



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Carrera de Comunicación Social y Publicidad

**CÁPSULA ANIMADA DE PERSONAJE FEMENINO
DEL ECUADOR PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 10
AÑOS: NEMONTE NENQUIMO**

Autora:

Vivian Cabrera Morán

Director:

Oscar Vintimilla

Cuenca – Ecuador

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios, a mis padres por su apoyo incondicional en cada paso, a mi esposo y a mis hijos por el amor constante cada día, a mis hermanas por estar presentes siempre en mi vida, y para todas las mujeres que luchan cada día por hacer valer sus derechos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a todos mis profesores que han sido parte fundamental en este proceso universitario, principalmente a mi director y profesor Óscar Vintimilla por todo el apoyo, paciencia y confianza, agradezco de manera especial a mis suegros por haber sido un soporte muy importante durante esta etapa.

RESUMEN:

La sociedad claramente se está reestructurando, pues ha abierto la posibilidad de poder conceptualizar al conocimiento como carácter multidimensional y heterogéneo generando consigo sentimientos de incertidumbre, sin embargo, las modernizaciones tecnológicas conducen a cambios radicales e influyen directamente en los métodos de observación científica.

Los medios de comunicación y la tecnología cibernética han tenido impactos significativos en el pensamiento y la psicología, así como en la vida social, económica y cultural de la sociedad contemporánea.

Es por esto que se considera importante el desarrollo de material audiovisual de historias de personajes ecuatorianos para que se pueda rescatar y contar sus obras importantes, y más importante que se inculque a los niños la historia de nuestro país, para que así se difunda la lucha que hombres y mujeres ancestrales y de la actualidad que se siguen realizando.

Aprender de nuestra historia y principalmente a temprana edad desarrolla un sentido de apropiación e identificación con nuestra tierra.

Palabras clave: audiovisual, comunicación, historia, tecnología.

ABSTRACT

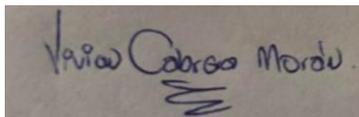
The society is clearly restructuring itself, because it has opened the possibility of contextualizing knowledge as a multidimensional and different character, generating feelings of uncertainty. However, modern technologies go to radical changes which are influencing scientific observation methods.

Media and cybernetic technology have had significant impact on our thoughts and psychology, and also on the social, economic and cultural life of our society. That is why it is important to develop audiovisual material about Ecuadorian people in such a way that we could promote and announce their important work, and what is more, to stamp in our children the history of our country spreading the struggle of ancient men and women and of those still doing.

Learning about our history at early age develops the sense of ownership and identification with our land.

Key words: audiovisual, communication, history, technology

Translated by



Vivian Cabrera Morán



Vivian Alejandra Cabrera Morán

ÍNDICE

Contenido

CAPÍTULO I	8
1. Importancia de rescatar personajes femeninos dentro de la historia del Ecuador.	8
1.1. El rol de la mujer en la historia ecuatoriana.	9
1.2. Productos digitales para contar historias.	11
1.2.3 El video como herramienta para transmitir historias	14
1.3. Marco referencial	18
CAPÍTULO II	21
2. METODOLOGÍA	21
2.1. Población	22
2.1.1 Instrumento	22
2.2. Guion	27
2.3. Referentes audiovisuales	30
Earth Song - Michael Jackson, David Foster, Bill Bottrell (1995)	30
El Chuzalongo, la leyenda animada - Cristian Moe Guzmán, Paola Aguilar (2015)	32
Blanca nieves y los siete enanitos - Cuentos y Canciones Infantiles (2018).....	32
Las cruzadas - Gustavo Padilla (2013)	33
Sociedad de consumo y obsolescencia programada: combinación que amenaza la existencia - Steve Cutts (2011)	34
CAPÍTULO III	35
3. PRE PRODUCCIÓN	35
3.1. Estilo a utilizar.....	35
3.2. Selección de elementos gráficos de la narrativa: personajes, escenarios, etc.....	40
3.2.1 Proceso de diagramación animada.....	40
3.2.2 Personajes	41
3.2.3 Escenarios	45

3.3. Storyboard	51
CAPÍTULO IV	54
4. PRODUCCIÓN	54
4.1. Creación de personajes	54
4.2. Creación de escenarios	56
4.3. Grabación del guion y sonidos ambiente	57
4.5 Creación del video.....	58
CAPÍTULO V	59
5. Conclusiones	59
ANEXOS	61
BIBLIOGRAFÍA:	82

CAPÍTULO I

1. Importancia de rescatar personajes femeninos dentro de la historia del Ecuador.

Históricamente, la participación política y social de la mujer ecuatoriana ha sido poco notable. Pese a existir aportes significativos, han sido los relatos históricos los que han dejado por fuera el papel de la mujer. Al respecto, Moreta (2020) explica que, según los nuevos relatos sobre el rol de la mujer en la esfera política y social, existen dos aspectos en los que las mujeres se constituyeron como sujetos políticos participando en la esfera política para demandar al Estado derechos y libertades y creando nuevos espacios privados para discutir sobre arte, política y ciencias.

Es necesario entonces reconocer el papel de mujeres que hicieron historia de forma individual y como parte de colectivos de lucha, mismas que contribuyeron en los procesos sociales del país, es importante conocer la otra parte de la historia y reconocer la identidad de mujeres cuyos actos y participación no ha sido registrada por la historia. Así según afirman Goetschel y Chiriboga (2009),

Es importante incorporar nombres que hicieron historia, mujeres de carne y hueso, que contribuyeron al proceso de independencia y creación de la República.

Participaron en luchas, tanto indígenas como obreras e impulsaron en su momento

la democratización de la educación e irrumpieron en el periodismo, las letras y las artes. (p. 8)

Al ser la historia una construcción social, la participación de las mujeres ha sido considerada de acuerdo al rol de género atribuido por la sociedad, es entonces que se podría afirmar que dicha participación carece de verdadero sentido, al respecto (1975), afirma que la participación femenina en la historia nacional ha sido exaltada alrededor del cumplimiento de un rol que se supone es el propio de las mujeres. Así Londoño (1997), menciona que “las normas que rigieron la sociedad colonial fueron trasplantadas desde España, y no concedieron a la mujer el status de ciudadanía plena” (p.9). Por tanto, se ha dejado de lado la verdadera condición social y se han generado estereotipos femeninos idealizados, que han encubierto a lo largo de la historia el verdadero sentido de la participación femenina en el ámbito social.

1.1. El rol de la mujer en la historia ecuatoriana.

Como se ha mencionado anteriormente, la narrativa histórica ha dejado por fuera identidades, actuaciones y aportes de mujeres que desde lo individual y colectivo han participado activamente en procesos sociales y políticos, así como en la independencia y gesta de la República. A continuación, se documenta la presencia de diversas mujeres y el importante rol que han desempeñado en la historia del Ecuador.

Los primeros nombres aparecen en la época colonial, como un antecedente a la independencia. Con la llegada de un nuevo orden cultural y religioso acompañado de grandes tropellos a los derechos humanos se habla de mujeres que lucharon física e

intelectualmente marcando un antecedente de oposición al colonialismo. Al respecto, Goetschel y Chiriboga (2009), exaltan historias como la de María del Tránsito Sorroza, una esclava que en 1646 consiguió la libertad gracias a sus conocimientos como partera, y María Chiquinquirá, una esclava negra que en 1794 emprendió un juicio, marcando un precedente con respecto a la esclavitud.

En las luchas independentistas resuenan nombres de mujeres a las que la historia poco a poco ha incluido en sus relatos como son Manuela Cañizares, Manuela Espejo, Manuela Saénz y Manuela Garaicoa, que hicieron parte de la gesta de la independencia ecuatoriana y que fueron abriendo el difícil camino para que con el paso del tiempo más mujeres pudieran constituirse como sujetos políticos y sociales.

Siguiendo los pasos de sus antecesoras, aparecen durante el siglo XIX escritoras y políticas como Dolores de Veintimilla o Marieta de Veintimilla que enfrentaron una sociedad excluyente, que desvalorizaba el trabajo intelectual de la mujer, su esfuerzo y perseverancia fue el impulso para continuar creando espacios de participación activa de mujeres.

Según Goetschel y Chiriboga (2009), el siglo XX vino acompañado de la revolución liberal y un profundo espíritu laico, que unido a la lucha de mujeres en el pasado dio libertad a las mujeres para desarrollarse libres como escritoras, poetisas, periodistas, pero también les permitió estar más presentes en las narrativas históricas, alcanzando el derecho al sufragio, mayor participación en el sector público y educativo, innovando en el arte y siendo visibles al fin.

Como se puede observar, las mujeres han sido protagonistas activas en todos los aspectos sociales y políticos del país, han tenido que enfrentar limitaciones arraigadas a los roles que les han sido asignados, debiendo luchar intensamente por convertirse en sujetos políticos y sociales. Queda claro entonces que, la lucha de mujeres pasadas ha ido labrando el camino para sus sucesoras, debido a esta afirmación, toma verdadera sentido el presente proyecto, ya que es necesario conocer a aquellas mujeres que lucharon por derechos que hoy son privilegios.

1.2. Productos digitales para contar historias.

La aparición y el uso cada vez más frecuente de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dio paso a un nuevo mundo de posibilidades en la forma de transmitir, recibir y decodificar información. Como menciona García-Valcárcel (2016), los recursos audiovisuales han estado en el punto de mira de la innovación educativa desde la década de los 80. En aquel entonces ya se pensaba en estas herramientas, no sólo como un medio para el aprendizaje sino como un medio de expresión y creación a través de un nuevo lenguaje basado en la imagen y el sonido, con alta potencialidad para estimular la creatividad.

El uso de productos digitales como herramientas de transmisión de información coincide y se ajusta a los hábitos de consumo de medios en la actualidad. Algunas de las características de la relación con los medios son: la inmediatez, la necesidad de información simplificada y sintetizada, los tiempos reducidos de exposición y atención a la dicha información, entre otros.

Al respecto Rodríguez, Escofet y Azzato (2004), comparan el uso de nuevas tecnologías y productos digitales con las adaptaciones que deben realizar los docentes en sus materias en

función de la planificación curricular y en pro de la comprensión de los estudiantes. Sin embargo, este tipo de adaptaciones son más complejas ya que requieren a creación de contenido digital, cuya prioridad se centra más en la forma y formato y no únicamente en el fondo o materia. Se trata de una metodología contemporánea que presenta sus propios beneficios y dificultades. Así, “La principal diferencia respecto a los materiales educativos más tradicionales radica en la utilización de herramientas digitales que favorecen el uso autónomo por parte de los estudiantes y la interacción, una característica fundamental de los nuevos medios” (Real. 2019, p.18).

Actualmente, son muchas y muy variadas las posibilidades y recursos disponibles para representar cualquier tipo de historia, concepto e información. Herramientas como las formas, los colores, los sonidos, etc. facilitan la codificación de conocimiento, haciendo de la recepción del mensaje un proceso mucho más fluido y entretenido. Márquez, López y Pichardo (2008), profundizan en una propuesta llamada Módulos Integrales de Aprendizaje (MIA). Dichos módulos tienen como objetivo la adaptación y creación de material multimedia y material didáctico a partir de las materias que presentan mayor dificultad tanto por su complejidad, como por la extensión del contenido. Los MIA buscan enriquecer el conocimiento de los estudiantes brindándoles estrategias de aprendizaje innovadoras, utilizando de forma inteligente las TICs y apoyándose en material audiovisual. Con respecto a lo mencionado García-Valcárcel (2016), comenta...

