

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual
FADCOM**

Aprender sin temer, libro virtual animado
acerca de los métodos de cuidado en una pandemia

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Producción
para Medios de Comunicación**

Presentado por:
Lilibeth Lorena
Gavilanes Córdova

GUAYAQUIL - ECUADOR
Año: 2020

DEDICATORIA

A mi hermano y amigo Eliel David Gavilanes
Córdova, me siento orgullosa de ti.

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos a mi núcleo familiar, Eliel, Dilia, Iliana y Manuel. Mis amigos más cercanos, Andrea, María, Luis, Armando y Helmut. A mis docentes universitarios, Paola Ulloa, Marcelo Báez, Andrea Pino, Miguel Bouhaben y cada docente que formó parte de mi área académica. A mis maestros, Nina, Carlos y Ramón.

Gracias por permitirme crear, confiar en mi trabajo y brindarme oportunidades en el arte.

DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, me corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Lilibeth Lorena Gavilanes Córdova* y doy mi consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



Lilibeth Lorena Gavilanes Córdova

EVALUADORES



MsC. Ronald Villafuerte Arias
PROFESOR DE LA MATERIA



MsC. Víctor Cantos Luces
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Este trabajo se inicia a partir de la constatación de un hecho: existe solo un cuento animado en Ecuador que trata el recurso audiovisual como método de enseñanza en el cuidado de los niños ante una pandemia. La idea, meramente práctica de crear contenido audiovisual para el infante va acompañada de la importancia de ese recurso, al garantizar un aprendizaje a través del estímulo multisensorial. Porque, ¿Existe material dedicado específicamente para niños que explique sin formalismos temas difíciles de tratar como una pandemia? Las respuestas a esta interrogante y una retribución del resultado de la creación del cuento Aprender sin temer desarrollado con programas de edición como Adobe After Effects es lo que la investigación y proyecto ha entregado. Para, de esta forma, informar los antecedentes e importancia de que la pedagogía se aferre a la rama audiovisual como método de enseñanza y que en casa se continúe desarrollando con los padres de familia, el proceso del cuentacuentos. Como el resultado que demostró este proyecto con el 90% de los niños deseando una copia del libro. Porque un recurso audiovisual, no termina solo observándolo, sino en comunidad, brindando el soporte necesario al infante.

Palabras Clave: Proyecto integrador, desarrollo cognitivo del niño, animación, valores educativos, audiovisual

ABSTRACT

This work begins with the verification of a fact: there is only one animated story in Ecuador that deals with the audiovisual resource as a teaching method in the care of children in the face of a pandemic. The merely practical idea of creating audiovisual content for infants is accompanied by the importance of this resource, by guaranteeing learning through multisensory stimulation. Because, is there material dedicated specifically for children that explains without formalities difficult topics to treat such as a pandemic? The answers to this question and a return on the result of the creation of the Learning Without Fearing Story developed with editing programs such as Adobe After Effects is what the research and project has delivered. In order, in this way, to inform the background and importance of pedagogy clinging to the audiovisual branch as a teaching method and that the storytelling process continues to be developed at home with parents. As, the result this project demonstrated with 90% of the children wanting a copy of the book. Because an audiovisual resource does not end only by observing it, but in community, providing the necessary support to the infant.

Keywords: Integrative project, cognitive development of the child, animation, educational values, audiovisual

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
ABREVIATURAS	XII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	XV
CAPÍTULO 1	1
1. Introducción	1
1.1 Descripción del problema	2
1.2 Formulación del problema	3
1.3 Justificación del problema	3
1.4 Objetivos	4
1.4.1 Objetivo General	4
1.4.2 Objetivos Específicos	5
1.5 Marco Teórico	5
1.5.1 Forma de aprendizaje del niño	5
1.5.2 Procesos cognitivos	6
1.5.3 Desarrollo psicolinguístico en escolares	9
1.5.4 Cultura literaria en niños	11
1.5.5 Prácticas educomunicativas	12
1.5.6 Medios audiovisuales en el aprendizaje de los niños	12
1.5.7 El papel del audiovisual en la construcción de la inteligencia escolar	13
1.5.8 Producción, aplicación de programas audiovisuales didácticos y el lenguaje audiovisual en el aula	13
1.5.9 Coronavirus y el Covid-19	14
1.5.10 El asperger en el infante	14

1.5.11	Libro digital	15
1.5.12	¿Qué es una animación?	15
1.5.13	Referencias de animación.....	16
CAPÍTULO 2		18
2.	Metodología	18
2.1	Diseño de la Investigación	18
2.2	Investigación Bibliográfica	18
2.3	Instrumentos de Investigación	19
2.3.1	Entrevista	19
2.3.2	Encuesta.....	19
2.4	Alcances de la Investigación	20
2.5	Metodología aplicada al proyecto audiovisual.....	20
2.6	Diseño del libro virtual animado: aprender sin temer	20
2.7	Preproducción.....	21
2.7.1	Personajes	21
	22
2.7.2	Universo de la historia	23
2.8	PRODUCCIÓN.....	24
2.8.1	Equipo Técnico.....	24
2.8.2	Características del cuento animado	25
2.8.3	Características de la animación.....	25
2.8.4	Sonido y audio.....	25
2.9	POSTPRODUCCIÓN	26
2.9.1	Adobe Illustrator	26
	27
2.9.2	Adobe After Effects	27
2.9.3	Sonorización – Logic Pro	30
2.9.4	Adobe Premier Pro	30
2.10	PORTADA DE CUENTO – APRENDER SIN TEMER	31

2.11 PORTADA PROMOCIONAL PARA PRESENTACIÓN DE 5 MINUTOS PITCH
31

..... 31

CAPÍTULO 3 32

3. Resultados Y ANÁLISIS..... 32

3.1 Análisis de costos..... 33

CAPÍTULO 4 39

4. Conclusiones Y Recomendaciones..... 39

4.1 Conclusiones..... 39

4.2 Recomendaciones 40

BIBLIOGRAFÍA..... 41

ANEXOS 43

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
MERS-Cov	Síndrome Respiratorio de Oriente Medio
SARS-CoV	Síndrome Respiratorio Agudo Severo
CDPA	Colegio de Diseñadores Profesionales y Autónomos del Ecuador
SENADI	Servicio Nacional de Derechos Intelectuales
PSIC	Psicóloga
TNLGA	Tecnóloga

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 1.5-1 Esquema de producción, El Dibujo Animado, Paidotribo 2008.....	16
Figura 2 1 Vista Cuento Aprender sin temer	26
Figura 2 2 Vista II Cuento Aprender sin temer	27
Figura 2 3 Adobe After Effects Intro Aprender sin temer.....	27
Figura 2 4 Tips Aprender sin temer	28
Figura 2 5 Proceso de animación - Aprender sin temer	28
Figura 2 6 Parte de la composición final de Aprender sin temer.....	29
Figura 2 7 Conjunto de composiciones en sólo dos para exportación final de Aprender sin temer.....	29
Figura 2 8 Captura Pantalla proceso de sonorización - Aprender sin temer.....	30
Figura 2 9 Para unir la animación y el sonido realizado se utilizó Adobe Premiere.....	30
Figura 2 10 Portada de Cuento Virtual - Aprender sin temer	31
Figura 2 11 Portada para presentación de 5 minutos pitch de Aprender sin temer	31
Figura 3 1 Valoración del producto final	33
Figura 3 2 Resumen de Presupuesto.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados Desarrollo de Lenguaje	7
Tabla 2 Resultados de Proceso de Desarrollo cognitivo	7
Tabla 3 Cronología de la Implantación emocional en la infancia según Abe e Irard.....	9
Tabla 4 Relaciones entre modos de expresión y funciones dominantes del lenguaje ..	10

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 2-1 Personaje - Paula.....	21
Ilustración 2-2 Personaje - Andrés	22
Ilustración 2-3 Personaje - Padres de Paula.....	22
Ilustración 2-4 Personajes - Padres de Andrés	23
Ilustración 2-5 Escenario 1 de cuento - Aprender sin temer	23
Ilustración 2-6 Escenario 2 de cuento - Aprender sin temer	24
Ilustración 2-7 Escenario 3 de cuento - Aprender sin temer	24

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto Integrador surge por el interés de innovar en recursos gráficos y audiovisuales que aporten como medios didácticos a la enseñanza y desarrollo de la comunicación de temas de salud en las áreas de reconocimiento y cuidado de los niños. Cuestionándose, ¿Cuál es la presencia de cuentos dirigidos hacia el alumnado de educación inicial y primaria que abarque temas históricos de salud? O a su vez, conocer ¿cómo influyen las lecturas dirigidas como tareas escolares en el aprendizaje real del niño?, así también, ¿Qué estrategias se pueden mejorar con contenido académico en el desempeño del papel de cuentacuentos?

Al que, al conocer historias desde pequeños, los niños desarrollan el pensamiento crítico-reflexivo porque incorporan las conductas sociales de los personajes. Además, el pensamiento metafórico aporta en las habilidades emocionales. En este sentido, les permite enfrentar problemas de la vida cotidiana a partir de experiencias simbólicas. (Vidal, 2016)

Durante los últimos cuatro meses del año 2020, el mundo se ha visto afectado por la llegada del SARS-CoV-2, considerado actualmente por la OMS como una *Pandemia* colapsando en la mayoría de los países sus sistemas de salud y obligando a la población a mantenerse en sus hogares evitando toda clase de salidas. Este breve párrafo permite establecer la siguiente pregunta: ¿Éramos realmente conscientes de que la enfermedad forma parte de la historia de la humanidad?. (Pané, 2020)

Pensando en el sistema educativo, porque como indica (Vidal, 2016) la labor educativa brinda la oportunidad de profundizar en la importancia e implicación de competencias en comunicación lingüística a través de los cuentos en la educación primaria.

Y a los niños que son las nuevas generaciones, ¿se les educa conscientemente sobre la historia de las pandemias o enfermedades en general?,

¿Existe material dedicado específicamente para niños que explique sin formalismos el cuidado y la exposición a la que están sometidos en este tipo de sucesos?

Por consiguiente, este proyecto tiene la finalidad de promover la capacidad de lectura y construcción de pensamiento con la idea de experiencias educativas que propicien un aprendizaje significativo en el cuidado de salud personal del menor de edad.

