



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

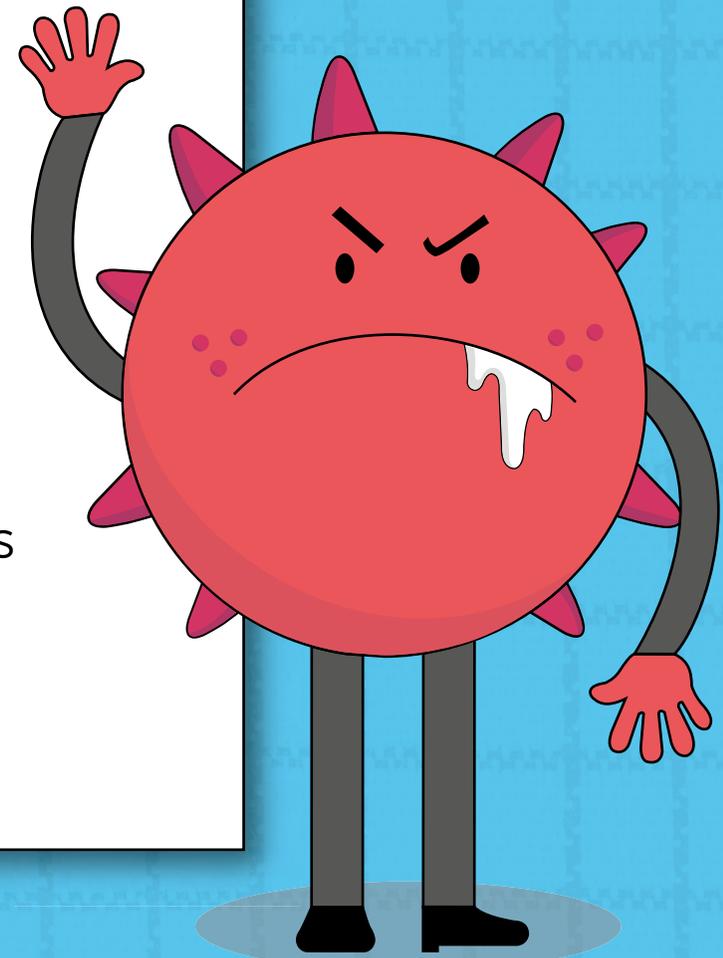
**MOTION GRAPHICS COMO MATERIAL DE APOYO
PARA EL APRENDIZAJE EN NIÑOS SOBRE
CONCEPTOS, NORMAS Y PROCEDIMIENTOS
DEL ENTORNO DE UNA PANDEMIA**

Proyecto de graduación previo a la
obtención del título de

DISEÑADORA GRÁFICA

**AUTORA: LISSETH PERALTA
DIRECTOR: MGT. ESTEBAN TORRES**

**CUENCA-ECUADOR
2021**



Autora:

María Lisseth Peralta Bravo

Director:

Mgt. Esteban Torres

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Todas las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por la autora,
excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Autora

Cuenca-Ecuador 2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, a mis padres Cecilia e Iván por apoyarme, guiarme, educarme y su inmenso amor, quienes han sido el pilar fundamental durante todos estos años en el transcurso de mi carrera y sobre todo por brindarme la oportunidad de ser una profesional.

A mis hermanos Jonnathan, Sofía y Matias por ser pacientes y estar siempre apoyandome y motivandome para seguir siempre adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por bendecirme siempre. A mi familia, mis papás Cecilia e Iván, a mis hermanos Jonnathan, Sofía y Matias por el amor, apoyo y paciencia en este camino siempre motivandome a seguir y cumplir cada uno de mis sueños, a mis amigos y profesores que estuvieron acompañandome a lo largo de mi carrera.

A mi director Esteban Torres por motivarme y guiarme en el desarrollo de mi proyecto con sus conocimientos y sobre todo su experiencia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	5	1.3 Recursos didácticos digitales	36
Agradecimiento.....	7	1.3.1 Cuáles son los recursos digitales	37
Índice de Contenidos	10	1.3.2 Pedagogía:Educación en la era digital	38
Índice de Imágenes	12	1.3.3 Ventajas de los recursos educativos digitales	39
Resumen	14	1.4 Motion graphics	40
Abstract	15	1.4.1 Fundamentos de la animación	41
Introducción	16	1.4.2 Animación digital	43
Objetivos	17	1.4.3 Ventajas de la animación	44
CAPÍTULO 1		1.4.4 Storytelling	45
Covid-19 en el Mundo	21	1.4.5 Storyboard	46
Covid-19 en Ecuador	22	1.4.6 Guión	47
1.1 Covid-19	24	1.4.7 Diseño de personajes	48
1.1.1 ¿Qué es el Covid-19?	24	1.4.8 Software	49
1.1.2 Cómo se transmite	24	Investigación de campo	50
1.1.3 Síntomas de el Covid-19	25	1.5 Entrevistas	50
1.1.4 Cuánto tiempo vive el virus en las superficies	25	Análisis de homólogos	54
1.1.5 Personas vulnerables	26	Conclusiones	60
1.1.6 Normas de bioseguridad	26	CAPÍTULO 2	
1.1.7 Los niños y el covid-19	27	2.1. Target o usuario	62
1.1.8 Uso de mascarilla	27	2.1.1 Segmentación de mercado	62
1.2 Pedagogía educativa	28	2.1.2 Persona desing	63
1.2.1 Educación infantil	29	2.2 Partidos de diseño	65
1.2.2 ¿Cómo aprenden los niños?	31	2.3 Plan de negocios	67
1.2.3 Métodos de aprendizaje	32		
1.2.4 Educomunicación	35		

CAPÍTULO 3

3.1 Ideas iniciales	69
3.2 Selección 3 ideas	71
3.3 Idea final	72
3.4 Guión	73
3.5 Storyboard	74
3.6 Marca	76
3.7 Sistematización y bocetación	78
3.8 Condicionantes	79
3.9 Personajes	80
3.10 Concept art	81
3.11 Escenarios	87
3.12 Animación	90

CAPÍTULO 4

4.1 Validación	98
4.2 Conclusiones	99
4.3 Recomendaciones	100

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img. 01.....	18	Img. 22.....	46
Img. 02.....	20	Img. 23.....	47
Img. 03.....	22	Img. 24.....	47
Img. 04.....	23	Img. 25.....	47
Img. 05.....	24	Img. 26.....	52
Img. 06.....	25	Img. 27.....	53
Img. 07.....	26	Img. 28.....	54
Img. 08.....	27	Img. 29.....	55
Img. 09.....	28	Img. 30.....	56
Img. 10.....	31	Img. 31.....	61
Img. 11.....	32	Img. 32.....	62
Img. 12.....	34	Img. 33.....	67
Img. 13.....	35	Img. 34.....	67
Img. 14.....	36	Img. 35.....	67
Img. 15.....	38	Img. 36.....	68
Img. 16.....	39	Img. 37.....	68
Img. 17.....	41	Img. 38.....	68
Img. 18.....	42	Img. 39.....	69
Img. 19.....	43	Img. 40.....	69
Img. 20.....	44	Img. 41.....	69
Img. 21.....	45	Img. 42.....	70

RESUMEN

El covid-19 es una enfermedad que afecta a varias personas en todo el mundo, los niños debieron cambiar su rutina de vida y adaptarse a esta realidad, la situación que estamos viviendo ha creado una infinidad de preguntas acerca de esta enfermedad, hay información en cualquier lado, sin embargo, esta no está contextualizada hacia ellos, en contribuir a su comprensión. Este proyecto aborda áreas relacionadas con el covid-19, educación infantil y motion graphics con el objetivo de crear un vídeo animado dirigido a niños, el cual informe y aporte a su aprendizaje sobre definiciones, normas y todo lo relacionado con el covid-19.

Palabras Claves:

Animación, coronavirus, vector, educación, vídeo, divulgación, salud, protección.

ABSTRACT

Covid-19 is a disease that affects several people around the world, children had to change their life routine and adapt to this reality. The situation we are experiencing has created an infinity of questions about this disease, there is information everywhere. However, it is not contextualized towards those children when contributing to their understanding. This project addressed areas related to Covid-19, early childhood education and motion graphics with the aim of creating an animated video aimed at children, which informed and contributed to their learning about definitions, norms and everything related to Covid-19.

Keywords:

Animation, coronavirus, vector, education, video, disseminate, health, protection

INTRODUCCIÓN

En la actualidad estamos viviendo una de las enfermedades más duras que ha afectado al ser humano durante su historia, la covid-19 ha generado una pandemia a nivel mundial, debido a su forma de transmisión de persona a persona, por lo que varios países se vieron en la obligación de adoptar medidas con el objetivo de reducir los contagios en su población.

Varias actividades, eventos, fueron suspendidos; el cierre de las instituciones educativas se presentó como una medida de seguridad para prevenir la propagación del virus, los niños debieron cambiar su rutina de vida y adaptarse a esta nueva realidad, la situación que estamos viviendo ha creado una infinidad de preguntas en los niños acerca de la enfermedad, hay información sobre el virus en cualquier lado, sin embargo, esta no está contextualizada hacia ellos, en contribuir a su comprensión, existen términos que muchas de las veces resultan incomprensibles lo que puede desencadenar confusión en los mismos.

En base a ello se ha considerado necesario proponer el desarrollo de un producto animado basado en motion graphics en el cual se informe y se aporte a su aprendizaje sobre definiciones, normas y todo lo relacionado con el Covid-19. La tesis contiene 4 capítulos los cuales explican el proceso realizado para el producto final, estos se dividen en:

contextualización, planificación, ideación y el producto final; para finalmente terminar con las conclusiones y recomendaciones. En el primer capítulo se desarrollarán las áreas teóricas sobre las cuales se sustenta la propuesta de motion graphics, también se incluyen entrevistas a profesionales en el tema, la observación de campo y por último un análisis de homólogos, donde se menciona su forma, función y tecnología.

En el segundo capítulo se explicará el proceso de planificación, el cual incluye un análisis del target al cual está destinado el producto, por ello se realizó un análisis geográfico, demográfico, psicográfico y conductual. Además, se encontrará la persona desing, se explican los partidos de diseño relacionados a la forma, función y tecnología; para finalmente concluir con el plan de negocios.

El tercer capítulo desarrolla el proceso de ideación en el cual se incluyen el desarrollo de las diez ideas iniciales, posteriormente se realiza la selección de tres de ellas para finalmente después de un análisis escoger la idea final. Esta fue seleccionada por su innovación, relación con los objetivos, problemática, etc. La idea propone el desarrollo de un vídeo animado en el cual se haga uso de un personaje animado, además se utilizará la animación 2D acompañado de la ilustración vectorial. El cuarto capítulo explica la validación y retroalimentación realizada al usuario, además se incluyen las conclusiones y recomendaciones.

OBJETIVOS

Objetivo General

Aportar desde el diseño gráfico, mediante la creación de un producto animado, a la difusión de definiciones, normas y procedimientos de bioseguridad en los niños, así como informar y dar a conocer el entorno que involucra el Covid-19.

Objetivos Específicos

1 Recopilar y analizar propuestas gráficas que se hayan enfocando en el aprendizaje del entorno de pandemia Covid-19 en niños a nivel nacional e internacional.

2 Generar animaciones 2D para divulgar e informar a niños todo lo relacionado con el Covid-19.

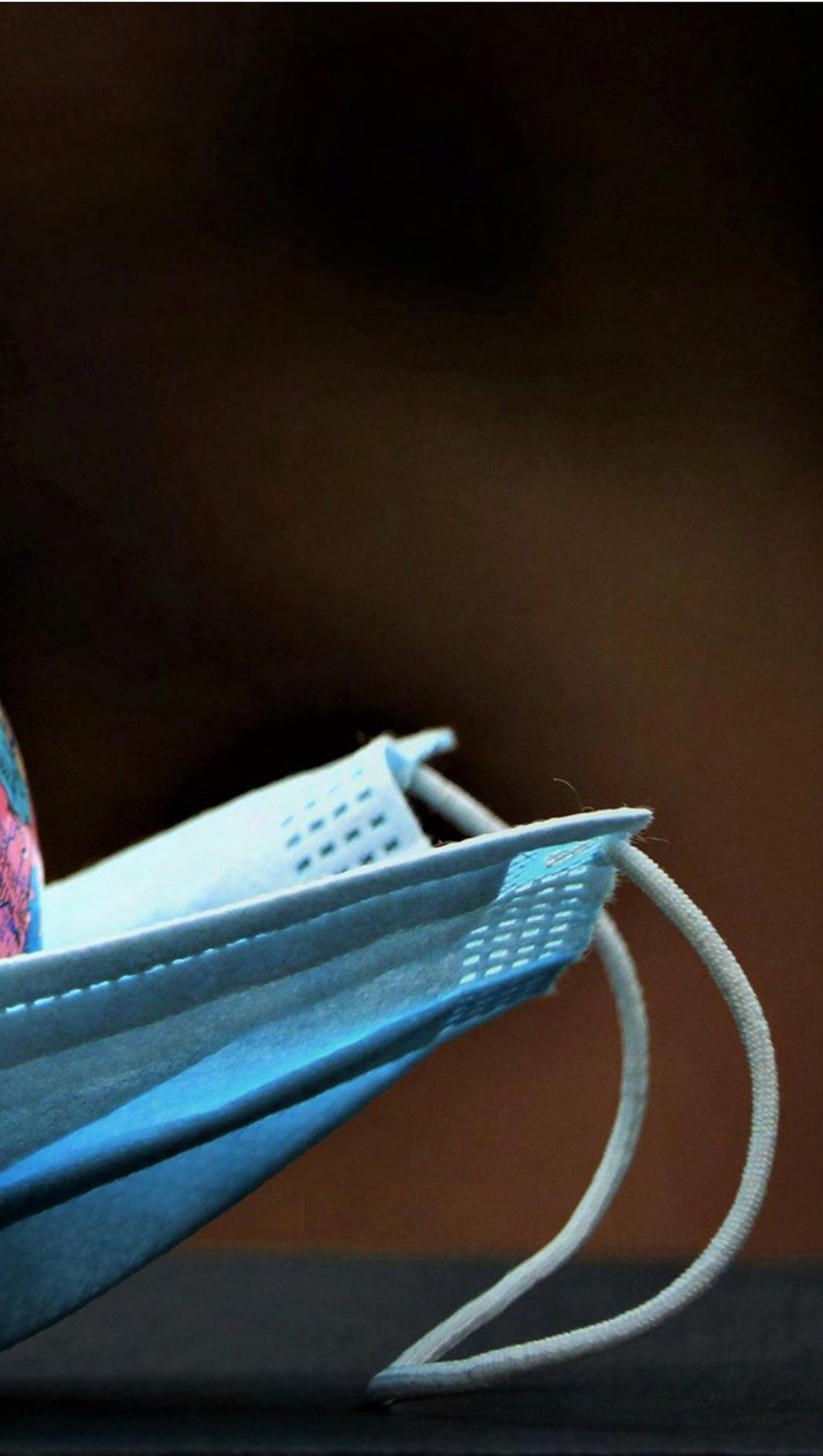
1

CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN



Img 1. Covid-19 en el mundo[Fotografía]



COVID-19 EN EL MUNDO

Actualmente la pandemia que estamos viviendo, ha sido una de las más duras a lo largo de la historia, provocada por una cepa de coronavirus.

Este virus se desarrolló en China a fines de diciembre de 2019, en la provincia de Hubei (ciudad Wuhan), donde se reportaron 27 casos de neumonía desconocida, de los cuales 7 pacientes se encontraban graves (Maguiña et al., 2020).

La mayoría de estos pacientes fueron vinculados epidemiológicamente a un mercado mayorista de pescados, mariscos y animales vivos que se comercializaban allí. El gran crecimiento económico en aquellas regiones del sur de China, provocó a una alta demanda de proteína animal, incluyendo animales exóticos como culebras, civetas, pangolines, murciélagos, entre otros; comúnmente estos lugares son conocidos como los “mercados mojados”, sin embargo en estos lugares existen deficiencias de medidas de bioseguridad, lo que ha permitido que los virus se transmitan entre animales y desde los animales a seres humanos. Varios expertos, consideran que el coronavirus se desarrolló en un animal llamado pangolín, que se lo comercializaba en estos mercados y que este se lo transmitió a una persona.

Para el 31 de diciembre el municipio de Hubei, dio aviso a las autoridades de los casos reportados e indicaron que habían identificado un nuevo tipo de coronavirus, el 30 de enero de 2020, con 9700 casos confirmados en China y cerca de 106 casos confirmados en otros 19 países; las autoridades en ese momento a nivel mundial supieron que se enfrentaban a una nueva amenaza.

El 11 de marzo, con 118.000 casos reportados en 114 países y 4.291 personas fallecidas, en conferencia de prensa el director de la Organización Mundial de la Salud, Tedros Adhanom Gebreyesus, confirmó finalmente la catalogación del coronavirus como una pandemia, en aquel momento la OMS denominó a la enfermedad COVID-19, abreviatura de enfermedad por coronavirus 2019 (Organización Panamericana de la Salud, 2020).

Los gobiernos en todo el mundo debieron implementar medidas que ayuden a prevenir la propagación del virus en la población, varias actividades, eventos fueron suspendidos, las clases en los centros educativos fueron suspendidas, se cerraron los aeropuertos, centros comerciales, bares, restaurantes ya que el crecimiento de la enfermedad aumentaba día a día.

COVID-19 EN ECUADOR

Img 2. Una persona es atendida en la zona de triage del hospital IESS del sur de Quito [Fotografía].



El mundo supo del coronavirus el 31 de diciembre de 2019. La organización mundial de la salud confirmó que un grupo de personas habían desarrollado el virus en su cuerpo, los cuales presentaron un cuadro común: fiebre alta, tos seca, malestar corporal y dificultad para respirar.

El virus se fue expandiendo rápidamente en los países del mundo entero y nuestro país no fue la excepción, el virus llegó al país después de 61 días de su aparición. Así nuestro país se convirtió en el tercer país latinoamericano en confirmar un caso. El primer caso en nuestro país fue dado a conocer el 29 de febrero de 2020, la ministra de Salud, Catalina Andramuño, lo confirmó en una rueda prensa que se desarrolló en la ciudad de Guayaquil.

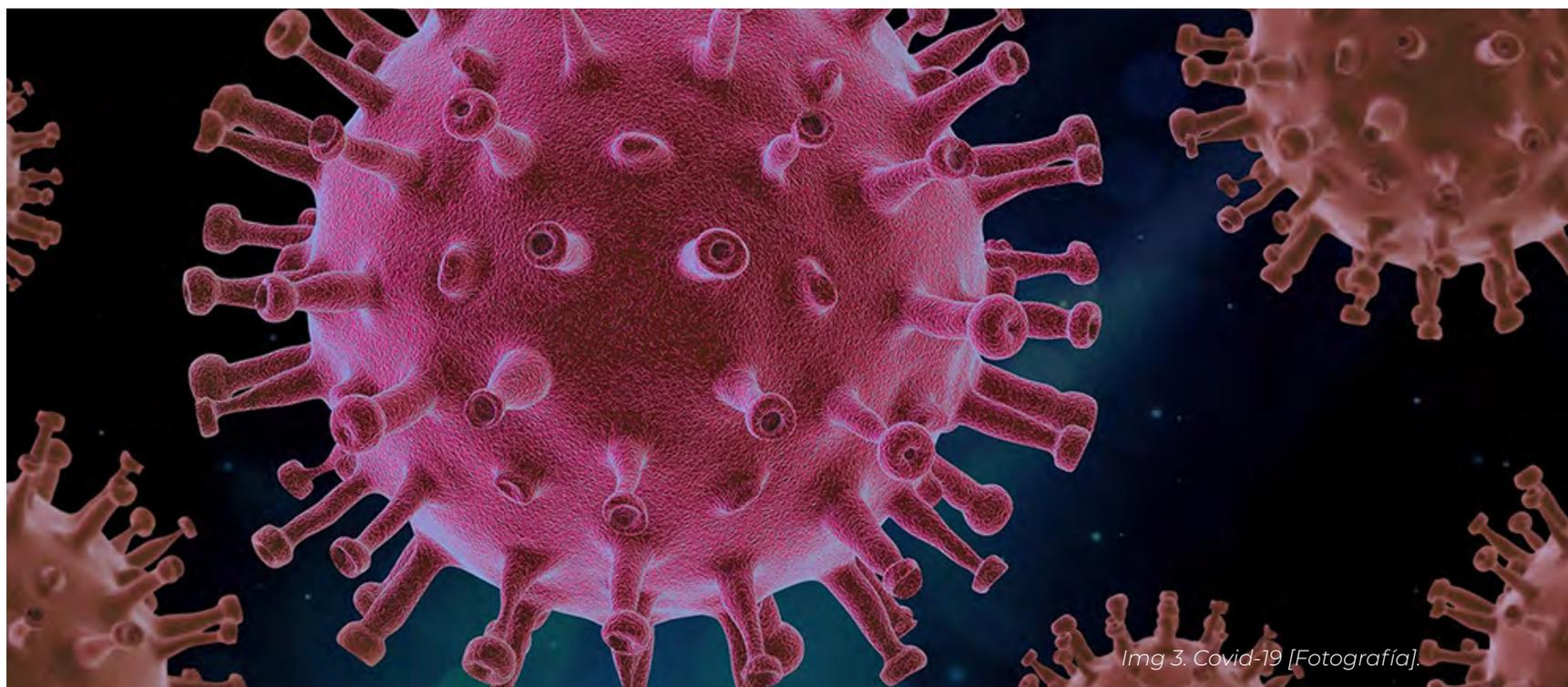
La ministra confirmó que se trata de un caso importado de una ciudadana ecuatoriana de 70 años que reside en España. Ingreso al país el 14 de febrero de 2020 por el aeropuerto José Joaquín de Olmedo, la ciudadana no presentaba síntomas, sin embargo a los días siguientes sintió malestar y fiebre, por lo que tuvo que ser hospitalizada en una casa de salud.

El estado de salud de la paciente es crítico y su diagnóstico reservado, así lo confirmó el viceministro Julio López, también mencionó que el personal de salud

cuenta con todas las medidas necesarias para su protección y se encuentra en aislamiento para prevenir la propagación del virus. Igualmente se realizó un seguimiento a 80 personas que tuvieron contacto con la paciente contagiada. El ministro de Telecomunicaciones, Andrés Michelena mencionó que se contactó a los 288 pasajeros que viajaban en el mismo avión que la mujer contagiada, de la misma forma las autoridades enfatizan que se deben reforzar las medidas de prevención, entre ellas, el lavado de manos y el uso de gel antibacterial (El comercio, 2020).

Los casos fueron aumentando en el país, por lo que el presidente de la república, la noche del miércoles 11 de marzo de 2020, a través de cadena nacional decretó emergencia sanitaria nacional, el cual implica algunas medidas de prevención como: las personas que lleguen de países con mayor cantidad de casos deben realizar aislamiento domiciliario, mayor control y restricciones para eventos masivos, reforzar las medidas de bioseguridad para el personal de salud, la creación de plataformas tecnológicas para diversas actividades como la telemedicina, educación en línea y teletrabajo. Prohibición de salida del país de mascarillas, jabones y geles desinfectantes, mayor cuidado a los adultos mayores y pedir a los GAD que adopten medidas de prevención en el transporte público (El Comercio, 2020).





Img 3. Covid-19 [Fotografía].

1.1 COVID-19

Es importante conocer qué es esta enfermedad y sus características que han llevado al aislamiento obligatorio de las personas en todo el mundo para frenar su propagación.

1.1.1 ¿Qué es el Covid-19?

Los coronavirus son una amplia familia de virus que provocan enfermedades tanto en animales como humanos.

Por otra parte, en los humanos, se ha descubierto que varios coronavirus provocan infecciones respiratorias que pueden ir desde un resfriado común hasta enfermedades más graves como el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS). Por lo tanto, el coronavirus que se ha descubierto origina la enfermedad por coronavirus COVID-19 (Organización Mundial de la Salud, 2020).

1.1.2 Cómo se transmite

Una persona puede contraer el COVID-19 si ha tenido contacto con otra persona que ha desarrollado el virus en su cuerpo. La enfermedad se propaga de persona a persona por medio de las gotículas que salen de la nariz o la boca de una persona infectada al momento de toser, estornudar o hablar. Es importante que se mantenga una distancia de al menos un metro con las demás personas.