Todos estos recursos audiovisuales hay que analizarlos en el marco de la sociedad actual, caracterizada por la abundancia de estímulos sensoriales, icónicos y sonoros, y en la que las personas, cada vez más, tienen una necesidad básica de hiperestimulación sensorial, especialmente los más jóvenes (p. 3).

Hoy en día es posible elegir la mejor opción o canal comunicativo. Dependiendo de las necesidades del emisor y el receptor, la información puede ser adaptada y adecuada a distintos medios o formatos multimedia. De esta manera, una historia puede ser contada y/o representada mediante canciones, fotografías, ilustraciones, videos, etc. En este sentido, Sisalima y Vanegas (2013), explican el proceso de aprendizaje sensorial, en el que la información es percibida primero por los sentidos y posteriormente codificada por la memoria. Como parte de su investigación, Bueno (2020), afirma que:

Todo aprendizaje llega al cerebro a través de los órganos de los sentidos, por lo que un buen aprendizaje sensorial no solo contribuye a favorecer la integración de aprendizajes más efectivos posteriormente, sino que resulta crucial para ello. Esto implica que a los niños y a las niñas se les debe proporcionar tanta riqueza y tantas experiencias sensoriales como sea posible (p.5).

Por otra parte, desde la aparición del internet y el auge de las redes sociales, la manera en la que se recibía y consumía información cambió contundentemente. El texto pasó a ser un elemento secundario o un complemento a las imágenes y videos. Al igual que la forma en la que nos comunicamos, el concepto de información y contenido, y la manera en la que se recibe y percibe dicho contenido evolucionó de acuerdo a las nuevas habilidades de comprensión y a las diversas tendencias comunicacionales por las que hemos pasado.

La investigación llevada a cabo por Galeano (2022), presenta como resultado un top de las redes sociales más usadas en el 2022, lista encabezada por Facebook y seguida por plataformas como YouTube, Instagram y Tik Tok. El hecho de que los espacios digitales con más usuarios sean plataformas pensadas para imágenes y vídeo da una idea muy clara de los formatos preferidos y de los hábitos de consumo de información en la actualidad.

Con respecto a lo mencionado, Saavedra (2003), propone que los datos o información expresada en imágenes tiene tres componentes: quien produce la imagen y las condiciones o intención con la que lo hace; el concepto o mensaje que se busca expresar; y, por último, la interpretación del individuo entendido como un ente social que interpretará lo visto según sus referencias culturales. En este sentido, es importante comprender que la emisión de la información, el canal utilizado, y el receptor activo forman parte de un proceso en el que el medio o formato es el encargado de facilitar la percepción y entendimiento del mensaje, haciendo uso del dinamismo para agilizar dichos procesos. La palabra audiovisual es definida por Montero y Paz (2012), como una forma discursiva en la que tanto la vista como el oído deben estar implicados en la recepción del mensaje. Este discurso, además, debe ser grabado y trabajado, ya que de lo contrario se trataría de una presentación o un performance. Al respecto, Ráfols (2011), explica que:

La tecnología audiovisual digital no es solo una cuestión de herramientas complejas, sino que también nos ofrece la posibilidad de percibir nuestro entorno de manera distinta y con ello plantearnos las cosas de manera diferente. Cuando se trata de construir discursos informativos que utilizan la tecnología para interpretar la realidad, como hacen los periodistas, ha de replantearse el papel de la imagen que nos ofrecen dichas herramientas, especialmente cuando como en el audiovisual los discursos verbal y visual interactúan, ya que de su uso eficaz depende la comprensión de estos contenidos. (p. 575)

Bajo las premisas mencionadas anteriormente, es posible concluir que los medios digitales y los formatos multimedia están a nuestra disposición como una forma de presentar y representar información o contenido de manera creativa, logrando una percepción y

comprensión más profunda que lo que permitiría un texto. Esto se debe a los sentidos que están implícitos en los procesos de asimilación al exponerse a un producto audiovisual. Las TICs deben ser pensados y utilizados en el marco de una sociedad digital habituada a los estímulos multimedia, esta situación es una ventaja para los objetivos del presente proyecto, ya que afirma la posibilidad de representar una historia mediante herramientas audiovisuales, obteniendo una mayor comprensión y asimilación parte del público objetivo.

1.2.3 El video como herramienta para transmitir historias

Actualmente, el video es utilizado como una herramienta educativa mediante la cual los docentes refinan y producen los conocimientos a impartir para facilitar la comprensión y asimilación de los estudiantes. Al respecto, Jiménez (2019), señala que el video es un medio audiovisual integral, ya que en este se fusiona la imagen animada y el sonido para expresar, informar y contar historias.

La inteligencia fílmica, según lo explica García-Valcárcel (2016) es entendida como la capacidad de los niños para la comprensión argumental y la discriminación ética y estética de los contenidos que son transmitidos a través de los sistemas multimedia. El autor parte de la hipótesis de que la imagen audiovisual representa un elemento que modifica la conducta cognitiva y perceptiva de los niños.

La investigación llevada a cabo por Hermann y Pérez (2019), concluye que el video es una herramienta o producto digital que proviene de las necesidades y objetivos comunicativos, audiovisuales, literarios, y está arraigado en temas didácticos. Sin embargo, las narrativas digitales y/o

multimedia son una estrategia mediante la cual los contenidos educativos son contados en formato audiovisual, permitiendo mayor dinamismo y flexibilidad en la adquisición de conocimientos de los estudiantes o consumidores de dichos productos. Un acertado análisis de Jiménez (2019) sobre el video, propone que este es el medio audiovisual más completo, y que podría ser considerado un medio de comunicación que se enfoca en contar historias, informar sobre conceptos, ideas, puntos de vista, etc. El receptor es visto como un espectador que no percibe directamente la información, sino que interactúa con la manera en la que está presentada y contada la misma. También menciona las propiedades del video en el ámbito educativo, y explica al respecto que una de las características primordiales es la capacidad expresiva del video, y como esta facilita la transmisión de contenido. El video es una herramienta didáctica que por una parte favorece los procesos de comprensión, a la vez que facilita la enseñanza. Bajo este contexto, el término “potencialidad expresiva del video” es explicado por Bravo (2004), quien lo describe como la capacidad del video de transmitir contenido instructivo o educativo. Sobre este término el autor comenta que... Está condicionada por las características propias del medio, es decir si es auditivo, visual o audiovisual; y por los recursos expresivos y la estructura narrativa que se haya empleado en su elaboración. Así, un vídeo, a priori, tendrá mayor potencialidad expresiva que una diapositiva que se limite a reproducir un referente real.

A continuación, se enumeran los tres niveles de potencialidad expresiva, y se comenta algunas características de los mismos:

a. Baja potencialidad

Videos formados por una sucesión de imágenes que carecen de sonido. Su sentido o significado no es completo, de manera que no podrían funcionar sin explicación o contextualización. Son utilizados como material de apoyo para explicaciones. Un ejemplo de esto podrían ser las

diapositivas realizadas por docentes, estas tienen una secuencia de imágenes elegidas para reforzar cada idea o tema, pero al separarlas no comunican nada. Otra variante de este nivel está presente en vídeo blogs o tutoriales caseros ya que pretenden demostrar algo, sin embargo, debido a la calidad, a la escasa preparación previa o la falta de recursos no logra su objetivo informativo.

b. Media potencialidad

Sucesión compleja de imagen y sonido. Se utilizan para ejemplificar temas, pero necesitan de una explicación o contexto previo. Su mensaje es completo, sin embargo, generalmente no cuenta con elementos que permitan la comprensión de conceptos. No es necesario que este nivel presenta una estructura narrativa determinada.

c. Alta potencialidad

Videos bastante elaborados y conceptualizados, plantean objetivos de aprendizaje. En este nivel el video es capaz de contar historias y transmitir información por sí mismo. Debido a su estructuración, este tipo de videos está pensado para facilitar los procesos de asimilación e interiorización del contenido. Cuenta con una estructura narrativa que permite comprender las secuencias y los temas tocados en cada sección del video. La voz, música y sonorización aportan mucho a los objetivos marcados en este nivel.

Los niveles mencionados anteriormente expresan de manera general el grado de eficiencia de un video en relación a los objetivos informativos planteados. La potencialidad de un video depende en gran medida de la producción y preparación del mismo, sin embargo, queda claro que cierto tipo de contenido audiovisual es tomado como material de apoyo o refuerzo visual, mientras otro tipo de contenido es apto para contar historias complejas que mantienen un

sentido completo. En su investigación, Bermúdez (2008) menciona que actualmente se puede ver como el estudio de la historia ha dado un giro hacia lo multimedia, utilizando material audiovisual como una fuente concreta de referencia. En este sentido, el video tiene el mismo valor que un documento oficial. El autor propone también que un claro ejemplo de esto son los documentales y el cine con tintes históricos, como películas de reconstrucción histórica, cintas biográficas, películas de época, ficción histórica y películas de intencionalidad histórica.

Es posible concluir, que el video es una herramienta bastante completa para expresar ideas, conocimiento o información, así el material audiovisual ha sido estudiado en el ámbito de la educación, como un aporte didáctico que facilita y refuerza el aprendizaje, mientras es sencillamente asimilado por los estudiantes. Se pudo constatar también que son distintos los tipos de video, estos dependen de sus características para ofrecer una u otra utilidad, sin embargo, una realidad innegable es que el video ha sido utilizado durante cientos de años como una herramienta que permite contar todo tipo de historias y permite al espectador ser partícipe de las mismas de forma activa, razón por la que el aprendizaje es mucho más sencillo, y genera un grado de implicación en el receptor.

1.3. Marco referencial

Está claro que en muchas ocasiones los relatos históricos de acontecimientos en los que, ciertas mujeres del país han destacado, no han sido visibilizados como hechos importantes y de relevancia actual, por esta razón es de suma importancia visualizarlas, conocer sus luchas y aportes a la sociedad, para lo que se analizan proyectos que buscan dar a conocer

por medio de productos digitales la historia de mujeres que se han desenvuelto en ámbitos de trabajo, arte, maternidad y luchas sociales, basándose en las siguientes referencias.

Se ha tomado como referencia principal el trabajo de tesis llamado *Aplicación de la narrativa en la creación de personajes históricos femeninos ecuatorianos*; en el que la autora Delgado (2020), afirma que los personajes masculinos del Ecuador han recibido mayor reconocimiento que sus contemporáneos femeninos, por lo que mediante una investigación basada en los conocimientos de historiadores y antropólogos de todas las regiones del país selecciona tres mujeres: María Chiquinquirá, Dolores Veintimilla y Nemonte Nenquimo y busca analizar su desenvolvimiento en el ámbito de trabajo, maternidad y opinión propia. Finalmente, representa estas realidades en cuentos que mediante las técnicas de transporte narrativo e identificación con los personajes logran conectar mejor con su población objetivo, niñas de 11 a 13 años.

Otro referente de suma importancia es el proyecto independiente que dio como resultado un libro llamado *100 mujeres de nuestra historia, Ecuador*, de la autoría de Escandón y Barros (2020). Se trata de una colección de cuentos bibliográficos con un estilo anecdótico cuyo objetivo es rescatar el legado de las mujeres de la historia, visibilizar su lucha y su esfuerzo. Para esto, las autoras investigaron durante varios años la vida de mujeres de diferentes provincias, culturas y etnias del Ecuador.