Planteando la práctica con el uso de cuentos y relatos donde: los cuentos y relatos se configuran como un medio idóneo para trabajar aspectos inherentes a la naturaleza de la competencia por su estructura, asociando el interés intrínseco hacia las narraciones. (Pérez Hernández, 2012)

“Porque en palabras de Rodríguez Laguía, Herraiz Gascueña y Martínez Cano (2010), la comunicación lingüística permite representar, interpretar y comprender la realidad.” (Vidal, 2016)

1.1 Descripción del problema

El problema surge de la formación insuficiente en la educación hacia las competencias digitalizadas en el mundo actual. Porque aunque se manifiesta la demanda que la sociedad ecuatoriana dedica al consumo de contenidos audiovisuales frente a las pantallas de TV, celulares, laptops o PC, ni los escolares y docentes tienen formación suficiente para hacer frente a los contenidos de los medios comunicación. (Marín, Riviera, Celly, 2014)

La situación que vive la sociedad actual, demanda una reestructuración y reflexión del sistema educativo y del contenido se comparte en los niños. (Margaret, 2010). Los cuales deben satisfacer, pensar y dirigir temas relevantes actuales en la información y educación sobre ciencia y tecnología hacia todos los grupos sociales (UNESCO, 2011, p. 95)

Incluso con leyes sobre responsabilidades comunes en la creación de los contenidos que fortalezcan el aprendizaje en el sector educativo-cultural, tales como

en la Ley de Comunicación, en el artículo 8 indicando que los contenidos de carácter informativo, educativo y cultural deben propender la difusión y calidad de los valores como instrumento de los derechos humanos.

Tal como indica el artículo 17 de la Convención sobre los derechos del Niño que reconoce la importancia de la función de los medios en su creación de material con la finalidad de difundir información y material de interés social y cultural para el niño. Donde se alentará la producción y difusión de libros para niños.

1.2 Formulación del problema

La falta de la creación de recursos dirigidos hacia niños en temas de salud se mantiene hasta la actualidad dentro del marco educativo, desaprovechando la influencia del conocimiento que los medios audiovisuales generan en los primeros años del menor de edad. (Bastida & Morales, 2015)

1.3 Justificación del problema

La creación de contenido con temas de cuidado de la salud personal de los niños es conveniente porque brinda la oportunidad de promover el conocimiento acerca de las enfermedades que forman parte de los seres humanos. Esto permite desarrollar una construcción de pensamiento sobre la realidad fuera y dentro de sus hogares. Ayuda a hacer consciencia de lo que ocurre con las llegadas de las Pandemias y permite que el menor de edad logre interpretarlo; que pueda responder a sus preguntas de ¿por qué todos llevan mascarillas?, ¿por qué ya no puedo salir de casa a jugar?. Si salgo ¿por qué no puedo tocar mis ojos sin antes lavarme las manos?. Los beneficios que se derivan con la comprensión es la minimización y responsabilidad en el niño como ser humano ante la supervivencia de un virus.

Este tema se basa en dos grandes componentes; los cuentos y las narraciones, ambos contextualizados en Ecuador. A partir de la investigación se ha podido detectar que la trascendencia del propósito de estudio permite generar reflexión sobre los acontecimientos y las soluciones del problema llevando así su

desarrollo como una estructura que crea la oportunidad de educar y disminuir el impacto de exposición de los niños. El aporte que se forma en la investigación define en palabras como se lleva el proyecto, como aplicarlo, y las soluciones que este genera.

Con los resultados se va a poder beneficiar a los menores de edad por el apoyo educativo que se va a brindar; en cuestión de costos, en este caso como el proyecto está dirigido hacia todos los niños y sus instituciones educativas, los beneficiados serán las escuelas y el ministerio de educación en caso de lograr un vínculo con esta sería la Institución del Estado Ecuatoriano.

La importancia del estudio es buena porque permite poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de los años como estudiante de la carrera de Producción para Medios de Comunicación en las diferentes asignaturas que permitieron adquirir las destrezas en las investigaciones, mediante el desarrollo de estrategias para la comprensión lectora e incentiva al crecimiento dentro de la carrera profesional.

La novedad que existe se debe a que es un tema actual que ha generado contenido en grandes cantidades, sin embargo, la gran mayoría de las noticias ha sido dirigido hacia los adultos. Por consiguiente es un tema que no tiene mucha información enfocada en los niños del cual se escribirá para que puedan tener un recurso y conocer más de él.

Es factible porque existen destrezas bibliográficas, una guía, entrevistas a profesionales y un objetivo claro de desarrollo. Esta variable permite que la investigación sea confiable para la comprensión de todos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Crear un libro virtual animado a través de técnicas de grafismo y herramientas de postproducción acerca del conocimiento del concepto de Pandemia para niños de 5

a 8 años para aprovechar la influencia del aprendizaje con el medio audiovisual en los menores de edad.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Reconocer la forma de aprendizaje del niño a través del análisis de la información bibliográfica.
2. Comprender el proceso de enseñanza de los docentes, psicólogos, pedagogos mediante libros y entrevistas.
3. Elaborar la estructura del libro a través del análisis de la información previamente detallada.
4. Valoración del trabajo final con niños y profesionales para desarrollar conclusiones o propuestas de temas futuros a tratar en recomendaciones.

1.5 Marco Teórico

1.5.1 Forma de aprendizaje del niño

La etapa vital en cuanto al desarrollo, crecimiento y evolución del pensamiento del niño es cuando se da inicio a la edad escolar, en efecto, es decisiva para el desarrollo individual, personal, motor, cognoscitivo y social que sufre el ser humano en el transcurso de su existir. (TERNERA, 2009)

Como Piaget indica en su libro - *Psicología evolutiva de Jean Piaget* –, 1998. Se entiende este desarrollo cognitivo a la forma en que ocurren cambios de pensar y razonar de los seres humanos desde su nacimiento hasta la madurez.

“En términos generales, los niños con edades comprendidas entre los 3 y 7 años se hallan en la llamada etapa de niñez temprana, caracterizada por grandes progresos en su capacidad de pensamiento, lenguaje y memoria. Se observa una mayor capacidad para el procesamiento de información como producto de conexiones que se establecen entre los lóbulos cerebrales. Al respecto, Papalia (2001), Zahler (2008) y Hunt (2007) plantean

que el desarrollo de las áreas sensoriales de la corteza cerebral y las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral, se suman a una mayor capacidad pulmonar, muscular y esquelética, lo que se ve reflejado en las habilidades motoras y motrices de los niños que se encuentran en esta etapa. Esto será el punto de partida para el desarrollo y refinamiento de habilidades motrices vinculadas al aumento de la coordinación entre las capacidades de movimiento fundamentales: 1. De locomoción, tales como caminar, correr, saltar; 2. De manipulación, como coger, lanzar, golpear. 3. De estabilidad, como girar, inclinarse, balancearse, entre otras; que implican el control del cuerpo en relación con la fuerza de gravedad (Vasta, 2007).” (TERNERA, 2009)

1.5.2 Procesos cognitivos

Piaget enfatizaba el proceso cognitivo desde la interpretación de la información para construir un conocimiento propio reconstruyendo y reinterpretando la realidad derivando a la concepción intelectual particular. Esto quiere decir, que la mente trabaja su estructura de conocimiento aprendiendo de las imágenes, formas o sonidos que escuche, observe o pueda sentir. (El desarrollo cognitivo, John H. Flavell)

Durante su desarrollo, a los dos años, el niño organiza, estructura e integra elementos y factores con base en la percepción de lo que lo rodea. Así es como el niño, a la edad de cinco años logra tener un esquema corporal y controla el pensamiento que dirige la conducta motriz. (TERNERA, 2009) Teniendo la oportunidad de reflexionar y anticipar movimientos.

Lilia Campo, cita en su investigación *Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar* cita a Quizoz & Schragar (1993) donde explica que el seguir un plan de juegos posibilita el aprender y estimula en mayor grado la inteligencia en el niño. En el período de los 5 años se espera que el dominio de un niño sea de 1.500 palabras donde conozca su significado.

Los menores en edades de 4 a 7 años, previos a iniciar su etapa escolar, inclinan la expresión ante la verbalización de sus procesos mentales. Comienzan a emplear el lenguaje verbal que como finalidad convierte el lenguaje en un medio de comunicación social aceptado por el niño que reconoce el ambiente exterior y se adapta a él. (Piaget citado en Ternera, 2009)

Citando el estudio realizado por Lilia Campo en su investigación *Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar* desarrollado en niños de 3 a 7 años de edad. Muestra en la siguiente tabla los resultados del área de lenguaje y expresión de información entre pensamientos e ideas generadas por niños de esta edad.

Tabla 1-1 Resultados Desarrollo de Lenguaje			
<i>Lenguaje</i>	<i>Alto</i>	<i>Medio</i>	<i>Bajo</i>
<i>Receptiva</i>	10,4%	65,3%	24,3%
<i>Expresiva</i>	4,9%	76,7%	18,4%
<i>Total área de comunicación</i>	17,9%	62,8%	20,3%

Fuente. Lilia Campo - Características del desarrollo cognitivo

Tabla 1-2 Resultados de Proceso de Desarrollo cognitivo			
<i>Subáreas cognitivas</i>	<i>Alto</i>	<i>Medio</i>	<i>Bajo</i>
<i>Discriminación perceptiva</i>	1,8%	61,9%	36,6%
<i>Memoria</i>	6,7%	63,7%	29,6%
<i>Razonamiento y Hab. conceptuales</i>	9,0%	59,6%	31,4%
<i>Desarrollo conceptual</i>	27,8%	64,6%	4,6%
<i>Total área cognitiva</i>	20,6%	61,0%	16,4%

Fuente. Lilia Campo - Características del desarrollo cognitivo

De esta forma según Piaget identificamos los procesos cognitivos del niño son la percepción, atención, memoria, lenguaje y pensamiento. Enfocándonos en dos etapas:

1. Pensamiento Pre operacional (2 - 7 años)

Esta etapa tiene como características el egocentrismo del niño porque no es capaz de distinguir los puntos de vista de otras personas, sino únicamente en su pensamiento. Así también, la incapacidad para conservar información visual. El razonamiento transductivo donde no pueden relacionar hechos y la ausencia de la clasificación jerárquica porque aún no son del todo capaces de basar su experiencia entre similitudes o diferencias. Sin embargo, las formas para poder adaptarse al pensamiento del niño son a través de la simbolización de las cosas, por eso durante esta etapa se proyectan los juegos de “*Ser médico, la cocina, ser mamá*”; dado que, al ser protagonizados por ellos es más fácil desarrollar un hábito conceptual.