Estas gotículas pueden caer sobre los objetos y superficies como mesas, barandillas, entre otros; de modo que otras personas pueden infectarse si tocan dichos objetos o superficies y se llevan la mano a los ojos, nariz o boca. Por lo que, es fundamental el lavado de manos frecuentemente con agua y jabón o un desinfectante a base de alcohol (Organización Mundial de la Salud, 2020).

1.1.3 Síntomas de el Covid-19

Según Mayo Clinic (2020) "Los signos y síntomas de la enfermedad pueden aparecer entre dos y 14 días después de la exposición al virus. Este período entre la exposición y antes de la aparición de los síntomas se llama el período de incubación" (párr. 4).

Los síntomas más comunes son la fiebre, la tos seca y el cansancio. Aunque existen otros síntomas que son menos frecuentes en ciertos pacientes como son los dolores y molestias, la congestión nasal, el dolor de cabeza, la conjuntivitis, el dolor de garganta, la diarrea, la pérdida del gusto o el olfato y erupciones cutáneas o cambios de color en los dedos de las manos o pies (Organización Mundial de la Salud, 2020).

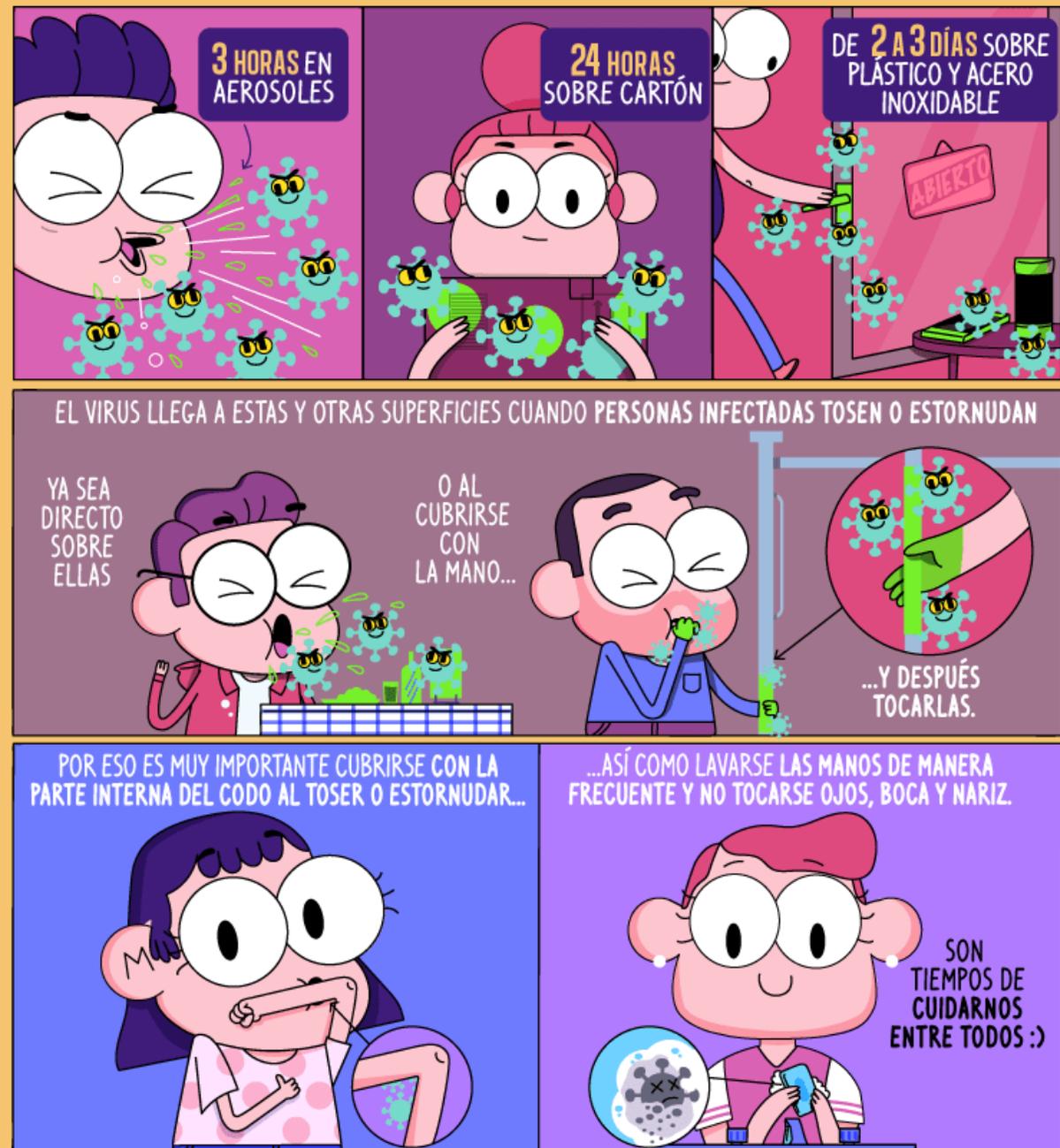
1.1.4 Cuánto tiempo vive el virus en las superficies

El covid-19 responsable de la actual pandemia que estamos viviendo, puede sobrevivir fuera del cuerpo humano y moverse a través del aire, por lo que puede vivir en superficies de acero inoxidable y plástico hasta por 72 horas, en cartón el virus puede vivir hasta por 24 horas y en cobre hasta por 4 horas, debido a que una persona puede también contraer el virus si toca una superficie u objeto que tenga partículas virales y luego se lleva la mano a su boca, nariz o los ojos (Infobae, 2020).

Sin embargo, la duración del virus en una superficie, un poste, una baranda o el dinero depende de varios factores entre los cuales está la temperatura, la humedad y el tipo de superficie circundante. Por lo que, los especialistas recomiendan la limpieza constante de este tipo de superficies, con limpiadores a base de alcohol que contenga al menos un 70% de alcohol, es importante mantener limpias estas superficies aun si las personas que viven en casa se encuentran en un buen estado de salud.

¿CUÁNTO PUEDE DURAR EL VIRUS DEL COVID-19 EN EL ENTORNO?

CIENTÍFICOS DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE SALUD DE EUA, LA UCLA Y LA UNIVERSIDAD DE PRINCETON PUBLICARON UN ESTUDIO SOBRE EL TIEMPO APROXIMADO QUE EL VIRUS PUEDE PERMANECER ESTABLE:



✓ Dr. Andreu Comas García, especialista en epidemiología, virología e inmunología de virus respiratorios. UASLP

FUENTE: "New coronavirus stable for hours on surfaces" National Institutes of Health.



Img 4. ¿Por cuánto tiempo permanece el virus COVID-19 en su entorno? [Ilustración].

1.1.5 Personas vulnerables

El covid-19 es una enfermedad que afecta a personas de cualquier edad, sin embargo entre aquellas que se encuentran más vulnerables están los hombres y mujeres mayores de 60 años con patologías crónicas sobre todo de tipo cardiovascular, también están las personas que son hipertensas, diabéticas y fumadores, aunque el riesgo es mucho mayor en personas con cáncer o con problemas respiratorios crónicos (García, 2020).

1.1.6 Normas de bioseguridad

Existen varias medidas que se deben adoptar para prevenir y reducir la probabilidad de contraer el Covid-19:

- Lavado frecuente de manos, utilizando un desinfectante que este hecho a base de alcohol o con agua y jabón.
- Mantener una distancia de un metro al menos, entre usted y las personas de su alrededor.
- Evitar en lo posible ir a lugares demasiado concurridos.
- Evitar tocarse los ojos, nariz y boca.
- Al momento de toser o estornudar, cubrirse la boca y la nariz con el codo flexionado o un pañuelo e inmediatamente desechar el pañuelo usado y lavarse las manos.
- Permanecer en la casa aun si presenta síntomas leves como la tos, dolor de cabeza y fiebre ligera, hasta que se recupere.
- Si tiene fiebre, tos y dificultad para respirar, se debe buscar atención médica de inmediato, pero en medida de lo posible llame con antelación y siga todas las indicaciones de las autoridades sanitarias locales (Organización Mundial de la Salud, 2020).



Img 5. Personas vulnerables [Fotografía].

1.1.7 Los niños y el covid-19

Según las investigaciones se ha determinado que los niños al igual que los adolescentes tienen las mismas probabilidades de infectarse con el virus, sin embargo son un grupo que puede propagar la enfermedad al resto de las personas.

Por lo tanto, las pruebas realizadas hasta la fecha advierten que los niños y adolescentes tienen mucho menos probabilidades de desarrollar la enfermedad del covid-19 de forma grave, pero no significa que se puedan desarrollar casos graves en estos grupos.

Es importante que los niños y adolescentes no olviden seguir las pautas sugeridas de cuarentena y aislamiento, si existe el riesgo de que hayan desarrollado el virus o han estado expuesto al mismo (Organización Mundial de la Salud, 2020).

1.1.8 Uso de mascarilla

La enfermedad del Covid-19 se propaga de persona a persona a través de gotitas respiratorias que viajan por el aire al momento de toser, estornudar, hablar, gritar o cantar. Por lo cual estas gotitas pueden entrar en la boca o la nariz de las personas que están alrededor, quienes la podrían inhalar al momento de respirar.

Por ello, las mascarillas son una barrera para prevenir que esas gotitas respiratorias lleguen a otras personas. Además, según varios estudios se ha demostrado que las mascarillas reducen la difusión de las gotitas, porque cubren la zona de la nariz y boca.

El uso de la mascarilla es fundamental y obli-



Img 6. Personas usando la mascarilla [Fotografía].

gatorio hoy en día aun si no se está enfermo, porque diversos estudios han demostrado que las personas que nunca han presentado síntomas, es decir, son asintomáticos y aquellos que aún no presentan síntomas también pueden propagar la enfermedad sin saberlo.

Por lo tanto, el uso de la mascarilla es indispensable hoy en día; porque nos protege de las personas que nos rodean en caso de que la persona esté infectada, pero no ha presentado algún síntoma. También se recomienda utilizar la mascarilla, cuando se encuentra en espacios cerrados con personas desconocidas y cuando no es posible mantener una distancia de al menos 6 pies de distancia, debido a que el virus se propaga entre personas que tienen contacto cercano (Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades, 2020).

Img 7. Adaptación de niños de 3 a 5 años a la escuela o colegio [Fotografía].



1.2 PEDAGOGÍA EDUCATIVA

Según Sánchez (2020), “La pedagogía estudia todo lo relacionado con la educación y la posición de los valores de conocimiento del ser humano. Derivada de los griegos paidon que significa niño y gogos que quiere decir conducir” (párr. 1).

El objeto principal de la pedagogía es la educación como fenómeno socio-cultural, por lo que se complementa con conocimientos de otras ciencias y su función está enfocada a orientar las acciones educativas en base a ciertas prác-

ticas, técnicas, principios y métodos.

La educación es considerada un objeto esencial en la Educación, por ello la pedagogía se desenvuelve en el sistema de ciencias pedagógicas que se integra: de la didáctica como teoría de la enseñanza, la Teoría curricular, la teoría de la educación y la teoría de la organización escolar; doctrinas que se relacionan directamente con la educación y permiten el desarrollo de la formación del individuo (Riofrío, 2018).

1.2.1 Educación infantil

Viloria (2015) afirma que “La Educación Infantil, es considerada como el tramo de enseñanza que comprende la etapa 0-6 años” (p. 1).

Estos primeros años son únicos, en la cual se desarrollan e inician varios procesos humanos como es el desarrollo intelectual, el de ciertas habilidades y destrezas físicas y cognitivas. Sin embargo, la Educación Infantil es algo mucho más profundo que la etapa educativa en la vida de los niños. No sólo comprende aquellos años vitales de la infancia, va mucho más allá porque engloba una serie de paradigmas y principios que la diferencian.

Por ende, el aula debe ser un espacio propicio en el cual día a día se va construyendo el aprendizaje del niño, en el cual comparte, juega, se divierte, participa, aprende normas de convivencia, reglas; es decir el aula debe ser el vehículo de desarrollo y aprendizaje en los niños (Moya y Rotondaro, 2015).

Cabe destacar que la etapa infantil es uno de los momentos más sobresalientes en el desarrollo del niño, la cual le ha permitido diferenciarse del resto de las etapas educativas porque posee una identidad propia.

Por lo tanto, la educación es un arte, porque es la unión de la vida, la escuela, el niño y la etapa Infantil, en la cual, se debe buscar formar mentes abiertas y espíritus creativos, las cuales serán las bases que ayuden a los niños a enfrentarse a los retos que se presenten en su vida. No obstante, la educación infantil debe concebirse como un punto de partida, porque el niño es creador por su propia naturaleza, además el aula debe convertirse en un territorio de vida y comunicación que fomenten el desarrollo del aprendizaje y creatividad en los niños (Ruiz y Rebollo, 2015).



Img 8. Adaptación de niños de 3 a 5 años a la escuela o colegio [Fotografía].





Img 9. Niña jugando [Fotografía].

1.2.2 ¿Cómo aprenden los niños?

Los primeros años de vida son considerados un período crítico de la vida, donde los niños absorben información de su alrededor, lo que experimentan; además se encuentran influenciados por el ambiente. Día a día viven grandes momentos en los cuales adquieren aprendizajes, habilidades lingüísticas, cognitivas, entre otras.

• Juego

Uno de los principales medios por el cual el niño aprende es a través del juego, como lo menciona la Unicef, se debe “alentar a los niños a jugar y explorar, ya que le puede ayudar a aprender y desarrollarse social, emocionalmente, física e intelectualmente”. Como lo mencionamos anteriormente el juego es el principal medio a través del cual los niños aprenden varias cosas.

No es una forma de pasar el tiempo, o de entretenerse, sino que es un fuerte motor de aprendizaje en varios ámbitos.

Por ello, un niño aprende reglas sociales cuando juega a imitar la realidad, aprende vocabulario y conceptos nuevos cuando leemos un cuento y aprende a controlar su cuerpo cuando se lo lleva a jugar en los juegos de los parques, plaza, etc. Por ello, es recomendable estimular el juego en los niños día a día e incluirlos en las interacciones diarias.

• Cualidades innatas

Todos hemos tenido un impulso para aprender cosas nuevas que nos permitan adquirir nuevos conocimientos y en la infancia es mu-

cho más evidente que en otras etapas de la vida. Los niños poseen cualidades innatas que le propician el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos, los niños son curiosos por naturaleza, tienen muchas preguntas en su cabeza ya que están intentando entender el mundo y su impulso interior de exploración y conocimientos los lleva a buscar respuestas. Además los niños poseen la capacidad de inventar las ideas más locas y de crear cosas nuevas a partir de lo cotidiano, es decir, son seres creativos.

• Experiencias y ambiente:

Por otra parte, el aprendizaje se ve fuertemente influenciado por las experiencias que viven y el ambiente al que se encuentran expuestos los niños al momento de nacer. En este sentido es importante considerar el entorno a evaluar “cuanto sabe” un niño, ya que lo que es conocido y familiar para uno puede ser algo completamente desconocido para otro.

• Imitación:

El aprendizaje es considerado una actividad social. Según el psicólogo Lev Vygotsky los niños adquieren el aprendizaje haciendo suya las actividades, hábitos, vocabulario e ideas de la comunidad donde vive y crece. No es extraño que los niños aprendan a través de la imitación. El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual el cerebro absorbe información para así darle un significado. El modo en el que los niños lo hacen es a través de las experiencias, que se componen de la interacción con las demás personas. La imitación le ofrece al niño la oportunidad de practicar y adquirir habilidades (Julio, 2019).

1.2.3 Métodos de aprendizaje

Un método de enseñanza es el conjunto de métodos y principios que los maestros ponen en marcha para lograr que los estudiantes aprendan. Por ello, los métodos educativos se han ido modificando y adaptando, según las distintas corrientes vinculadas con la educación, el papel del alumno y el maestro, los recursos que necesitan, los tipos de actividades, tipos de tareas, entre otros.

Hay varios métodos de enseñanza, sin embargo para que sea eficiente este debe adaptarse tanto al contenido que se enseña como al alumno.

Estos métodos de enseñanza, se han convertido en un referente a la hora de construir un modelo de escuela; por lo que se consideran innovadores y alternativos en la educación tradicional, provocando un impacto positivo en la Educación Infantil. Entre los métodos tenemos:

1. Gamificación: El juego, es fundamental en las primeras etapas del desarrollo del niño, especialmente en la etapa de la Educación Infantil. Este método consiste en generar dinámicas y mecánicas de juego no necesariamente en entornos que sean lúdicos, su objetivo es potenciar la atención, motivación, concentración y esfuerzo en los niños. Este método suele apoyarse en recursos tradicionales como el papel o libros, sin embargo los elementos tecnológicos están cada vez más presentes en nuestro entorno, por lo que se debe incluir las TIC como estrategia en este método educativo.

2. Montessori: Es uno de los más populares y que tiene como objetivo la actividad dirigida por el alumno, la observación y orientación por

parte del maestro. Este método permite que los niños exploren por sí solos y descubran el mundo a partir de su curiosidad y sus propias experiencias.

3. Aula Invertida o Flipped Classroom: Este método consiste en que el alumno adquiere primero la información, luego la comparte con el maestro y finalmente se consolida el aprendizaje.

4. Aprendizaje basado en el pensamiento o Thinking based learning: Este método tiene como objetivo preparar a los estudiantes para un futuro, con la finalidad de que pueda resolver sus problemas con eficacia tomando las decisiones correctas; así los niños aprenden a pensar con el contenido del propio temario. Por lo tanto se desarrollan habilidades como el pensamiento crítico y creativo.

5. Aprendizaje Cooperativo: Este método requiere de ciertas características como que los niños desarrollen una interdependencia positiva, es decir que todos los integrantes del grupo alcancen el éxito y la responsabilidad individual donde se promueva la implicación de los alumnos de forma individual, por ello se suele realizar un procedimiento grupal en el cual se evalúan tanto las acciones individuales, como grupales para decidir si se debe cambiar o no alguna cosa.

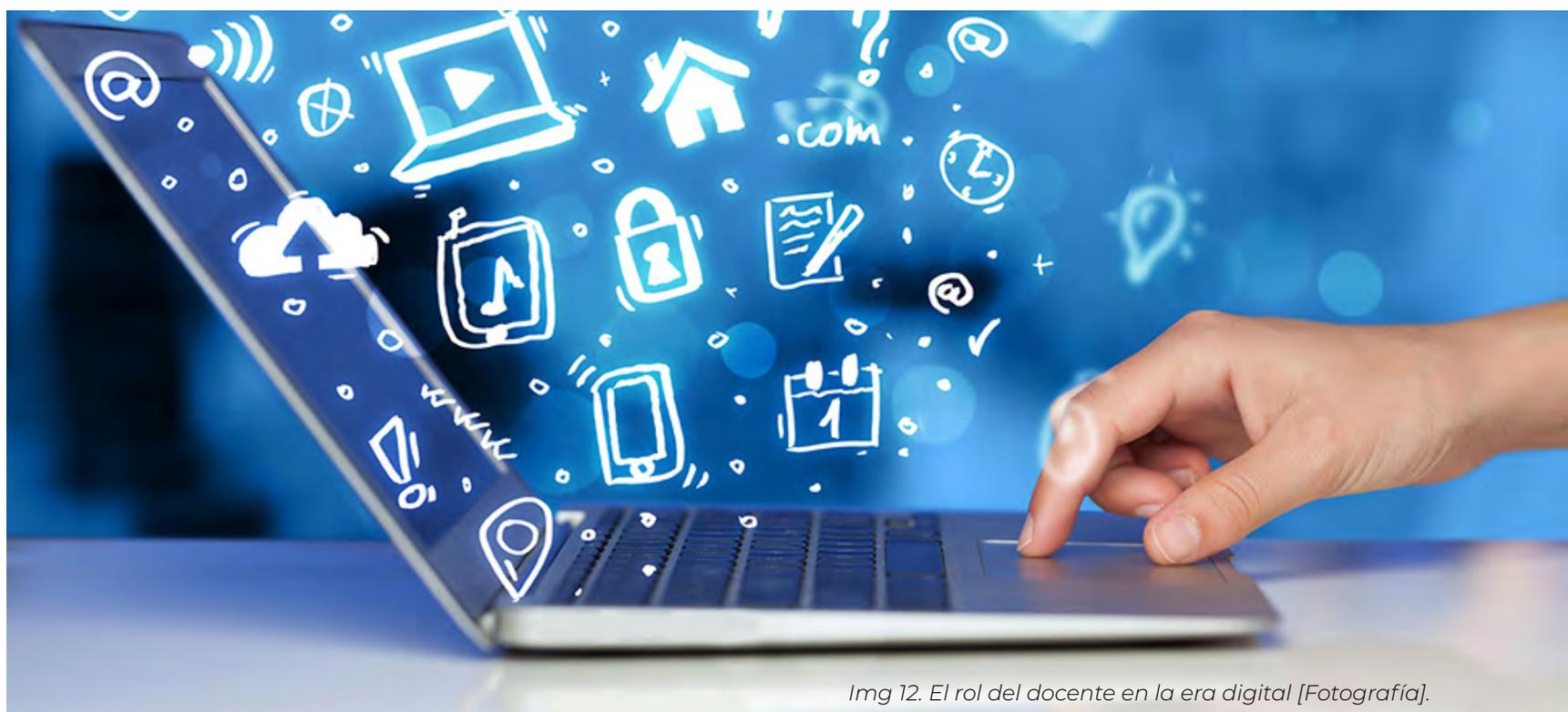
6. Aprendizaje Basado en proyectos (ABP): Este método consiste que el profesor propone una serie de proyectos y los niños deben trabajar en ellos durante un periodo de tiempo. Este método, propone que el niño sea el protagonista y que aprenda a aprender, siendo una de sus principales características (Innovación en Información Profesional, 2020).





Img 10. Niño jugando con legos [Fotografía].





Img 12. El rol del docente en la era digital [Fotografía].

1.3 RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES

1.3 Recursos didácticos digitales

Hoy en día, los recursos digitales brindan una nueva oportunidad en el campo de la educación, según Zapata (2012) "Todo acto educativo implica acciones comunicativas entre docente y estudiantes, quienes comparten información y la procesan para generar conocimiento" (párr. 1).

Entre los recursos digitales podemos encontrar los vídeos, podcast de audio, pdfs, presentaciones, libros digitales, animaciones de procesos y modelos, juegos, redes sociales, etc. Por lo tanto, los materiales digitales se denominan recursos educativos digitales, cuando su intención es educativa, su objetivo es generar aprendizaje y su diseño responde a características didácticas apropiadas para el desarrollo del aprendizaje.

Por otra parte, un recurso didáctico es adecuado para el aprendizaje, si ayuda al aprendizaje de contenidos, es decir ayuda a desarrollar habilidades, actitudes y valores en la persona.

Gracias al avance acelerado del Internet el desarrollo de varios recursos digitalizados ha sido posible, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por ello constituyen una gran herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Al combinar elementos como es la imagen, el sonido y la interactividad los cuales refuerzan la comprensión, motivación y creatividad en los estudiantes.

Además, fomentan una forma de comunicación multisensorial, al combinar una serie de códigos que inciden sobre los sentimientos y formas de percepción. Constituyéndose como un lenguaje de síntesis (Valcárcel, 2016).

1.3.1 Cuáles son los recursos digitales

Los recursos digitales son un banco de herramientas esenciales, por ello ofrecen una gran variedad de recursos para un sinnúmero de usos y con características propias; por ello se los ha clasificado de acuerdo al medio para el cual han sido creados. Según Leobardo (2019) (citado en Townsend, 2000), menciona que los recursos digitales se clasifican en tres grupos:

- **Transmisivos:** Son los que apoyan en el envío de mensajes del emisor a los destinatarios de una manera muy efectiva, entre estos recursos podemos encontrar: las bibliotecas digitales, revistas digitales, videotecas digitales, enciclopedias digitales, tutoriales, etc.
- **Activos:** Son los que permiten que el aprendizaje se desarrolle sobre el objeto de estudio a partir de las experiencias y reflexiones, es decir, se crean conocimientos. Entre estos recursos podemos encontrar: modeladores de fenómenos, simuladores de procesos, juegos, traductores y correctores, herramientas multimedia, etc.
- **Interactivos:** Son lo que tienen como objetivo que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre los usuarios de los medios digitales para así comunicarse e interactuar. Entre estos recursos podemos encontrar: juegos en la red, colaborativos, videoconferencias, correo electrónico, foro de discusión, etc.