De igual manera, es pertinente nombrar el proyecto titulado: *Re/construyendo la historia de mujeres ecuatorianas*, un libro resultado de la investigación histórica y visual de mujeres ecuatorianas. Su autora, Goetschel (2009), explica que su principal objetivo es reconstruir

el pasado de las mujeres, descubriendo y analizando el otro lado de la historia, siendo un aporte significativo a la reivindicación y la identidad de las mujeres ecuatorianas. Es entonces, en la representación visual y el carácter histórico social en donde este producto toma sentido y es considerado como una referencia dentro del presente proyecto.

Finalmente, es importante nombrar el proyecto titulado: *Retrato de la mujer amazónica del Ecuador a 24 cuadros por segundo* de Espinosa (2017), en donde si autor menciona que el principal objetivo es la investigación indigenista cercana y respetuosa que permita reconstruir la identidad de la mujer indígena de la Amazonía ecuatoriana. Mediante una pieza audiovisual y previo a una profunda investigación el autor busca retratar la maternidad, roles, luchas y el diario vivir de las mujeres de la comuna, logrando una visión más sensible y personal de los resultados, que pueda ir más allá de la recopilación de datos reflejados en un texto, utilizando todas las herramientas audiovisuales a su servicio.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

La metodología en este proyecto supone la investigación previa a la realización del producto audiovisual. En este, se presenta la población a la que está dirigido el resultado multimedia, el instrumento utilizado previo a la toma de decisiones de diseño, un guion realizado a partir del cuento Nemonte Nenquimo, y, por último, las referencias audiovisuales en las que se basarán algunos elementos de la animación.

El método investigativo utilizado fue la entrevista abierta, esta herramienta fue seleccionada por su flexibilidad y comodidad, teniendo en cuenta la complejidad que representa obtener un análisis literario por parte de este público en específico, como lo explica Rodríguez (2006), hasta esa fecha eran escasas las prácticas investigativas en niños, y el interés por esta población era bajo ya que eran percibidos como una población que no contaban con la capacidad, entendimiento o medios para comprender las preguntas y poder resorberlas con información clara y de valor. En cuanto los investigadores pusieron su atención en los niños como sujetos de investigación, supieron que la metodología e incluso los instrumentos debían ser adaptados para las diferentes edades que conforman esta población.

Según Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013), la entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos. Así se define como una conversación que propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Por su parte Canales (2019), la define como “una técnica social que pone en relación de comunicación directa cara a cara a un

investigador/entrevistador y a un individuo con el cual se establece una relación de conocimiento que es dialógica, espontánea, concentrada y de intensidad variable”. (p. 219)

2.1 Población

La población de interés en este proyecto está compuesta por niños de 7 a 10 años. Participaron en entrevistas individuales 6 niños (2 niños y 4 niñas). Este rango fue seleccionado ya que su nivel de comprensión e imaginación puede recrear algunos elementos de la historia, mismos que serán llevados a las características de los personajes y la narrativa que se utilizará.

Desde el punto de vista de Monterde (2018), el diseño del formato y la formulación de preguntas sencillas y concretas son clave para la obtención de resultados más fiables. La autora propone que el elemento como el color, el tamaño de la letra y el fondo influyen en la comprensión y decodificación del instrumento al igual que lo hace la sencillez y simplicidad de la estructuración de las preguntas. Para la realización de este proyecto, las preguntas fueron pensadas en función de la complejidad que representa la escucha y participación activa para niños de 7 a 10 años, por esto, se crearon preguntas sencillas que puedan ser comprendidas y respondidas fácilmente, y, por otro lado, se utilizó un formato bastante visual, en el que el niño debe elegir entre varias categorías de gráficos.

(ANEXO)

2.1.1 Instrumento

Según lo mencionado anteriormente, el instrumento elegido para este proyecto fue la entrevista individual, ya que como lo menciona Torruco, Martínez, Díaz y Varela, la

entrevista es uno de los recursos más fiables en a la hora de una investigación experimental, ya que permite cierto grado de flexibilidad en las preguntas y al momento de la interacción con los entrevistados. Es por esto que este instrumento permite resolver dudas o problemas en la comprensión de las preguntas, e incluso permite brindar uno o varios contextos de ser necesario. Para el presente, se llevó a cabo de forma entrevistas individuales.

El instrumento consta de 4 preguntas abiertas, las mismas que nos permitirán dar paso para la realización de la animación del cuento de Nemonte Nenquimo.

Las respuestas obtenidas de las entrevistas fueron analizadas y ayudarán a la toma de decisiones en temas de diseño, tono comunicacional, tipo de animación, y otras nociones específicas que son de interés para construir y representar la historia o cuento a través de la animación.

El instrumento fue aplicado después de contar el cuento y presentar el guion a cada niño. Se contextualizó sobre algunos temas que necesitaban explicación con respecto al cuento y al guion, posteriormente se presentó los gráficos en una presentación. De acuerdo con lo comentado por Andrea (2007), la importancia es que permite conocer las percepciones y sentimientos profundos de una persona con respecto a determinada situación.

A continuación, se presenta el instrumento utilizado para la entrevista.

Entrevista #

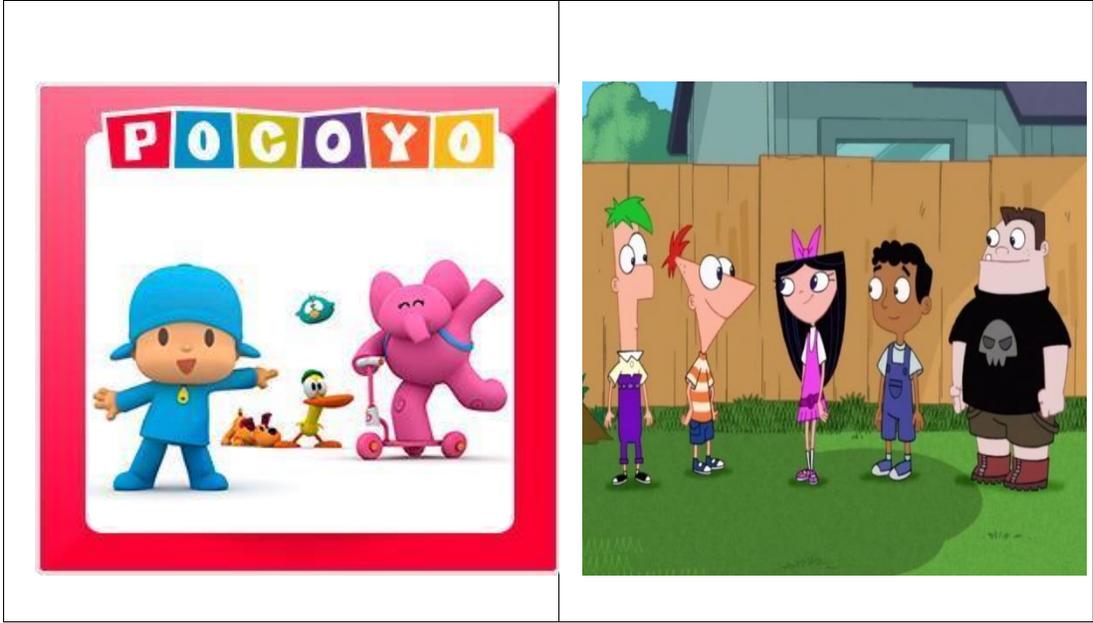
Edad

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
	
Pocoyó	Phineas y Ferb



Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

Se realizaron 6 entrevistas para poder ayudarnos con la realización de los personajes para el cuento de Nemonte Nenquimo, a lo que 3 niñas y 1 niño respondieron a la primera pregunta que: los dibujos que más les gusta son Phineas y Ferb y, 1 niño y 1 niña respondieron que Pocoyó son los dibujos que les gusta más.

Para la pregunta número 3, 1 niño y 3 niñas respondieron que: (Phineas y Ferb) son dibujos para niños más grandes, son divertidos y se expresan de manera diferente, 1 niño y 1 niña respondieron que: (Pocoyó) tienen hermosos colores y formas.

En cuanto a la pregunta número 3, 1 niño y 3 niñas respondieron que Phineas y Ferb porque les gustaría ver esos dibujos plasmados en la historia de Nemonte y 1 niño y 1 niña respondieron que Pocoyó porque les gusta las formas y colores de los personajes.

En la pregunta número 4, 2 niñas respondieron que la parte que más les impactó del cuento fue cuando Nemonte Nenquimo ganó el juicio, 2 niños y 2 niñas respondieron que la parte que más les impactó fue cuando los petroleros acabaron con el hogar de Nemonte.

En conclusión, hemos determinado que los dibujos que más gustaron son Phineas y Ferb, los mismos que se han elegido para plasmar la historia de Nemonte Nenquimo.

2.2 Guion

A continuación, se presenta el guion para la realización de la animación del cuento de Nemonte Nenquimo, se lo ha realizado a partir del cuento original que es extenso, sin embargo, hemos obtenido las partes más destacadas de la historia para lograr una representación completa del mismo en poco tiempo, pero sin dejar a un lado que debe ser

Fondo blanco, letras en color rojo	Se posiciona el texto: Pastaza 2019
Imagen del centro de Justicia	Introducción: Nemonte Nenquimo de 35 años de edad, es una activista indígena, y fue la demandante en una demanda contra el gobierno ecuatoriano para prevenir la extracción de petróleo en medio millón de acres de tierras ancestrales Waorani en la selva amazónica.
Mientras el tribunal deliberaba la sentencia, la sala de espera de la corte de justicia de Pastaza resonaba con las voces de todos los waoranis.	Plano general de waoranis al exterior de la sala de justicia
Este juicio marcaría el futuro de nuestra tierra, Nemompare.	Plano general de todo Nemompare.
Pues en caso de un fallo a favor de los invasores, continuaría le explotación de nuestros recursos y la vulneración de nuestros derechos.	Plano general de maquinaria, petroleros, petroman
Sabías que la explotación petrolera en el norte de la Amazonía ecuatoriana, es responsable de la deforestación de dos millones de hectáreas. Más de 650.00 barriles de crudo han sido derramados en bosques, ríos y esteros.	Se muestra peces muertos y ríos contaminados
Ellos, los cowore petroleros, con sus trajes y corbatas, no quieren que nosotros sepamos sobre las consecuencias de la explotación petrolera... solo quieren traer a nuestras tierras la muerte.	Plano general de los petroleros con una calavera en señal de muerte.
Soy una guerrera fuerte cuando voy a defender a mi pueblo	Plano de Nemonte Nenquimo y los waoranis en la corte de justicia

Nosotros, con plumas y pintura roja en el rostro, simplemente buscamos la paz y la protección de la naturaleza. Me aferré a mi sueño, a mis ganas de ver crecer a mi hija en la selva....	
Finalmente la jueza condenó la explotación y la vulneración al derecho constitucional, aceptando la acción de protección hacia mi etnia, los waorani....	Plano detalle del martillo de la jueza.
Celebramos con nuestras lanzas en el aire y con la lluvia de nuestro lado. Ganamos esta batalla y estamos preparados para seguir en esta guerra. Yo, como verdadera guerrera seguiré de pie y luchando. El enemigo me tiene miedo.	Plano general de los waoranis festejando
	Texto en blanco en fondo negro: Se presenta una explicación real de la situación actual de Nemonte Nenquimo y su relevancia en la selva ecuatoriana.
Nuestro grito de guerra, ha estado presente en todas las batallas.	Plano detalle del rostro de Nemonte, ojos en fuego, se muestra a Nemonte luchando con Petroman

2.3 Referentes audiovisuales

Los referentes audiovisuales en este proyecto fueron tomados de diversos tipos de material audiovisual, así pues, piezas como un video musical o una leyenda animada, tienen en su construcción elementos referenciales en cuanto a concepto y construcción a nivel narrativo y nivel visual.