2. Pensamiento de operaciones concretas (6 – 12 años)

En esta etapa, el pensamiento adquiere complejidad, porque comienzan a conservar características, son capaces de relacionar sucesos y con ello, establecer relaciones, es decir, compara o asimila. En este rango de edad, tienen la capacidad de adoptar el papel de los demás, amplían su perspectiva y dejan de ser solo ellos, porque comienzan a entender las situaciones de los demás por la experiencia previa. Además de comenzar a organizar objetos por clases u orden. (Labinowicz, 1987)

Tabla 1-3 Cronología de la Implantación emocional en la infancia según Abe e Irard

0-2 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Aparecen las emociones básicas, primarias, el interés –atención-, placer o disgusto, alegría-tristeza, ira, sorpresa, miedo.
<ul style="list-style-type: none"> • En torno a las 10 semanas ya es capaz de reconocer las expresiones faciales y responder a sus estímulos.
<ul style="list-style-type: none"> • Muestran ya su temperamento en formas peculiares de respuesta ante los estímulos externos.
2-5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Se consolidan las emociones básicas primarias y comienzan a interpretarse los estados mentales de los demás lo que origina la aparición de las emociones secundarias de tipo social.
<ul style="list-style-type: none"> • Emociones como la culpa o la vergüenza son sintomáticas de que ya ha surgido la “autoevaluación”, capacidad de medirse en función de las expectativas que los demás esperan de su conducta.
<ul style="list-style-type: none"> • Aparece la autoconciencia y con ella la negación y la actitud a veces desafiante, con ella comienza la búsqueda de la autonomía y la autoafirmación que se manifiesta mediante emociones y reacciones aprendidas como las rabietas.
<ul style="list-style-type: none"> • Se va desarrollando la “teoría de la mente”, lo que supone un incremento de las habilidades sociales.
<ul style="list-style-type: none"> • Aparecen los miedos aprendidos originados por la socialización familiar – oscuridad, monstruos, etc.-.

Fuente. José Carlos Aranda Aguilar; El cuento infantil como instrumento en el desarrollo psicolingüístico

1.5.3 Desarrollo psicolingüístico en escolares

1.5.3.1 Cuentos en la educación primaria – Recursos y composición

El cuento ofrece un campo abierto a la experimentación de vivencias, la comprensión, aprender emociones, calcular consecuencias y distinguir actos morales. Un cuento acompañado de un narrador sincroniza el cerebro con la emoción a través de – *las células espejo* -. Los cuentos desde la escuela enfatizan el aprendizaje del estímulo-respuesta por los gestos y sonidos obtenidos del narrador. (Aguilar, 2017, pág. 100)

En presencia de las funciones del lenguaje se expone el esquema de las distintas funciones de la comunicación: (Aguilar, 2017, pág. 103)

Por Karl Buhler, (1950) están: La representativa, la expresiva y la conativa.

Por Roman Jakobson (1981), están: La fática, la metalingüística y la poética. Mismas, que ayudan al pensamiento narrativo del discurso, con los modos básicos de discurso como descripción, exposición, argumentación, diálogo y narración.

El tipo de narración que se va a desarrollar es descriptiva, expositiva y narrativa porque lleva el diálogo en tercera persona y posiciona al emisor como único director, sin posibilidad de respuesta del receptor. En este caso, el receptor se dedica a escuchar e interpretar con ayuda del emisor/narrador. El diálogo ofrece la posibilidad de conjugar todos los modos de expresión. (Aguilar, 2017, pág. 119)

Tabla 1-4 Relaciones entre modos de expresión y funciones dominantes del lenguaje

Modos de expresión	Funciones en el acto de comunicación					
	Expresiva	Conativa	Representativa	Poética	Fática	Metalingüística
Descripción	Sí	No	Sí	Sí	No	No
Exposición	No	No	Sí	No	No	No
Argumentación	No	No	Sí	No	No	No
Diálogo	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Narración	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Fuente. José Carlos Aranda Aguilar;
El cuento infantil como instrumento en el desarrollo psicolingüístico

Por consiguiente, el plano lingüístico en la creación del guion debe poseer el predominio de sustantivos concretos en una única línea temporal por la cantidad de información que puede procesar un niño de 5 a 8 años. Además, de que a esta edad la memoria se recrea y aprende en la sencillez y repetición, por ende, los hábitos del

núcleo familiar donde está creciendo el infante para asociar la información de los libros con su rutina debe basarse en acciones repetidas como por ejemplo la acción de cepillarse los dientes, simplificando su estructura y secuencias.

1.5.4 Cultura literaria en niños

Para dar inicio a este apartado, se debe explicar qué es la literatura. La literatura es vista como una disciplina que contiene procesos, habilidades y destrezas que dan la utilidad en la enseñanza y el aprendizaje lector-escrito. Este proceso lingüístico de la oralidad donde al niño se le recrea historias está vinculado con el ritmo de las palabras y el sonido. Por otra parte, la cultura literaria específicamente de los cuentos para niños converge en tres partes que pueden visibilizarse como las partes del guion: Principio – nudo – desenlace y el inicio – núcleo – final. Sin embargo, ¿Qué tiene que ver esto con los cuentos para niños?. Cómo se cuestiona (Richter, 2015) ¿Qué cuentos contar a los niños?

Ella explica en su tesis doctoral *La cultura literaria en niños de 3-6/7 años* que ya sea una persona adulta sin conocimiento el área de creación de guiones o así también una persona que se dedique a esta área para cuentos; el error más común es ignorar la esencia del cuento, porque olvidan géneros, y solo se centran en crear un relato en función de las necesidades básicas de aprendizaje sin conectar la autenticidad del niño. Con este tipo de casos hace poco o evidentemente nula la misión del contar o escribir cuentos para infantes.

Comunicar alegría, nutrir y estimular el espíritu por medio de ella; ¿no es esta una función esencial del cuento en la educación? (Richter, 2015)

Por otra parte, ¿Qué puede aprender un niño a través de un cuento?. Un niño puede conocer y aprender infinidad de temas, desde temas morales hasta eventos de la naturaleza con todos los animales siendo parte de ella. Sin embargo, ¿Cuál es el objetivo principal de un cuento?; transmitir alegría al niño y despertar percepciones que posteriormente serán aceptadas o rechazadas por el pequeño.

Y, ¿Qué elementos usar al momento la creación del personaje?. Sylvia Sánchez, se basa en los arquetipos. Estos modelos que manifestamos a través de imagen y concepto. Siendo la heroicidad en los niños de 3 a 7 años la más importante en su desarrollo, no únicamente visibilizando al héroe como alguien ganador o poco alcanzable, sino, como un guía que no olvida que existen maneras de aportar socialmente entre las dificultades sin dejar de lado la importancia de la estabilidad emocional. Logrando así, ganar. (Richter, 2015)

1.5.5 Prácticas educomunicativas

1.5.5.1 Innovación en la educación primaria

Acorde al libro en su apartado como *medio para favorecer un aprendizaje basado en competencias*, se explica que: El cuento es un promotor de competencias entre la creatividad, la construcción de significado, la interpretación, la lectura y el habla. Esto, siendo usado como recurso el cuento y el relato que desarrollan en medida los valores y generan actitudes de responsabilidad, control emocional y enseña a través de ejemplos que las acciones generan consecuencias. Es decir, fomentan un compromiso social y ciudadano. (Gómez Carrasco & Escarbajal Frutos, 2014)

1.5.6 Medios audiovisuales en el aprendizaje de los niños

1.5.6.1 Dibujos animados como recurso de transmisión de valores educativos

Las aplicaciones del dibujo animado son muy extensas, sin embargo, en su mayoría por considerarse las principales se las encuentra en cómics, videojuegos y publicaciones infantiles. Cualquiera de las formas tienen una base en común. Cada una de ellas puede ofrecer valores etnológicos, didácticos, psicológicos y lingüísticos. (Nuria Rajadell Puiggros, Maria Antonia Pujol Maura, Veronica Violant Holz, 2005)

1.5.7 El papel del audiovisual en la construcción de la inteligencia escolar

El audiovisual forma parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, donde aproxima la enseñanza mediante las vías de percepción que son el oído y la vista. Es decir, a través de imágenes palabras y sonidos donde sus soportes están entre: la fotografía, el cine, la radio y citando a McLuhan, con las posibilidades del sonido y símbolos actualmente son la parte más asequible en el mundo. (MSc. Carlos Barros Bastida, 2015)

1.5.8 Producción, aplicación de programas audiovisuales didácticos y el lenguaje audiovisual en el aula

La luz, la forma y el color; la imagen fotográfica y la cinematográfica ayudan a descubrir colores, formas y secuencias. Y el apartado digital permite distinguir y evaluar la imagen. Dentro de estas tecnologías audiovisuales que se puede usar en el aula a la que más recurren es al multimedia este equipo que contiene discos, cintas, diapositivas, láminas, películas, folletos, grabaciones, entre otros tipos de recursos. (MSc. Carlos Barros Bastida, 2015)

Así es como los recursos audiovisuales en cuanto a la producción y el lenguaje audiovisual permiten preparar a los ciudadanos y en este caso a los niños, a hacer frente a los desafíos de historia y de la actualidad entre las circunstancias que se puedan estar viviendo. Estos recursos educativos y los docentes, deben tomar conciencia de lo trascendente que son los medios hacia la transmisión del saber social. Porque el recurso con ayuda de la influencia pedagógica integra las competencias propias para el bienestar social, emocional y cultural de la sociedad. (MSc. Carlos Barros Bastida, 2015)

Por otra parte, asentado el tema del reconocimiento de proceso cognitivo del infante para poder aprovechar el recurso audiovisual hacia temas de salud integral, mental y la educación se explica lo siguiente:

1.5.9 Coronavirus y el Covid-19

Los coronavirus son una familia de virus que causan diversas afecciones en el sistema respiratorio. Dentro de este conjunto de virus, están el Síndrome Respiratorio de Oriente Medio MERS-CoV y el Síndrome Respiratorio Agudo Severo SARS-CoV. Actualmente, la patente es SARS-CoV2 o en su mayoría conocido como Covid-19.

Según se indica en el libro Covid-19 Hacia la Nueva Normalidad por Javier Salinas Ramos, 2020.

“El Covid-19 se puede transmitir al hablar, estornudar o toser, por las partículas que pueden quedar suspendidas por un tiempo prolongado y pasar de esta forma del portador hacia otra persona a través de las mucosas orales, nasales y oculares, por tocar sus ojos, boca o nariz.” (Ramos, 2020)

1.5.10 El asperger en el infante

¿Qué es el asperger? Es un síndrome del espectro autista, o como indica Tony Attwood, 2002:

“Son pautas de habilidades y conducta atípicas, como la falta de empatía, la poca habilidad de hacer amigos, conversaciones unilaterales, absorción intensa sobre un interés concreto y movimientos torpes” (Attwood, 2002)

Cada explicación que se dé sobre lo que es el asperger, siendo positiva o negativa es una oportunidad para desarrollar y destacar el progreso significativo que puede tener el audiovisual con los niños que tienen asperger. Debido a la absorción intensa de un tema cuando presentan algún interés hacia “algo”. La búsqueda de información o investigación que los niños, jóvenes o adultos realizan sobre un tema determinado cuándo este les gusta, nos da la oportunidad a los creadores audiovisuales a realizar contenido fácil de entender, simple y que los beneficie didáctica y sensorialmente. De esta forma, el audiovisual puede tomar fuerza y ser un soporte para los infantes que tengan o no asperger.

Aprovechándolo como recurso y guía educativa para padres y profesores, debido a, que en Ecuador aún no hay integración total de los infantes o adolescentes con asperger.