Img 13. Persona usando teléfono [Fotografía].

1.3.2 Pedagogía: Educación en la era digital

Hoy en día, vivimos en una época en la que la tecnología es la protagonista, la información se ha globalizado, podemos acceder a ella en cualquier momento, conectarnos a partir de nuevas tecnologías y adquirir conocimientos sin la necesidad de que un docente esté presente, por lo que se puede ver un cambio notorio de época, en la que los cambios son evidentes; sobre todo la información que se da un ritmo muy acelerado debido a que la información se produce, consume y actualiza constantemente creando nuevas formas de aprendizaje (Pérez, 2013).

El internet es considerada una tecnología que en la historia de la humanidad como aquella que más rápido ha infiltrado la sociedad. Debido a que, el teléfono necesitó 75 años, la radio necesitó 38 años para poder llegar a 50 millones de audiencia, la televisión 15 años, el ordenador 7 e internet 4 (Pérez, 2013).

Las nuevas tecnologías, de especial forma el internet se ha convertido en algo indispensable en la sociedad, ya que los niños y niñas nacen y crecen rodeados de nuevas tecnologías, y a raíz de esta situación que estamos viviendo hoy en día; el Internet logró posicionarse como la mejor herramienta para sobrellevar el aislamiento en todo el mundo y nuestro país no fue la excepción, en Ecuador se observa un incremento del 30 % en los servicios de internet, ya que a través de ella se desarrollan varias actividades como el teletrabajo, la teleducación, juegos en línea, streaming de vídeos, entre otros (Pacheco, 2020).



Img 14. Persona usando teléfono. [Fotografía].

Actualmente, la información se duplica a una gran velocidad cada 18 meses, según estudios de la American Society of Training and Documentation (ASTD), por lo que forma parte de la vida de niños, jóvenes y adultos, además estas tecnologías ofrecen grandes experiencias y conocimientos a los usuarios (Pérez, 2013).

Las tecnologías cada vez son más utilizadas e implementadas en el campo de la educación, porque pueden fortalecer el aprendizaje significativo, por ello deben adaptarse y tomar en cuenta mejoras en los procesos de enseñanza, podríamos decir que la educación no debe dejar de lado los TIC como material de enseñanza.



1.3.3 Ventajas de los recursos educativos digitales:

Se debe considerar que los recursos educativos digitales tienen cualidades que los diferencian de los recursos tradicionales. Entre las ventajas que nos brindan estos recursos tenemos:

- Un gran potencial para motivar al estudiante, brindándole nuevas formas de presentación multisensorial, formatos animados y tutoriales para enseñar e ilustrar procedimientos, vídeos y material audiovisual.

- Su diseño ayuda al estudiante a la comprensión de procesos mediante simulaciones, por ello los sistemas interactivos brindan al estudiante cierto grado de control en el proceso de aprendizaje.

- Permiten desarrollar el autoaprendizaje en el estudiante a su ritmo.

- Ciertos recursos educativos digitales brindan la posibilidad de acceso abierto, es decir está disponible a cualquier hora y en cualquier momento (Zapata, 2012).



Img 15. FanDanz Promotion Video[Ilustración].

1.4 MOTION GRAPHICS

Valdivieso (2016) afirma que “los Motion Graphics se componen de imágenes y textos en movimiento que, acompañados de una música, sirven para comunicar un mensaje lleno de dinamismo” (p.105).

Su forma de comunicación es muy eficiente, ya que hace uso en la mayoría de las veces de una voz en off, la cual refuerza lo que se proyecta en las imágenes, informando con mucha más claridad ambas fuentes en sincronía.

Se utiliza principalmente como un medio publicitario, ya sea para empresas, vídeos corporativos, eventos y exposiciones de proyectos.

Sin embargo, se le ha otorgado diferentes nombres para referirnos al mismo como diseño en movimiento, grafismo televisivo, diseño 4D, design cinema, concretando finalmente como diseño con elementos visuales y sonoros que transmiten un mensaje en una determinada secuencia de tiempo (Gajardo, 2010).

Por ello, es un instrumento idóneo para comunicar un mensaje preciso, directo y lleno de contenidos, por lo tanto podríamos decir que es una mezcla entre el diseño gráfico, la infografía y la animación. Estos diseños pueden ir desde lo más icónico a algo mucho más realista, moviéndose en un espacio 2D o en 3D (Valdivieso, 2016).

1.4.1 Fundamentos de la animación

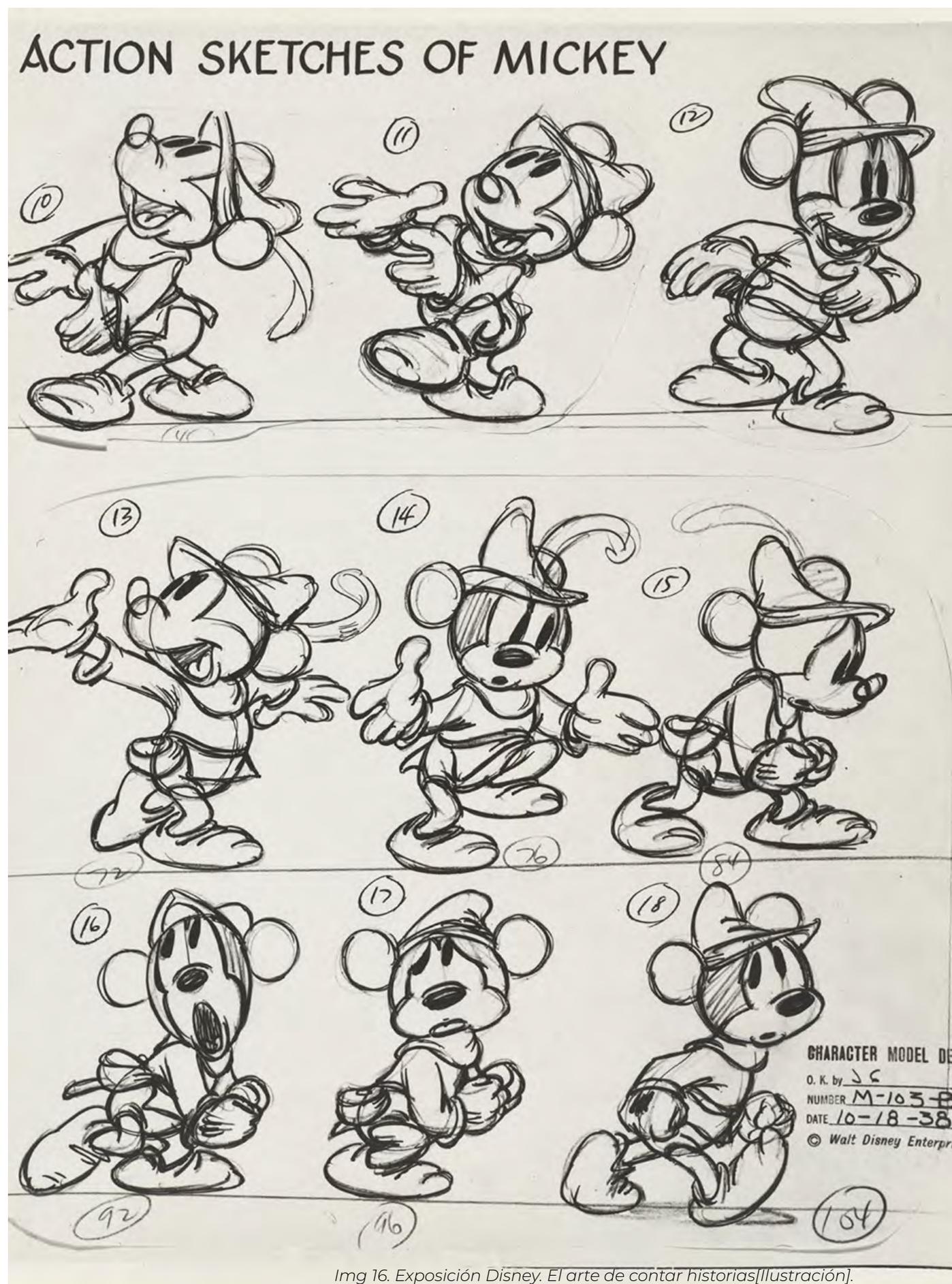
Según Wells (2007) "la animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad" (pág. 6).

Algo que caracteriza al lenguaje de la animación, es ser considerado el arte de lo imposible, porque, cualquier cosa imaginable es factible. Lo que ha llevado a la animación a convertirse en una forma artística visual más experimental, así como una de las más populares.

Se debe considerar que una de las características principales de la animación, hoy en día es la preparación que se debe realizar antes de crear una animación como una película o una presentación digital. Además, el movimiento de la animación se crea de forma artificial, es decir la animación oculta sus procesos al crear dicho proceso.

Cuando la animación se realiza de forma tradicional, es decir, fotograma a fotograma, muchas de las veces suele ser más fácil de definir, sin embargo cada vez es más difícil en la era digital.

Los elementos visuales, hoy en día forman parte de nuestra realidad, se constituyen como una de las expresiones más dinámicas que existen, por lo que implica un trabajo para su desarrollo y su implementación que se ha venido desarrollando en diversas ramas de la ciencia, tecnología y educación (Wells, 2007).



Img 16. Exposición Disney. El arte de contar historias [Ilustración].

Al empezar una animación se debe seguir un proceso, el primer paso es el concepto inicial para el proyecto, es decir, la idea; después de la idea sigue la elaboración de un plan de trabajo que se realizará en los meses restantes; a continuación, se realizará una revisión de las tecnologías.

Luego de la revisión, seguimos con una investigación profunda del tema, después la historia que es uno de puntos más importantes, la cual engloba la narrativa, escenas y situaciones cómicas que deben partir de un análisis que se relacione con la idea inicial.

Después de la historia se realiza una visualización preliminar, para seguir con el diseño formal en el que se establecerán los personajes que aparecerán en las animaciones propuestas de acuerdo al tema en el que se esté trabajando, sin embargo también se debe considerar el vestuario, el contexto y las condiciones.

A continuación, se realizará el storyboard que según Wells (2007) es una pieza clave del proceso de visualización.

A pesar de estar intrínsecamente ligado al guión y la banda sonora, también es la continuación lógica del proceso de diseño y dibujo. Durante la realización del storyboard la visualización está estrechamente vinculada a la narración de imágenes (pág. 36).

Una vez realizado el storyboard, seguimos con el guión el cual tiene como intención obtener información precisa y los diálogos que se aplicaran en la animación, que será la base antes de pasar a la parte digital.

Después del guión seguimos con la animática, la cual será necesaria para definir las acciones, efectos y actuación de los personajes. Es importante no olvidar que se debe realizar un análisis estético para definir paletas de colores, materiales y el estilo que se otorgará a los personajes. A continuación del análisis, también se especificará los fondos y decorados en los cuales aparecen los personajes en un contexto virtual.

Posteriormente, se realiza una prueba de las secuencias del movimiento y así probar que la animación de los personajes se vea fluida, además se podrá definir el blocking de las acciones. Definido estas etapas, podemos seguir con la construcción de la animación, al combinar elementos para el desarrollo de las actividades, seguido de un análisis de posproducción con la finalidad de mezclar las escenas y conseguir un mejor resultado en las animaciones finales, para finalmente terminar con la proyección de la animación a través de diferentes medios o plataformas digitales (Wells, 2007).

1.4.2 Animación digital

La animación digital tuvo sus orígenes en lo industrial más no en el sector del ocio, en un principio estuvo dirigida a la simulación y adiestramiento militar. Con el pasar del tiempo y el desarrollo del software le permitió desarrollarse en la empresa creativa (Wells, 2007).

El desarrollo tecnológico cada vez está más cerca de la vida diaria, cualquier persona puede acceder a ella; desde los niños más pequeños hasta los adultos, lo que ha llevado a desarrollar varios medios de expresión.

Por lo que, la animación digital se realiza a través de un ordenador mediante programas y herramientas digitales, según la Escuela Superior de Diseño de Barcelona (2019) “La animación digital no es otra cosa que la técnica utilizada para generar imágenes en movimiento, siendo un proceso mediante el cual se otorga movimiento a objetos inanimados” (párr. 1).

Para realizar la animación digital el profesional debe crear personajes, considerar su anatomía, el cual lo utilizará para poder animarlo. Cuando se trata de personajes de dos piernas (o patas) o cuatro; la mayoría de las partes de su cuerpo se relacionan con huesos reales, además se pueden animar expresiones, con la finalidad de crear un movimiento fluido muy cercano a la realidad (Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019).

Img 17. Exposición Disney. El arte de contar historias[Ilustración].



1.4.3 Ventajas de la animación

La animación es un gran recurso ya que permite comunicar un mensaje lleno de dinamismo, permite expresar conceptos, teorías o ideas de una forma muy sencilla por lo que es empleado en diversas ramas como la educación, ciencia, etc. Entre sus ventajas podemos encontrar:

- La animación brinda una nueva forma de expresión distinta al de la imagen real, en la que existe mayor libertad sobre todo para la creatividad.
- Permite tener mayor control en el proceso creativo de la animación para corregir errores y tener un mejor resultado en la animación final.
- La animación posee una cualidad que le permite relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real para poder actuar sobre él.
- La animación es un gran recurso porque tiene la capacidad de mostrar representaciones distintas de la realidad.
- Para la animación todo lo imaginable es posible, factible por ello es considerado el arte de lo imposible (Wells, 2007).



Img 18. The mom project [Ilustración].

STORYTELLING



Img 19. Storytelling político: El arte de contar historias para conectar con el electorado [Ilustración].

1.4.4 Storytelling

El storytelling es una gran herramienta para narrar historias, consiste en un arte ya que usa un lenguaje sensorial, de tal modo que transmite a las personas la capacidad de interiorizar, comprender y crear significado personal de la historia (Fabella, 2018).

El contar una historia es un verdadero arte. Por ello, es importante conocer cada día más a los usuarios a través de una conexión emocional y única. Y para ello, el storytelling, es la herramienta ideal para hacerlo. El objetivo es lograr mayor audiencia, es decir más vistas y reproducciones, pero principalmente causar

un efecto en las personas que ven, escuchan o leen la historia.

“La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste, pero la gente nunca olvidará cómo la hiciste sentir” – Maya Angelou.

Para contar una buena historia, primero se debe crear emociones positivas que inspiren a las personas a hacer una acción. Por lo que, se deben incluir algunos puntos como los valores, emociones que se desarrollaran al momento de narrar la historia, para lograr obtener una conexión auténtica con las personas hasta el final de la historia (Fabella, 2018).



Img 20. Kun Fu Panda storyboards [Ilustración].

1.4.5 Storyboard

Según Urbano (2013) “El Storyboard es un conjunto imágenes mostradas en secuencia, con el fin de previsualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo” (párr. 1).

Básicamente, el conjunto de ilustraciones se presentan de forma secuencial las cuales se utilizan como guía para entender la historia. Este elemento ayuda en el entendimiento y comprensión de lo que el director espera conseguir. Se utiliza habitualmente en cine, publicidad y animación.

El storyboard, se utiliza principalmente como planificación gráfica; es decir, como documento organizador en el cual se detallan los planos y ángulos a seguir, lo que aparecerá frente a la cámara y las acciones que tienen que desarrollarse para conseguir una mejor comprensión de la idea a comunicar, por ello, estas imágenes se encuentran organizadas en viñetas; sin embargo, es importante también añadir el tiempo que se empleara en cada una de las escenas, con la finalidad de que el mensaje sea mucho más claro y evidente. Al realizar un storyboard, su visualización se encuentra directamente vinculada a la narración; ya que, se explica la historia a través de las imágenes o ilustraciones generadas.

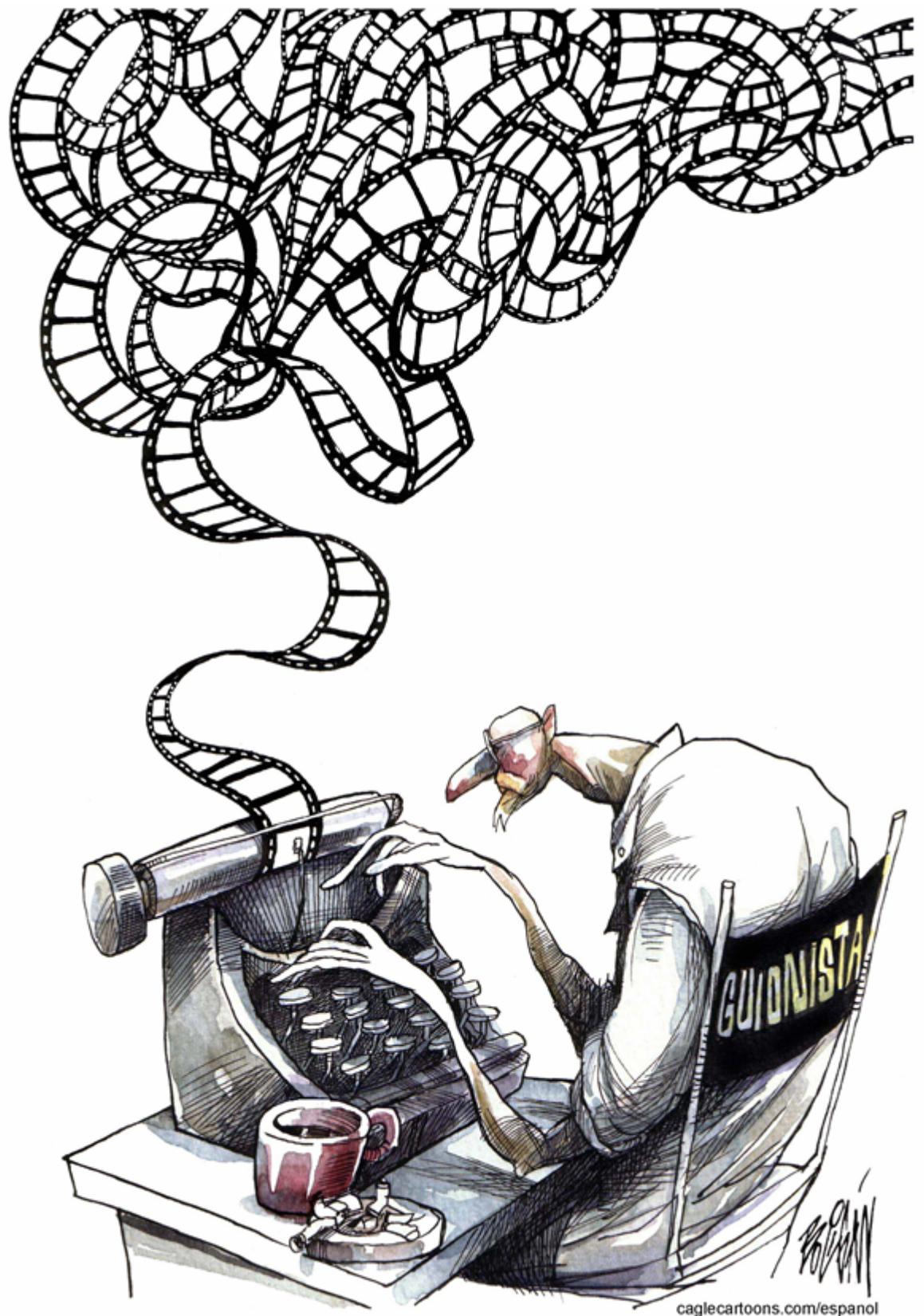
1.4.6 Guión

El guión es algo que se escribe, pero que tiene como finalidad que lo vean y lo escuchen, por lo tanto, un guión no se escribe pensando que va a ser leído sino que va a ser representado. Por ello, el guión debe proponer minuciosidad, ya que al escribirlo se debe buscar expresar lo máximo con la menor cantidad de palabras, por lo tanto, la clave es economizar (Mckee, 2013).

Una historia puede tener varias formas, sin embargo, siempre debe existir un guión escrito, ya que el guión es el primer plano, en el cual podemos encontrar la descripción de los personajes, escenarios, diálogos e información necesaria para generar la animación (Mospcorp, 2016).

El guión debe buscar llegar al público, a través de las emociones que se pueden generar en él a través de la historia contada. Por lo tanto, el público es un factor muy importante dentro del desarrollo de la historia, sin él, el acto creativo se convierte en algo inútil. El guión debe proponer originalidad, es decir, el contenido y la forma se necesitan e interaccionan para lograr narrar una historia única.

Una historia no solo consiste en lo que la historia cuenta, sino también en la forma de contarlo, por lo que los personajes y la historia deben compartir el mismo deseo, para crear una historia mucho más impactante (Mckee, 2013).



Img 21. Cagle Cartoons. (2004). Guionista color [Ilustración].

1.4.7 Diseño de personajes

Desde tiempos, las personas nos han contando historias, las cuales han sido plasmadas en libros, con los que crearon personajes que vivían en un mundo ficticio, creados mediante un lenguaje verbal y escrito. Según Blair (1994) “Construcción y desarrollo de un personaje no es simplemente una cuestión de dibujar la figura, cada personaje tiene su propia forma, de la personalidad, las características y peculiaridades” (pág. 2).

Básicamente, el diseñar un personaje es crear algo o alguien; el cual se encuentra inmerso en un contexto y que tiene como objetivo generar una reacción en el público, por su apariencia y personalidad. Para conseguir esto se debe tomar en cuenta que el personaje debe tener ciertas características de comunicación gráfica.

La creación de personajes está directamente ligado a la comunicación visual, por lo que es considerado una rama más del diseño gráfico, además del uso de otras disciplinas, en ciertos casos unas más que otras, tales como la publicidad, la ilustración, psicología, historia, entre otras.

La animación sigue siendo uno de los medios en los cuales se emplea más el uso de los personajes. Sin embargo, aunque veamos varios personajes todos los días en diferentes medios, su proceso de creación requiere de una serie de consideraciones, por ello se debe siempre partir por la creación de un “boceto idea” y así conseguir un personaje. Para crear un personaje se requiere de habilidad, experiencia y sobre todo paciencia. Un personaje posee características y cualidades, sin embargo, no solo implica otorgarle una personalidad, sino también una forma de vestir, colores, expresiones y accesorios si el personaje lo requiere, además del desarrollo de las expresiones corporales y su proporción física según el papel que vaya a desempeñar.



Img 22. Country Bear Jamboree [Ilustración].

1.4.8 Software

En este punto estudiaremos algunos de los programas que serán la base para el desarrollo del proyecto.

- **Adobe Illustrator**

Es un software de gráficos vectoriales que permiten crear de todo un poco, desde gráficos en el sitio web, dispositivos móviles, logotipos, iconos, ilustraciones para libros, paquetes de productos y afiches. Además es un software compatible con otros programas de la suite de Adobe como Photoshop, After Effects, etc (Adobe, 2021).



Img 23. Ilustrador Logo [Fotografía].

- **Adobe After Effects**

Es un programa diseñado para la creación de Motion graphics, efectos de vídeo, transiciones en movimiento. Se usa principalmente para la posproducción de imágenes en movimiento, a las cuales se las puede animar, generar composiciones en espacios 2D o 3D con varias de las herramientas que el programa ofrece.

Por lo que es un programa ideal para crear producciones de alto nivel al poseer gran cantidad de filtros y efectos. También se puede combinar sus funciones con programas de la suite de Adobe como Adobe Illustrator, así se puede animar vectores previamente trazados, sin dejar de lado cada una de las capas que forman el vector para obtener una composición (Cálamo y Cran, 2017).



Img 24. Adobe After Effects 2020 [Fotografía].

- **Adobe Premiere Pro**

Es un software diseñado para la edición de vídeos, líder del sector para películas, TV y sitios web, además puede utilizarse con otros programas de la suite de Adobe y crear material de archivo como películas y vídeos de gran calidad. Su interfaz puede ser personalizada, además las opciones de salida de vídeos finales pueden estar programados en varios formatos los cuales los hace compatible con cualquier plataforma digital (Adobe, 2021).