Earth Song - Michael Jackson, David Foster, Bill Bottrell (1995)



41´ a 50´

Se toma como referencia para la representación la destrucción de la naturaleza. Los colores transmiten la idea de fuego y contaminación. Los árboles cortados y quemados evocan un lugar devastado.



1:37 a 1:41

Las expresiones de las personas transmiten miedo y dolor. El fondo explica el sentimiento de angustia. Se puede ver árboles muertos y sequía alrededor.



2:59 a 3:00 – 3:02 a 3:04

La gestualidad de la mujer representa dolor y sufrimiento. Se puede ver unas manos que parecen aferrarse a su tierra

Los colores blancos y el tono marrón transmiten esperanza y un poco de claridad.



1:25 a 1:27

Este fragmento demuestra el antes y después de un lugar, se puede ver la escena de animales muertos, seguida por una transición que lleva a una escena que muestra la naturaleza y los animales vivos, existe un cambio sutil de una imagen a la siguiente.



6:23 a 6:25

La imagen se muestra en reversa. Evoca la idea de volver al momento previo a la destrucción



5:11 a 5:13

Esta escena muestra caos, se puede ver que los militares son vencidos por el clima y se marchan.

Los colores evocan destrucción natural a la vez que resurgimiento.

El Chuzalongo, la leyenda animada - Cristian Moe Guzmán, Paola Aguilar (2015)



0:51 a 0:57

En estos segundos se puede apreciar una transición de escena. Se puede ver el efecto de ubicar a los personajes en otro lugar y ver el recorrido hasta el mismo. El fondo o paisaje se desliza hacia la derecha.



2:12 a 2:10

Las sombras son utilizadas como un recurso para contar o narrar sobre la situación de forma no muy explícita, pero siendo lo suficientemente claro como para dar a entender sin mostrar la escena con todos sus detalles.

Blanca nieves y los siete enanitos - Cuentos y Canciones Infantiles (2018)



La forma en la que se fusionan los paisajes con los personajes es interesante ya que se aprovecha el hecho de que los fondos no tengan muchos detalles, son colores puros con formas sencillas, lo que permite que el personaje, al tener más detalles, logre destacar.



Durante toda la animación se puede ver la utilización de planos generales y planos enteros que contantemente se transforman en primeros planos y planos a detalle. Se utiliza con frecuencia el efecto de deslizar la escena a detalle.

Las cruzadas - Gustavo Padilla (2013)



Los fondos no son demasiado elaborados, se puede percibir que se pretende dar prioridad a los personajes. Los personajes son figuras sencillas pero sus rasgos son bastante claros, el movimiento de los personajes es dinámico y se puede percibir el cambio de escenario



Se representan multitudes en varias escenas. Analizando el recurso utilizado para esto, es posible ver que el manejo del fondo y la cercanía facilitan la percepción de dicho efecto

Sociedad de consumo y obsolescencia programada: combinación que amenaza la existencia - Steve Cutts (2011)



Esta animación muestra de manera muy clara la destrucción provocada por la maquinaria en el ámbito de la minería. Se puede percibir también la estructura, el movimiento y ritmo de las máquinas. Se puede ver los árboles caer y el efecto de vibración que esto provoca en la escena.

CAPÍTULO III

3. PRE PRODUCCIÓN

En este capítulo se pretende establecer y argumentar el estilo de la animación, así como la técnica que se utilizará para ejecutar la misma. Se hará un breve recorrido por los diferentes tipos de estilos gráficos y sus características, así como las posibles técnicas de animación a utilizar. En este apartado también se realizará una descripción y presentación de los personajes y los escenarios considerados como más simbólicos y representativos del cuento. Se busca conceptualizar los elementos de la narrativa de forma descriptiva y gráfica, razón por la que se complementa la información con un storyboard, mismo que servirá como soporte visual para la realización de las escenas y a su vez como guion, ya que se pretende presentar el texto separado en los diálogos que se utilizarán en cada escena. Se conceptualizará el término ilustración con el fin de dar a conocer las diferentes técnicas y términos englobados en la misma. También, se mencionará algunos estilos de dibujos animados o *cartoons*, se analizará algunos referentes, así como características que resalten y aporten a la realización de este proyecto. Se pretende planificar y construir la parte gráfica del proyecto, argumentando de manera objetiva a la elección de los elementos.

3.1 Estilo a utilizar:

La ilustración es una disciplina que permite crear y caracterizar visualmente a los personajes, paisajes, escenarios y demás elementos utilizados en diversas áreas de la narrativa. Según Menza, Sanches, Sierra (2016), la ilustración, por sus características, es una de las herramientas más útiles en cuanto a narrativa, ya que es capaz de hacer clara y

evidente una idea o concepto que no puede ser explicado mediante texto. La imagen se apoya de simbología, colores, expresión de emociones, etc., por lo que entrega la información de forma directa.

Según Ortega (2016), la definición del término ilustración puede ser confusa, ya que se trata de una herramienta que puede ser utilizada tanto en el ámbito artístico, como en diferentes ramas del diseño. La diferencia entre la ilustración utilizada en estas ramas, está en la intención con la que fue creada, si su fin es estético, para la contemplación, entonces se trata de un contexto artístico, sin embargo, si su objetivo es comunicar visualmente, entonces será más cercano al diseño. Para Zeegen (2016), la característica definitiva de la ilustración es que la misma debe estar fundamentada por un concepto o idea, un concepto de lo que se busca representar, la ilustración pretende traducir de forma visual la información.

Las ilustraciones pueden aplicarse en una variedad de medios, desde la composición de flyers, publicidad, hasta imágenes para libros, animaciones, etc.

Con respecto a la técnica, existen múltiples y variadas opciones, mismas que se dividen en dos formas: tradicional y digital. Para ejemplificar, Domínguez y Solano (2028) describen las técnicas más utilizadas en cuanto a ilustración tradicional, entre las que se destaca el puntillismo, la acuarela, la tiza o carbón, el lápiz, lápices y rotuladores de colores, collage, etc. De similar manera, en lo que se refiere a la ilustración digital existen dos formas de realizar la misma: imágenes vectoriales e imagen de mapa de bits, según Taipei (2018) la diferencia entre las mismas está en el formato y su flexibilidad, y en la posibilidad de cambio de las características.

Es importante mencionar que todo lo dicho anteriormente es un resumen de los materiales y formatos con los que se cuenta actualmente para las diferentes formas de ilustración, sin embargo, al hablar de la misma, el tema es mucho más amplio en lo que se refiere al estilo ilustrativo. En uno de sus apartados, el sitio web Crehana presenta un amplio blog, en el que Carranza (2022) menciona más de 30 tipos de ilustración, entre estas podemos encontrar la ilustración editorial, ilustración histórica, ilustración realista, ilustración de comics, ilustración infantil, entre otras. El estilo ilustrativo hace referencia a las características marcadas y continuas que presenta un dibujo animado y por las cuales se reconoce al mismo, son los rasgos específicos que resultan de los elementos visuales del diseño. Con respecto al tema, Ponsa (2013), menciona que dichos elementos son: la línea, plano o forma, color, textura, tipografía. A continuación, se ejemplificará algunas de las características más importantes que definen un estilo, para ello es necesario nombrar a algunos *cartoons* dibujos/ ilustraciones animadas icónicas o bien conocidas en diversos espacios multimedia como el cine, la televisión y plataformas que incluyen video.

Según Llasera (2020), cada color expresa una emoción y significado, este proceso generalmente inconsciente, permite que se generen asociaciones o conexiones entre los colores y las sensaciones. El color da paso a que el estilo sea distinguido pues este le da un realce especial al personaje y le permite diferenciarse de entre otros estilos. Un ejemplo de esto puede ser evidenciado en la serie Los Simpson, ya que durante las temporadas los personajes y escenarios han cambiado, sin embargo, el color amarillo siempre estará representado en la mente de las personas por esta caricatura.

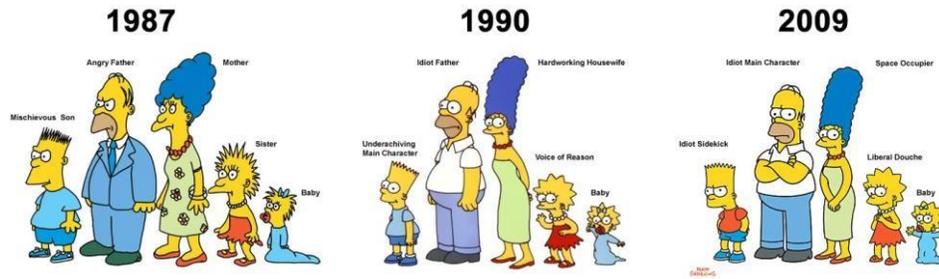


Ilustración 1,2 y 3 de los Simpson en diferentes años

Otra característica muy marcada en el mundo de la ilustración, es el trazo o línea. Según Ponsa (2013), la línea es el elemento más importante de la ilustración ya que es la que define el contorno, y a partir de la misma se genera el estilo. El autor menciona que la forma en la que se utiliza la línea puede modificar las formas y perspectivas de la ilustración. Aquí se incluyen variantes como la dureza, nivel de exactitud del trazo, las formas o figuras utilizadas para construir los personajes y los escenarios.

Las personas que tienen mayor gusto por ciertas caricaturas o son realmente fanáticos de ellas, desarrollan una capacidad de reconocimiento inmediato a pesar de que la caricatura original cambie de estilo o forma, pero siempre manteniendo su esencia y características importantes, así es como evidencia de esto [Gould-Bourn](#) (2017), reúne en su blog, un resumen de un reto que inició el mismo año. Nombrado *stylechallenge*, en el que invita a ilustradores y dibujantes a imitar diferentes estilos, tomando a un personaje como modelo.

El reto trata de un cambio de estilo basándose en una caricatura en específico, lo que significa un gran ejemplo de lo que al trazo se refiere, ya que se hace muy evidente que a pesar de que la forma cambie y el estilo de cada ilustrador le dé su toque especial, permite que las formas y demás características creen un estilo reconocible y también representable.



Ilustración 1 y 2 de ilustraciones de un solo modelo en diferentes estilos

Para el presente trabajo, se ha tenido en cuenta únicamente las características descritas anteriormente al momento de crear los personajes que representarán la historia de Nemonte Nenquimo. El estilo elegido por los niños en la etapa anterior fue Phineas y Ferb, mismo que ha sido analizado a profundidad con el fin de ser representados, mediante sus características, en los personajes pertinentes. A continuación, se busca justificar las decisiones y elecciones del proceso de creación de personajes, escenarios,

etc.