1.5.11 Libro digital

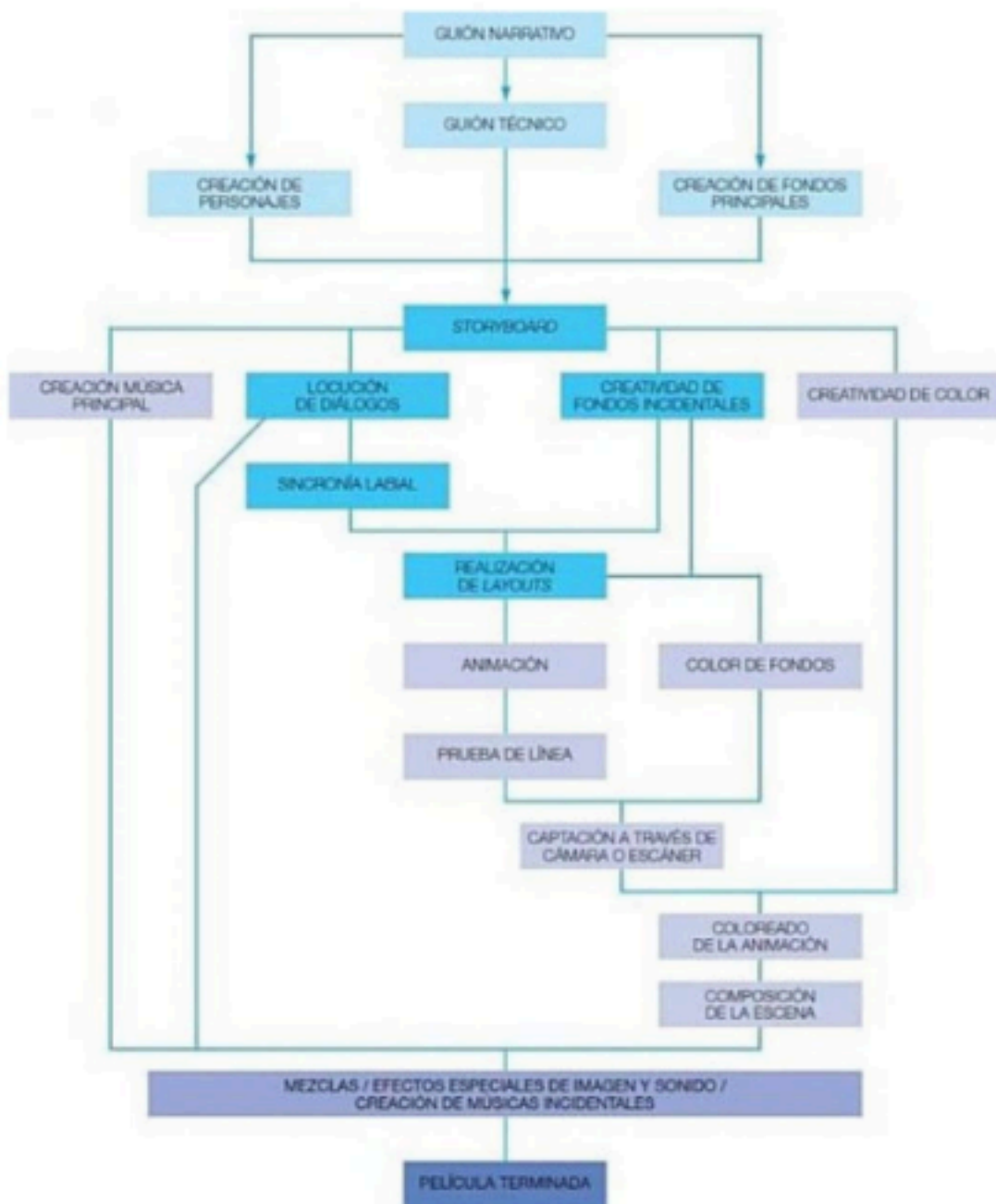
Un libro en formato digital es cualquier forma de fichero que pueda descargarse en dispositivos electrónicos para su visualización. (Cordón, 2011). En una nueva normalidad, posterior al Covid-19, Ecuador pasó a verse en la obligación de integrarse al sistema digital en todo su sistema de educación. Por este motivo, el desarrollo del proyecto que tiene un cuento a modo de libro se debe realizar de forma digital adaptándose a realidad actual.

1.5.12 ¿Qué es una animación?

Dentro del proceso creativo de selección para proyectar está la animación. Que para el proyecto se trata de la animación 2D, por consiguiente:

“El arte del dibujo animado encierra todo un mundo creativo que abarca desde la creación y elaboración de guiones hasta el conocimiento del lenguaje y la narrativa cinematográfica, pasando por la pintura para crear los decorados, la música para las sintonías y la interpretación de actores que ponen las voces a los personajes y de animadores que les dan vida por medio de las técnicas y fórmulas de la animación.” (Paidotribo, 2008)

Para la creación de una animación 2D, existe un formato que también es considerado del libro *El Dibujo Animado, Paidotribo, 2008:*



Esquema de producción de una película de dibujos animados.

Figura 1 1.5-1Esquema de producción, El Dibujo Animado, Paidotribo 2008

1.5.13 Referencias de animación

Al momento de realizar la animación o el cuento digital se considerará como referencia principal:

Wonderbly, una plataforma donde crean libros protagonizados por los niños, con sus nombres, así bien, ellos tienen a hacer el cuento donde cada hoja comience con cada letra del nombre del niño o niña. Acogiendo esta referencia, cada letra inicial del cuento es protagonizado con el tema de PANDEMIA.

Como recurso visual existen tres estudios que trabajan formatos de series animadas para TV, la importancia sonora y el stopmotion que también es considerado para la creación 2D de la animación.

1. Caramba Estudio
2. L'Orange Gutan
3. Tatanka Animation Studio

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1 Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es una planificación compendiada de lo que se debe hacer para lograr los objetivos del estudio. Un diseño cuidadoso del estudio es fundamental para determinar la calidad de la investigación. (Altman Douglas G., 1992)

2.2 Investigación Bibliográfica

Se caracteriza por usar, en forma predominante, la información obtenida de libros, revistas, periódicos y documentos en general.

La información se obtiene mediante la lectura científica de los textos, se recoge utilizando la técnica del fichaje bibliográfico y mnemotécnico y acudiendo a las bibliotecas, donde se encuentran concentradas las fuentes de información bibliográficas. La investigación bibliográfica constituye el punto de partida para la realización de todo proceso de investigación, ya que permite analizar y evaluar aquello que sea investigado y lo que falta por indagar del objeto o fenómeno en estudio. (Nieto P. Manuel, 1978)

Permite la búsqueda, recopilación, valorización, conocer, comparar y deducir los distintos enfoques, criterios, conceptualización, análisis, conclusiones y recomendaciones de los diversos autores que se han mencionado, con el propósito de ampliar los conocimientos acerca del beneficio del recurso audiovisual para el aprendizaje en los infantes.

2.3 Instrumentos de Investigación

2.3.1 Entrevista

Cuando el contacto es directo, se utiliza como mecanismo de indagación el diálogo verbal y se produce la modalidad denominada entrevista. La entrevista es una técnica de investigación dedicada a obtener información mediante un sistema de preguntas a través de la interrelación verbal entre dos o más personas.

Para que la entrevista tenga validez debe formar parte de un determinado proceso de investigación. En este sentido, el entrevistador conocerá con claridad y profundidad los problemas, los objetivos y las hipótesis de la investigación, para definir los aspectos que interesan tratar. Además, estará bien preparado para mantener recursos de la entrevista y obtener la mayor cantidad de información. Es necesario comprender que el entrevistado no tiene razones poderosas para hablar o responder, como las tiene el entrevistador; por eso debe motivarlo, escucharlo con atención, dejar que se exprese con libertad y demostrar interés en su exposición. (Tegla y Garza, 1972)

2.3.2 Encuesta

Este es el procedimiento técnico más caracterizado de la investigación social tanto que en muchas ocasiones se confunde o identifica a la una con la otra. La encuesta es una indagación colectiva, social; es un relevamiento de información que se realiza para auscultar opiniones de la población o adquirir conocimientos a base de informaciones brindadas por la propia colectividad. (Arq. Alfredo Vera Arrata, 1980)

Cuando el contacto es indirecto, se utiliza como mecanismo de indagación el lenguaje escrito, y se produce la modalidad denominada cuestionario. El cuestionario es una técnica de investigación dedicada a obtener información a través de un sistema de preguntas estructuradas en formularios impresos, que el informante responde por sí mismo, sin la participación del entrevistador.

El objetivo fundamental del cuestionario es obtener información que sirva para demostrar las hipótesis formuladas en torno a un determinado tema de investigación. (Tegla y Garza, 1972)

La encuesta se realizó para obtener la información e identificar si el problema existe. Se utilizó un cuestionario que estuvo previamente redactado de forma coherente y organizada.

2.4 Alcances de la Investigación

El alcance de la investigación sobre la metodología empleada es exploratoria, debido a que se investigan problemas poco estudiados como la creación audiovisual animada a modo del cuentacuentos para niños en temas de salud y educación. Se Indagan desde la perspectiva del material audiovisual como estímulo multisensorial. Y, se preparan terrenos para nuevas creaciones futuras, como series animadas con el tema de salud integral.

2.5 Metodología aplicada al proyecto audiovisual

Para la realización de este libro virtual y animación, se ha destinado una metodología cualitativa que permita interactuar a través de encuestas y la información recolectada para generar el contenido audiovisual. Dentro de la misma, se fue organizando y recopilando contenido acerca de cuáles son los gustos en ilustraciones para niños por niños, el conocimiento que ellos tengan respecto al significado de la palabra pandemia y además de la interacción que ellos tengan con los libros en cuanto a lecturas que realicen ellos o sus padres a modo de cuentacuentos.

2.6 Diseño del libro virtual animado: Aprender sin temer

Para crear la narrativa audiovisual de la ilustración del cuento, se hizo una búsqueda previa sobre creación de personajes para poder asentarlos a nuestro país Ecuador, en cuánto a su color. En esta área intervino la Tnlga. Iliana Córdova

Martillo, docente escolar y de bachillerato por 26 años – actualidad. Con su trayectoria en el sistema de la educación y pedagogía, se convierte en una de las bases como guía para la creación del contenido audiovisual para niños. Así también, la importancia del reconocimiento en cualidades cognitivas como lo expuso la Psicóloga, Gabriela Espinoza, que brindó su conocimiento profesional para la creación de la narración. Puesto que fue una base para el desarrollo del guion y poder vincularlo con el tema “cumpleaños feliz” por tener esa característica de reconocimiento y aceptación por los niños.