Img 25. Adobe Premiere 2020 [Fotografía].

ENTREVISTAS**Dr. Claudia Rodas**

Médico especialista en Inmunología Clínica

Docente de microbiología en la Facultad de Medicina de la Universidad del Azuay

Trabaja en la consulta médica atendiendo a pacientes.

Involucrada en algunos proyectos de investigación, incluyendo el tema del Covid-19.

Los niños sufren la enfermedad de manera menos sintomática, aunque hay casos descritos de trastornos inflamatorios severos, sin embargo, es importante que se sigan todas las normas de bioseguridad.

Por ello, los niños al igual que adultos deben usar mascarillas, con excepción de los menores de 3 años que tienen riesgo de asfixia, porque ellos no saben manejar apropiadamente la vía aérea; sobre todo los más chiquititos que no tienen el reflejo de abrir la boca y respirar por la boca. Sin embargo, al no poder usar mascarillas, se debería evitar llevarlos a lugares públicos. El hecho de que no usen mascarilla no implica que no tengan que cuidarse y no los hace inmunes al virus de ninguna manera; de manera que sería ideal que los niños más chiquititos permanezcan en casa y salgan solamente si es estrictamente necesario por el riesgo que implica andar sin mascarilla.

Entonces los niños más grandes no tienen ningún pretexto, es decir, los niños más grandes deben usar mascarilla al igual que los adultos, las normas de control sanitario son exactamente iguales, entonces si un niño en la calle no usa mascarilla debería usarla y debe trabajar-

se en educación en la población para que las usen. Por otra parte, los niños conocen lo que escuchan de sus padres y de su entorno virtual, es decir, conocen lo que se les dice cuando se les explica porque no pueden salir ni ir a la escuela. Por ello, se debe explicar de forma más didáctica las implicaciones de la pandemia.

Es importante seguir las normas de bioseguridad, el uso de mascarilla cuando la edad lo permite, lavado de manos y distanciamiento social, pero evidentemente además de esas medidas que son básicas y que son inherentes a toda la población, la responsabilidad del adulto a cargo es fundamental, para cuidarse a sí mismo y a su vez poder cuidar a los niños.

Se debe explicar esta enfermedad de una forma didáctica, clara y sin alarmar. Según las recomendaciones internacionales a los niños hay que hablarles claro. Lo que yo he visto que hace UNICEF y que puede ser apropiado es utilizar personajes internacionales, conocidos como Elmo, entonces por ahí podría ser una opción, utilizar personajes animados para meterse en el mundo de los niños y explicarles de forma lúdica las medidas sanitarias.

ENTREVISTAS



Lic. Diana Peralta

Docente en Ciencias de la Educación

En la Docencia llevo trabajando 12 años desde que me gradué como Docente en la Especialización de Profesora de Pre-primaria, además puedo comentar que he tenido otras experiencias como Docente en otras áreas, así mismo obtuve el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

La metodología que utilizo en mis clases son: Aprendizaje Basado en Proyectos (A.B.P.), Constructivismo, Aprendizaje Significativo, Aprendizaje Cooperativo y en parte el Método Montessori, y ahora que estamos en pandemia utilizó la pedagogía digital. Por ello, en este tiempo de crisis, el proceso de enseñanza se ha llevado con tranquilidad y calma debido a que se planifica con el A.B.P. Aprendizaje Basado en Proyectos, y la pedagogía digital en donde se aprende con recursos tecnológicos y digitales para poder trabajar en casa sin ningún problema y crear recursos digitales visuales, también

trabajo con vídeos y animaciones para que los niños y niñas aprendan en los diferentes encuentros virtuales y así sea un medio llamativo para su aprendizaje.

Además, considero que los niños hoy en día si conocen lo que es el Covid-19, no específicamente como las personas adultas sabemos, pero tienen idea de lo que se trata, pienso que para explicarles el tema, es llamativo un cuento, o un vídeo corto ya que para los niños la atención y concentración dura muy poco tiempo. Les llamaría mucho la atención un personaje animado, porque a ellos les gustan las cosas en movimiento, llamativas, chistosas y creativas.

ENTREVISTAS



Dis. Ismael Carpio

Diseñador Gráfico
Motion Graphics

El motion graphics está orientado a la publicidad, son gráficas animadas como una traducción textual literal pero orientada a la publicidad, a resolver problemáticas, basarnos en un brief, transmitir un mensaje va más hacia eso. El software que utilizo es adobe after effects, lo acompaño de software como el illustrator, el photoshop inclusive el premiere, pero principalmente el after effects.

También los motion graphics se pueden aplicar a la parte didáctica, se viene dando ya desde muchos años este uso en redes sociales, en youtube se pueden encontrar varios videos explicativos que nos tratan de enseñar, explicar como funciona algo desde la química, la biología, funciona muy bien porque se puede generar esa empatía con la persona.

Crear videos utilizando como técnica el motion graphics, nos permite mucho contar historias, enseñar a través de un video explicativo

como es la enfermedad del Covid-19 a niños se lo puede hacer a través de una historia, creando personajes, escenarios, creando situaciones que nos permitan tener un vínculo más cercano, una empatía con el espectador en este caso con los niños; entonces las ventajas va mucho en utilizar herramientas como el storytelling, narrativas que sean mucho más claras y que permiten tener esta empatía más cercana con el espectador.

Considero totalmente que los niños no pueden comprender mucho sobre el tema del covid, parecerles algo pasajero, es decir, no comprenden no visualizan el problema que es esta enfermedad, esta pandemia, creo que un video ilustrado, con diseño de personajes, con una narrativa interesante podría ayudar muchísimo a que los niños puedan comprender qué es lo que está pasando, explicarles de una manera muy didáctica lo que está pasando con esta enfermedad.



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

1. Guía Infantil sobre Coronavirus

Descripción general:

Es un vídeo animado de alta resolución, el cual está dirigido a niños; en la cual a través de una voz en off y el uso de un verso se da información a los niños acerca del coronavirus.

La finalidad es enseñar a los niños que si siguen las normas de bioseguridad se le puede ganar al virus. Por ello hace uso de un personaje, en este caso del Covid-19; el cual es bastante llamativo, dinámico e interesante, el vídeo nos enseña como se puede prevenir el contagio del Covid-19 haciendo uso de las normas de bioseguridad.

Además, el vídeo contiene una cromática bastante llamativa, con tonalidades de colores fríos y cálidos los cuales contrastan adecuadamente con los demás elementos que se utilizan en el vídeo, además permiten captar la atención del niño. Los elementos del vídeo tienen un mismo estilo, es decir todos son 3D, además tienen texturas que permiten darle mucho más realismo a los objetos. Por otra parte, el vídeo utiliza un lenguaje sencillo, claro y divertido el cual busca informar a los niños más no provocar miedo.



Img 26. Guía Infantil sobre Coronavirus [Vídeo].Youtube

Forma:

- Uso de personaje animado.
- Uso de colores cálidos y fríos.
- Ilustración 3D, uso de texturas.
- Animación fluida
- Uso de lenguaje literario.

Función:

- Informativo, dirigido a niños.
- Utilización de versos.
- Funcional, contenido interesante.

Tecnología:

- Realizada en Cinema 4D
- Efectos de sonido
- Voz en off
- Musicalidad
- Sincronización entre la voz en off y la animación.

2. Unicef/Historias sobre el Coronavirus

Descripción general:

Es un vídeo animado 2D dirigida a niños, en la cual a través de una historia se busca comunicar cómo se propaga la enfermedad del Covid-19 sino se siguen las normas básicas de bioseguridad, aunque el vídeo también muestra el lado opuesto en el cual se muestra como se puede evitar el contagio de la enfermedad siguiendo las recomendaciones y el uso de las normas de bioseguridad.

La animación está hecha cuadro a cuadro, su cromática es variada, colores bastantes llamativos, los personajes son bastantes animados e interesantes, con trazos simples y dinámicos. El uso de los sonidos refuerza el mensaje e incluso genera mayor interés en el mismo.

Forma:

- Personajes animados, colores planos
- Ilustración digital.
- Uso de colores cálidos y fríos.
- Correcta interacción de los personajes y los escenarios del vídeo.
- Animación fluida



Img 27. Unicef/Historias sobre el Coronavirus [Vídeo].Youtube.

Función:

- Narra una historia dentro de un contexto de la vida real.
- Concientizar sobre el uso de las normas de bioseguridad para evitar el contagio del covid-19.
- Funcional, contenido interesante.

Tecnología:

- Animación hecha cuadro a cuadro.
- Realizada en Sketchbook
- Efectos de sonido
- Musicalidad

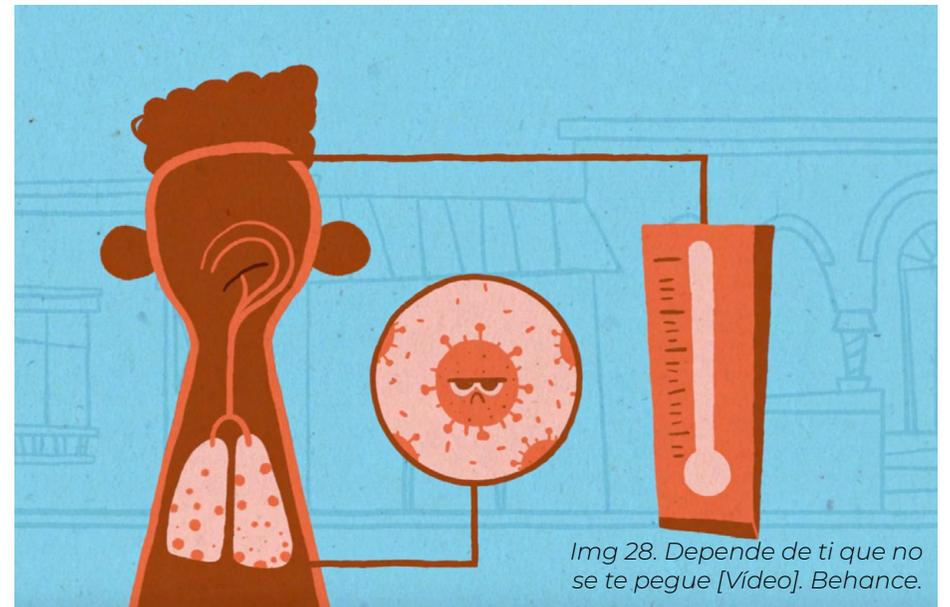
3. Depende de ti

Descripción general:

Es un vídeo animado, que muestra lo fácil que es contagiarse y lo fácil que es evitarlo. Por ello utiliza un personaje, el cual se desenvuelve en un contexto de la vida diaria; las ilustraciones son dinámicas, simples y divertidas, el vídeo animado hace uso de dos colores el azul con sus variaciones y el naranja con sus variaciones para referirse al covid-19, por lo que estos dos colores se complementan adecuadamente uno con otro provocando armonía en el vídeo, los escenarios donde se desarrolla la historia son simples, haciendo uso de recursos básicos como línea, para delimitar las formas de los objetos. Las ilustraciones son bastantes llamativas y divertidas, no muy comunes. Además el vídeo hace uso de diversos sonidos los cuales generan mayor interés en el mismo.

Forma:

- Uso de personaje (Toño).
- Ilustraciones vectoriales.
- Cromática: colores cálidos y fríos.
- Escenarios con texturas.
- Correcta interacción de los personajes y los escenarios del vídeo.



Img 28. Depende de ti que no se te pegue [Vídeo]. Behance.

Función:

- Recurso educativo.
- Enseñar a los niños el correcto lavado de manos.
- Funcional, contenido interesante.
- Lenguaje claro y conciso.

Tecnología:

- Animación fluida.
- Efectos de sonido

4. Sésamo: Canción -Lavado de Manos

Descripción general:

Es un vídeo muy creativo, en el cual a través del uso de dos de los personajes de Plazo Sésamo en este caso Elmo y Clara, se enseña a los niños la forma correcta de lavarse la manos y para ello cantan una canción en la cual se explica el proceso correcto del lavado de manos.

El vídeo animado utiliza marionetas las cuales se desenvuelven en diferentes escenarios, los cuales están compuestos por colores planos con ciertas variaciones del mismo color, además tienen texturas que resultan ser muy llamativas; los personajes son animados, dinámicos e inusuales que logran captar la atención de los niños, el vídeo también utiliza elementos complementarios como ilustraciones vectoriales compuestos por contornos y colores planos. La canción es bastante creativa, llamativa y pegajosa a la vez, la cual enseña de forma correcta la importancia del lavado de manos.

Forma:

- Personajes conocidos, Elmo y Clara.
- Ilustraciones vectoriales.
- Cromática: colores cálidos y fríos.
- Escenarios con texturas.
- Correcta interacción de los personajes y los escenarios del vídeo.



Función:

- Recurso educativo.
- Enseñar a los niños el correcto lavado de manos.
- Funcional, contenido interesante.
- Lenguaje claro y conciso.

Tecnología:

- Animación fluida.
- Melodía agradable.
- Musicalidad.

5. COVID-19 #quedateencasa

Descripción general:

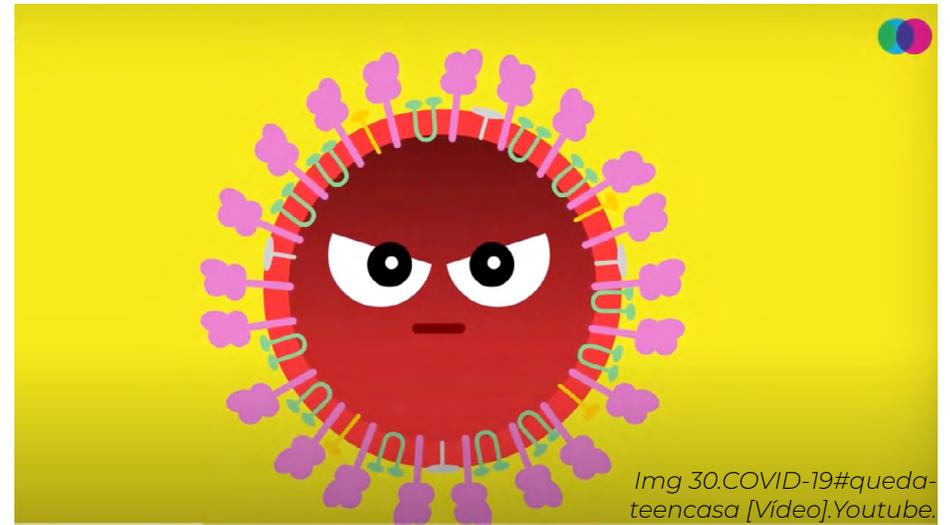
Es un vídeo animado bastante llamativo, el cual a través del uso de ilustraciones vectoriales y un mensaje claro se da información precisa acerca de este virus, el vídeo hace uso de diversos elementos gráficos, los personajes están contruidos a base de figuras geométricas los cuales los hace muy llamativos, animados y divertidos, el uso de la cromática es contrastante y variada, generando armonía entre todos los elementos que componen el vídeo, además el vídeo también hace uso de una tipografía de estilo palo seco, el cual refuerza el mensaje del vídeo.

Forma:

- Personajes animados contruidos a base de figuras geométricas.
- Ilustraciones vectoriales.
- Cromática: colores cálidos y fríos.
- Tipografía legible.

Función:

- Recurso educativo.
- Enseñar todo lo relacionado con la enferme-



dad del Covid-19.

- Concientizar la importancia de quedarse en casa.
- Lenguaje claro y conciso.

Tecnología:

- Realizada en After effects
- Animación fluida.
- Voz en off.



CONCLUSIONES:

Para la realización del proyecto final, se tomarán en cuenta cada una de las teorías investigadas para que el producto final cumpla con los objetivos propuestos.

Como sabemos, la pandemia que estamos viviendo, ha sido una de las más duras a lo largo de la historia, provocada por un virus llamado Covid-19, el cual tuvo gran impacto en la vida de todas las personas, porque tuvo una rápida expansión en todo el mundo; ya que esta enfermedad se propaga de persona a persona o si se ha tenido contacto con alguna persona que haya desarrollado la enfermedad en su cuerpo. Para evitar el contagio se deben seguir las normas de bioseguridad básicas como el lavado de manos, el uso de mascarillas, el distanciamiento social, entre otras que han sido recomendadas por la OMS con la finalidad de evitar los contagios en la población.

Sin embargo, existe demasiada información en cualquier lado, incluso mucha de esta información no está contextualizada hacia los niños, es por naturaleza que los niños son seres curiosos, les gusta el juego y que están en constante aprendizaje, además con el avance de la tecnología, el uso de recursos digitales ha tenido un gran crecimiento en los últimos años, cada vez se la está implementando en la

educación, al existir varios medios digitales, el aprendizaje de los niños debe estar orientado a utilizarlos, ya que estos brindan grandes beneficios en la educación de los niños.

Por ello, los motion graphics son una gran herramienta y una de las más usadas hoy en día, ya que puede comunicar un mensaje mucho más claro, lleno de dinamismo; siempre parte de una problemática y su mensaje puede ser captado de mejor manera al utilizar imágenes en movimiento.

En las entrevistas a los expertos se llegó a la conclusión que a los niños les llama mucho la atención lo colorido y que se debe optar por el uso de personajes que sean creativos, divertidos ya que logran captar de mejor manera la atención de los niños. Además se debe crear una buena historia, un buen guión en el cual se informe todo lo relacionado con esta enfermedad.

En el análisis de homólogos es importante tenerlos como método referencia e inspiración por el uso de la cromática, técnicas de animación, el uso de las ilustraciones a manejar, el contenido, el guión pero lo más importante con relación a estos vídeos es que han aportado en el campo de la educación sobre todo en estos tiempos difíciles que estamos viviendo hoy en día.

2

CAPÍTULO

PLANIFICACIÓN

2.1. TARGET O USUARIO

El target ayudará a orientar de mejor manera el usuario al que estará destinado el producto con la finalidad de ser más preciso en la ejecución del proyecto.

El usuario en este caso son los niños.

2.1.1 Segmentación de mercado

Variables Geográficas

País: Ecuador

Ciudad: Cuenca

Variables Demográficas

Edad: Niños y Niñas de 6-8 años

Género: Masculino y Femenino

Nacionalidad: Ecuatorianos

Nivel Educativo: Estudiantes de básica

Nivel Económico: Extracto social medio y medio alto.

Motivaciones: Televisión, internet, películas, amigos, cine.

Variables Psicológicas

Personalidad: sociable, curiosos, extrovertido.

Estilo de Vida: Son niños que les gusta divertirse, jugar con sus amigos, en su tiempo libre, es decir al culminar sus tareas les gusta ver películas, dibujos animados como una forma de entretenimiento, además son seres curiosos que les gusta aprender, descubrir cosas nuevas para luego compartir con sus amigos todo lo que ven y escuchan.

Variable Conductuales

Son niños y niñas a quienes les gusta jugar, aprender día a día de las experiencias que viven, se ven influenciados por el ambiente, actualmente se encuentran aprendiendo de modo virtual por lo que están constantemente utilizando medios tecnológicos, además les gusta ver vídeos, series animadas en diversas plataformas digitales como YouTube, los cuales les permite adquirir conocimientos.

2.1.2 PERSONA DESING



Img 31. Niño escribiendo en casa

Sebastián

Personalidad: Curioso, extrovertido

Edad: 6 años

Educación: Cursando sus estudios primarios (Escuela)

Sebastián es un niño de 6 años, su mamá lo levanta a las 6:30 am, para prepararlo y que pueda conectarse a sus clases que empiezan muy temprano, antes de conectarse desayuna sus cereales favoritos, finalizado su desayuno alista sus libros para cada una de sus materias, debido a que su mayor tiempo la pasa conectado a sus clases, le gusta el receso porque puede comer algo y jugar con su bicicleta. Cumplida sus horas de clases, almuerza y toma un descanso antes de ponerse a realizar sus tareas.

En la tarde realiza sus tareas, algunas cosas que no entiende pide ayuda a su mamá, porque a él le gusta realizar las cosas por si solo, una vez cumplidas sus obligaciones, se dedica a jugar en su bicicleta o su mamá le deja ver televisión por lo que el siempre ve dibujos animados. A veces su mama suele prestarle su celular para que vea vídeos en YouTube. En la noche merienda, se cepilla los dientes y se alista para ir a dormir para su siguiente día.

Tiempo libre:

En su tiempo libre le gusta jugar con sus amigos, le gusta ver la televisión, series animadas en plataformas digitales como YouTube, también le gusta ayudar a su mamá. Los fines de semana juega con su hermana y sus primos. Además, le gusta pasear en su bicicleta en el parque.

Actividades de ocio:

- Ver películas, TV y vídeos de YouTube
- Pasear en bicicleta
- Jugar
- Dibujar

Intereses:

- Deporte
- Aprender
- Familia
- Amigos

2.1.2 PERSONA DESING



Img 32. Niña saludando

Karla

Personalidad: Extrovertida

Edad: 8 años

Educación: Cursando sus estudios primarios (Escuela)

Karla es una niña de 8 años, todas las mañanas su mamá la levanta a las 6.30 am, para que se aliste y pueda conectarse a sus clases, desayuna y su mamá la peina para que pueda entrar a sus clases. Ella, se conecta regularmente a sus clases, le gusta mucho aprender, además que es una niña dedicada al estudio.

En la hora del receso le gusta comerse una fruta, y jugar con su hermana pequeña. Cumplida sus horas de clases, almuerza y toma un descanso.

En la tarde realiza sus tareas, al terminarlas mira la Televisión, o ver películas especialmente las de Disney como Moana, porque su relato es muy entretenido, divertido, además le gusta escuchar música y ver vídeos de su artista favorito. En la noche merienda, se cepilla los dien-

tes y se alista para ir a dormir.

Tiempo libre:

En su tiempo libre le gusta ver la televisión, películas, escuchar música, jugar con su perro, jugar con sus primos, dibujar, también le gusta ayudar a su mamá. Los fines de semana suele ir al parque con su familia.

Actividades de ocio:

- Ver películas, TV y vídeos de YouTube
- Jugar
- Dibujar

Intereses:

- Arte
- Animales
- Aprender
- Familia

2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

FORMA

Formato

El vídeo será presentado en formato MPEG4, con una resolución de pantalla de 1920 x 1080 píxeles de alta definición, con una velocidad de 24fps porque es considerado una velocidad estándar dentro de los vídeos animados y cinematográficos, además se le considero por la compatibilidad que tendrá para poder subir el vídeo a la plataforma de YouTube.

Tipografía

El uso de la tipografía en este producto será para la creación de un logotipo y para textos que aparecen en el vídeo con la finalidad de reforzar el mensaje, para ello se utilizará la tipografía Sans Serif la cual es recomendada para los niños, porque es legible y de fácil comprensión.

Cromática

El uso del color es fundamental en este producto animado, por ello se utilizarán colores vivos, colores contrastantes los cuales servirán para definir los escenarios, personajes, además los colores planos coloridos y llamativos ayudarán a mantener el interés en los niños en lo

que verán, es importante también la mezcla de colores cálidos y fríos siempre guardando armonía uno con otro y así poder generar sensaciones en el público infantil.

Ilustración

El tipo de ilustraciones que se utilizarán serán vectoriales 2D, que son mucho más fáciles de animar, sus formas no serán complicadas, tanto para los personajes y los escenarios que se utilizarán en la animación.

Elementos

Se utilizarán elementos básicos del diseño como lo es el punto, la línea, contorno.

Estética

Se mantendrá un estilo de ilustración simple, atractivo, pero a su vez dibujo animado para que los niños pueden reconocerlo e identificarlo fácilmente dentro de la animación.

Soporte

El producto final, en este caso el vídeo animado será presentado en un formato MPEG4, la resolución de 1920 x 1080 píxeles, con una velocidad estándar de 24fps.

FUNCIÓN

Función del producto:

Actualmente vivimos en una época difícil, en la que debemos conocer claramente lo que es el Covid-19, sus síntomas, normas de bioseguridad, entre otros; por ello el producto tiene como objetivo ser un instrumento de aprendizaje para los niños, en el cual a través de un vídeo animado se explique todo lo relacionado con esta enfermedad, donde los niños puedan conocer, asimilar y difundir a sus amigos, familiares la importancia de cuidarse de este virus, el vídeo animado será difundido en YouTube y será contado de una manera didáctica y divertida, con la finalidad que ellos puedan conocer claramente que es el Covid-19.

