Estrategia y Comunicación

Aporte cualitativo: Aportará conocimiento técnico basado en su experiencia en el diseño y animación 2D.

¿Qué efecto tiene la animación digital en el Ecuador hoy en día?

Hoy en día siento que la animación digital está teniendo muchísima fuerza. Desde que empezó la globalización con la llegada del internet y las nuevas tecnologías, hicieron posible que la animación tenga un papel importante en nuestra comunicación. En Ecuador se han desarrollado muchos productos audiovisuales de gran calidad y muchos de ellos son animados. Como referentes considero a Matte y Bot como dos estudios de animación con un trabajo realmente admirable.

¿Qué técnica de animación recomendaría utilizar para la difusión cultural de cuentos folclóricos?

Recomendaría la animación que funcione mejor para el proyecto. Es decir, más importante que la técnica de animación es la narrativa. La forma en cómo se cuenta una historia. Una animación bien realizada sin una buena historia no es nada.

¿Cuál es la duración que debería tener un corto animado 2D?

Un proyecto de animación requiere mucho esfuerzo, tiempo y sobre todo talento humano. Pero no solo hay que considerar estos 3 factores para determinar la duración del corto sino también al espectador. Se sabe que un cortometraje que supere los 30 minutos es probable que llegue a cansar al espectador. Por esta razón considero que un tiempo máx. A considerar sean 20min. Si es más corto mejor.

¿Qué se debe tener en cuenta al adaptar un cuento tradicional a un corto animado 2D?

Lo más importante sería conservar la esencia de la historia. Teniendo claro la esencia, se puede ser muy creativo.

¿Qué programas Ud. utiliza al momento de desarrollar una animación 2D?

Yo en la universidad aprendí los elementos esenciales de After Effects y desarrollando proyectos personales aprendí a desenvolverme mejor en la

herramienta. Pero hay muchos programas igualmente buenos como Tv Paint, Adobe Animation, Toon Boom, moho etc.

¿Para qué público objetivo ud recomendaría que sería orientado este tipo de animación 2D?

Claramente a un público infantil. Puede ser a niños y niñas de 6 a 10 años aunque la historia siempre trasciende al público y es posible que la animación sea vista por adultos especialmente quienes estudian diseño, animación o carreras afines.

¿Qué ventajas considera que tiene un cortometraje animado en 2D comparado a un libro tradicional?

Ambas tienen sus características y ventajas a la hora de enseñar pero, enfocándonos en la animación 2d puedo decir que puede funcionar como una pequeña introducción para enganchar al público infantil al tema que se expone en la animación. Actualmente la mayoría de nuestra comunicación es audiovisual (prensa digital, redes sociales, anuncios en Instagram, videos educativos y de entretenimiento en Youtube etc.) Esto quiere decir, que la animación 2d es mucho más fácil que se difunda en medios digitales y puede llegar a muchísimas personas.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #2

Profesión: Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual

Nombre: William Guevara

Lugar de Trabajo: Central- Estrategia y Comunicación

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en diseño e ilustración de cuentos.

¿Cuál es su perspectiva de la ilustración en el diseño de personajes en el Ecuador?

Pienso que hay una demanda emergente de ilustración para muchos aspectos especialmente el publicitario. Del caso específico de diseño de personajes como parte de una producción mayor como una película o un

videojuego no conozco mucho. En los últimos años he visto mayor movimiento en el área de animación en Quito y pienso que es una oportunidad para establecer el diseño de personajes y desarrollo visual como un ejercicio profesional estable a largo plazo.

¿Según su experiencia cuáles son las características más llamativas que los personajes ilustrados deben tener en la adaptación de un cuento tradicional?

Depende de muchos aspectos en mi opinión. A quién va dirigida la adaptación. Qué tono quieren manejar. Qué recursos van a utilizar. Qué esperan conseguir con su adaptación. Pienso que deben analizar y entender a las personas que van a adaptar. Tratar de indagar un poco más en lo que son y de qué forma podrían expresar estos aspectos. Las características visuales más llamativas para mí son las que mejor comunican lo que es el personaje, de forma emotiva y memorable.

¿Qué elementos deben tomarse en consideración para la creación de un personaje?

Pienso que se debe considerar al personaje en dos aspectos: el visual y el literario. Opino que no hay un orden en cual sale primero en el proceso creativo, puede que tengan una idea visual buena y a partir de esa escriban la personalidad y características de su personaje o puede ser al revés. A mí me gusta usualmente escribir primero una base desde la cual hago una exploración gráfica. Es interesante como se llega a dar una interacción que va y viene entre esos dos niveles.