“Los infantes, al estar atravesando por una situación considerablemente estresante, necesitan ese respiro que tanto para ellos e incluso para los adultos uno de los puntos fuertes es la celebración en familia y hay que notar las celebraciones o las reuniones que uno realiza cuando es niño, son en casa, con tu familia, en un cumpleaños. Ahora, al igual que todos, este año, todos los cumpleaños a la actualidad se han celebrado con el núcleo familiar. Y en este tema, que es real, el enfoque del cuento alejándose de la ilusión o fantasía, puede ayudar completamente en el entendimiento del infante.” Extracto de entrevista realizada a la Psicóloga Gabriela Espinoza.

2.7 Preproducción

2.7.1 Personajes

2.7.1.1 Paula



PAULA

Ilustración 2-1 Personaje - Paula

2.7.1.2 Andrés

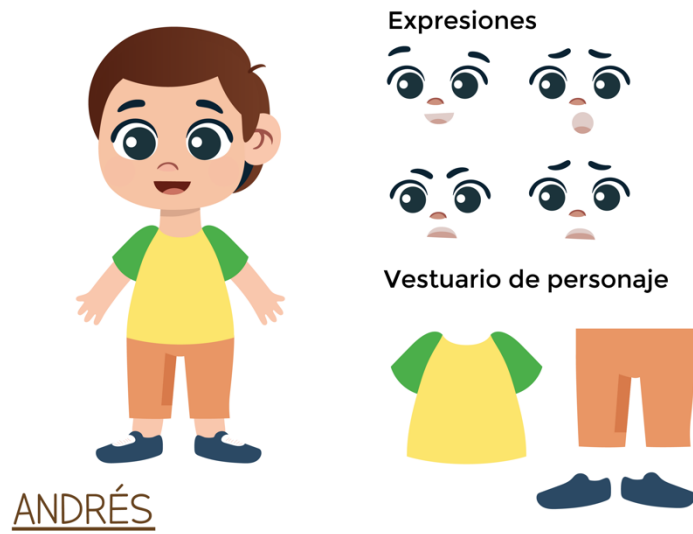


Ilustración 2-2 Personaje - Andrés

2.7.1.3 Padres de Paula



Ilustración 2-3 Personaje - Padres de Paula

2.7.1.4 Padres de Andrés

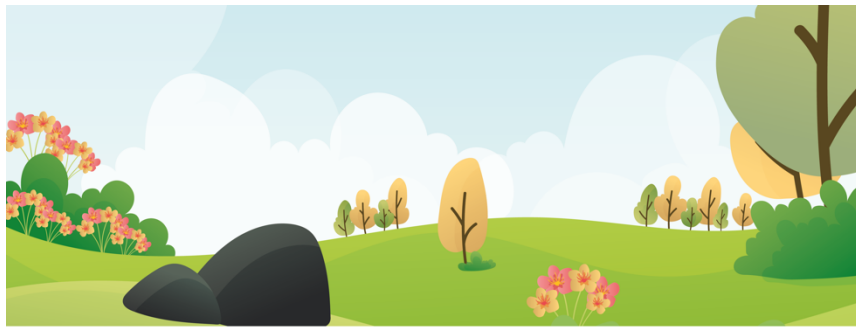


Padres de Andrés

Ilustración 2-4 Personajes - Padres de Andrés

2.7.2 Universo de la historia

2.7.2.1 Escenarios



Escenario I



Ilustración 2-5 Escenario 1 de cuento - Aprender sin temer



Escenario II



Ilustración 2-6 Escenario 2 de cuento - Aprender sin temer



Escenario III



Escenario IV

Ilustración 2-7 Escenario 3 de cuento - Aprender sin temer

2.8 PRODUCCIÓN

2.8.1 Equipo Técnico

El cuento ilustrado, animación y sonorización se realizó con una macbook pro core i5, versión 10.14.2 macOS Mojave.

2.8.2 Características del cuento animado

Formato de impresión hoja A5

2.8.3 Características de la animación

Dimensiones: 1920 x 1080

Códecs: AAC, H.264

Perfil del color: HD (1-1-1)

Duración: 03:08

Canales de audio: Estéreo

2.8.4 Sonido y audio

La locución fue grabada con una ZOOM H4N, para sonidos de ambiente, se usaron librerías para la creación de la pista.

La propuesta del cortometraje está compuesta a base la animación en 2D. Se colocó una pista musical a base de samples e instrumentos digitales de fondo en la aplicación LogicXPro a tempo con la narración, con la temática de Jazz movido en tonos bajos. Con la finalidad de darle un ritmo diferente a la historia y sumergirla en una interacción activa dentro de ella. Referente a la voz en la locución de la historia se ha optado por recrear la pista con un vibrato de voz infantil aduciendo que es un niño o niña el que cuenta la historia, con el objetivo de que se sientan identificados y que no se considere como si un padre les estuviera explicando lo que deben hacer. La caricaturización requiere de efectos personalizados, foleys.

Ya que son el complemento esencial para la transición de elementos en la animación. Le dan mucha más vida a la animación. También se ha buscado panoramizar ciertos efectos dándole esa interacción auditiva al espectador.

2.9 POSTPRODUCCIÓN

Una vez terminado el cuento, se trabajó cada hoja del cuento para realizarlo en animación. Los programas que se usaron para realizar el libro, la animación y la sonorización fueron Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Logic Pro y Adobe Premiere Pro.