Formato

El vídeo será presentado en formato MPEG4, con una resolución de pantalla de 1920 x 1080 píxeles de alta definición, con una velocidad de 24fps.

TECNOLOGÍA:

Medio

Los gráficos vectoriales 2D para la animación tienen compatibilidad con los programas que se utilizarán para animar, además permitirán una buena resolución en pantalla.

Software

Para las ilustraciones que serán vectoriales se utilizará Adobe Ilustrador, para el desarrollo de la animación se usará Adobe After Effects debido a que es un programa que brinda una variedad de herramientas que nos ayudara en el proceso de animación. Para la edición del vídeo y producción se utilizará Adobe Premiere Pro.

2.3 PLAN DE NEGOCIOS

Producto

El producto será un vídeo animado dirigido a niños para explicar todo lo relacionado con el Covid-19, en un formato MP4, con una duración de un minuto y medio, resolución de 1920 x 1080 píxeles, con un contenido de carácter narrativo, se hará uso de ilustraciones vectoriales animadas, el uso de colores vivos, planos que llamen la atención de los niños y a partir del producto ser un instrumento de aprendizaje.

Precio

El producto no tiene como objetivo generar una ganancia, lo que busca es ser un instrumento de aprendizaje para los niños, al crear un producto animado que logre explicar claramente todo lo relacionado con el Covid-19.

Plaza

Al ser un vídeo animado, se lo subirá a la plataforma de YouTube, para que puede ser visto libremente.

Promoción

Para dar a conocer el producto se realizará mediante el uso de redes sociales, para que las personas la puedan compartir y en ciertos casos mostrar a sus hijos.

3

CAPÍTULO

IDEACIÓN

3.1 IDEAS INICIALES

1. Animación personaje hablando

La idea es la de generar un personaje simple basado en formas geométricas, interpretado por un doctor con su mandil blanco y el estetoscopio. El personaje explicara los aspectos relacionados con la enfermedad, utilizando un lenguaje simple acorde al niño. Para el personaje se utilizará una voz en off la cual relatará sobre la enfermedad.



Img 33. Chespirito [Video]. Youtube

2. Animación vectorial

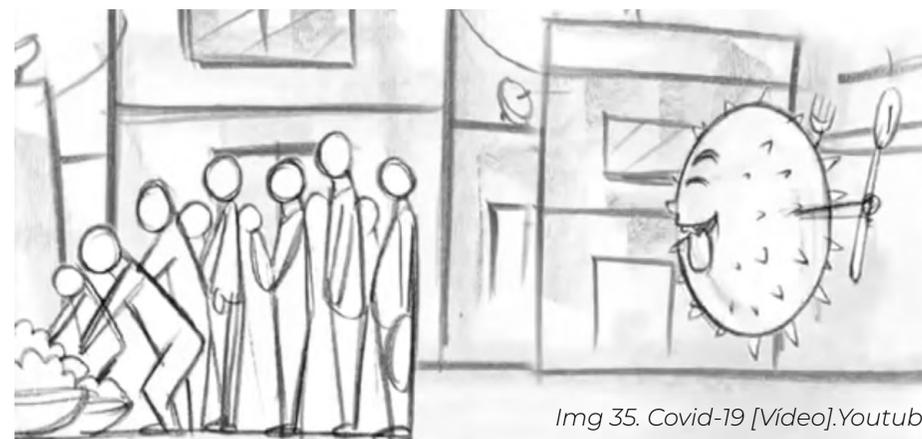
La idea es la de mostrar imágenes en movimiento, en la cual participe una persona que se desarrolle en un contexto de su vida diaria el cual ayude a explicar de mejor manera el contenido, por ello el contenido sera narrado. Además se utilizarán colores planos en los fondos.



Img 34. Coach.ca [Video]. Behance

3. Animación 2D

Esta idea parte de generar una historia, basado en un guión; en el cual se narre con personajes animados la historia, por ello el Covid sera también un personaje; se utilizará la ilustración vectorial tanto para el desarrollo de personajes y escenarios que utilicen en la misma, para los personajes se utilizarán colores planos para llamar la atención de los niños; mientras que para los escenarios se utilizarán colores pasteles.



Img 35. Covid-19 [Video]. Youtube

4. Musical animado

Esta idea pretende que el contenido sea narrado, con la finalidad que pueda ser apreciado con mayor claridad los personajes y los escenarios. Se utilizará una narrativa de aventura en la cual un personaje se vea enfrentando al virus y le gane haciendo uso de las normas de bioseguridad, entre otros aspectos importantes.



Img 36. Aprende a salvar el planeta [Video].Youtube

5. Contenido narrado

Lo que se busca con esta idea es la de generar una narrativa que este acorde al niño ; en la historia participaran dos personajes, los cuales interpretaran una melodía, por ello se dará primero información relacionada al virus, para que finalmente, los personajes entonen una melodía basado en las normas de bioseguridad y cómo se le puede ganar al virus haciendo uso de las mismas.



Img 37. Lava Tus Manos | Hábitos Saludables [Video].Youtube

6. Imágenes en movimiento

La idea es la de mostrar una comparación; en el primera parte mostrar que sucede si una persona se cuida de este virus siguiendo las normas de bioseguridad entre otros aspectos importantes y en el otro lado mostrar que sucede si una persona hace caso omiso a las recomendaciones y cuidados que se deben realizar para no contagiarse del virus.



Img 38. Guía Infantil sobre Coronavirus [Video].Youtube

7. Animación tipográfica

Esta idea es la de animar textos con una narrativa, para ello se jugará con la jerarquía en la composición destacando los textos más importantes. También se acompañará de ilustraciones y escenarios que ayuden a reforzar el texto animado.



Img 39. Infographic Animation[Video].Youtube

8. Infografía animada

La idea es la de mostrar un contenido a manera de infografía, para ello las animaciones se desarrollaran dentro de una circunferencia, además se incluirá textos para que refuercen las animaciones acompañado de textos cortos no muy extensos con la finalidad de que los niños no se aburran. Se utilizaran ilustraciones, música de fondo y una voz en off que narre las situaciones.



Img 40. Infografía animada[Video].Youtube

9. Animación minimalista

Esta idea tiene como finalidad que los personajes y escenarios que se incluirán en el vídeo, sean todos minimalistas, sin mucho detalle; por ello se mostraron los personaje pero sin una narrativa, se acompañara de una música infantil de fondo.



Img 41. Okomito Next [Video].

10. Animación con recortes

La idea es la de contar una historia en el cual se explique todo lo relacionado con esta enfermedad, por ello se utilizaran animales y se generara una historia en el cual se hable sobre las normas, síntomas, entre otros; se incluirá una música de fondo, también se podrá apreciar a los personajes los cuales serán elaborados a base de recortes; mientras que para los escenarios se utilizaran ambientaciones diferentes dependiendo de la situación.



Img 42. "No son las pulgas" [Video].Youtube

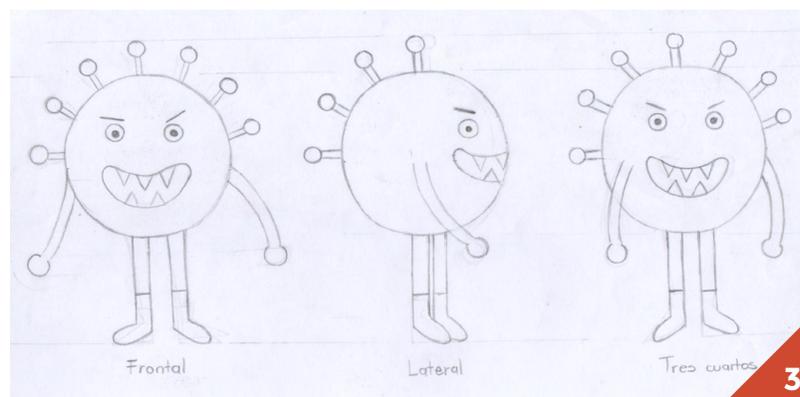
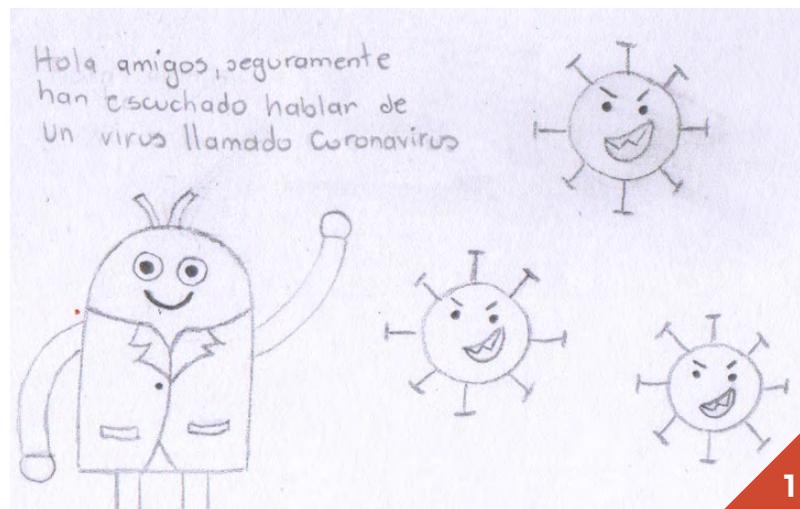
3.2 SELECCIÓN 3 IDEAS

Para la selección de estas ideas se establecen ciertos parámetros los cuales se pueden observar en la siguiente tabla. Cada parámetro se califica con una puntuación del 1 al 5, siendo el 1 la calificación más baja y el 5 la más alta.

	Cumplimiento objetivos	Factibilidad	Innovación	Aporte Problemática	
Animación personaje hablando	5	4	4	5	18
Animación vectorial	4	5	3	3	15
Animación 2D	5	5	4	4	16
Musical animado	2	2	3	3	10
Contenido narrado	3	2	3	3	11
Imágenes con movimiento	2	3	2	2	9
Animación tipográfica	3	5	3	3	14
Infografía animada	3	4	4	3	14
Animación minimalista	3	3	3	2	11
Animación con recortes	2	2	3	2	9

3.3 IDEA FINAL

Las 3 ideas seleccionadas fueron:



Para la idea final se decidió utilizar las 3 ideas debido a que estas pueden ser complemento una con otra, además se podrá tener una conexión directa con el usuario y mostrar la información de una diferente manera.

Por ello, se utilizará la animación de un personaje hablando en este caso de un doctor quien explicara los aspectos relacionados con esta enfermedad, se utilizará la animación 2D acompañado de la ilustración vectorial, debido a que este nos permite trabajar a diferentes escalas sin afectar la resolución de los personajes al momento de animarlos.

Se incluirá una voz en off para el personaje y diferentes efectos de sonido en ciertas escenas; con el objetivo de crear un producto mucho más dinámico e interesante para los niños.

Por ello se realizó un storyboard con la finalidad de explicar de mejor manera la idea final.

Animación de personaje hablando

1

Animación vectorial

2

Animación 2D

3

3.4 GUIÓN

- Hola amigos, seguramente han escuchado hablar mucho de un virus llamado Coronavirus, seguro que sí. Sin embargo, es importante conocerlo claramente para despegar aquellas dudas y recordar la importancia de cuidarnos del mismo. Bien, ahora les explicare los aspectos relacionados con esta enfermedad.

Este virus tiene un aspecto muy particular, muy malvado que ha llegado a nuestra ciudad, aunque su procedencia es desconocida hoy en día, su nombre es Coronavirus porque tiene forma de corona, por eso se lo conoce así.

Es así como, el virus llego a la ciudad. Carlos caminaba por la ciudad, al llegar a la estación de bus toco una baranda y sin darse cuenta llevo su mano a su rostro y el virus ingreso por su nariz.

-Pero ¿sabes realmente que es?

La Covid-19 es una enfermedad causada por un virus de la familia de los coronavirus, que provocan enfermedades respiratorias. Este virus ha generado una pandemia a nivel mundial, que ha afectado a varias personas en todo el mundo.

-Pero porque es tan peligroso

- La principal vía de contagio es por microgotitas de saliva que salen de una persona infectada al momento de hablar, estornudar o toser.
- Por contacto físico entre personas.
- O por tocar objetos que antes tocaron perso-

nas contagiadas y llevarse esa mano a la cara. Es importante saber que esta enfermedad puede provocar daños a cualquier persona sin embargo puede tener consecuencias graves en personas mayores.

-Y cuales son sus síntomas

Los síntomas más comunes son: fiebre alta, tos seca y problemas para respirar. Estos síntomas suelen aparecer entre 2 o 14 días después de la exposición al virus. Sin embargo, existen varias personas que no presentan síntomas y resultan ser asintomáticas, pero pueden contagiar a otras personas.

-Y como puedo ganarle al virus.

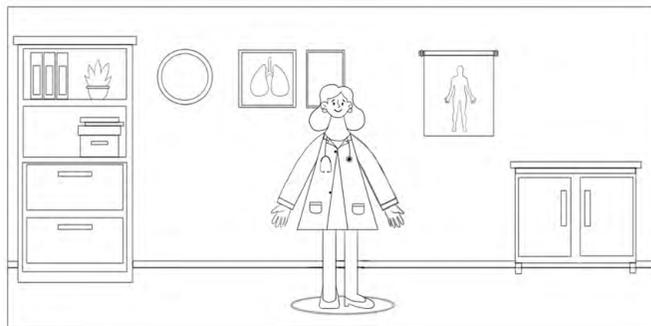
Existe algunas armas con las cuales le podemos ganar a este virus, es importante el uso de mascarilla en los adultos y en los niños, de preferencia cuando se va a salir de casa.

-Otra norma es el lavado constante de manos, utilizando un desinfectante a base de alcohol o con agua y jabón.

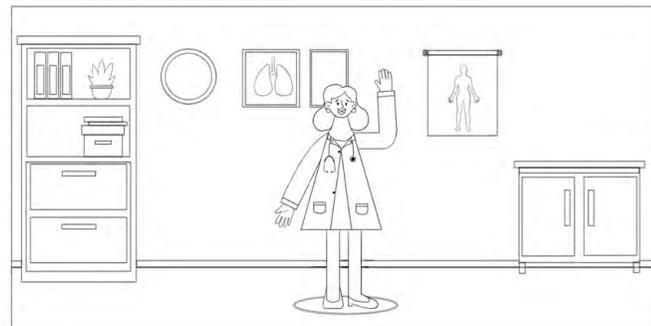
- Se debe evitar tocarse los ojos, nariz y boca.
- También se debe evitar las aglomeraciones y si estamos en lugares con varias personas debemos mantener una distancia de al menos un metro con las personas de nuestro alrededor.

Así que no olvides cuidarte y seguir todas estas recomendaciones, para evitar el contagio de esta enfermedad. Todo depende de ti.

3.5 STORYBOARD



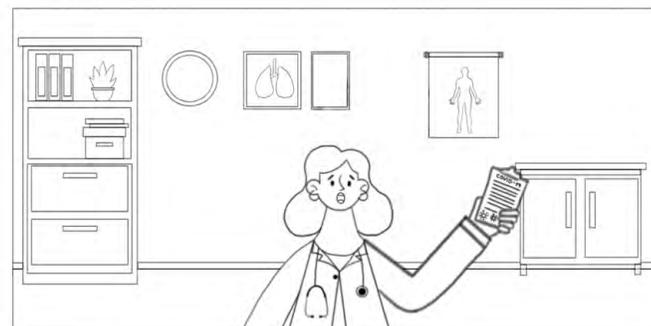
Escena 1



Escena 2



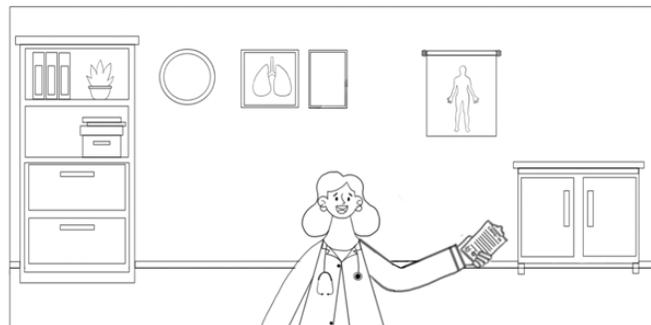
Escena 3



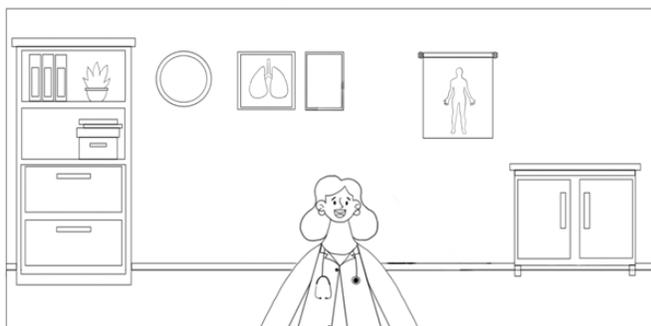
Escena 4



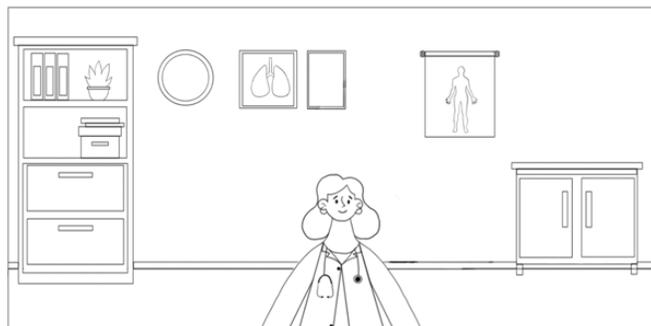
Escena 5



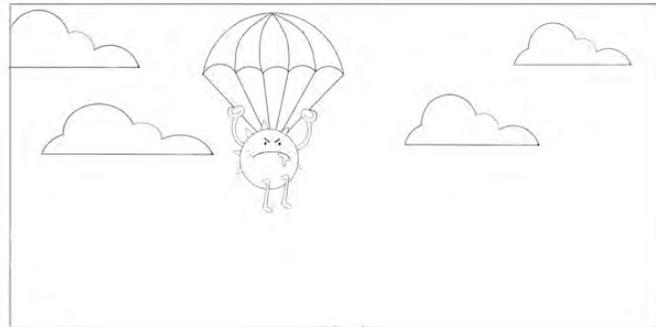
Escena 6



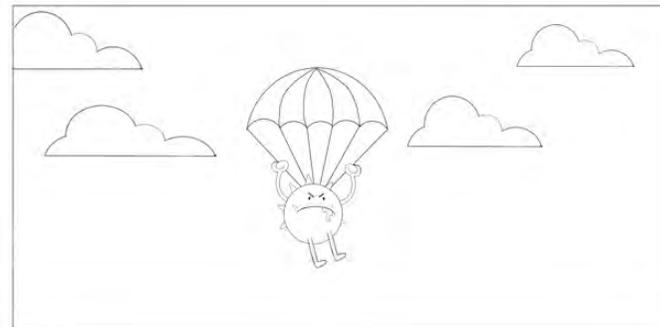
Escena 7



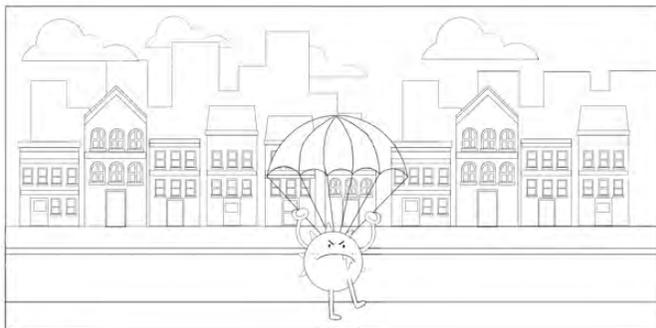
Escena 8



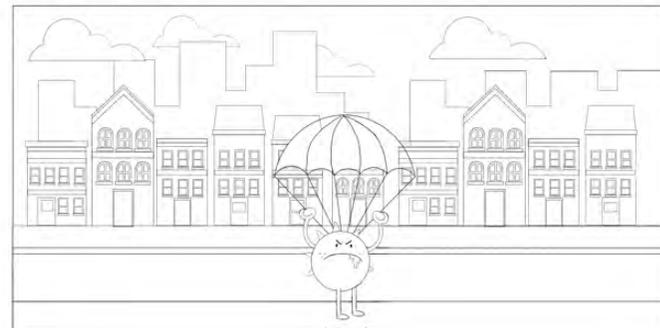
Escena 9



Escena 10



Escena 11



Escena 12



Escena 13



Escena 14



Escena 15



Escena 16

3.6 MARCA

La marca se encuentra representada por un imago tipo, el cual consta de un elemento gráfico y un nombre.

El icono es la unión de un corazón el cual es un símbolo asociado con el área de la salud y el covid-19. Este fue construido geométricamente y su cromática está representada por el color azul el cual está directamente relacionado con la salud, ya que mi producto se enfoca en esta área específicamente.

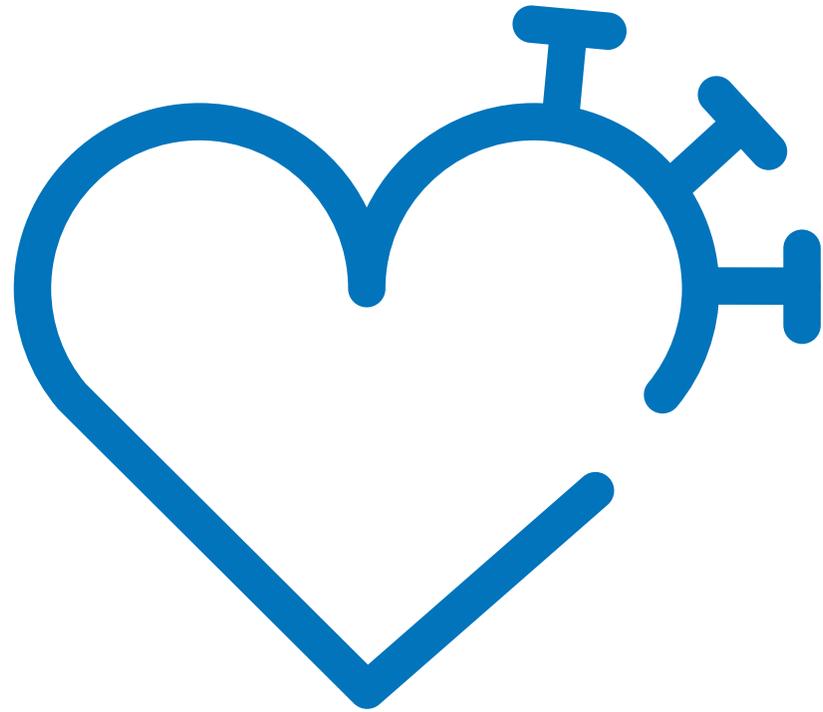
El nombre nace de la combinación de dos palabras:

-Covid: Es el tema del cual se trata en el video animado. Se le dio este nombre porque es el más conocido por todas las personas hoy en día.

-Aprender: Se le dio las iniciales de este nombre ya que deriva del objetivo que se busca con el video, en este caso buscamos que los niños aprendan del Covid-19.

La tipografía es de estilo San Serif, la cual es recomendada para los niños porque es legible y de fácil comprensión.

Se colocó también un eslogan, el cual explica el objetivo del producto.