¿Cuál sería la paleta de colores sugerida en el diseño de entorno/personaje como visualización de cuentos folklóricos de las regiones del Ecuador?

Hace poco vi un making of del estudio cartoon saloon. Me gustó como los desarrolladores pintaban en las escenas reales que estaban usando de bases. Además de asignar un valor emocional o representativo a sus paletas de Colores. Pienso que deben basarse en referencias visuales folclóricas

pero principalmente inspirarse en elementos de la naturaleza y considerar como el color puede reforzar el mensaje que quieran transmitir.

¿Cuáles serían las recomendaciones más importantes para mantener una línea grafica sencilla y que la ilustración llame la atención?

Recomiendo realizar una exploración de concepto libre que considere referencias y objetivos. Luego ir destilando esos diseños y ajustando los a los recursos que tengan para animar. Si va a ser vector o cuadro a cuadro. Ver referencias visuales de trabajos similares al que desean realizar. Anteponer principios de Diseño básicos, compositivos y de lenguaje de formas para comunicar su mensaje.

Ud recomendaría texturizar un cuento folclórico de animación 2D?

Las texturas son un elemento gráfico interesante. Puede generar interés y aportar un valor especial a su trabajo. Un toque de algo "hecho a mano" que puede hacer referencia al trabajo artesanal de nuestra cultura. Si lo recomendaría.

¿Considera usted que la técnica de un corto animado en 2D tendría una incidencia positiva para la difusión cultural? ¿Por qué?

Sí, toda pieza audiovisual que represente los valores culturales del país aporta positivamente al medio. El poder y la importancia de la representación no deben ser subestimados.

El medio audiovisual da oportunidad a un uso de lenguaje interesante para el tema cultural. Los instrumentos y sonidos de la música folclórica en combinación con historias propias de nuestra cultura abren un mundo de posibilidades. Lo interesante también sería en como diferenciar nuestros elementos de otros propios de la región. Encontrar esa voz especial.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #3

Profesión: Licenciatura en Lengua Inglesa, Lingüística y Literatura.

Nombre: Sara Rivadeneira

Lugar de Trabajo: Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.

Aporte cualitativo: Enseñanza del idioma inglés, como traducción del idioma nativo Español y Kichwa.

¿Cómo considera que se puede mejorar la situación profesional de los traductores audiovisuales en nuestro país?

Podría hablarte en general de mejorar la situación de los traductores, pues la traducción audiovisual puede ser emprendida por cualquier traductor calificado. Actualmente no existen políticas claras en nuestro país que determinen quién está en capacidad de traducir y quién no. No existen exámenes de calificación profesional ni colegios (asociaciones reconocidas) que garanticen el ejercicio legal de la profesión. Al no existir ninguna de estos elementos, simplemente cualquier persona que sepa inglés, se atribuye el derecho de ser traductor. El ejercicio de la profesión debe ir de la mano con el reconocimiento oficial de las destrezas del profesional que ejerce la labor.

De todos los aspectos que conllevan dificultad en las traducciones (humor, referentes culturales) ¿Cuál considera más difícil?

Pues el aspecto cultural siempre será un reto para todos los traductores. No es suficiente con ser bilingüe, un traductor necesita competencias multiculturales que le permitan soslayar la brecha cultural. Una traducción es un encuentro con una audiencia externa y extranjera, no podemos pretender que esa audiencia piense y sienta bajo los mismos parámetros que lo hacemos las personas de habla hispana.

¿Está de acuerdo con el uso de tecnologías para aprender inglés?

No entiendo bien la pregunta o su conexión con el ámbito de la traducción, pero definitivamente la tecnología te ofrece herramientas muy útiles para aprender un idioma, en general, no únicamente el inglés.

De acuerdo a su experiencia ¿Por qué sería recomendable que un corto animado 2D este traducido al idioma inglés?

El inglés es el idioma de la internacionalización; si quieres que tu trabajo sea reconocido a nivel internacional, pues debe estar en inglés, independientemente del tipo de trabajo que sea.

¿Por qué es importante el aprendizaje del idioma inglés en el Ecuador?

El inglés te permite apuntar a mercados externos, mercados de primer mundo, mercados que realmente pueden pagar el precio de un producto o una mano de obra de calidad. Si quieres mejores oportunidades y mejores ingresos, pues debes hablar inglés.

¿Cuál ha sido el impacto del inglés a nivel mundial?