2.9.1 Adobe Illustrator

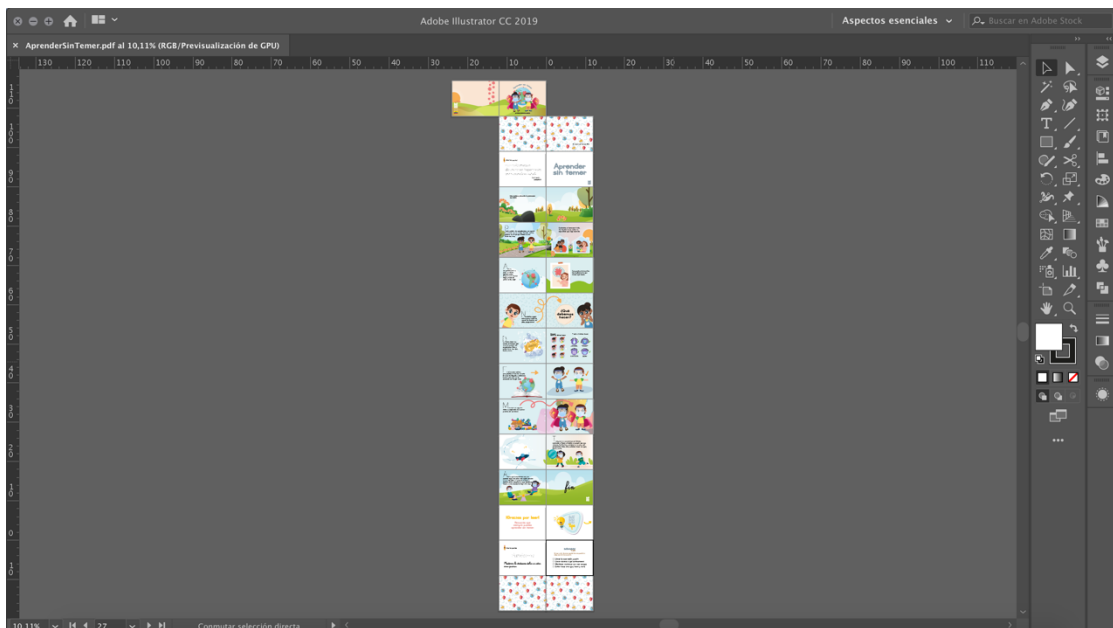


Figura 2 1 Vista Cuento Aprender sin tener

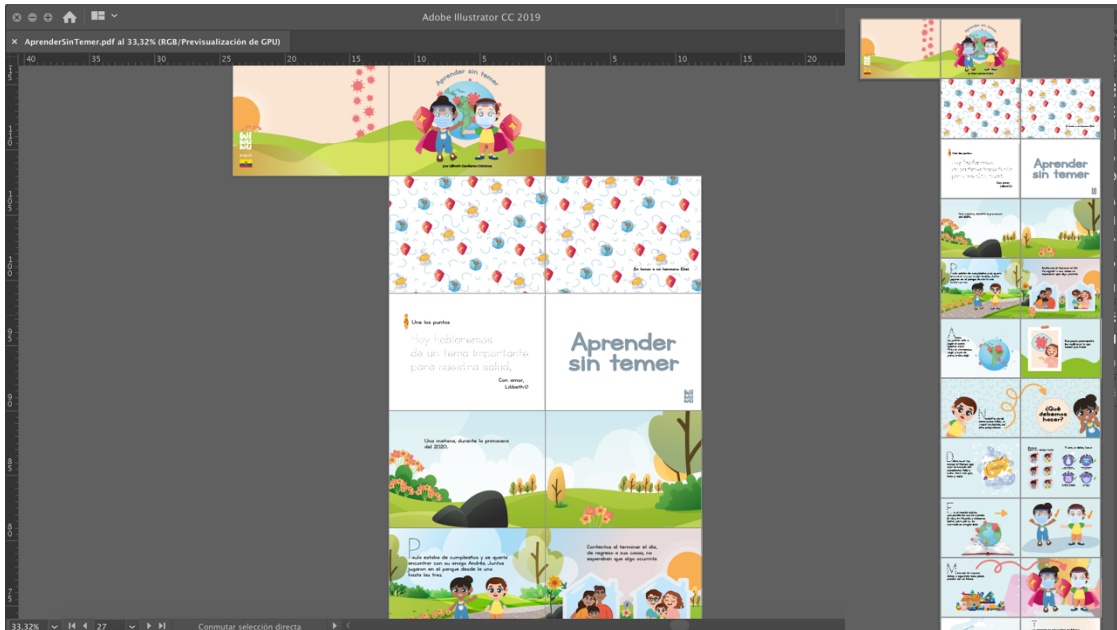


Figura 2 2 Vista II Cuento Aprender sin temer

2.9.2 Adobe After Effects

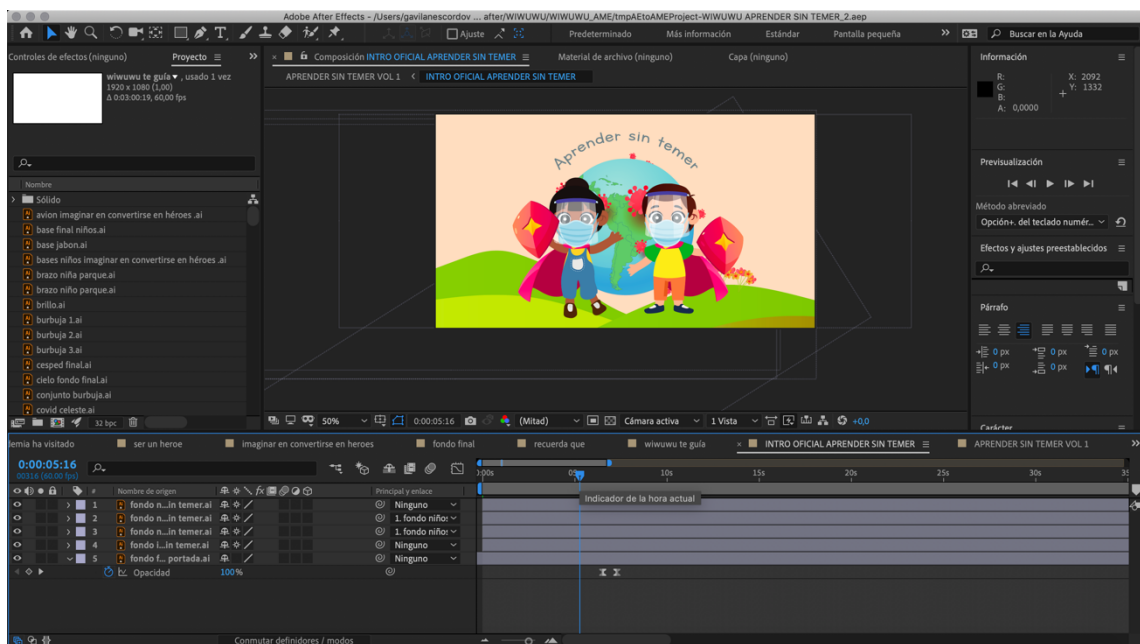


Figura 2 3 Adobe After Effects Intro Aprender sin temer

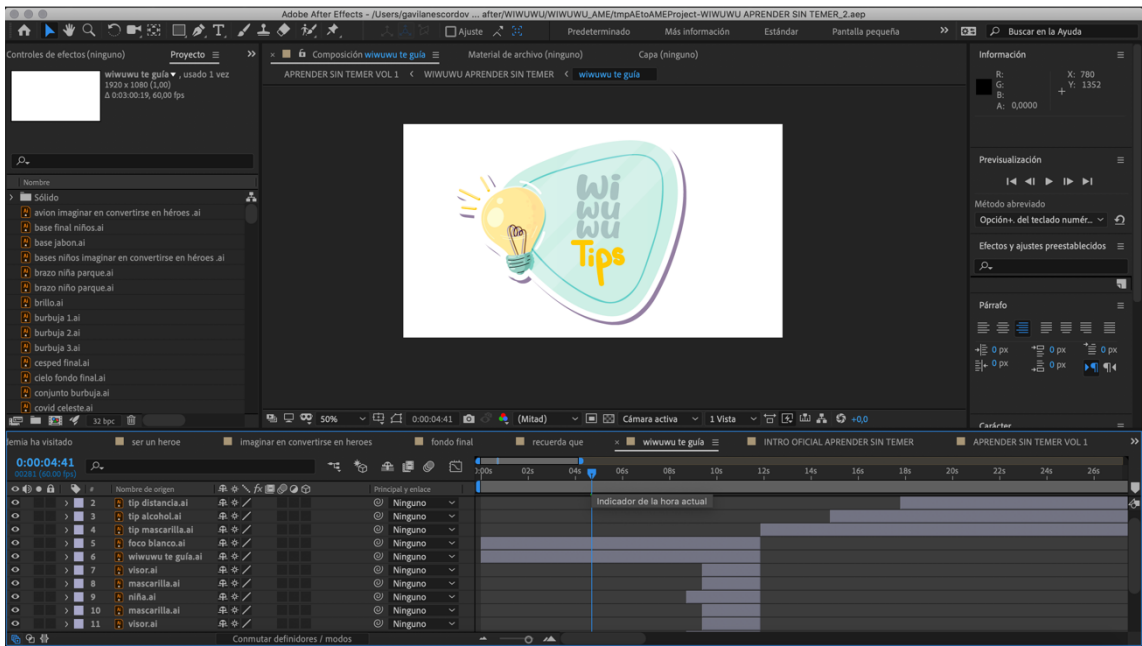


Figura 2 4 Tips Aprender sin temer

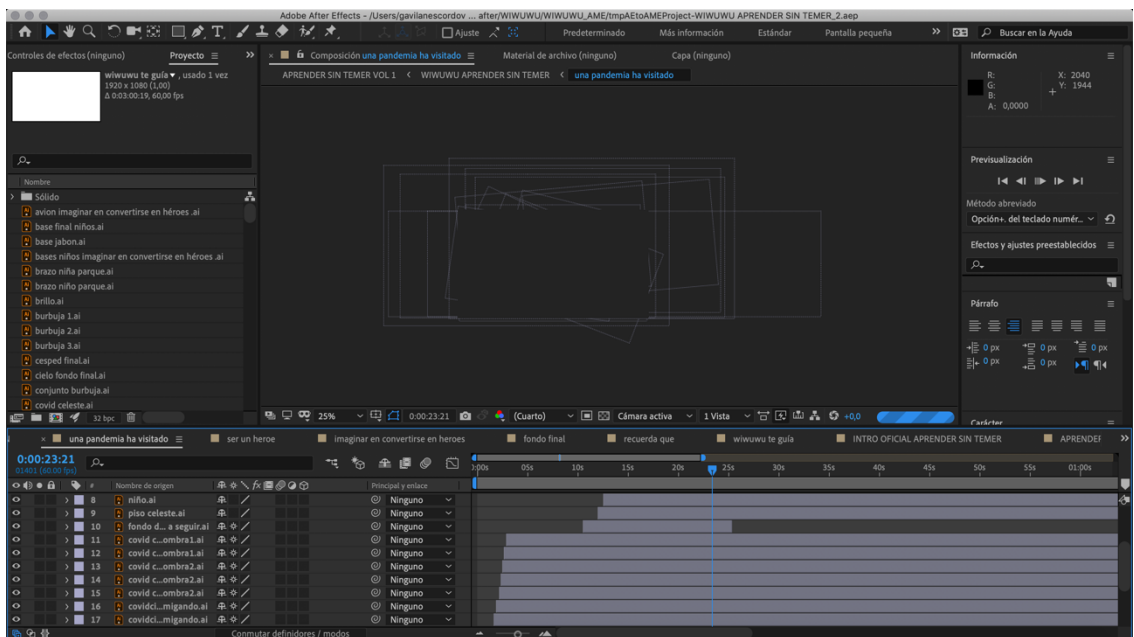


Figura 2 5 Proceso de animación - Aprender sin temer

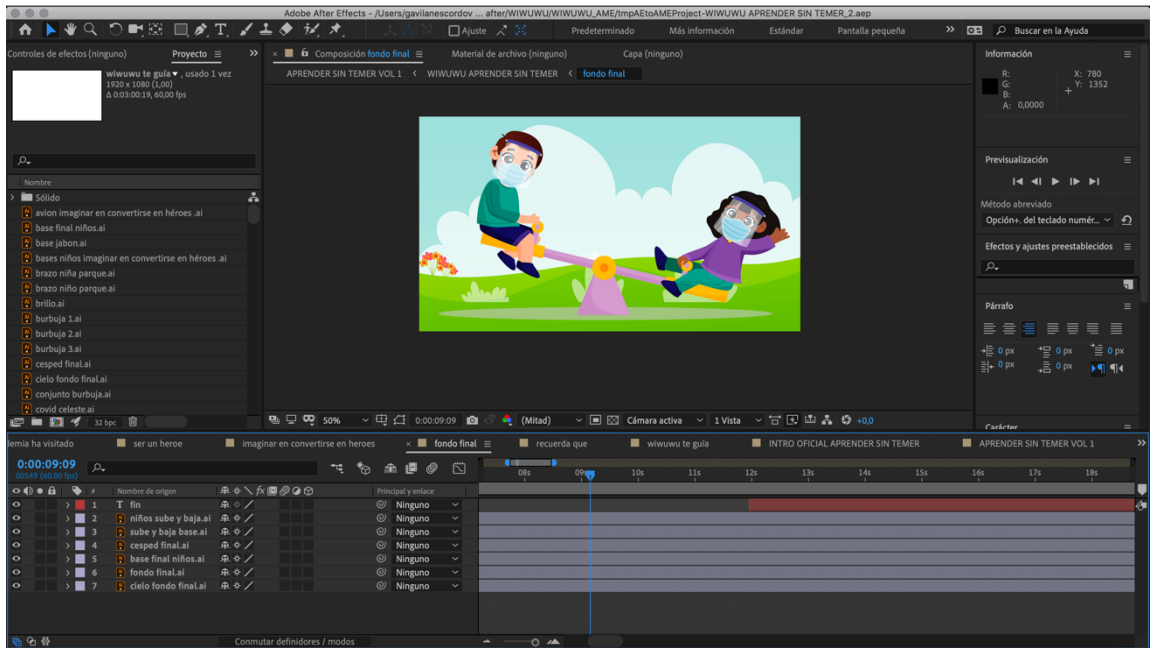


Figura 2 6 Parte de la composición final de Aprender sin temer

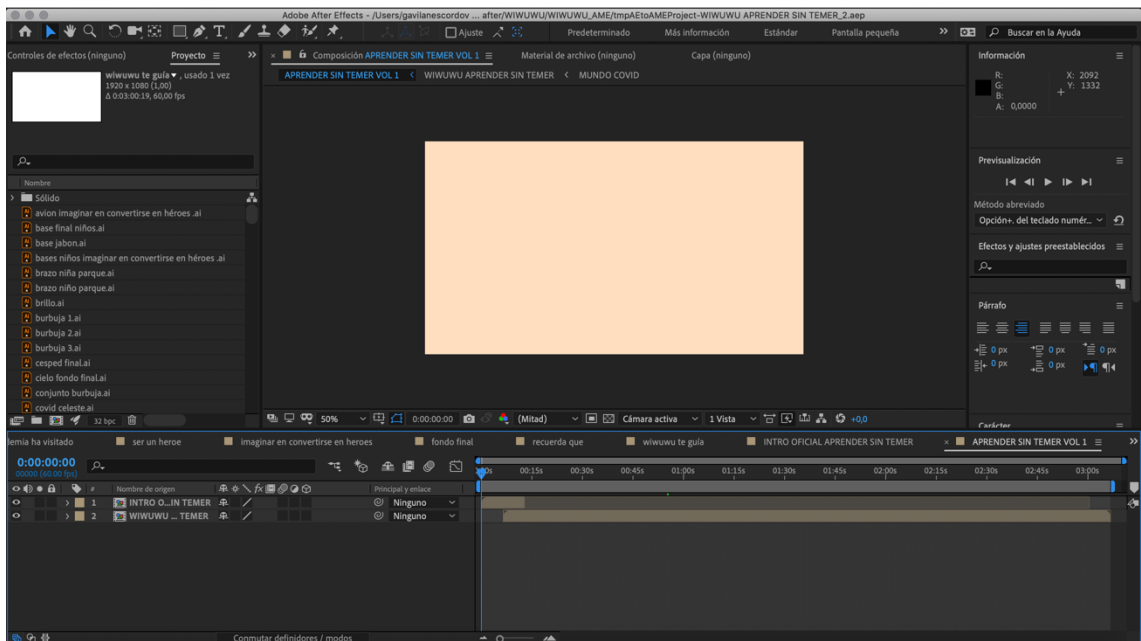


Figura 2 7 Conjunto de composiciones en sólo dos para exportación final de Aprender sin temer