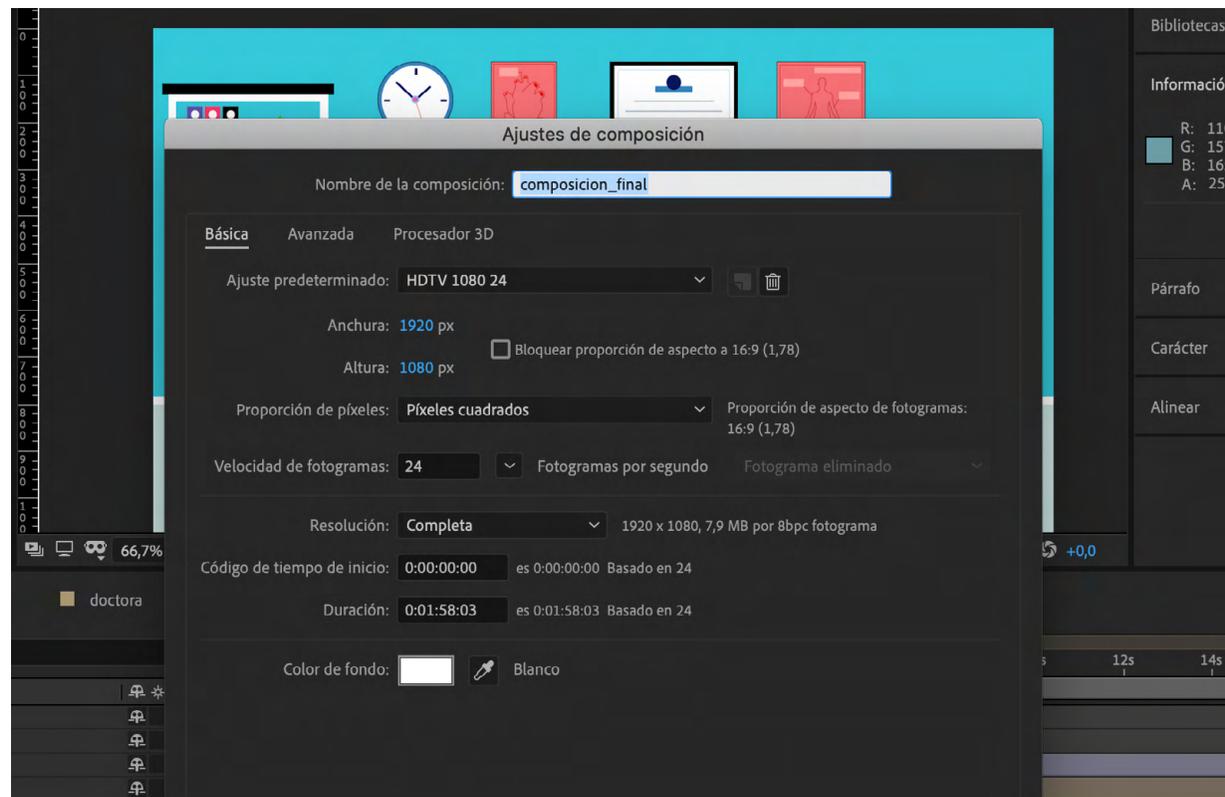
Covap

Aprendamos del Covid

3.7 SISTEMATIZACIÓN Y BOCETACIÓN



3.8 CONDICIONANTES



Target:

Niños y niñas de educación básica de 6 a 8 años de edad.

Morfología:

Ilustración con trazos simples, animada y estilo flat desing y su cromática basada en los referentes que los niños observan; además de colores planos en su mayoría.

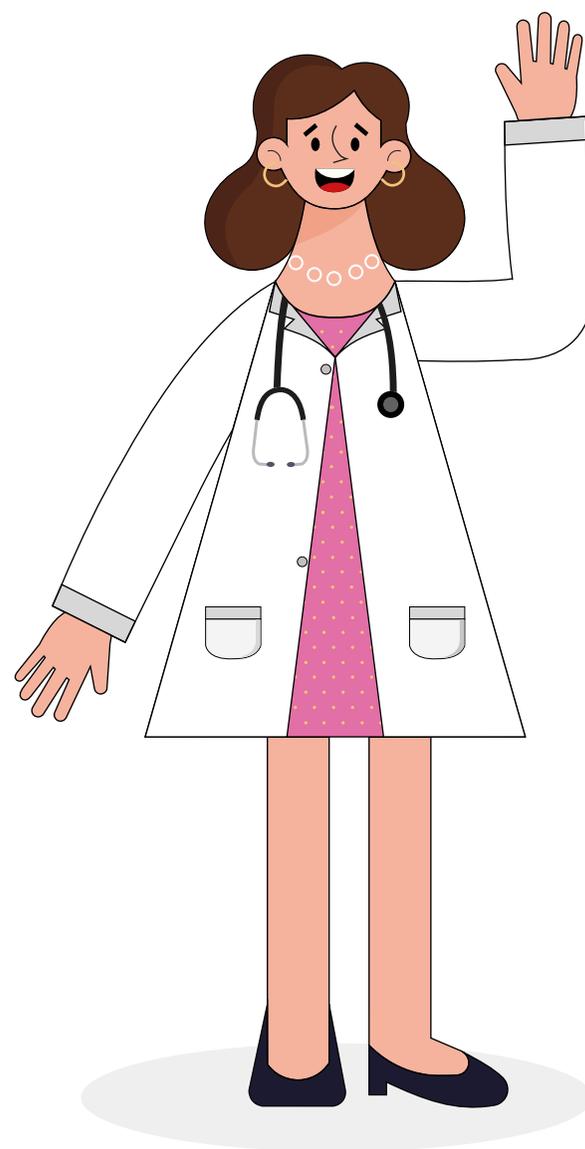
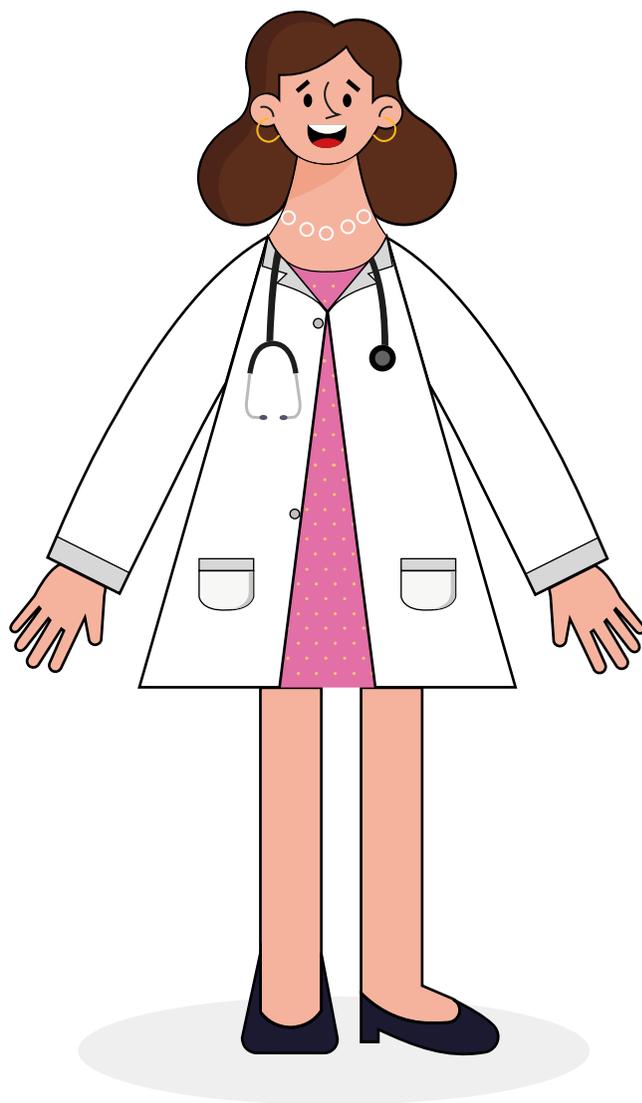
Constantes:

- Personajes 2D
- Colores planos
- Ilustración tipo vectorial

Variables:

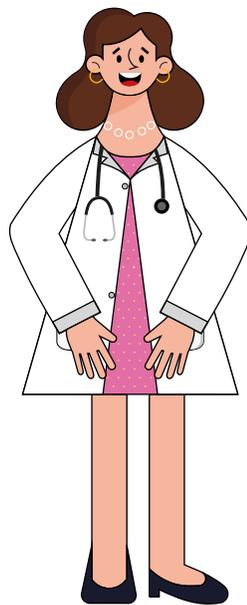
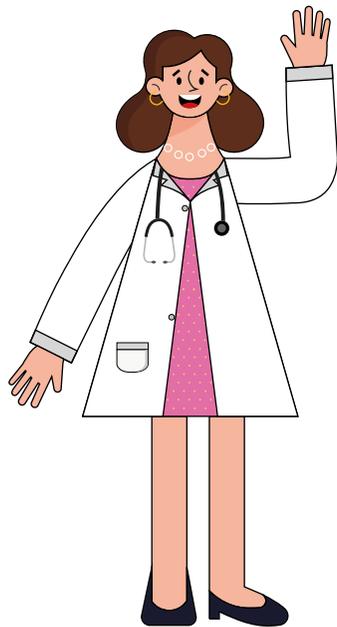
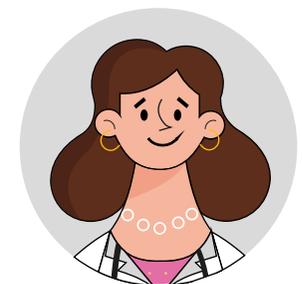
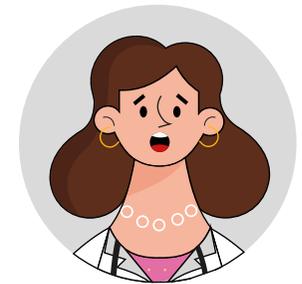
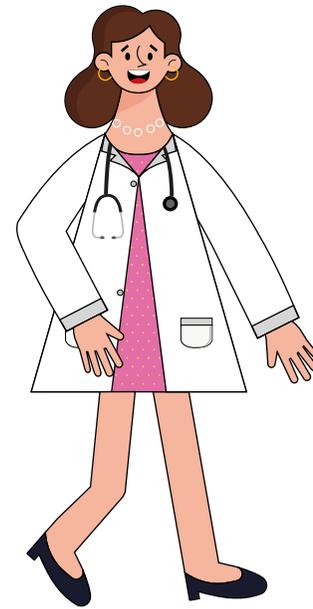
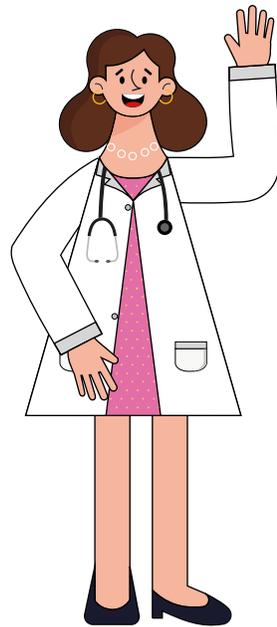
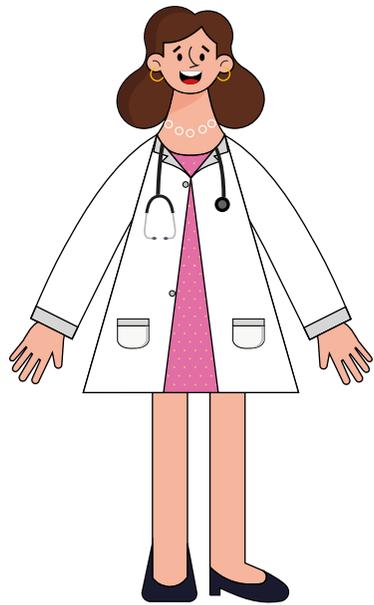
- Uso del contorno en los personajes.
- Uso de sombras solo en los personajes.

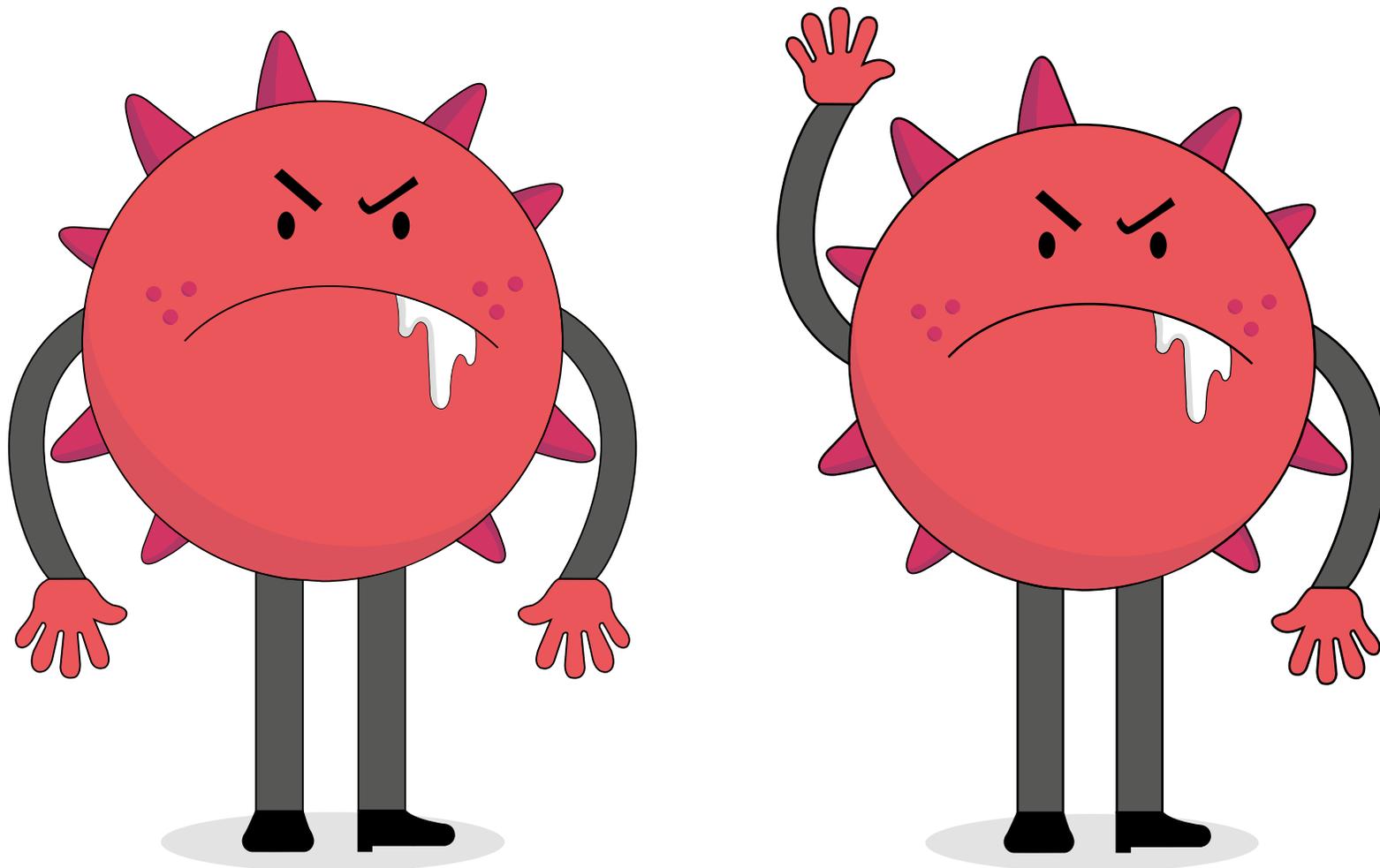
3.9 PERSONAJES



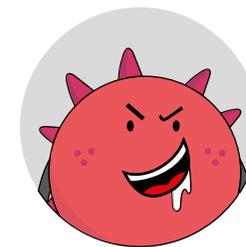
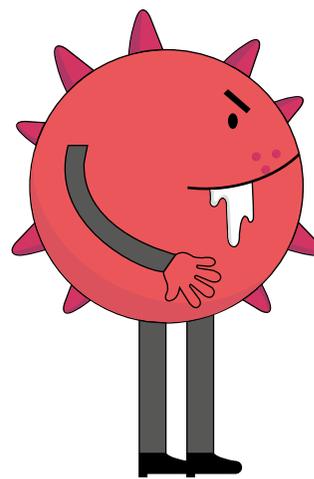
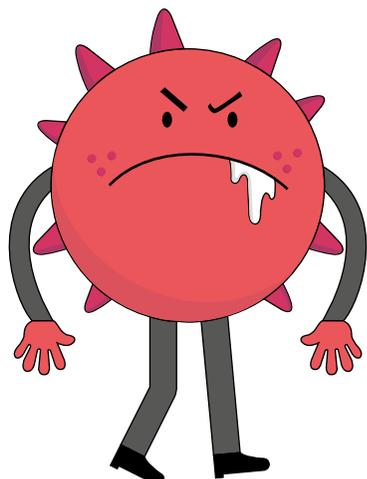
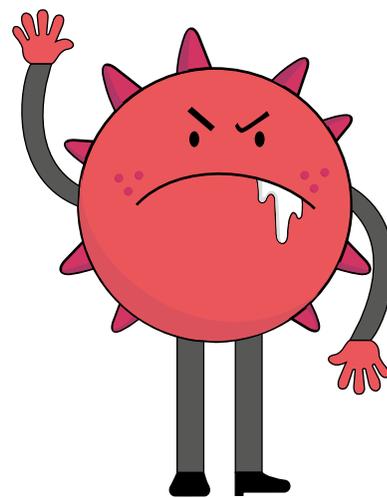
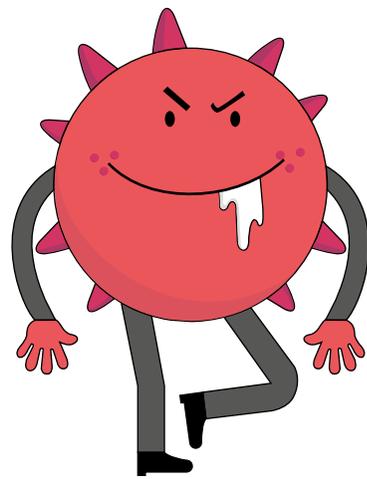
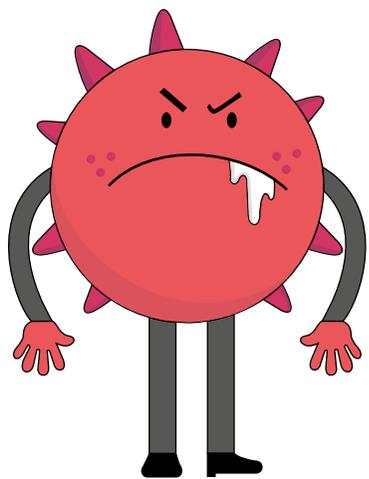
Dr. Emma
Personaje principal

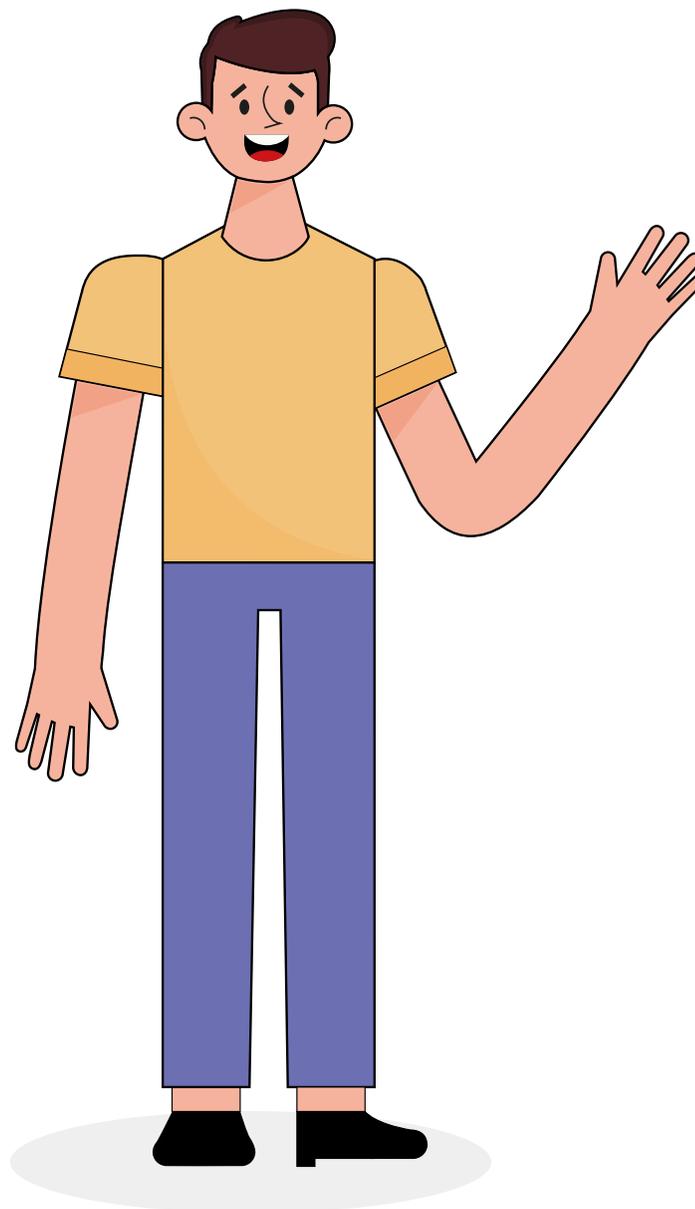
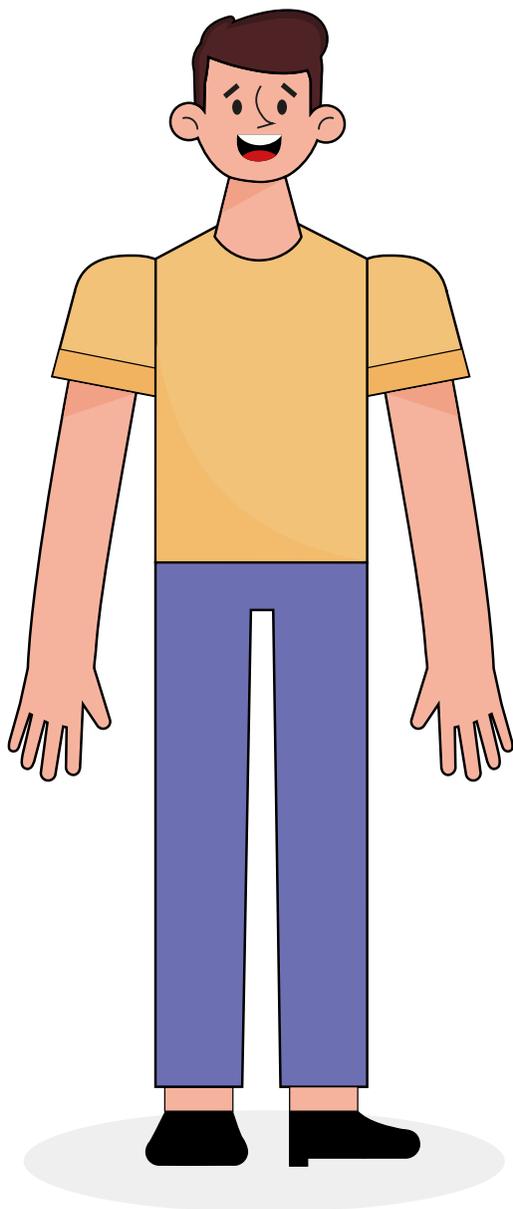
3.10 CONCEPT ART