Una vez más, no veo relación en la pregunta, pero de forma general te podría decir que al inglés se lo conoce como la 'lingua franca'; es decir, el idioma al que podemos acudir cuando provenimos de diferentes contextos lingüísticos y culturales.

¿Qué aprende un traductor técnico durante su etapa de formación?

Aprende a diferenciar los tipos y las funciones de los textos. Aprende cuándo y cómo dirigirse a la audiencia meta, al texto meta o a la cultura meta y cuándo quedarse en la fuente. Aprende la diferencia entre traducción multimedia y la traducción técnica. Aprende las diferencias que existen entre los procesos de subtítulaje, doblaje, adaptación, transcripción, etc. Aprende sobre las herramientas y plataformas que pueden mediar y facilitar el trabajo de un traductor, etc.

¿Por qué es tan importante que un traductor sea nativo?

Un traductor debe dominar dos idiomas al mismo nivel avanzado de competencia, así como dos culturas. Eso va mucho más allá de lo que se podría entender por 'nativo'; si lo quieres ver en términos de ser 'nativo', un traductor debe haber nacido en dos culturas y en dos sistemas lingüísticos diferentes.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #4

Profesión: Licenciatura en Turismo histórico cultural.

Nombre: Awki Jetacama

Lugar de Trabajo: Tinkunakuy- Centro de Pensamiento y Culturas Andinas

Aporte cualitativo: Traducción del corto animado 2D al idioma Kichwa.

¿Ud aplica medios digitales a la hora de impartir clase?

Sí, ahora nuestras clases son impartidas por medio de la plataforma digital Skype, a través de grupos de video llamada, así mismo se presenta la clase a través de Power Point, acompañado de videos, audios. Los deberes son administrados por medio de la plataforma de google "classroom", al mismo tiempo se usa Facebook y WhatsApp, para continuar en contacto con los estudiantes.

¿Cómo ha mejorado la lectura en la actualidad con la influencia de las nuevas tecnologías?

Para las nuevas generaciones desde los jóvenes en especial urbanos, se ha permitido que las lecturas sean más llevaderas, poder descargar documentos digitales y llevarlos a diferentes espacios, sin embargo para las generaciones más mayores se complica porque no todos pueden usar estas nuevas tecnologías, por otra parte para los habitantes de áreas rurales también se complica por el difícil acceso de estas tecnologías, además que muchas personas en especial niños han usado estas tecnologías como distracción.

¿Ud les imparte sobre los cuentos tradicionales a sus estudiantes?

Sí, como profesor de Kichwa, impartimos la clase gramatical en conjunto con los saberes que pertenecen a diferentes pueblos y muchos de estos conocimientos se encuentran en cuentos, leyendas, mitos tradicionales.

¿Cuáles serían los cuentos folclóricos tradicionales que fomentan la lectura en el Ecuador?

Cuentos tradicionales que más se mencionan es dependiendo el contexto cultural al que se encuentran, aquí en Quito se mencionan:

- El gallo de la catedral

- La casa 1028
- Cantuña
- Padre Almeida
- La olla del Panecillo

Nosotros fomentamos la lectura con cuentos como:

- La Chipicha
- Chantasumanta llakiy (La tristeza de Chantazu)
- El enamoramiento de los volcanes “Chimborazo y Tungurahua” “Imbabura y Cotacachi”
- De las lagunas “Mojanda” “San Pablo” “Yahuarcocha” “Cuicocha”, entre otras

¿Cómo ha cambiado los recursos digitales en el método de aprendizaje actual?

El método de aprendizaje es más dinámico y en especial más visual, permitiendo desarrollar nuevas capacidades de pensamiento desde los maestros y también en los estudiantes, siendo importante que permite ampliar la investigación.

De acuerdo a su experiencia ¿Qué usos ligados a las nuevas tecnologías servirían como medio de difusión cultural?

- Documentales
- Videos cortos
- Presentaciones en vivo
- Cortometrajes
- Spots
- Exposiciones en línea a personas de diferentes espacios
- Audios
- Imágenes informativas

¿Cree que el desarrollo de un cortometraje animado de cuentos folclóricos de la región Costa, Sierra y Amazonía servirían como medio de difusión cultural?

Sí, porque como se mencionó en los cuentos se conservan las tradiciones que son la cultura de cada pueblo, es donde se permite difundir varios elementos de la cultura, como, alimentos, paisajes, festividades, celebraciones y demás prácticas en especial hacia los niños o jóvenes, siendo como una semilla que se siembra en la tierra.

PERFIL DEL ENTREVISTADO #5

Profesión: Licenciatura en ciencias de la comunicación.