Ilustración de la serie animada Phineas y Ferb

3.2 Selección de elementos gráficos de la narrativa: personajes, escenarios, etc.

3.2.1 Proceso de diagramación animada.

Para ejecutar el producto final que en este caso se trata de una animación que tiene un tono de comunicación infantil y amigable, se realiza un proceso de identificación de etapas, las cuales para su proyección y construcción se dividen por fases:

Etapas 1: Estilo Gráfico

Para el estilo gráfico se ha escogido como punto de partida, imágenes de referencia de la serie animada de Disney “Phineas y Ferb”, debido a la integración de formas geométricas en sus personajes, objetos y fondos, además de sus colores brillantes destacados. Sus personajes son visualmente simples, también fueron diseñados para ser reconocibles desde la distancia, una técnica que, según los creadores, se basa en el objetivo de Matt Groening de hacer que los personajes sean reconocibles por su silueta.

Un factor que hace que funcione bien este estilo es que los personajes son tan brillantes, de colores dulces y sus fondos son una representación mucho más realista del mundo, el verde suave de la hierba, las maderas naturales etc.; su mundo está basado en la realidad, por lo tanto, es un factor adoptado para la animación del cuento Nemonte Nenquimo, ya que muchos de los escenarios son basados en marcos reales de ambientes ecuatorianos.

Etapa 2: Bocetaje

Fase A: Bocetaje de personajes

Se realizan modelos de forma bidimensional, con una parte frontal, otra posterior, y costados (3/4). En esta fase podemos identificar la perspectiva y proporciones de los personajes que se van a crear. Se realiza un ejercicio mediante el cual los personajes pasan de ser simplemente ideas, a ser seres con una personalidad y una promesa de acción. Para la construcción de los personajes nos basamos en encuestas realizadas a niños y niñas de 7 a 10 años, mediante las cuales pudimos llegar a una decisión por elección y gusto de formas, colores, ambientes, etc.

3.2.2 Personajes

Nemonte Nenquimo

Se llevó a cabo un proceso de selección de bocetos del personaje de Nemonte Nenquimo para que sea atractivo visualmente para los niños, pero siempre manteniendo la esencia de los dibujos modelo que fueron elegidos en las entrevistas por los niños y niñas, que son “Phineas y Ferb”. La ilustración que se eligió fue la #1 y la #4 que muestra 3 perspectivas diferentes.



Ilustración 1 Nemonte Nenquimo



Ilustración 2 Nemonte Nenquimo



Ilustración 3 Nemonte Nenquimo

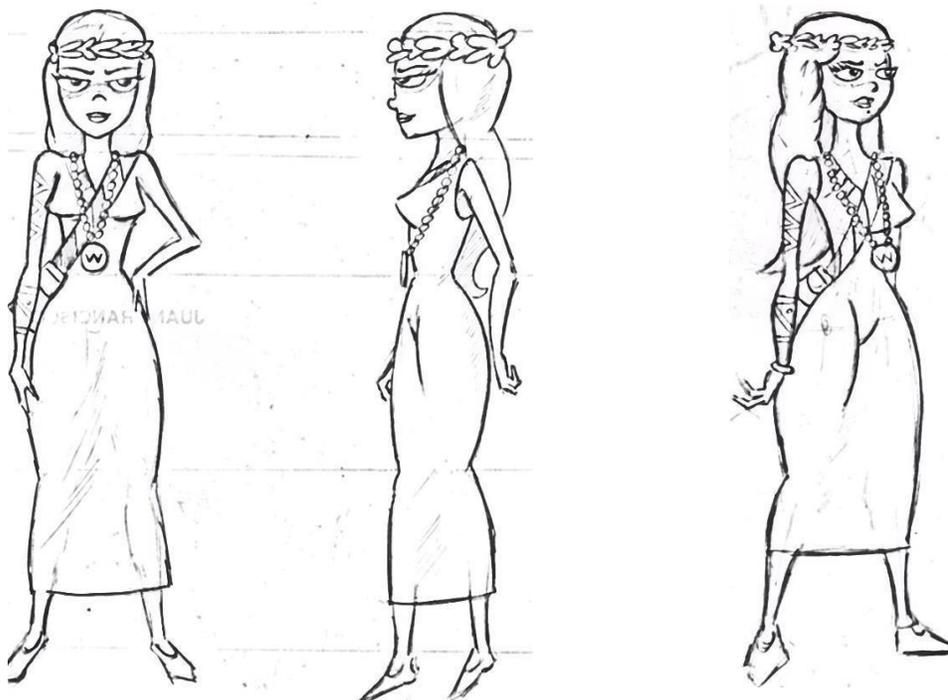


Ilustración 4 (diferentes perspectivas) Nemonte Nenquimo

Petroleros

Para la realización del proceso de selección, se tomó en cuenta cinco ilustraciones del personaje de petroleros, de los cuales se eligieron todas ilustración #1, ilustración #2, ilustración #3, ilustración #4 y la ilustración # 5.

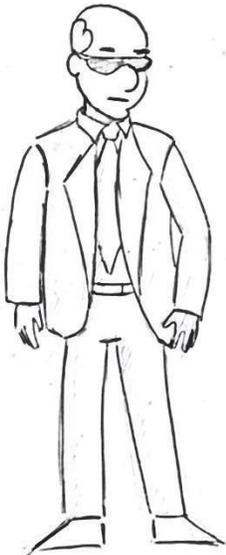


Ilustración 1
Petrolero



Ilustración 2
Petrolero

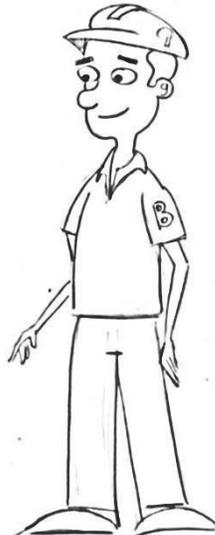


Ilustración 3
Petrolero

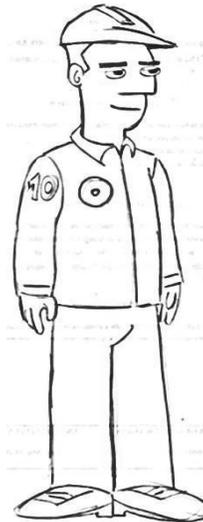


Ilustración 4
Petrolero



Ilustración 5
Petrolero

Petroman

Petroman es un personaje creado para dar un tono negativo o dañino en cuanto a lo que provoca el petróleo cuando se riega en la naturaleza y quien destruye todo a su paso, podemos observar 3 ilustraciones en diferentes perspectivas que son las que se han elegido para la animación del cuento.

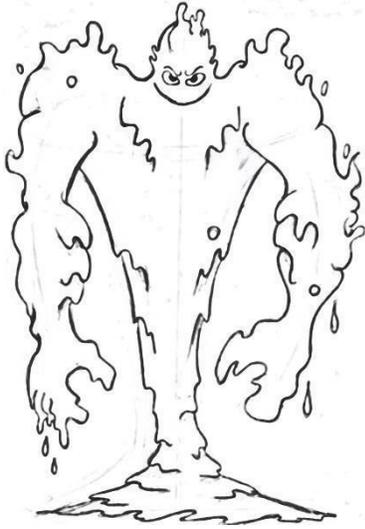


Ilustración 1



Ilustración 2



Ilustración 3

Pueblo Waorani

Podemos observar a continuación cinco ilustraciones del pueblo waorani, las mismas que se utilizarán en la animación del cuento para poder mostrar una cultura a través del estilo del programa “Phineas y Ferb”.



Ilustración 1

Mujer waorani



Ilustración 2

Hombre waorani



Ilustración 3

Hombre waorani



Ilustración 4

Mujer waorani

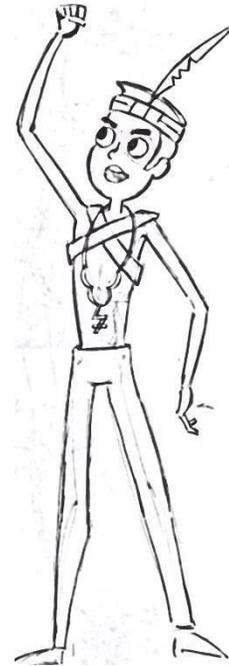


Ilustración 5

Hombre waorani

3.2.3 Escenarios

Fase B: Bocetaje de escenarios.

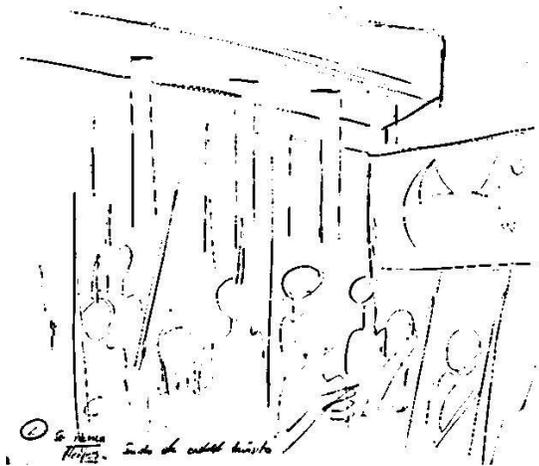
La siguiente fase se refiere a todo lo que aparece externamente de los personajes que realizan la acción: paisaje urbano, rural, marino, interiores etc.

Para esto se realiza una serie de bocetos como referencia de ubicación de espacios y objetos a crear, de igual manera para determinar el puesto de animación para cada personaje, en cuanto lo que se refiere a composición del material audiovisual.

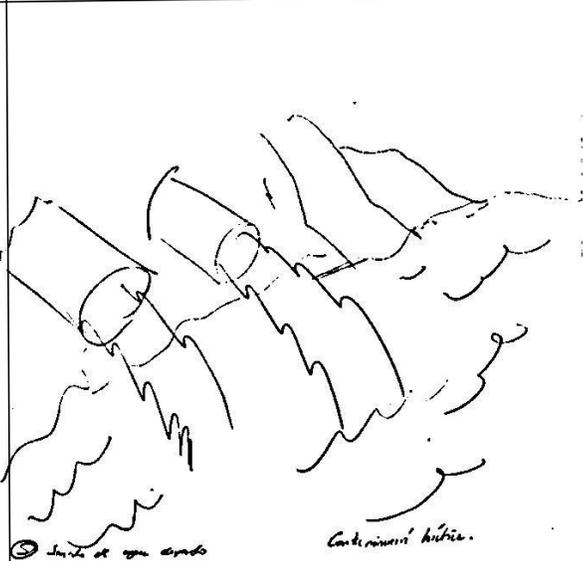
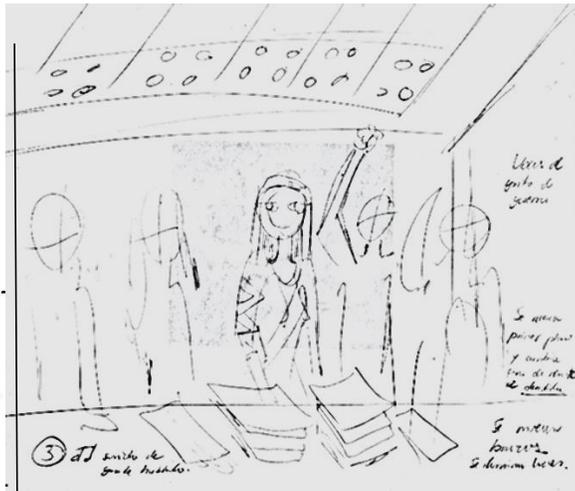
Los fondos del estilo visual de “Phineas y Ferb” son una representación más realista del mundo como el verde de la hierba y los bosques naturales para el valle.