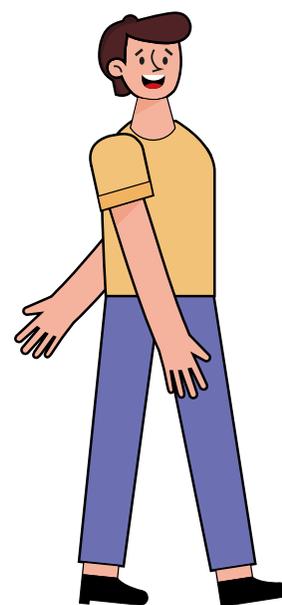
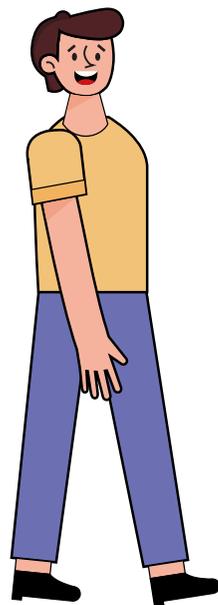
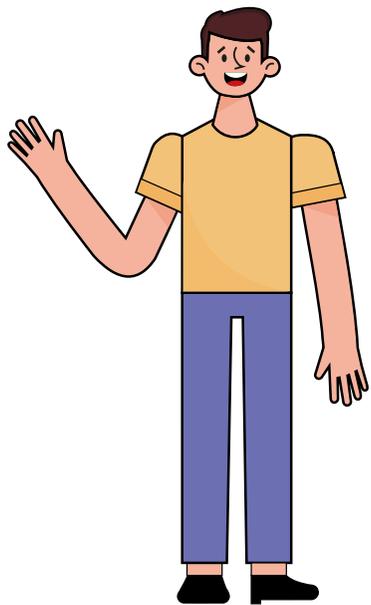
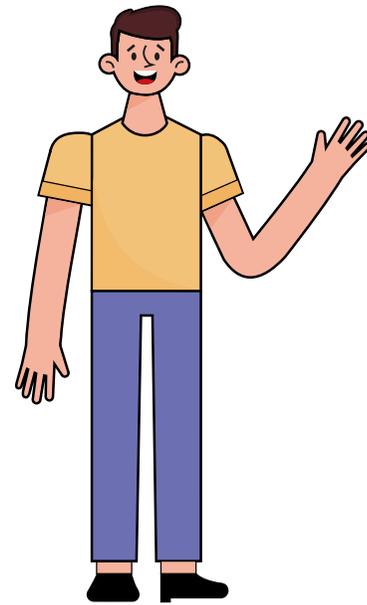
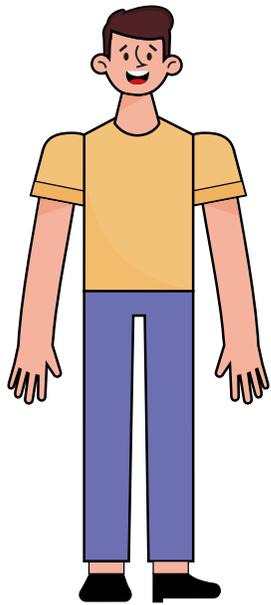


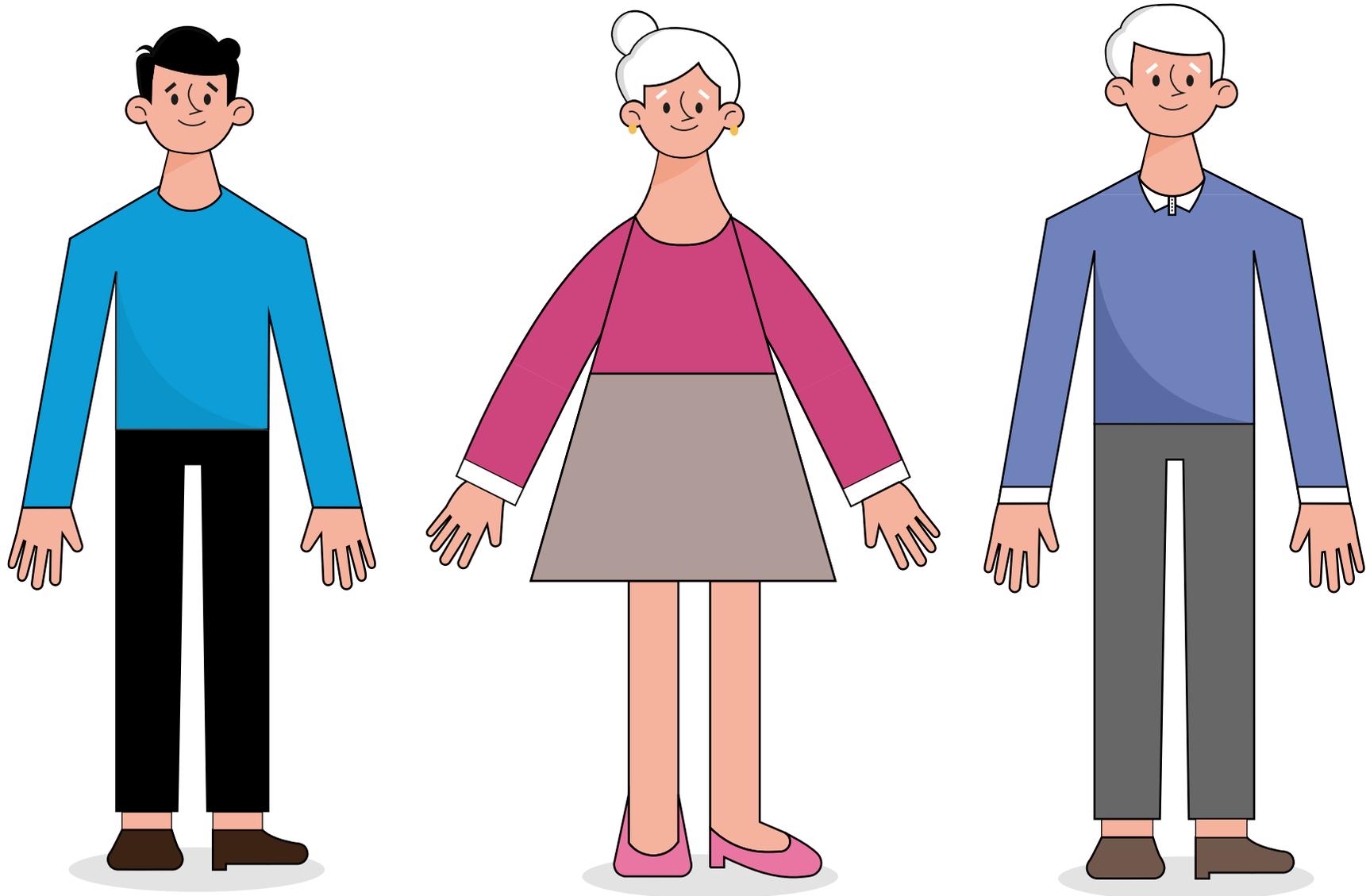
Covid-19
Personaje principal





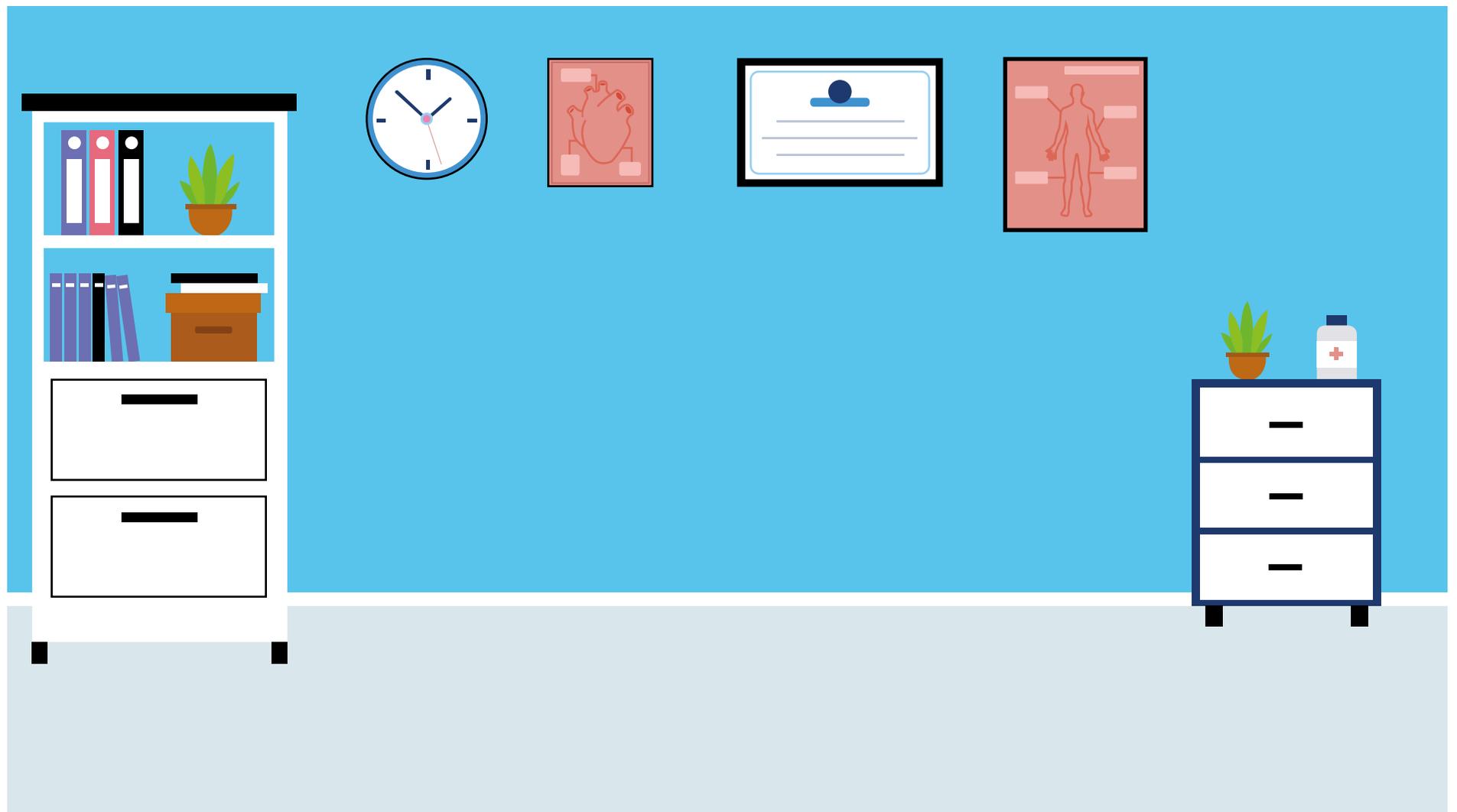
Carlos
Personaje principal

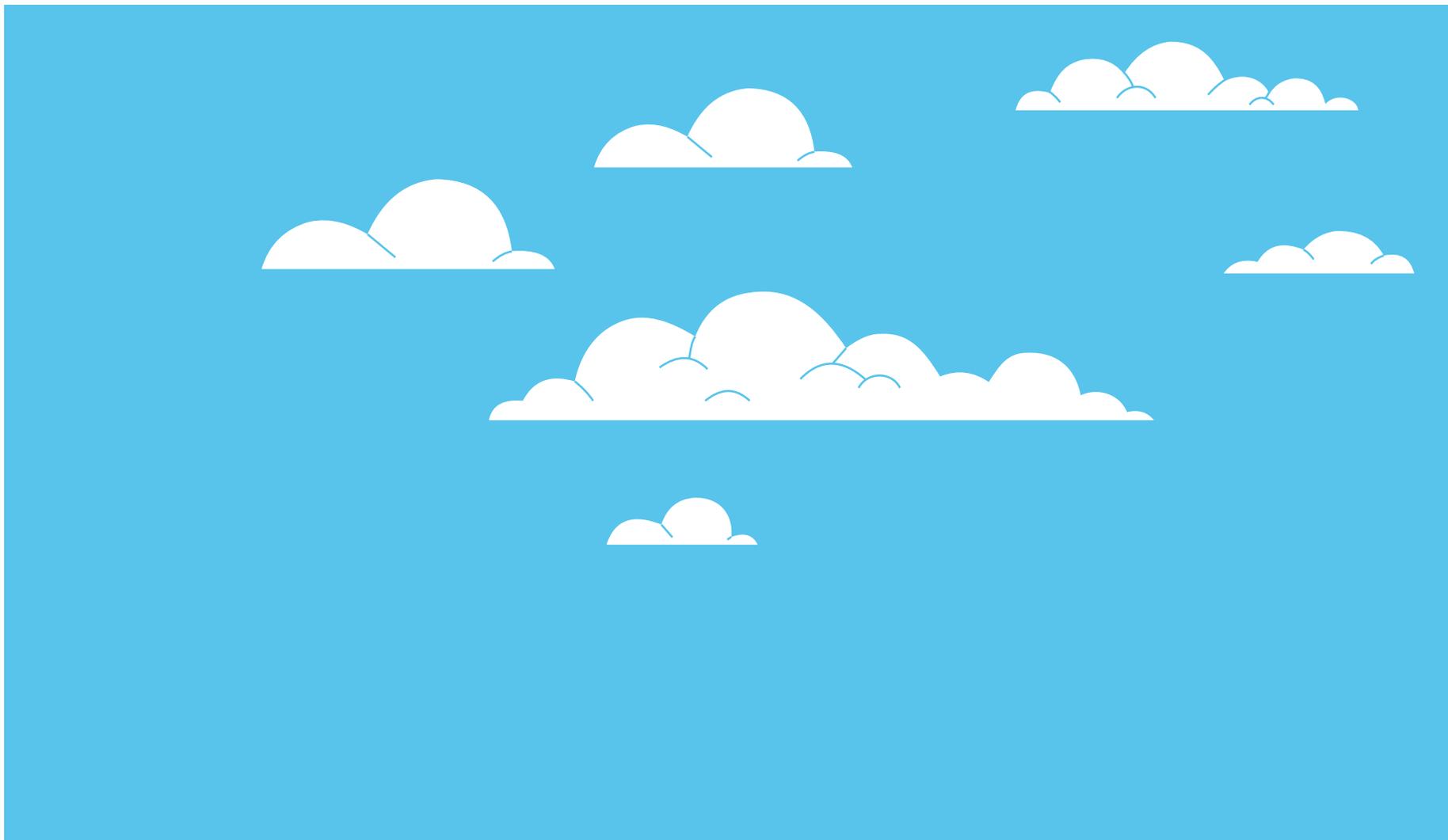




Personajes secundarios

3.11 ESCENARIOS







3.12 ANIMACIÓN

Se animo en Adobe After Effects, el cual es uno de los programas más usados dentro de la animación y motion graphics. Este programa nos permite trabajar de una forma más fácil en la animación, además cuenta con varias herramientas que harán que nuestra animación quede como deseamos.

Adobe Premiere Pro sera otro programa usado pues este nos permite unir las escenas realizadas en after effects y combinarlo con el audio, incluir efectos de sonidos de una manera más precisa, adecuada y rápida.

Constantes:

- Uso de la cámara.
- Empleo de diferentes planos fotográficos.
- Uso de precomposiciones.
- Tamaño del video 1920x1080 px
- Velocidad de fotogramas 24 fps
- Animación en 2D

Variables:

- Tiempos por precomposiciones
- Uso de controlador

Compositor de video (After Effects) mostrando una escena de animación de un consultorio médico.

Panel de Capas (Layers):

- hombre_2camino (utilizado 2 veces)
- 42 (1,00)
- 15:00, 24,00 fps
- Nombre capas
- Pálido Magenta-Rojo 1
- Medio Naranja 4
- Medio Naranja 3
- Medio Naranja 2
- Medio Naranja 1
- Gris medio-Azul 4
- Gris medio-Azul 3
- Gris medio-Azul 2
- Gris medio-Azul 1
- Blanco 1
- _cuerpo

Panel de Composición (Composition):

composicion_final < doctora < doctora_saludando1 < boca_1

Procesador: Clas

Panel de Cámara (Camera):

Cámara activa

Panel de Herramientas (Tools):

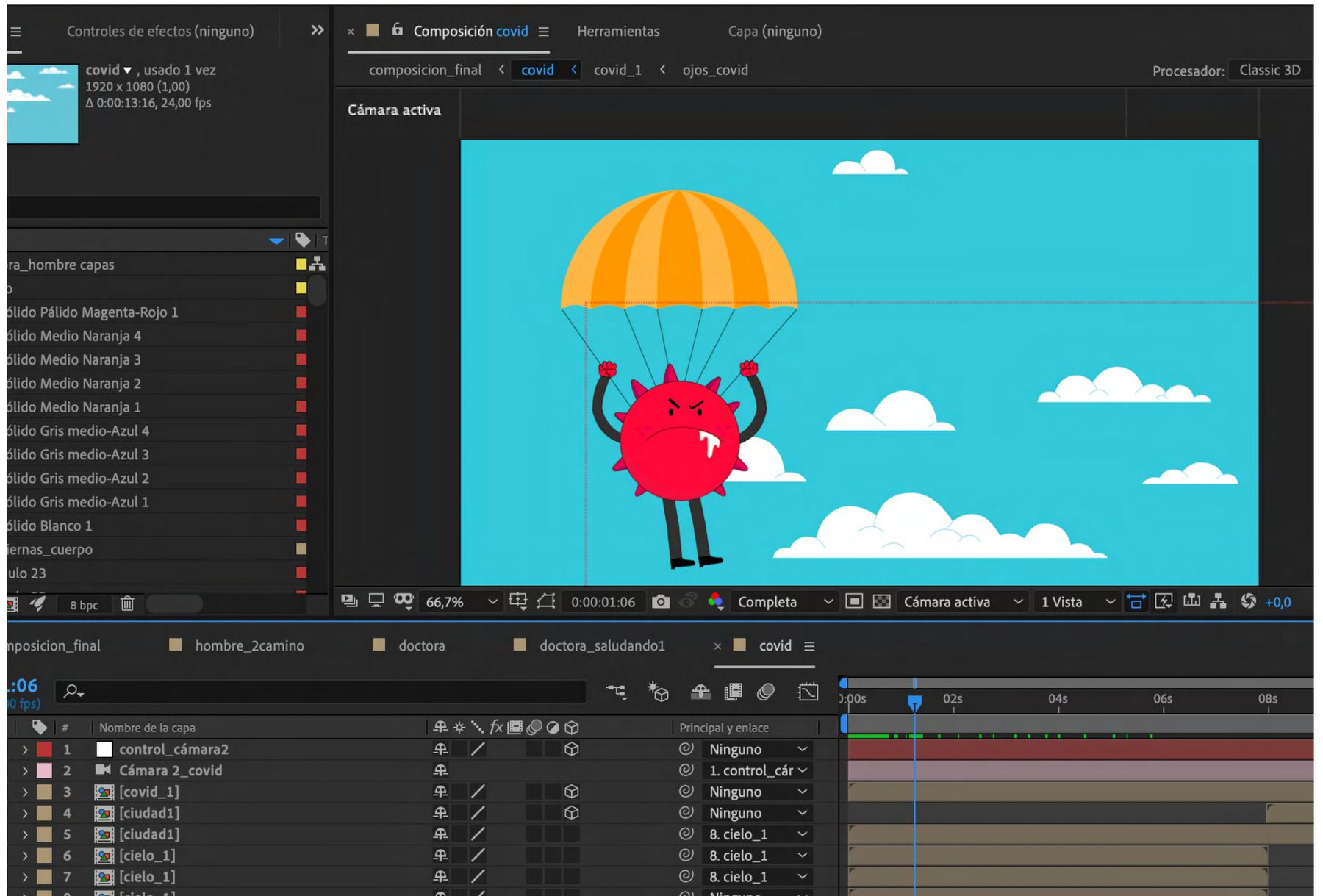
8 bpc | (66,7%) | 0:00:00:00 | Completa | Cámara activa | 1 Vista

Panel de Capas de Composición (Composition Layers):

#	Nombre de la capa	Principal y enlace
1	Cámara 2	2. camara2
2	camara2	Ninguno
3	camara1	Ninguno
4	Cámara 1	3. camara1
5	[doctora_saludando1]	Ninguno

Panel de Línea de Tiempo (Timeline):

0s 02s 04s 06s 08s 10s 12s



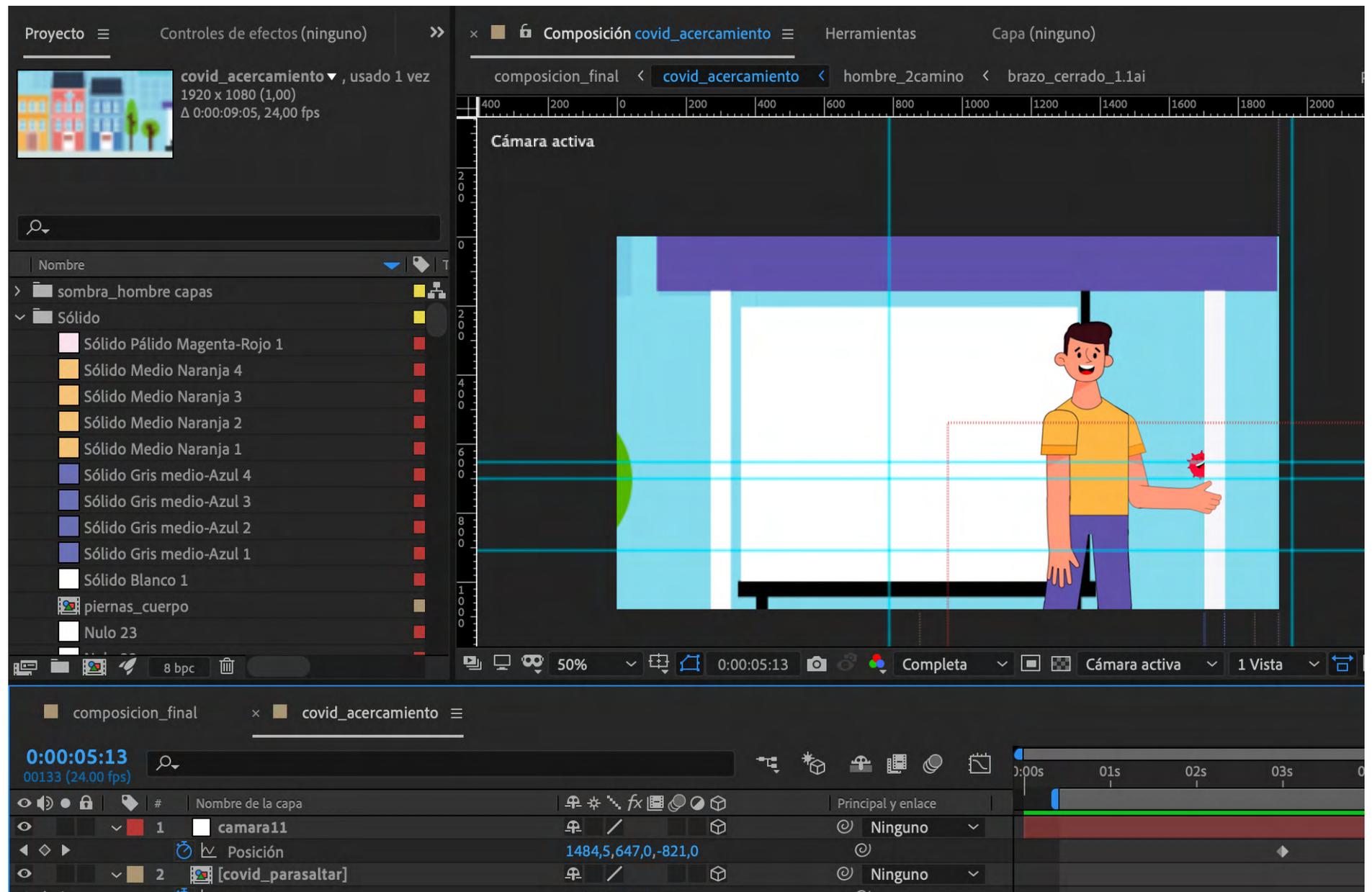
The screenshot displays an animation software interface with the following components:

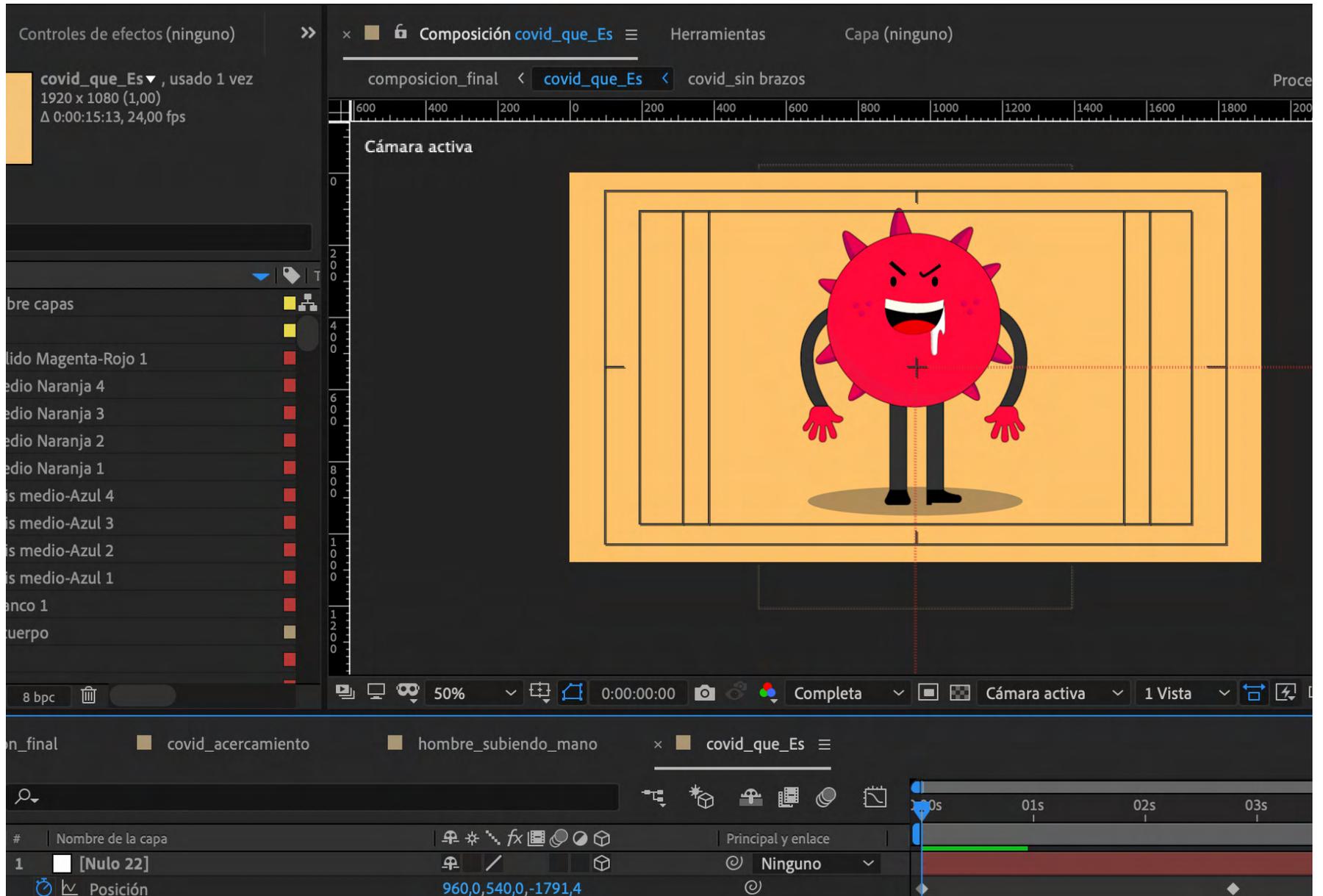
- Top Panel:** Shows the current composition as 'composicion_final' and the active layer as 'hombre_caminando'. The timeline at the top indicates a duration of 0:00:05:00 at 24,00 fps.
- Left Panel (Layer Panel):** Lists various layers including 'sombra_hombre capas', 'Sólido' (with multiple color swatches like 'Sólido Pálido Magenta-Rojo 1', 'Sólido Medio Naranja 4', etc.), 'piernas_cuerpo', and 'Nulo 23'.
- Center Panel (Camera View):** Displays a 2D cityscape with colorful buildings (yellow, red, blue), trees, and a character of a man in a yellow shirt and purple pants walking across the foreground. The text 'Cámara activa' is visible in the top left of this panel.
- Bottom Panel (Timeline):** Shows a timeline with a current time of 0:00:01:11. It lists several compositions: 'composicion_final', 'hombre_2camino', 'doctora', 'doctora_saludando1', 'covid', and 'hombre_caminando'. The 'hombre_caminando' composition is active, showing a timeline with markers at 0:00f, 00:12f, 01:00f, 01:12f, 02:00f, 02:12f, and 03:00f. A 'Regla de tiempo (haga clic para d...)' is visible on the timeline.