Nombre: Elizabeth Naranjo Cruz

Lugar de Trabajo: Sendero de Fe

Aporte cualitativo: Proporciona el nivel de enseñanza sobre las actividades didácticas.

¿Cómo ha mejorado la lectura y como se combina con la tecnología?

Pienso yo que se combina a través de video, un relato.

¿Qué ventajas considera que tiene un corto animado 2D como material didáctico para niños?

Se consideraría más llamativos para ellos y entendido.

¿Qué características debe de tener un cuento para que sea llamativo en los niños?

Unas de las características deben ser llamativos, dibujos llamativos

¿Qué tipo de mecánicas ayuda a que el niño pueda tener una mejor retroalimentación sobre lo que ha leído?

En este caso a través de video.

¿Está de acuerdo que el exceso de lectura y pocas ilustraciones es el factor por la que se hace difícil aprender de las tradiciones folclóricas?

Si estoy de acuerdo, se pierde aprender de nuestras tradiciones.

¿Cuál sería su criterio fundamental que existe entre un cuento folclórico y las leyendas?

Las leyendas son las que más le llama la atención tal vez por su historia de misterio y terror.

¿Cree ud que hay falta de conocimiento sobre la abundancia de cuentos folclóricos que hay en las regiones del Ecuador?

Si hay falta de conocimiento.

¿Cree que el desarrollo de un cortometraje animado de cuentos folclóricos de la región Costa, Sierra y Amazonía servirían como medio de difusión cultural?

Si, serviría como un medio.

Anexo 2: Testeo

Anexo 2.1: Primer testeo a estudiantes de la carrera de Multimedia de la UCSG

Pantilla- Testeo

¿La propuesta del Logotipo del corto animado 2D transmite sobre la cultura tradicional del Ecuador?

Si	No
-----------	-----------

De las siguientes imágenes ¿Cual le transmite sensación de la región amazónica?

A	B
---	---

Este es uno de los fragmentos de una de las historias del corto animado ¿Ud considera que esta frase es comprensible para pre-adolescentes de 10 a 13 años?

“Los nativos les llaman Wiry Wiry. Devoran personas, en especial a quienes más los buscan. Toman la forma humana de su cazador.”

Si	No
----	----

¿Cuál cree ud que sería la duración que debería tener un corto animado 2D para que los pre-adolescentes de 10 a 13 años estén enfocados en el producto?

- A) 2 minutos
- B) 3 minutos
- C) 5 minutos

¿Cuál sería la paleta de colores sugerida en el diseño de entorno como visualización de cuentos folclóricos de las regiones del Ecuador?

A	B
---	---

¿Qué ventajas considera que tiene un cortometraje animado en 2D comparado a un libro tradicional?

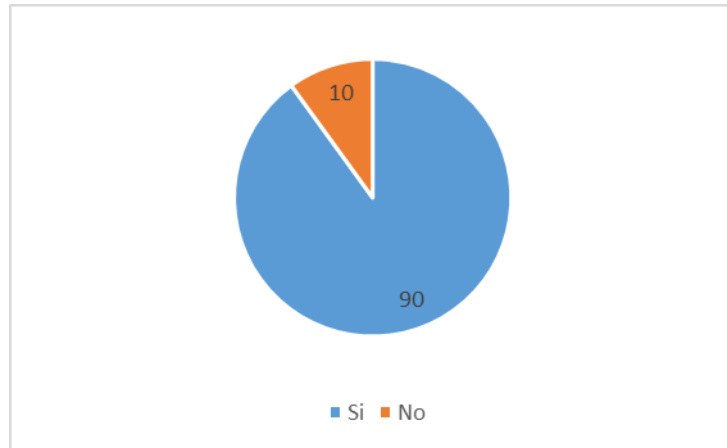
Respuesta: _____

¿Considera usted que la técnica de un corto animado en 2D tendría una incidencia positiva para la difusión cultural? ¿Por qué?

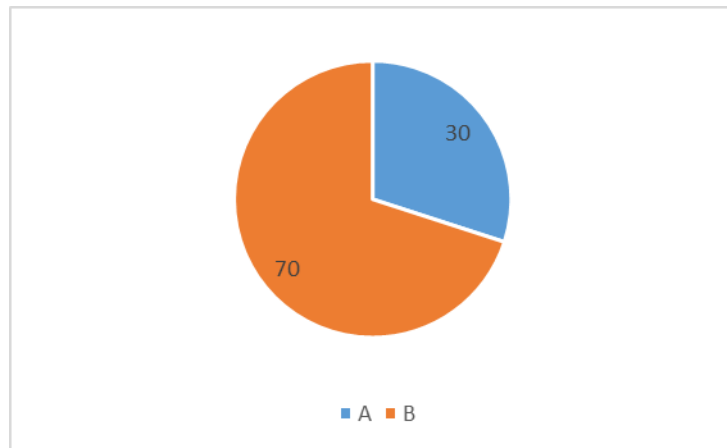
Respuesta: _____

Anexo 2.2: Primer testeo del producto

¿La propuesta del Logotipo del corto animado 2D transmite sobre la cultura tradicional del Ecuador?