Por consiguiente, los ejemplares expuestos no son más que prototipos que sirven como representación o simulación del producto final, además de permitir la verificación del diseño y confirmación que cuentan con las características específicas planteadas.

Escenario 1



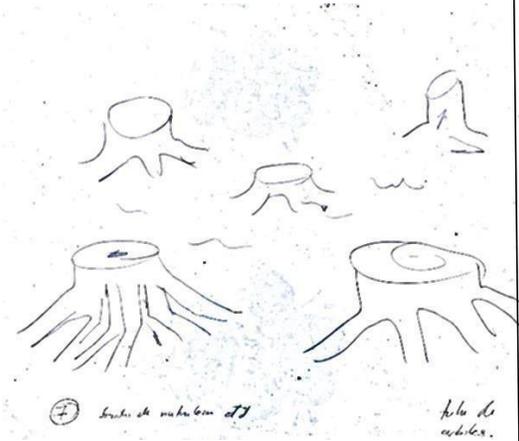
Escenario 2



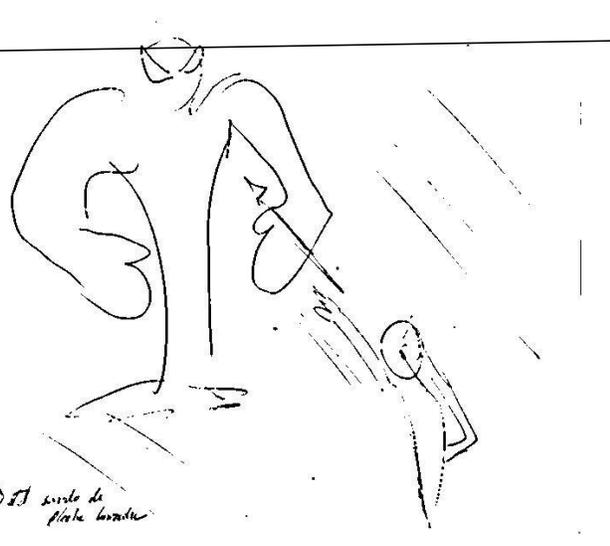
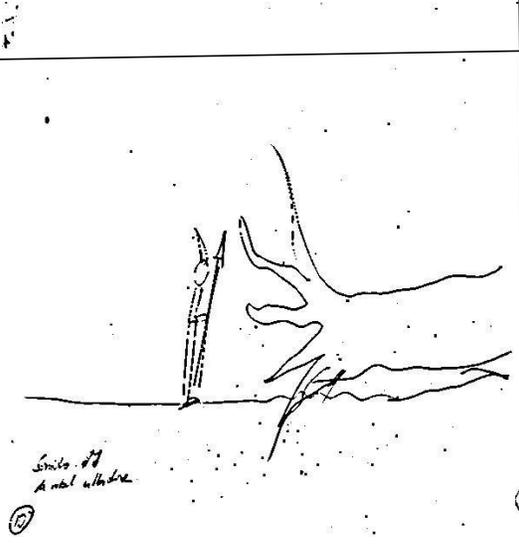
Escenario 3

Escenario 4

Escenario 5



Escenario 6

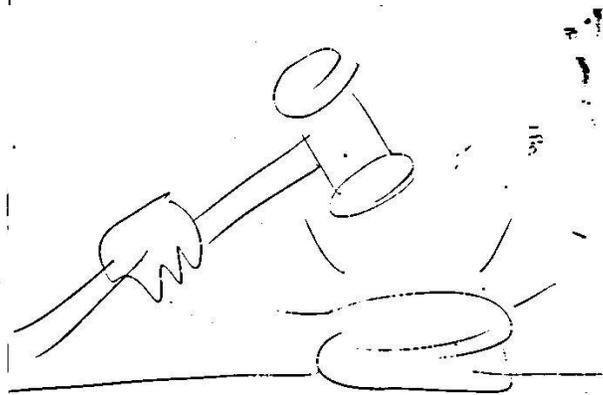
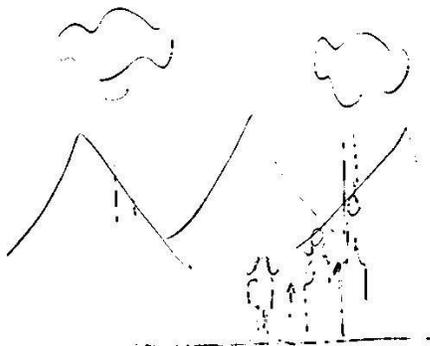
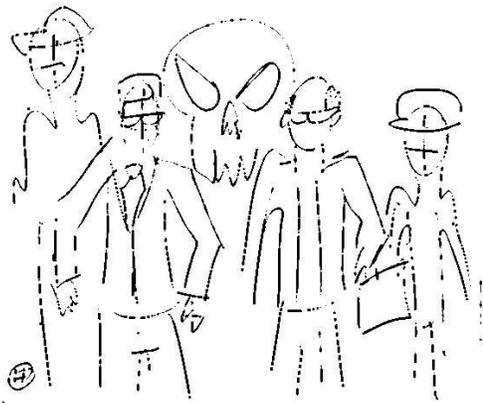
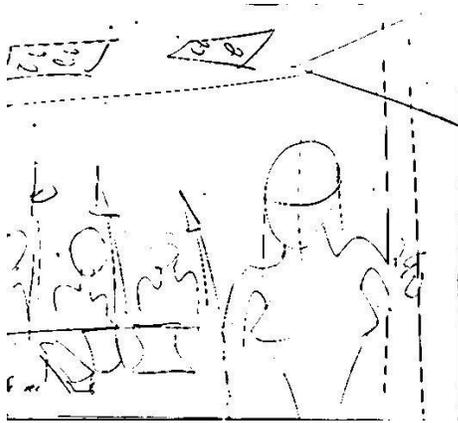


Escenario 7

Escenario 8

Escenario 9

Escenario 10

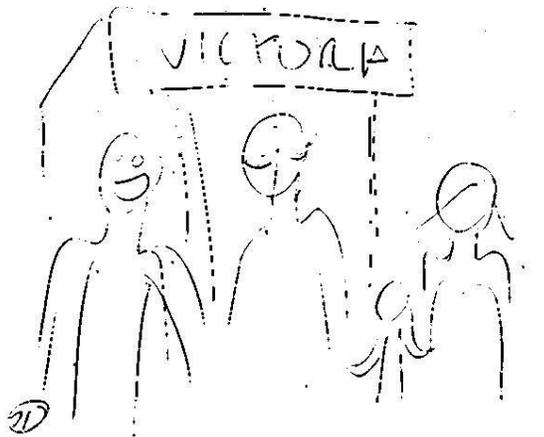


④ *no
trabajo*

④ *M. h/la
ve.*

Escenario 11

Escenario 12 Escenario 13



Etapas 3: Elementos ilustrados digitales.

Fase A: Creación de personajes y escenarios

La creación de personajes es un proceso largo, ya que para la construcción de los mismos hubo una investigación previa, se realizaron encuestas a niños acerca de las caricaturas en las que nos basamos para la realización del video que son “Phineas y Ferb”, sin embargo es divertido al tiempo ya que el hecho de elegir formas y diseños para que cada personaje de Nemonte Nenquimo tenga su aspecto muy similar a las caricaturas de la serie, pero sin perder también la esencia de cada uno de los escenarios y personajes para que se note lo arraigada que tiene su cultura que en este caso son los waorani.

Los bocetos que se realizaron anteriormente de cada personaje y cada escenario han sido diseñados por un ilustrador y diseñador y han sido dibujados a lápiz, aerógrafo y tintas para que cada detalle se note en la composición del video.

Etapas 4: Tipografía

Tanto en libros y en este caso en video que va dirigido a un público infantil, es necesario utilizar una tipografía que refuerce las ideas presentadas y sea legible ya que como se presenta en la serie animada “Phineas y Ferb” es importante que el título sea llamativo

porque eso será lo primero que observarán, lo que significa que es de mucha importancia la tipografía porque sabremos si se enganchan desde el segundo 1 con el video, además que debe ser de fácil legibilidad ya que no olvidemos que nuestro público objetivo son niños de 7 a 10 años. En los bloques de texto se usa una tipografía sin serifas, porque resulta más fácil de leer, en este caso se utiliza “Comic Sans”. (Partidos de Diseño, 2015).



Imagen de Phineas y Ferb y su estilo visual

Etapas 5: Animación

Diagramación en “Adobe After Effects”

La diagramación para la composición del video se la realizó mediante el programa “After Effects”, se consideró que es la herramienta adecuada para la realización del material audiovisual, ya que cuenta con un sinnúmero de posibilidades para trabajar un video, es por

esto que con las imágenes que se crearon y los sonidos que se recopilaron, se pudo realizar la composición animada que también está acompañada de un guion y voz como conductores de la línea de tiempo.

Para la composición de la animación, se marca un propósito que claramente es el de representar de manera óptima lo audiovisual para así poder mostrar en un futuro el video de Nemonte Nenquimo y su lucha contra la explotación minera a nuestro público objetivo que son niños de 7 a 10 años, lo ideal es que este sea comprensible y llamativo. Para que esto se pueda lograr, sencillamente se le agregó a la composición los movimientos de los personajes, el ritmo, la variación del tamaño, la progresión narrativa, etc.

Finalmente, para poder completar una composición bien realizada que tenga sentido y forma, se considera que a la imagen proyectada sobre la pantalla se le debe incorporar el sonido que es un elemento importante que dará sentido al video, ya que con esto se incluye música y voz, las mismas que serán las encargadas de dar vida a la historia.

3.3.1 Storyboard

El storyboard es una herramienta que nos servirá como guía para la realización de la animación ya que está hecha en base al guion de la historia a contar y muestra un borrador de las imágenes que próximamente darán vida a la producción audiovisual. A continuación, se mostrará el storyboard que sirvió como guía importante para la realización del video.



Fondo blanco con letras rojas, título. Se posiciona el texto: Pastaza, 2019 en el centro de la pantalla



Imagen del centro de Justicia de fondo. Se narra una introducción



Mientras el tribunal deliberaba la sentencia, la sala de espera de la corte de justicia de Pastaza resonaba con las voces de todos los waoranis.



Este juicio marcaría el futuro de nuestra tierra, Nemompare.



Pues en caso de un fallo a favor de los invasores, continuaría la explotación de nuestros recursos y la vulneración de nuestros derechos



La explotación petrolera en el norte de la Amazonía ecuatoriana, es responsable de la deforestación de dos millones de hectáreas. Más de 650.000 barriles de crudo han sido derramados en bosques, ríos y esteros.



Ellos, los cowore petroleros, con sus trajes y corbatas, no quieren que nosotros sepamos sobre las consecuencias de la explotación petrolera... solo quieren traer a nuestras tierras la muerte.



Soy una guerrera fuerte cuando voy a defender a mi pueblo.



Nuestro grito de guerra, ha estado presente en todas las batallas.



Nosotros, con plumas y pintura roja en el rostro, simplemente buscamos la paz y la protección de la naturaleza. Me aferré a mi sueño, a mis ganas de ver crecer a mi hija en la selva....