The screenshot displays an animation software interface with the following components:

- Top Panel:** Shows the current scene name "composicion_final" and a sequence of clips: "covid_ejercitandose", "covid_recto1", and "boca_covidrecto1". A timeline at the top indicates a duration of 0:00:03:00 at 24,00 fps.
- Left Panel (Layer List):** Lists various layers including "bra_hombre capas", "do", and several "Sólido" (Solid) layers in different colors (Magenta-Rojo, Naranja, Gris medio-Azul, Blanco).
- Center Panel (Cámara activa):** Displays the main scene view. It features a red, spiky virus character with a white face and black limbs, standing on a black bench. The background includes a green tree and a light blue sky.
- Bottom Panel (Timeline):** Shows a multi-track timeline with a playhead at 0:00. The tracks include "composicion_final", "hombre_2camino", "doctora", "doctora_saludando1", "Ventana emergente Resolución/Submuestreo", and "covid_ejerc".
- Bottom Panel (Layer Properties):** A table listing the layers and their properties:

#	Nombre de la capa	Principal y enlace
1	camara4	Ninguno
2	Cámara 10	1. camara4
3	[Capa 2/estación_de_bus.ai]	Ninguno
4	[covid_recto1]	Ninguno
5	[estación_de_bus]	Ninguno





The screenshot displays the Adobe After Effects software interface. The main composition window shows a 2D illustration of a man in a yellow shirt and blue pants standing next to a table with a hand sanitizer bottle. The interface includes a project panel on the left with a list of layers such as 'sombra_hombre capas', 'Sólido', and 'piernas_cuerpo'. The timeline at the bottom shows the current timecode as 0:00:10:20 and lists several layers including 'cámara7', 'Cámara 7', 'brazo_derecho 2', and '[hombre_perfil]'.

4.1 VALIDACIÓN

La validación del producto se realizó con un grupo de niños, se les mostró el video el cual también se encuentra disponible en la plataforma de Youtube.

Antes de empezar les comente a los niños de que se trataba el video, se notaban sus rostros de emoción por ver el video, mientras se reproducía el video los niños se quedaron en silencio, incluso algunas de las palabras que salían en el video lo leían en voz alta, observaban con mucha atención el video hasta que este finalizó.

Quedaron muy emocionados con lo que vieron, incluso me mencionaron que la información que se brinda en el video es muy interesante y clara.

También me comentaron que les gusto mu-

cho el video, que los personajes son muy atractivos, sobre todo el virus.

Me sugirieron que el video debe ser visto por más personas, en este caso niños y personas ya que cuenta con recomendaciones muy buenas que pueden ayudar a prevenir el contagio de la enfermedad.

Para concluir fue una experiencia muy linda y gratificante compartir mi proyecto de tesis con los niños y que este pueda ser visto por varias personas, ya que fue realizado con mucho cariño y dedicación, además se cumplió con el objetivo el cual fue de aportar al aprendizaje de los niños con relación a la enfermedad del Covid-19, donde tanto yo como los niños aprendimos y conocieron la importancia de cuidarse de esta enfermedad.



4.2 CONCLUSIONES

Es importante y necesario dar a conocer los aspectos relacionados con la Covid-19 a los niños debido a que estos no pueden comprender del todo que es esta enfermedad y sus implicaciones y sobre todo en esta época en la que la tecnología esta al alcance de todas de las personas, al igual que la información.

Es por ello que se aprovecho estos medios y software para trabajar en la animación porque es algo que llama mucho la atención de los niños, ya sea por su contenido, sus historias, además una de las características de los vídeos animados es que nos permite trabajar con nuestra imaginación y crear contenido que logre captar la atención de los niños.

Este proyecto fue enfocado a los niños y el objetivo fue de crear un video animado basado en motion graphics en el cual se informe y se aporte a su aprendizaje sobre definiciones, normas y todo lo relacionado con la Covid-19. Por ello, el proyecto fue resuelto de la mejor manera, en el cual se trabajo con la ilustración, la animación digital.

4.3 RECOMENDACIONES

Antes de definir el tema en el cual vamos a trabajar para nuestro proyecto de tesis, es importante analizar y plantearse ciertas preguntas como:

¿En qué soy bueno? ¿Qué es lo que más me gusta hacer?

Realiza las preguntas que tu consideres necesarias, de esta forma llegarás a la mejor opción para ti. Sé diferente, plantea cosas no importa si es complicado, el proponerse cosas nuevas no está mal, si sabes como resolverlo.

No olvides todos los conocimientos que has obtenido durante tu carrera; tus destrezas y habilidades.

Enfócate en lo que quieres hacer, investiga las teorías necesarias las cuales serán las bases para tu proyecto y te servirán para defenderte en tus sustentaciones.

Recuerda definir y conocer bien a tu target ya que podrás orientar de mejor manera tu proyecto. Al momento de realizar bocetos, se creativo, dibuja lo que se te ocurra por más

simple o detallado que sea, el resultado te sorprenderá.

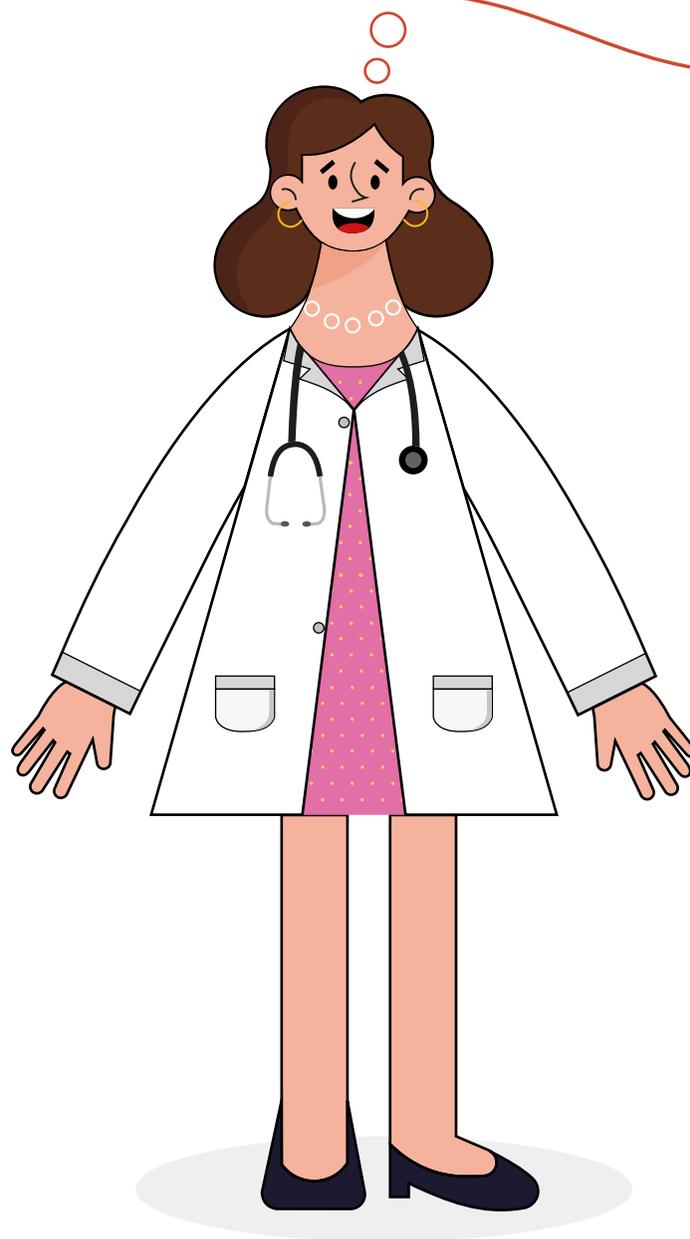
Define la cromática, tipografía, personajes, escenarios, etc, con el que vas a trabajar, recuerda que este ayudará a identificar un sistema gráfico en tu proyecto.

Busca organizarte en todas las fases del proyecto, establece tiempos para finalizar de la mejor manera. A todo lo que hagas no olvides meterle emoción, se disciplinado y que esto te impulse siempre ha seguir adelante.

Por último no olvides de creer en ti, en tus capacidades, hazlo con pasión ya que este definirá el resultado de tu proyecto.



Este trabajo fue realizado con todo el cariño y su objetivo es ser un instrumento de aprendizaje para los niños sobre el covid-19, ser una esperanza en estos tiempos difíciles, que todo pasara y pronto volveremos a estar reunidos con nuestros amigos, familia, profesores, etc.



<https://www.youtube.com/watch?v=srqzX1Bdurw>

Link video



BIBLIOGRAFÍA:

Adobe. (2021). Adobe Illustrator.

<https://www.adobe.com/la/products/illustrator.html>

Adobe. (2021). Adobe Premiere Pro. https://www.adobe.com/la/products/premiere.html?sdid=K-QPRY&mv=search&ef_id=Cj0KCQiA0MD_BRCTARIsADXoopbMveu0wUREO7uEFDA16v2bEJLH-P5P2h3sp6LCC-Fhh5Cjhh75JBF0aAo_iEALw_wcB:G:s&s_kwid=AL!3085!3!473120598648!e!!g!!adobe%20premiere!9499870688!97813424878&gclid=

Annie, A. d. (5 de junio de 2020). Cómo cuidar la salud mental de los niños en cuarentena. Semana: <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/como-cuidar-la-salud-mental-de-los-ninos-en-cuarentena-por-coronavirus/676507/>

Barbas, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. Foro de Educación(14), 157-175. Foro de Educación, n.º 14: https://www.researchgate.net/publication/302027889_Educomunicacion_desarrollo_enfoques_y_desafios_en_un_mundo_interconectado

Blair, P. (1994). Cartoon Animation. Laguna Hills, CA, United States: Walter Foster Publishing.

Cálamo y Cran. (6 de Octubre de 2017). ¿Para qué sirve After effects? <https://www.calamoycran.com/blog/curso-after-effects>

Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades [CDC], (18 de Diciembre de 2020). Consideraciones para el uso de mascarillas. <https://espanol.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/prevent-getting-sick/cloth-face-cover-guidance.html>

El Comercio. (11 de Marzo de 2020). Gobierno decreta emergencia sanitaria en Ecuador por covid-19 . <https://www.elcomercio.com/actualidad/salud-coronavirus-emergencia-sanitaria-covid19.html>

El comercio. (29 de Febrero de 2020). Ministerio de Salud confirma primer caso de coronavirus en Ecuador . <https://www.elcomercio.com/actualidad/salud-confirma-primer-caso-coronavirus.html>

El telégrafo. (3 de Septiembre de 2018). La educomunicación, una alternativa para crear ecosistemas. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/educomunicacion-ecosistemas-unesco>

El Universo. (22 de agosto de 2020). La salud mental de los niños se puede ver afectada por la pandemia del coronavirus. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/08/21/nota/7949920/salud-mental-ninos-se-ve-afectada-pandemia/>

Escuela Superior de Diseño de Barcelona. (21 de Agosto de 2019). Animación digital | ¿Qué es y qué tipos de animación existen? <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/animacion-digital-que-es-y-que-tipos-de-animacion-existen>

Fabella, K. (23 de Marzo de 2018). Qué es el Storytelling y cuáles son sus características esenciales . Vilma Núñez: <https://vilmanunez.com/que-es-storytelling/>

Gajardo, P. (2010). Motion Graphics, Responsabilidad Social y comunicación. Universidad de Chile, 1-209.

http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/aq-gajardo_p/pdfAmont/aq-gajardo_p.pdf

García, P. (03 de Marzo de 2020). ¿Quiénes son más vulnerables a la infección por el nuevo coronavirus? Cuidate plus: <https://cuidateplus.marca.com/bienestar/2020/03/03/-son-vulnerables-infeccion-nuevo-coronavirus-172255.html>

Haz Teatring. (s.f). La educocomunicación: un destino para una nueva sociedad. <https://comunidad.recursoseducativos.com/la-educomunicacion-destino-una-nueva-sociedad/>

Infobae. (17 de Marzo de 2020). Plástico, acero, telas y billetes: cuánto tiempo vive el COVID-19 en las superficies y los objetos. <https://www.infobae.com/america/tendencias-america/2020/03/17/plastico-acero-telas-y-billetes-cuanto-tiempo-vive-el-covid-19-en-las-superficies-y-objetos/>

Innovación en Información Profesional [IFP]. (24 de Noviembre de 2020). Los 8 métodos educativos más utilizados en la Educación Infantil. <https://www.ifp.es/blog/los-8-metodos-educativos-mas-utilizados-en-la-educacioninfantil?fbclid=IwAR12E-9C4azzkiNuySxellGhfwTPyhZqIbYns6Y8tPHhgXdFaxMqFrYACSR8>

Julio, M. (3 de Junio de 2019). ¿Cómo aprenden los niños? . Crecer de colores: <https://www.crecerdecocolores.com/post/c%C3%B3mo-aprenden-los-ni%C3%B1os>

Leobardo, R. (05 de Abril de 2019). Recursos rigítales.características,aplicaciones. Scribd: <https://es.scribd.com/presentation/405028857/recursos-rigítales-características-aplicaciones-pptx>

Mckee, R. (2013). El guión Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones año de publicación. Barcelona, España: Alba Editorial.

Maguiña, C., Gastelo, R., y Arly, T. (2020). El nuevo coronavirus y la pandemia Covid-19. Rev Med Hered, 31(2), 125-131. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v31n2/1729-214X-rmh-31-02-125.pdf>

Mayo Clinic . (22 de Diciembre de 2020). Enfermedad del coronavirus 2019 (COVID-19). <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/coronavirus/symptoms-causes/syc-20479963>

Mospcorp . (23 de Febrero de 2016). La importancia del guion en la animación . <https://mospcorp.com/general/la-importancia-del-guion-en-la-animacion/#:~:text=La%20historia%20puede%20tener%20muchas,necesaria%20para%20crear%20la%20animaci%C3%B3n>.

Moya, M. d., y Rotondaro, F. (2015). La educación Infantil que queremos: investigaciones y experiencias. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 30(2), 1-9. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/934/798>

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2020). Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19) . <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses#:~:text=La%20COVID%2D19%20es,en%20diciembre%20de%202019>.

Organización Panamericana de la Salud [OPS], (2020). Actualización Epidemiológica Nuevo coronavirus (COVID-19). Paho, 1-9. <https://www.paho.org/es/file/73306/download?token=AMtVXDit>

Pacheco, M. (22 de Marzo de 2020). La demanda de Internet subió 30% durante la emergencia . El comercio: <https://www.elcomercio.com/actualidad/demanda-internet-emergencia-coronavirus-ecuador.html>

Pérez, A. (2013). Educarse en la era digital. Madrid, España: Ediciones Morata.

Riofrío, V. (2018). La Pedagogía como ciencia de la educación, el sistema de disciplinas pedagógicas y relación con otras disciplinas. https://www.researchgate.net/publication/326753314_La_Pedagogia_como_ciencia_de_la_educacion_el_sistema_de_disciplinas_pedagogicas_y_relacion_con_otras_disciplinas

Ruiz, S., y Rebollo, M. (2015). El aula de Educación Infantil: El aula creativa. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 30(2), 71-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386466>

Sánchez, A. (11 de Agosto de 2020). Pedagogía . ConceptoDefinición: <https://conceptodefinicion.de/pedagogia/>

Urbano, J. (13 de Enero de 2013). Que es un Storyboard y algunos ejemplos . Jhon Urbano:<https://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

Valcárcel, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Universidad de Salamanca, 1-58. <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=DD81372BD5EAF58A1C84FD742BD27824?sequence=1>

Valdivieso, A. (2016). Qué es Motion Graphics. Universidad de Granada(6), 104-116. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799/4928>

Viloria, C. (2015). Presentación monográfico "Educación Infantil". Tendencias pedagógicas(26), 7-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5247179>

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona,España: Parramón.

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2Fwc-mVuZGVlbmVhLnVkbWVudGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3Jhd-GI2by5jc3M=/1/contenido/>

BIBLIOGRAFÍA

IMÁGENES:

- <https://pixabay.com/es/photos/corona-covid-19-desinfecci%C3%B3n-5153949/>.....Img. 01
- <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/medicos-vacunas-covid-ecuador-plan-piloto/>.....Img. 02
- <https://pixabay.com/es/illustrations/virus-covid-la-ciencia-covid19-4937553/>Img. 03
- <https://www.pictoline.com/imgs/2020/03/18/pr5s6A3bdi5CcjRJvx3sqYFCfexYCQ5ApmQP6CcU.png>.....Img. 04
- <https://www.pexels.com/es-es/foto/hombre-pareja-amor-gente-5698236/>Img. 05
- <https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-mujer-arte-pintura-3957987/>.....Img. 06
- <https://www.embarazomas.net/educacion/adaptacion-de-ninos-de-3-a-5-anos-a-la-escuela-o-colegio/>.....Img. 07
- https://elpais.com/elpais/2019/06/19/mamas_papas/1560954361_793549.htmlImg. 08
- <https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-colores-nepal-india-dedo-3194977/>Img. 09
- <https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-torre-bloques-de-construcci%C3%B3n-1864718/>Img. 10
- <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/los-medios-de-comunicacion-aplicados-a-la-educacion/>..... Img. 11
- <https://cipollettigital.com.ar/contenido/13474/el-rol-del-docente-en-la-era-digital>..... Img. 12
- <https://pixabay.com/es/photos/internet-equipo-tecnolog%C3%ADa-mano-3142312/>Img. 13
- <https://www.cronicajalisco.com/notas/2016/68482.html>Img. 14
- www.behance.net/gallery/17902265/FanDanz-Promotion-VideoImg. 15
- <https://www.elimparcial.es/album/378/disney.-el-arte-de-contar-historias/1/exposicin-disney.-el-arte-de-contar-historias.html#galeriaWrap>.....Img. 16
- <https://www.camtic.org/actualidad-tic/procomer-revela-potencial-de-coproduccion-en-animacion-digital-entre-costa-rica-y-chile/>.....Img. 17
- https://www.behance.net/gallery/108493541/The-Mom-Project?tracking_source=search_projects_recommended%7CZENZUKE.....Img. 18
- <https://politicologos.com/storytelling-politico/>Img. 19
- <https://animationslider.com/2012/04/11/kung-fu-panda-storyboards/>Img. 20
- <http://es.caglecartoons.com/spanish/preview.asp?previewType=download&imageID={0D23DCBC-BEBC-44F6-A323-59D5D65A7175}>.....Img. 21

https://www.artstation.com/artwork/VGKQb	Img. 22
https://1000logos.net/illustrator-logo/	Img. 23
https://iconape.com/adobe-after-effects-2020-logo-icon-svg-png.html	Img. 24
https://iconape.com/adobe-premiere-2020-logo-icon-svg-png.html	Img. 25
https://www.youtube.com/watch?v=X34iZwv_hEM	Img. 26
https://www.youtube.com/watch?v=07rpZNMxLd8	Img. 27
https://www.behance.net/gallery/97675677/Depende-de-Ti?tracking_source=search_projects_	Img. 28
recommended%7C%23Depende%20de%20ti%20que%20no%20se%20te%20pegue https://www.youtube.com/watch?v=e0pecj7ZCcQ	Img. 29
https://www.youtube.com/watch?v=Nhr6yT8AO1o	Img. 30
https://www.freepik.es/foto-gratis/nino-siete-anos-escribiendo-casa-muchacho-	Img. 31
que-estudia-tabla-nino-dibujo- https://www.freepik.es/foto-gratis/nina-preadolescente-sueter-punto-enviando-beso-al-aire-nino-	Img. 32
-divertido-ropa-amarilla_12609400.htm#page=1&query=Accesorios%20de%20ropa&position=7 https://www.youtube.com/watch?v=xf01dEjYKHo	Img. 33
https://www.behance.net/gallery/102940853/Coachca	Img. 34
https://www.youtube.com/watch?v=CbR8SVJPF8c	Img. 35
https://www.youtube.com/watch?v=p36ELUop4q8&t=76s	Img. 36
https://www.youtube.com/watch?v=WnnUAMSt7EY&t=13s	Img. 37
https://www.youtube.com/watch?v=X34iZwv_hEM	Img. 38
https://www.youtube.com/watch?v=QViCXgkcBRM&list=PLn22Ix2O2sIRBBm	Img. 39
GveZs2cyZeJCAzSJGL&index=19 https://www.youtube.com/watch?v=7j4WKVgyWTc&t=17s	Img. 40
https://animography.net/products/okomito-next?utm_campaign=later-linkinbio-hankendesign	Img. 41
&utm_content=later-14724682&utm_medium=social&utm_source=instagram https://www.youtube.com/watch?v=JGUGHREVR4w&t=30s	Img. 42