2.9.3 Sonorización – Logic Pro



Figura 2 8 Captura Pantalla proceso de sonorización - Aprender sin temer

2.9.4 Adobe Premiere Pro

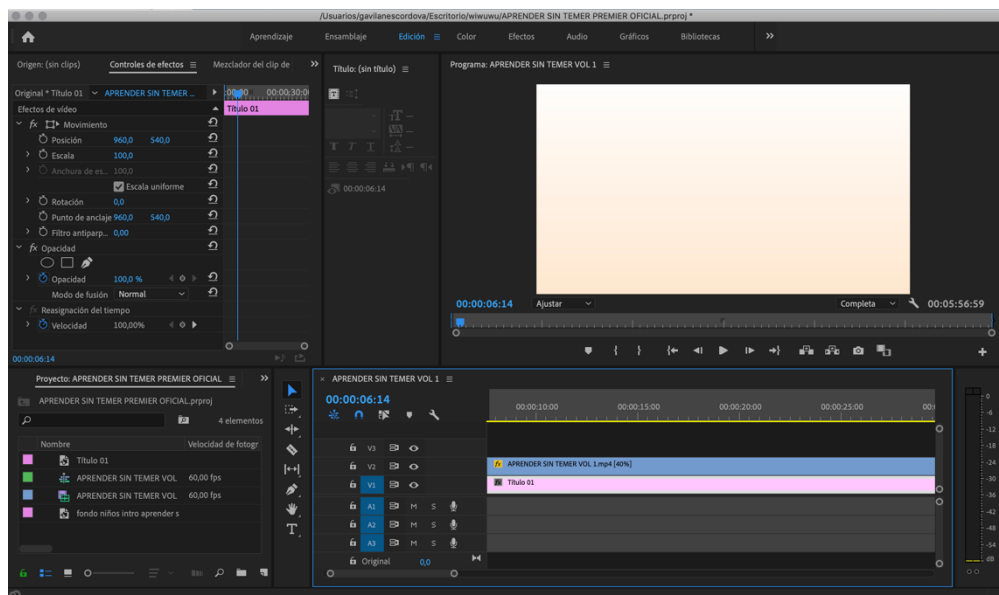


Figura 2 9 Para unir la animación y el sonido realizado se utilizó Adobe Premiere

2.10 PORTADA DE CUENTO – APRENDER SIN TEMER



Figura 2 10 Portada de Cuento Virtual - Aprender sin temer

2.11 PORTADA PROMOCIONAL PARA PRESENTACIÓN DE 5 MINUTOS PITCH



Figura 2 11 Portada para presentación de 5 minutos pitch de Aprender sin temer

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Se logró la creación del libro virtual animado que explique a los infantes sobre los métodos de cuidado ante una pandemia. Aunque no solo se espera que este proyecto quede en su registro audiovisual, sino, que logre su difusión y que obtenga el apoyo del Ministerio de Educación y Gobierno para poder hacer llegar a cada niño el libro y además, considerar el material audiovisual como recurso escolar, en el tiempo que regresen a las aulas. Porque, no se trata solo de crear un proyecto, entregárselo al infante y considerarlo como una finalización del mismo. A su vez, es importante que esto se considere como propuesta para el desarrollo de un proyecto de comunidad audiovisual para el ministerio de educación y salud para niños.

Luego de la finalización del material audiovisual se realizó una valoración del trabajo para medirlo con niños y profesionales, mismos considerados para las entrevistas en el capítulo de metodología. Donde como retroalimentación indicaron lo siguiente:

“El material maneja un buen color como guía para el infante, incluso, desde este color que se ha trabajado ayuda a relajar al infante y en su proceso cognitivo, puede generar un patrón de utilidad emocional.”

Psic. Gabriela Espinoza

Así también, se presentó el libro y animación a 10 infantes y mostraron cercanía al proyecto, además, de que comentaron que querían una copia del libro. Siendo así, se presentan los resultados en estadísticas a continuación:

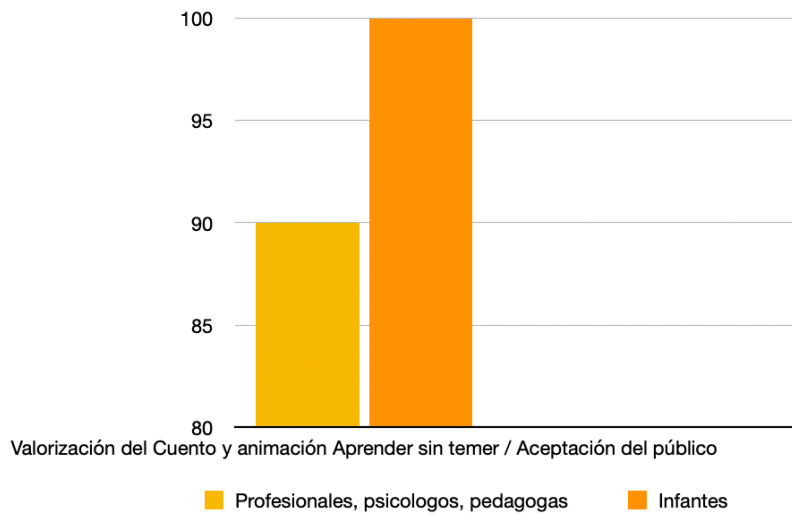


Figura 3 1 Valoración del producto final

3.1 Análisis de costos

La descripción de los costos relacionados con el desarrollo del proyecto se tomó de tres fuentes como La Senadi, el Colegio de Diseñadores Profesionales Autónomos del Ecuador o por sus siglas CDPA y el Ministerio del Trabajo sobre la base del Tarifario Modelo vigente desde enero 2020 hasta enero 2021, esto quiere decir, que el presupuesto considerado para el proyecto puede llegar a tener una variación dependiendo de los cambios de tarifarios del próximo año, 2021. A continuación, la tabla de presupuesto:

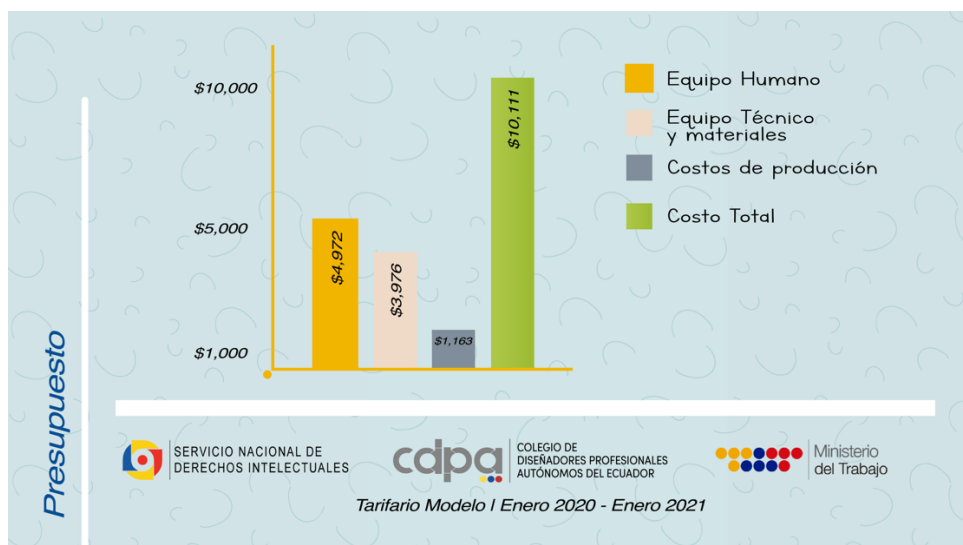


Figura 3 2 Resumen de Presupuesto

Dentro del equipo humano, se encuentra el director, guionista y director de arte que se encargarían de definir, la narrativa del cuento y todo lo que abarca en cuando a ilustraciones, colores, época que servirá más adelante a los técnicos de producción que son el ilustrador y sonidista para darle forma a la animación, así también, se integra un locutor para la narración de la historia. Posterior a esto, se necesitará un animador al momento de darle vida al libro, el postproductor de audio para la edición de sonido y el compositor de música para el soundtrack del cuento animado.

Son seis elementos claves para el equipo humano en el proyecto de Aprender sin Temer:

Director	Locutor
Guionista	Animador
Director de arte	Postproductor de audio
Ilustrador	Compositor de música
Sonidista	

Para la realización de todo este proyecto, en el área de Equipo Técnico y materiales se necesita:

Computadora	Micrófonos + accesorios
Disco, ssd de almacenamiento	Mezcladora de sonido
Tarjeta gráfica	

Y a su vez para la postproducción, programas de edición adobe.

Al momento de tener el producto final y proceder a los costos de producción se ha incluido:

- El proceso para registrar la obra | Derechos de autor
- Marketing | difusión
- Solicitud de obras literarias, audiovisuales

Siendo así, se procede a presentar el presupuesto detallado a continuación:

PRESUPUESTO

Nombre del Proyecto: <h2 style="margin: 0;">Aprender sin temer</h2>	Cantidad de Capítulos:	1
	Duración Cronograma (meses)	3

1. EQUIPO HUMANO-REMUNERACIONES**

1.1. Realización	Pers.			Valor Unitario proyecto	Subtotal Neto	Retenciones 10%	TOTAL BRUTO
Director/a	1			\$1.200	\$1.200	\$120,00	\$1.320
Guionista	1			\$350	\$350	\$35,00	\$385
Director/a de arte	1			\$1.200	\$1.200	\$120,00	\$1.320
SUBTOTAL 1.1. Equipo humano					\$2.750	\$275,00	\$3.025

BAJO LA LÍNEA

Técnicos de producción	Pers.			Unitario / Proyecto	Neto	Retenciones 10%	Total
Ilustrador	1			\$330	\$330,00	\$33,00	\$363,00
Sonidista	1			\$590	\$590,00	\$59,00	\$649,00
						\$92,00	\$1.012

1.2. Actores y otros	Pers.			Valor Unitario	Subt. Neto	Retenciones 10%	TOTAL BRUTO
Narrador/a - Locución	1			\$120	\$120	\$12,00	\$132
SUBTOTAL 1.2. Equipo humano (actores y otros).					\$120	\$12	\$132

1.3. Post - producción	Pers.			Valor Unitario	Subt. Neto	Retenciones 10%	TOTAL BRUTO
Animador	1			\$660	\$660	\$66,00	\$726
Post productor/a audio	1			\$660	\$660	\$66,00	\$726
Compositor/a música original	1			\$330	\$330	\$33,00	\$363