De las siguientes imágenes ¿Cual le transmite sensación de la región amazónica?

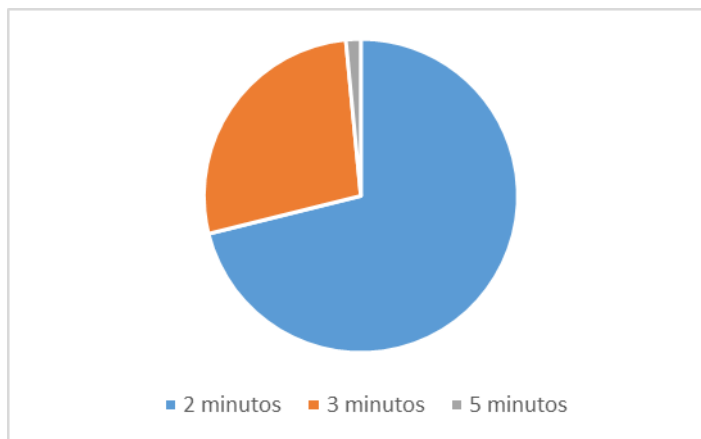


Este es uno de los fragmentos de una de las historias del corto animado ¿Ud considera que esta frase es comprensible para pre-adolescentes de 10 a 13 años?

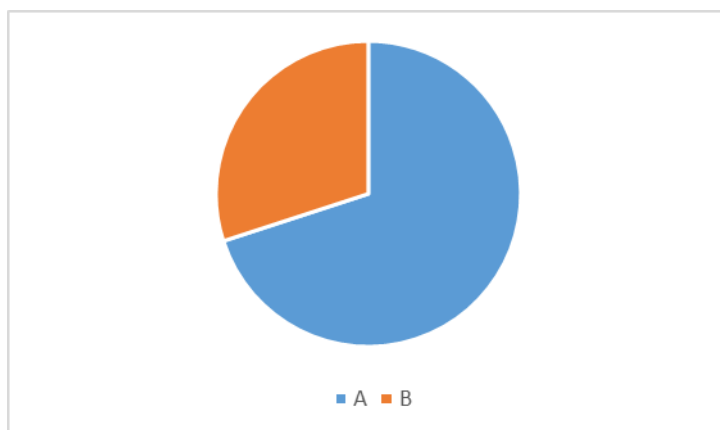
“Los nativos les llaman Wiry Wiry. Devoran personas, en especial a quienes más los buscan. Toman la forma humana de su cazador.”



¿Cuál cree ud que sería la duración que debería tener un corto animado 2D para que los pre-adolescentes de 10 a 13 años estén enfocados en el producto?



¿Cuál sería la paleta de colores sugerida en el diseño de entorno como visualización de cuentos folclóricos de las regiones del Ecuador?



¿Qué ventajas considera que tiene un cortometraje animado en 2D comparado a un libro tradicional?



¿Considera usted que la técnica de un corto animado en 2D tendría una incidencia positiva para la difusión cultural? ¿Por qué?



Anexo 2.3: Testeo final del producto realizado a niños de educación básica.

¿Te gustaron los personajes, vestuario y animales de los cuentos?

Significando 1: regular, 2: Agradable, 3: divertido



1

2

3

¿Te agradan los colores utilizados en la animación del cuento? Son...

0	1	2	3	4
Simples		Llamativos		Agradables

¿Te gustó la frase de los autores ecuatorianos al final de cada cuento?

- A) Sí, ya había escuchado la frase.
- B) No había escuchado la frase, pero si al autor/ autora.
- C) No, el cuento es muy informativo.

¿Te pareció entretenida la historia de los cuentos?

1	2	3	4	5
Aburrido	Entretenido		Súper divertido	

¿Cuál fue tu cuento favorito?