Finalmente la jueza condenó la explotación y la vulneración al derecho constitucional, aceptando la acción de protección hacia mi etnia, los waorani....



Celebramos con nuestras lanzas en el aire y con la lluvia de nuestro lado. Ganamos esta batalla y estamos preparados para seguir en esta guerra. Yo, como verdadera guerrera seguiré de pie y luchando. El enemigo me tiene miedo.

CAPÍTULO IV

4. PRODUCCIÓN

En este capítulo se pretende dar una explicación detallada de lo que fue la realización del video para niños de 7 a 10 años sobre la lucha de Nemonte Nenquimo contra la explotación minera. Para que este producto audiovisual fuera posible, se necesitó de mucho trabajo previo, es decir investigación, encuestas, diseño, bocetos, etc.

Se presentará el material digital en su máxima expresión, es decir mostrando sus colores, formas definidas, movimientos y transiciones que forman parte del video realizado, así mismo cada escena muestra escenarios diferentes que son necesarios para lograr que el curso de la historia tenga una secuencia bien definida. Una parte importante para el desarrollo del video es la narración, que se la realizó a partir de la grabación del guion.

Se considera relevante la realización del video ya que es importante la creación de material audiovisual que cuente historias acerca de personajes que han luchado por nuestro país Ecuador en diferentes aspectos; sobre todo el hecho de que se pueda presentar este tipo de contenido en un futuro a niños de 7 a 10 años, pues esto hará que posiblemente despierten interés en conocer más acerca de los diferentes hechos históricos importantes por los que ha tenido que pasar nuestra tierra.

4.1 Creación de personajes

Los personajes son creados a partir del estilo gráfico de la serie animada de Disney

“Phineas y Ferb”, para poder llegar hasta ese estilo de caricaturas se realizó encuestas a los niños en las que se presentó diferentes fotografías de caricaturas como: Pocoyó, hora de aventura, el chavo animado, las chicas súper poderosas, scooby doo, phineas y ferb y cleo y cuquin, por medio de cuatro preguntas pudimos concluir que el estilo que más gustó para representar el video de Nemonte Nenquimo y su lucha contra la explotación minera fue “Phineas y Ferb”. Es por esto que de manera inmediata se trabajó con el ilustrador - diseñador Felipe Cordero, con el que se detalló todo el proceso a seguir, y a quien se le presentó todas las ideas, lineamientos y características que debían tener los personajes,

Cada personaje que se ilustró para la realización del video está inspirado en rostros reales de la comunidad waorani, rescatando y resaltando elementos de su cultura como la pintura en sus cuerpos y rostros, la vestimenta y utensilios como las lanzas, que aún utilizan como defensa personal, cada detalle ha sido inspirado en los personajes reales del pueblo Waorani, tomando elementos intrínsecos de la cultura como pintura en sus cuerpos, vestimenta y utensilios.

Se ha tratado de cuidar los detalles de la cultura waorani como cada implemento que los personajes utilizan, cada movimiento y expresión que pueden tener, ya que es lo primero que se notará cuando el video se pueda presentar en un futuro, los colores son muy importantes dentro del desarrollo de la animación porque muestran la personalidad de cada uno.

Nemonte es el personaje principal y es en la que más se ha tratado de dar realce e importancia, ya que a lo largo del video se puede notar incluso si siente felicidad, ira o tristeza, y eso es muy importante porque nos hace apropiarnos de la historia y saber lo que Nemonte quizás sentía en ese momento de lucha incansable, sin embargo todo esto se realizó sin dejar atrás a los personajes secundarios a los que también se trató de darles personalidad para que mostraran sentimientos y emociones según el contexto del video. Se crearon varios personajes entre hombres y mujeres, que hacen parte de la comunidad waorani y también incluidos los petroleros y petroman.

La utilización del color para los personajes es tomada directamente de la paleta cromática de la serie animada Phineas y Ferb para asemejar lo más posible a la serie.

Para la creación de los personajes se observaron videos de la comunidad waorani y su forma de vida, para lograr que el video se asemeje lo más posible a la realidad, al igual que al recopilar la información sobre estilos gráficos de la serie animada, colores, geometrías, etc.; después la siguiente fase fue experimentar mediante los bocetos la combinación de elementos de los waorani en los personajes creando varios prototipos, después de obtener las suficientes propuestas gráficas se construyeron los bocetos finales para la posterior digitalización.

4.2 Creación de escenarios

Los escenarios son creados a partir de ambientes reales ecuatorianos, tales como representaciones de la naturaleza, gasolineras, y escenas de contaminación. Así mismo

los escenarios están exclusivamente diseñados para cada contexto que narra el guion y que los mismos tengan una sincronización lógica. Muchos de los escenarios que se desarrollaron son auténticos ambientes ecuatorianos, lo que se trató de hacer es no perder los detalles que hacen de la Amazonía Ecuatoriana un lugar hermoso y mágico. Como bien se ha contado anteriormente la historia de Nemonte Nenquimo es real y merece ser contada.

Como se podrá observar en el video los escenarios se construyeron de igual manera por el ilustrador y diseñador Felipe Cordero, y podemos ver que éstos están llenos de color, ya que son una fiel muestra de la realidad, se los quiso mostrar lo más parecido posible a la Amazonía ecuatoriana.

Los colores que se eligieron son exactamente los mismos de la serie animada al igual que los personajes, lo que se busca con el video es que sea original, es decir un trabajo bien realizado y cuidado detalle a detalle, y que eso se vea reflejado.

4.3 Grabación del guion y sonidos ambiente

Para la grabación del guion, no se necesitaron muchos elementos, simplemente una grabadora de voz y unas cuantas horas de práctica para que el mismo se escuche lo mejor y más claro posible, luego lo que se hizo fue añadirle al video y trabajarlo para que cada escena coincida con la narración. Los sonidos ambiente se los sacó de YouTube después de buscar arduamente los adecuados para que complementen al video, que los sonidos son una parte fundamental que dará vida y emoción a nuestra secuencia.

4.5 Creación del video

Para la creación del video se invirtieron muchas horas de trabajo, ya que es una composición que como se mencionó anteriormente ha sido cuidada con varios detalles, el mismo hecho de la animación es un trabajo que requiere de mucha precisión y tiempo. Primeramente, lo que se realizó en el programa After Effects es abrir la mesa de trabajo en la que vamos a realizar nuestro proyecto, fijamos el tiempo que aproximadamente se va a trabajar en base al guion que son 2: 30 segundos, y con las ilustraciones a la mano lo que se realiza es importar las imágenes, que aproximadamente fueron treinta ilustraciones, acorde a todo esto se comienza a estructurar la historia sin animar acorde al audio, cuando cada ilustración está en el puesto correcto empezamos a animar cada movimiento de cada personaje y escena, esto requiere de mucho trabajo para que los movimientos traten de verse lo más parecidos a la realidad, todo esto se realiza escena por escena, terminado esto pasamos a los efectos de sonido que tiene cada personaje u objeto dentro de la animación como el sonido y sincronía del mazo, el árbol caído, el grito de guerra, etc, luego agregamos la canción de fondo y guardamos todo en una misma carpeta que se crea en After Effects, importamos todo y finalmente cuando tenemos la composición lista, la guardamos y renderizamos el video en Mp4.

A continuación el link del video que se encuentra disponible en la plataforma You tube.
<https://www.youtube.com/watch?v=oXIPpD7vQU4>

CAPÍTULO V

5. Conclusiones

Ha sido de gran importancia conocer y en un futuro dar a conocer a las generaciones más pequeñas las historias que han sido de importancia en nuestro país, como lo es la de Nemonte Nenquimo y su lucha contra la explotación minera que merece ser reconocida por todos, ya que gracias a su labor constante salió victoriosa junto a su pueblo y ganó la demanda.

La propuesta de este trabajo busca que en un futuro se pueda seguir con esta línea de trabajo que es una animación para niños de 7 a 10 años y se la pueda aplicar en las escuelas, mostrando un poco de la historia y de la obra que realizó Nemonte Nenquimo, este trabajo se realizó bajo un contexto que busca rescatar historias importantes y que no han sido contadas ni difundidas.

Uno de los recursos que hizo de este trabajo algo un poco trabajoso y demorado fue la elaboración de los personajes y escenarios, uno por uno a los que se les cambió algunos detalles en el proceso hasta que quedaran acorde a lo que se buscaba, y de igual manera la animación.

En conclusión, este proyecto busca rescatar y difundir la historia de Nemonte Nenquimo, sin embargo, la difusión del mismo lo realizará quien decida continuar con este maravilloso proyecto, que reúne todas las características para ponerlo en marcha, ya que es un video que está completo con todos los elementos informativos para ser presentado.

ANEXOS

Entrevistas

Entrevista 1: Isabella Vásquez.

Edad: 7 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
 A cartoon illustration featuring the main cast of the animated series 'El Chavo del 8'. The characters are gathered in a courtyard-like setting. In the foreground, Chavo is in his signature red pants and yellow shirt. Behind him are other characters like Quico, Don Ramón, and the rest of the cast. The title 'el Chavo' is written in large, stylized yellow letters with a red outline at the top left.	 A colorful cartoon illustration for the title 'Hora de Aventura'. The title is written in large, red, jagged letters at the top. Below it, Finn the Human and Jake the Dog are running happily. Finn is holding a sword, and Jake is holding a green object. The background shows a landscape with mountains, a blue sky with clouds, and various floating objects like a book, a fork, and a green object.

<p style="text-align: center;">Pocoyó</p>	<p style="text-align: center;">Phineas y Ferb</p>
 <p>The image shows the Pocoyó logo at the top, with the name 'POCOYO' in colorful letters. Below the logo, Pocoyó is standing on the left, pointing towards a pink elephant on a scooter. There are also some small animals and a bird nearby.</p>	<p>Le gusta Phineas y ferb porque le parecen dibujos lindos e interesantes.</p>  <p>The image shows five characters from the cartoon Phineas and Ferb standing in a yard. From left to right: Phineas (tall, green hair), Ferb (shorter, red hair), Isabella (black hair with pink bow), Baldo (black hair, blue overalls), and Perry (large, black t-shirt with a skull).</p>

<p style="text-align: center;">Cleo y Cuquin</p>	<p style="text-align: center;">Scooby doo</p>
---	--



Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Me gusta que tienen caritas muy bonitas y muchos colores

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Elegiría Phineas y Ferb porque me gustan mucho esos dibujos.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

La parte que más me impactó fue cuando Nemonte ganó el juicio.

Entrevista 2: Juan Esteban García.

Edad: 10 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
-------------------------------	-------------------------



Pocoyó

Phineas y Ferb



Los dibujos que más le gustan son Phineas y Ferb, porque tienen formas diferentes.



Cleo y Cuquin



Scooby doo



--	--

Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Que son dibujos ya para niños más grandes y tienen muchas formas, me gusta como hablan.

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Lo haría en el de Phineas y Ferb porque son los dibujos que más me gustan.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

La parte del cuento que más me impactó fue cuando entraron los petroleros a destruir el hogar de Nemonte.

Entrevista 3: Julia Pinos

Edad: 8 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
-------------------------------	-------------------------



Pocoyó

Phineas y Ferb



Cleo y Cuquin	Scooby doo
<p>Los dibujos que más me gustan son Cleo y Cuquin porque son muy bonitos y enseñan cosas.</p> 	

Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Me gusta que juegan mucho, tienen muchos colores y canciones.