SUBTOTAL 2.3. Recursos Técnicos y Materiales - Post producción		\$300	\$36	\$336
--	--	-------	------	-------

TOTAL 2. RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES		\$3.550	\$426	\$3.976
---	--	---------	-------	---------

3. COSTOS DE PRODUCCIÓN**

SUBTOTAL 3.1. Costos de Producción - Transporte		\$0	\$0	
---	--	-----	-----	--

3.2. Alimentación, alojamiento y otros	Pers.	Unidad Jorn / Día		Valor Unitario	Subtotal Neto (SIN IVA)	IVA (12%)	TOTAL BRUTO
Catering	1	3		\$50	\$150	\$18	\$168
SUBTOTAL 3.2. Costos de Producción - Alimentación y otros					\$150	\$18	\$168

3.3. Otros		Difución x día		Valor Unitario	Subtotal Neto	Impuesto 12%	TOTAL BRUTO
Derechos de Autor		No aplica		\$12	\$12	\$ 1	\$13
Marketing /difución		15		\$45	\$675	Exento	\$675
Registro de Obras Literarias único		No aplica		\$12	\$12	\$ 1	\$13
Solicitud obras literarias, audiovisuales		No aplica		\$262	\$262	\$31,44	\$293
SUBTOTAL 3.3. Costos de Producción - Otros					\$961	\$33	\$995

TOTAL 3. COSTOS DE PRODUCCIÓN		\$1.111	\$51	\$1.163
-------------------------------	--	---------	------	---------

COSTO TOTAL

TOTAL

\$10.111

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El objetivo fundamental de este proyecto era abordar el problema de la falta de recursos audiovisuales desde el área de educación para el desarrollo cognitivo de los niños, aportando que el recurso audiovisual genera estímulos multisensoriales y genera una mejor comprensión del tema que se necesite tratar.

Así pues, la aportación principal de este trabajo consiste en la elaboración de un libro virtual animado que trate acerca de la explicación de los métodos de cuidado ante una pandemia. A partir de esto, las conclusiones que se derivan del trabajo de proyecto integrador enlazan los temas tratados entre la educación y el recurso audiovisual.

El resultado de este trabajo es, por tanto, la animación del cuento Aprender sin Temer y muestra la comprensión del infante con los recursos audiovisuales, así también, la importancia de que los docentes o los padres de familia puedan tener material audiovisual para poder comunicar ante sus estudiantes la importancia del conocimiento del concepto de cuidado cuando hay una pandemia. Así también, que genere ese reconocimiento dentro de la forma de aprendizaje del niño. Cumpliéndose satisfactoriamente los objetivos propuestos para el proyecto integrador presentado.

Finalmente, quedaría plantear las acciones futuras que se pueden derivar de este proyecto y para esto cabe destacar que, aunque para este proyecto se realizó un libro virtual y posteriormente una única animación, este proyecto, da para poder crear una serie animada sobre temas de salud, historia, política o sociedad para niños. Además, aún queda mucha investigación por delante que se puede realizar sobre los materiales pedagógicos que puedan facilitar la enseñanza al estudiante.

Si en algún momento, esta investigación y proyecto integrador se desea tomar como punto de partida hacia algo más grande o con alguna otra metodología, se explica tres puntos a continuación:

4.2 Recomendaciones

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

El tema abordado se ha basado entre entrevistas y encuestas, por la situación actual que por seguridad ha sido importante trabajarlo desde casa y no campo abierto. Además, sirve para futuras generaciones que deseen innovar en el área de salud integral, mental, la educación y sus derivados. Sería importante desarrollar un cuento desde la perspectiva inclusiva hacia los niños con discapacidad visual, porque ¿Qué métodos se podrían utilizar y explotar para generar contenido que también funcione y sea recursivo para ellos?

Recomendaciones prácticas

Se puede emprender un sistema de comunidad que proyecte cuentos para niños, a su vez, plantear una miniserie o serie animada que se sitúen en plataformas digitales que permitan al docente y estudiante poder usarlos hasta tener la posibilidad de ir al aula de forma presencial nuevamente.

BIBLIOGRAFÍA

- [1]1 básica, Cuentacuentos como estrategia de fomento a la Comunicación oral en educación. (2016). *Repositorio Universidad Andrés Bello*. Recuperado el julio de 2020, de Universidad Andrés Bello Facultad de Educación: http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3876/a119170_Miranda_F_Cuentacuentos_como_estrategia_de_fomento_2016_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- [1]2 Vidal, F. M. (2016). *Cuentacuentos como estrategia de fomento a la Comunicación oral en educación básica*. Santiago, Chile: Universidad de Andrés Bello.
- [1]3 Pané, G. H. (14 de mayo de 2020). *Grandes pandemias de la historia*. (G. H. Pané, Productor) Recuperado el julio de 2020, de National Geographic: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/grandes-pandemias-historia_15178/1
- [1]4 Pérez Hernández, A. (2012). *Una experiencia creativa de animación a la escritura a través del cuento en Educación Primaria*. Tesis inédita, Universidad de Murcia, Murcia.
- [1]5 TERNERA, L. A. (2009). *CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO Y DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR*. Universidad Simón Bolívar - Colombia.
- [1]6 Aguilar, J. C. (2017). *El cuento infantil como instrumento en el desarrollo psicolingüístico en escolares de 3 años. Estudio de caso*. Universidad de Córdoba, Programa de Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas. Córdoba: UCOPress. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=134527>
- [1]7 Richter, S. S. (2015). *La cultura literaria en niños de 3-6/7 años. Identidad y desarrollo de la personalidad*. TESIS DOCTORAL, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID FACULTAD DE EDUCACIÓN, DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR, Madrid.
- [1]8 Gomez Carrasco, C. J., & Escarbajal Frutos, A. (2014). *Calidad e Innovación en Educación Primaria* (Vol. 1a Edición). Murcia, España: Editum.

- [1]9 Nuria Rajadell Puiggros, Maria Antonia Pujol Maura, Veronica Violant Holz. (2005). Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/comunicar/article/view/25862>
- [1]10 MSc. Carlos Barros Bastida, M. R. (2015). *Audiovisual AIDS and their influence in education from alternatives of analysis*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005
- [1]11 Ramos, J. S. (2020). *Covid-19 Hacia la Nueva Normalidad Una pandemia anunciada*. MALBEC EDICIONES.
- [1]12 Attwood, T. (2002). *El síndrome de Asperger, una guía para la familia*. (S. Paidós Ibérica, Ed.) Barcelona, España: PAIDOS.
- [1]13 Cordon, J. A. (2011). *La revolución del libro electrónico*. UOC.
- [1]14 Paidotribo, P. (2008). *El dibujo animado* (Vol. 3ra edición). (M. F. Canal, Ed.) ParramónPaidotribo.

ANEXOS

1. Encuesta realizada a los niños

Sección 1 de 2

Aprender sin temer - libro para niños

Agradecemos a cada padre de familia e infante por ayudarnos en el proceso de la creación del libro y animación.

Nombre *

Texto de respuesta breve

¿Con qué frecuencia el infante lee libros?

- 1 al mes
- 2 al mes
- 1 en tres meses
- 1 al año
- No los lee, sólo observa las imágenes
- No le gustan los libros

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Pregunta para el infante: ¿Qué dibujo te agrada más?



Observa los dibujos y luego contesta

Dibujo 1



Dibujo 2



¿Qué dibujo te agrada más?

- Dibujo 1
- Dibujo 2

¿Conoces de libros que te enseñen cómo cuidarte en una pandemia?

- Si
- No

¿Te gustaría un libro que te enseñe cómo cuidarte durante una pandemia?

- Si
- No
- Tal vez
- Me da igual

¿Sabes qué es una pandemia?

Opción múltiple

Sugerencias: [Tal vez](#)

- Sí ×
- No ×
- Agregar una opción o [agregar "Otros"](#)



Obligatoria



2. Poster



1) Presentación del problema

¿Existen cuentos o libros virtuales que hayan interactuado con animaciones en temas de salud y prevención acerca del Covid-19 dirigidos hacia niños, en Ecuador?

2) Objetivo general

Crear un libro virtual animado a través de técnicas de grafismo y herramientas de postproducción acerca del conocimiento del concepto de Pandemia para niños de 5 a 8 años.



3) Propuesta de valor

Es una ventana para potenciar los valores del infante

Brinda inmunidad a los infantes
Produce hábitos y el cumplimiento
Brinda apoyo a los valores de familia

Depende a la creatividad e incluye en actitudes de responsabilidad y control emocional



4) Resultados

90%
Dentro de la muestra que se realizó a 10 niños se evidencia que el 90% creó un vínculo y entendimiento con el libro virtual y la animación.

5) Conclusiones

El acompañamiento de recursos audiovisuales integrado a la influencia pedagógica logra aportar en el bienestar social, emocional y cultural de la sociedad.



3. Guion

APRENDER SIN TEMER

VOZ NARRADOR

Una mañana, durante
la primavera del 2020

ESC 1 DÍA EXT PARQUE

VOZ NARRADOR

Paula estaba de cumpleaños
y se quería encontrar con
su amigo Andrés. Juntos
jugaron en el parquet
desde la una hasta las tres

Contentos al terminar el día,
de regreso a sus casas, no
esperaban que algo ocurriría.

ESC 2 DÍA INT CASAS | Gráfico planeta

VOZ NARRADOR

Ahora, no podrán salir a
jugar si sanos quieren estar.
Pues el coronavirus llegó y
todo de patas arriba dejó.

Sus papas preocupados les
explicaron lo que tienen que
hacer.

ESC 3 DÍA INT | Gráfico Niños

VOZ NARRADOR

Necesitas seguir estos pasos
indicó la mama de Andrés, así
ellos preguntaron: ¿Qué
debemos hacer?

ESC 4 DÍA INT | Gráfico Jabón

VOZ NARRADOR

Debes lavar tus manos el
tiempo que dure la canción
del cumpleaños feliz y evitar
tocar tus ojos, boca y nariz.

ESC 5 DÍA EXT | Gráfico Planeta

VOZ NARRADOR

En el mundo entero, una pandemia nos ha visitado. El virus ha llegado, y debemos luchar para que no se acomode en ningún lado.

ESC 6 DÍA INT | Gráfico habitación niños

VOZ NARRADOR

Minorizar el impacto debes y siguiendo esos pasos puedes ser un héroe.

ESC 7 DÍA EXT | PARQUE

VOZ NARRADOR

Imaginar en convertirse en heroes, motivaba a Paula y Andrés a cumplir con sus deberes. Contentos, cantando la canción del cumpleaños feliz ellos evitaban tocar sus ojos, boca y nariz.

ESC 8 DÍA EXT | PARQUE

VOZ NARRADOR

Ahora que conscientes son, no pueden dejar de rimar con cada canción el son del jabón. Y gracias a Paula y Andrés ahora sabemos lo que debemos hacer si una pandemia llega otra vez.