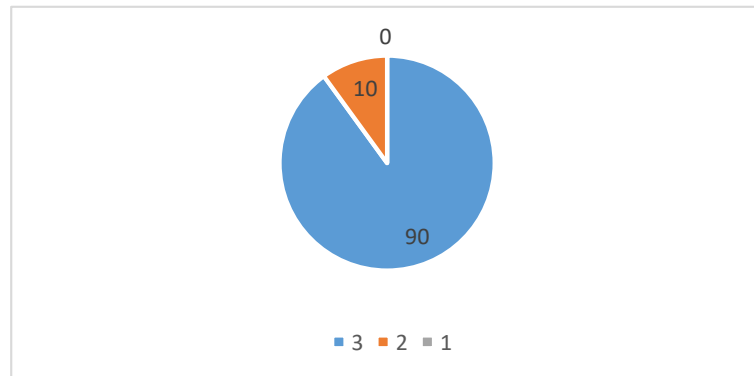
- A) El guatuso y la culebra
- B) El pastor y la yumba
- C) el wiry wiry

¿Te gustaría conocer más cuentos folclóricos animados de nuestras regiones Costa, Sierra y Amazonía?

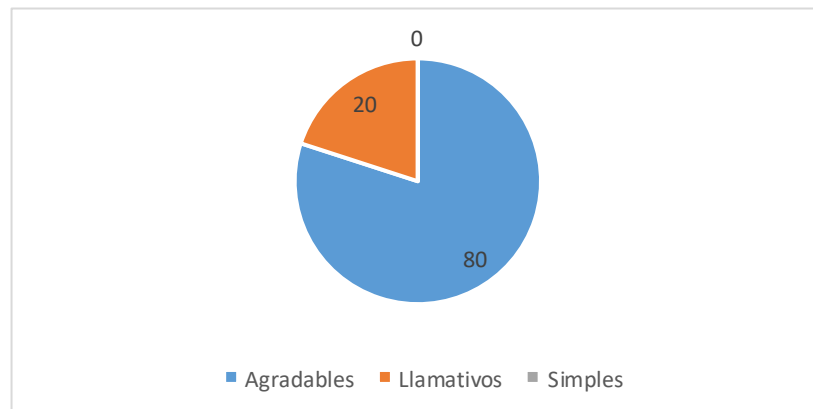
1	2	3	4	5
No realmente	Sería entretenido		Sí, dentro del aula	

Anexo 2.4: Testeo final del producto

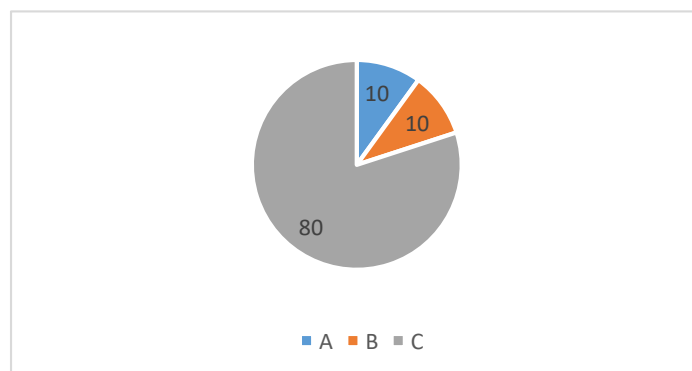
¿Te gustaron los personajes, vestuario y animales de los cuentos?



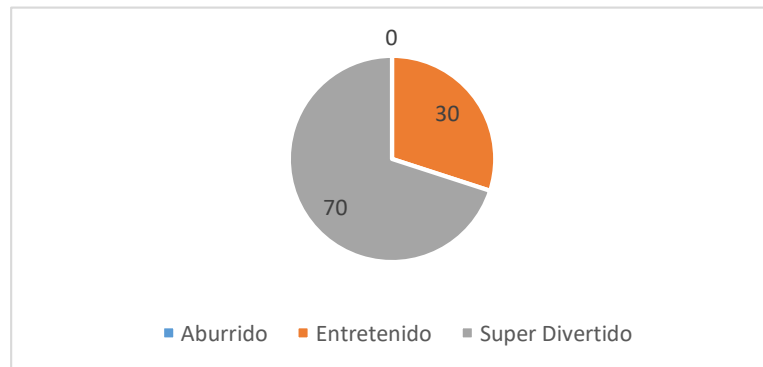
¿Te agradan los colores utilizados en la animación del cuento? Son...



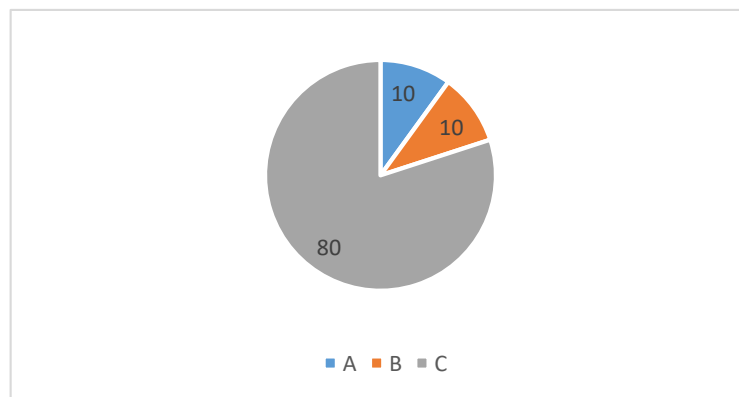
¿Te gustó la frase de los autores ecuatorianos al final de cada cuento?



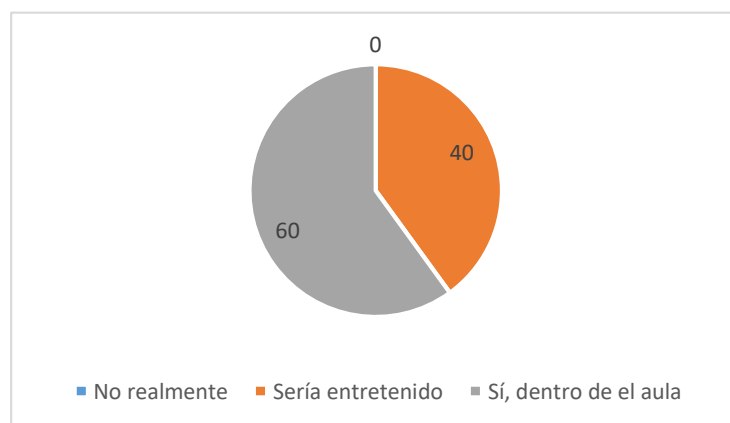
¿Te pareció entretenida la historia de los cuentos?



¿Cuál fue tu cuento favorito?

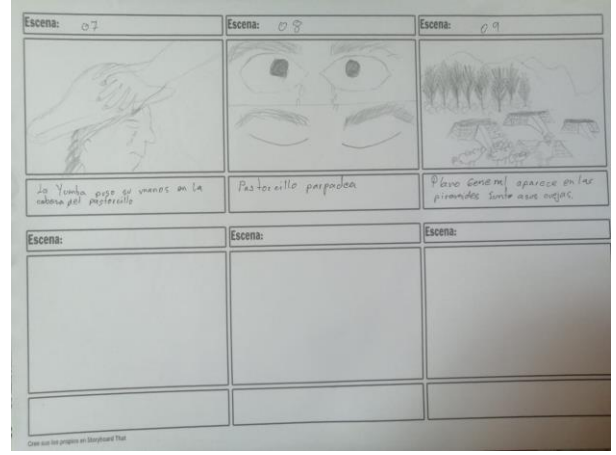
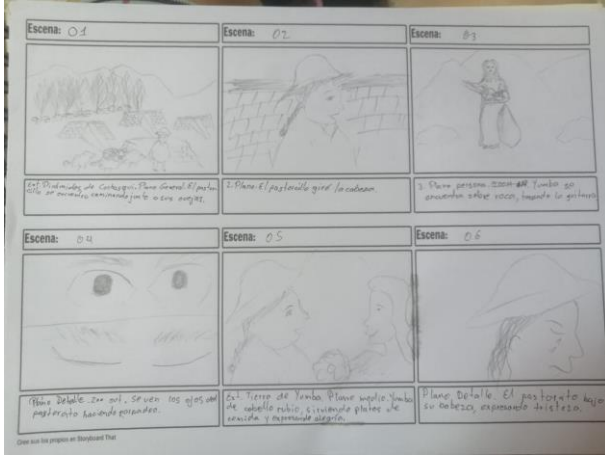


¿Te gustaría conocer más cuentos folclóricos animados de nuestras regiones Costa, Sierra y Amazonía?

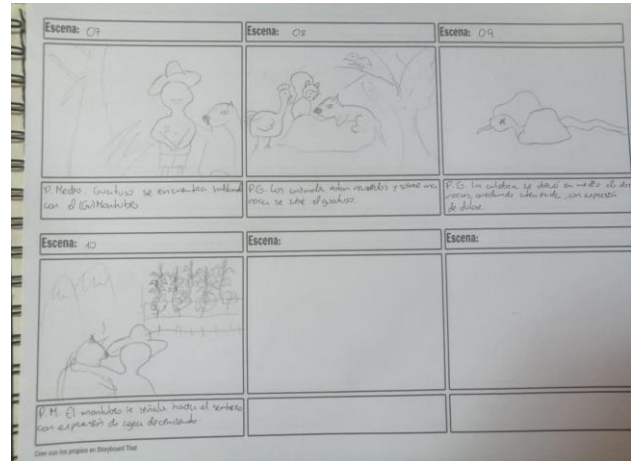
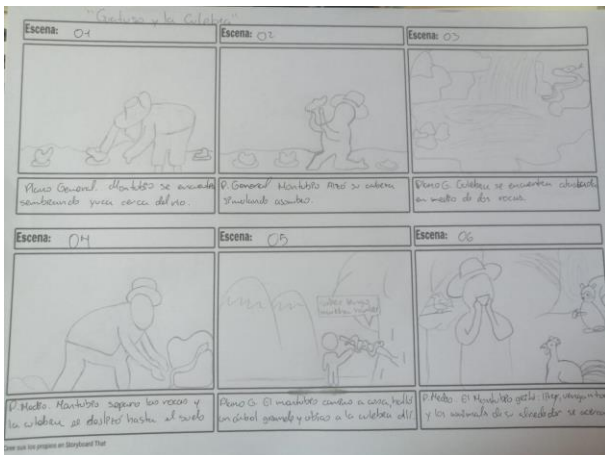


Anexo 3: Storyboards

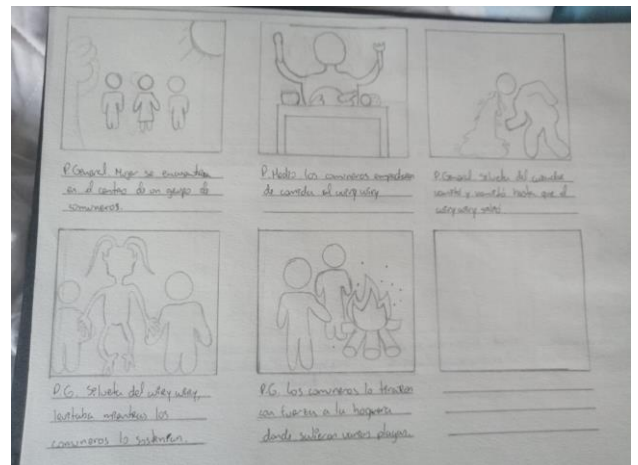
Pastor y la Yumba



El Guatuso y la Culebra



El Wiry Wir





DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Carche Naranjo, Luz Clariza** con C.C: #1751646918 autor/a del trabajo de titulación: **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **17 de Septiembre** de **2020**

f. _____

Carche Naranjo, Luz Clariza

C.C: 1751646918

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Ruiz Patiño, Kenya Nicole** con C.C: #0954104238 autor/a del trabajo de titulación: **Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños** previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **17 de Septiembre de 2020**

f. _____

Ruiz Patiño, Kenya Nicole

C.C: 0954104238



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Corto animado 2D de tres cuentos folclóricos como medio de difusión cultural para niños		
AUTOR(ES)	Luz Clariza Carche Naranjo y Kenya Nicole Ruiz Patiño		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	17 de Septiembre de 2020	No. DE PÁGINAS:	115
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación digital, Corto animado 2D, Multimedia		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Difusión, cultura, educación, aprendizaje, animación, corto animado.		
RESUMEN/ABSTRACT La identidad cultural es un conjunto de características semejantes en una cultura, es lo que los hace ser únicos en sus tradiciones, convicciones, hábitos, valores, pero también es una forma de ser diversos de otros. La palabra difusión hace referencia a la forma o manera de que algo se propague, discurre o se da a conocer. La actual investigación se basa en el desarrollo de un corto animado de cuentos folclóricos 2D como medio de difusión cultural. Para realizar este producto se consultó con expertos del campo donde ellos dieron su criterio a base de las experiencias que han tenido a lo largo de su vida profesional, también se presentó el corto animado 2D a niños de edades entre 10 -12 años para que observen el corto animado y luego se realizó algunas preguntas para poder analizar sus respuestas y si captaron las historias. Los resultados arrojaron que el corto animado funciona como un medio más didáctico de aprendizaje en los niños y adolescentes y también es una forma de difundir la cultura.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-969897810 +593-979632419	E-mail: carcheluz@gmail.com kenyaruizp@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs. Teléfono: +593- 98 451 1945 E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			