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Elegiría Cleo y Cuquin porque son los dibujos que veo siempre y me parecen muy bonitos.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

La parte del cuento que más me impactó fue cuando los petroleros dañaron la casa de Nemonte.

Entrevista 4: Leah Conde

Edad: 7 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
	

--	--

<p>Pocoyó</p>	<p>Phineas y Ferb</p>
 <p>The image shows the Pocoyó logo at the top, with the name 'POCOYO' in colorful letters. Below the logo, Pocoyó is standing on the left, pointing towards a pink elephant on a scooter on the right. There are also some small animals and a bird in the background.</p>	<p>Los dibujos que más me gustan son Phineas y Ferb porque me gustan sus colores y me hacen reír.</p>  <p>The image shows five characters from the cartoon Phineas and Ferb standing in a grassy area in front of a wooden fence. From left to right: Phineas (tall, thin, green hair), Ferb (shorter, thin, red hair), Isabella (black hair, pink dress), Baldo (black hair, blue overalls), and Perry (large, black t-shirt with a skull, brown shorts).</p>

<p>Cleo y Cuquin</p>	<p>Scooby doo</p>
 <p>The image shows two characters from the cartoon Cleo and Cuquin. On the left is Cuquin, a bald baby-like character sitting on the ground. On the right is Cleo, a girl with black hair and a red bow, sitting on the ground. The background is blue with the text 'CLEO & CUQUIN' in white and yellow.</p>	 <p>The image shows the Scooby Doo gang standing together. From left to right: Velma (green shirt, red skirt, glasses), Scooby (large brown dog), Fred (white shirt, blue pants), and Daphne (purple dress). They are standing on a grey background.</p>

Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Lo que más me gusta es que son muy divertidos y tienen hermosos colores.

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Elegiría Phineas y Ferb porque me gustan mucho esos dibujos, tienen muchas formas y colores.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

La parte del cuento que más me impactó fue cuando los peroleros destruyeron la casa de Nemonte.

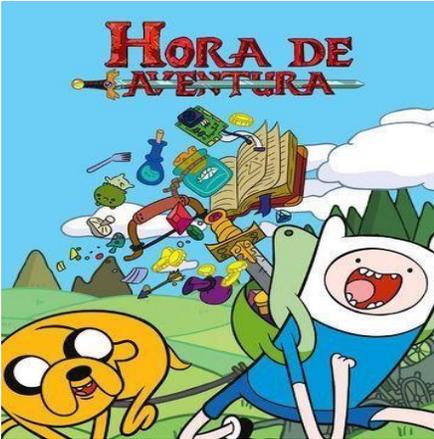
Entrevista 5: Luciana Espinoza.

Edad: 9 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

<p>El chavo del 8 animado</p>	<p>Hora de aventura</p>
	
<p>Pocoyó</p>	<p>Phineas y Ferb</p>
	<p>Me parece más atractivo Phineas y Ferb porque los personajes son diferentes a otros dibujos.</p>



Cleo y Cuquin

Scooby doo



Las chicas súper poderosas



2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Me gusta que sus personajes son divertidos y tienen formas diferentes.

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Elegiría Phineas y Ferb porque me gustaría ver esa historia con la forma de los dibujos.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

La parte que más me impactó fue cuando Nemonte ganó el juicio.

Entrevista 6: Pablo Andrés O.

Edad: 7 años

Cuento: Nemonte Nenquimo

Preguntas

1.- ¿Cuál de estos dibujos te parece más atractivo y por qué?

El chavo del 8 animado	Hora de aventura
	

Pocoyó	Phineas y Ferb
<p>Pocoyó son los dibujos que más le gusta porque son divertidos.</p> 	

Cleo y Cuquin	Scooby doo
 <p>The image shows two cartoon characters against a blue background. On the left is a bald baby-like character (Cuquin) sitting on the floor with a small toy. On the right is a girl with black hair in a ponytail with a red bow, wearing a red shirt and blue pants (Cleo). The text 'CLEO & CUQUIN' is written in the top left corner.</p>	 <p>The image shows the three main characters of the cartoon 'The Powerpuff Girls' (Bliss, Bloss, and Buttercup) standing together. They are wearing their signature colorful outfits and have large, expressive eyes. The background is purple with yellow stars.</p>

Las chicas súper poderosas
 <p>This is a smaller version of the image showing the three Powerpuff Girls (Bliss, Bloss, and Buttercup) from the previous block, set against a purple background with yellow stars.</p>

2.- ¿Qué es lo que más te gusta de los dibujos mencionados anteriormente?

Le gusta las formas de los personajes y sus colores

3.- ¿Si tuvieras que hacer la historia de Nemonte en uno de los estilos ya mencionados, ¿cuál elegirías y por qué?

Pocoyó, porque me gustan esos muñecos.

4.- ¿Cuál fue la parte del cuento que más te impactó?

Cuando se destruyó la casa de Nemonte.

Guion

	A	B	C	D	
1					
2					
3				Fondo negro con letras blancas, título y subtítulo	Título : Nemonte Nenquimo
4					Subtítulo: La Historia de una guerrera contra la explotación minera
5					se posiciona el texto: Pastaza, 2019 en la esquina inferior derecha (letras pequeñas)
6				Imagen del centro de Justicia	Introducción: Nemonte Nenquimo de 35 años de edad, es una activista indígena, y fue l
7				Mientras el tribunal deliberaba la sentencia, la sala de espera de la corte de justicia de pastaza resonaba con las voces de todos los waoranis.	plano general de waoranis al exterior de la sala de justicia
8				Este juicio marcaría el futuro de nuestra tierra, Nemopare	Plano general de Nemopare
9				pues en caso de un fallo a favor de los invasores, continuaría le explotación de nuestros recursos y la vulneración de nuestros derechos.	Plano general de maquinaria, petroleros, petroman
10				Sabías que la explotación petrolera en el norte de la Amazonía ecuatoriana, es responsable de la deforestación de dos millones de hectáreas. Mas de 650.00 barriles de crudo han sido derramados en bosques, ríos y esteros.	Se muestra peces muertos y rios contaminados
11				Ellos, los cowore petroleros, con sus trajes y corbatas, no quieren que nosotros sepamos sobre las consecuencias de la explotación petrolera... solo quieren traer a nuestras tierras la muerte.	Plano general de los petroleros con una calavera en señal de muerte.
12				Soy una guerrera fuerte cuando voy a defender a mi pueblo	Plano de nemonte nenquimo y los waoranis en la corte de justicia
13				Nuestro grito de guerra, ha estado presente en todas las batallas.	Plano detalle del rostro de Nemonte, ojos en fuego, se muestra a Nemonte luchando co
14					
15					
16				Nosotros, con plumas y pintura roja en el rostro, simplemente buscamos la paz y la protección de la naturaleza. Me aferré a mi sueño, a mis ganas de ver crecer a mi hija en la selva.	

15				Nosotros, con plumas y pintura roja en el rostro, simplemente buscamos la paz y la protección de la naturaleza. Me aferré a mi sueño, a mis ganas de ver crecer a mi hija en la selva....	
16				Finalmente la jueza condenó la explotación y la vulneración al derecho constitucional, aceptando la acción de protección hacia mi etnia, los waorani....	plano detalle del martillo de la jueza
17				Celebramos con nuestras lanzas en el aire y con la lluvia de nuestro lado. Ganamos esta batalla y estamos preparados para seguir en esta guerra. Yo, como verdadera guerrera seguire de pie y luchando. El enemigo me tiene miedo.	
18					
19					
20					
21					
22					texto blanco en fondo negro: explicación real de la situación actual de nemonte nenqu

BIBLIOGRAFÍA:

- Bueno, D. (2020). La importancia del aprendizaje sensorial. Ruta Maestra, 29.
<https://rutamaestra.santillana.com.co/wpcontent/uploads/2020/09/2-LA-IMPORTANCIA-DELA-APRENDIZAJE-SENSORIAL.pdf>
- Carranza, A (2022). Art. Blog: +35 tipos de ilustraciones para impulsar tu portafolio con proyectos únicos.
<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/20-tipos-de-ilustraciones/>
- Canales, M. (2006). Metodologías de investigación social Introducción a los oficios.
<https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/08/canales-ceronmanuelmetodologias-de-la-investigacion-social.pdf>
- Díaz-Bravo, Laura & Torruco-García, Uri & Martínez-Hernández, Mildred & Varela-Ruiz, Margarita. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica. 2. 162-167. 10.1016/S2007-5057(13)72706-6.
https://www.researchgate.net/publication/265211491_La_entrevista_recurso_flexible_y_dinamico
- Domínguez, L., Solano, L. (2018). Presentación digital: Técnicas de ilustración.
https://issuu.com/paad.disgraf.uac/docs/ebooknuevos_medios
- Duque, P., Rodríguez R. y Vallejo A. (2014). Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico. Trabajo de grado para optar a título de Magister en Educación y Desarrollo Humano.
<http://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/401/DuquePaulaAndrea2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galeano, S. (2022). Cuáles son las redes sociales con más usuarios en el mundo (2022). Marketing 4 Ecommerce.
<https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuariosmundoranking/>
- García-Varcácel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Universidad de Salamanca.
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf;jsessionid=DF89FB33A1488E0DE10482A00E93FEEF?sequence=1>
- Goetschel, A. Chriboga, L. (2009). *Re/construyendo historias de mujeres ecuatorianas*. Quito: Comisión de transición hacia el consejo de mujeres y la igualdad de género.
<http://repositorio.iaen.edu.ec/handle/24000/4351>

- Handelsman, M. (1978). *Amazonas y artistas: Un estudio de la prosa de la mujer ecuatoriana*. Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Hermann, A. Pérez, A. (2019). *Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano*. Espacios, 40(41), 5.
<http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p05.pdf>
- Jimenez, B. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés: caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School*. Universidad Simón Bolívar. Sede Ecuador. <http://hdl.handle.net/10644/6988>
- Llasera, J. (2020). Teoría del color: Cómo escoger una paleta de colores coherente.
<https://imborrable.com/blog/teoria-del-color/>
- Londoño López, J. (1997). *Entre la sumisión y la resistencia, las Mujeres en la Real Audiencia de Quito*. Quito: Edit. Abya-Yala.
- Márquez, F. López, L. y Pichardo, V. (2008). *Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrado en el estudiante*. Apertura, 8(8), 66-74. ISSN: 1665-6180.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68811215005>
- Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Revista Kepes, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12.
http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Monterde, C. (2018). Análisis teórico-metodológico de los instrumentos de medición del trabajo infantil en la Argentina (2004-2014). Tesis de grado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica.
<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1556/te.1556.pdf>
- Montero, J. Paz, M. (2013). Historia audiovisual para una sociedad audiovisual. *Historia Crítica*, (49), 159-183.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012116172013000100008&lng=en&tlng=es.
- Moreta, F. (2020). *Mujeres en la independencia*. Museo de Quito.
<http://www.museociudadquito.gob.ec/wp-content/uploads/2020/08/Mujeres-en-laindependencia.pdf>
- Ortega, R. (2016) El Proceso de ilustración: indagación, diseño, pensamiento creativo
https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/RAM%C3%93N_ORTEGA_ENRQUEZ.pdf
- Ponsa, E. (2013) Análisis de aplicación de color y técnica en las ilustraciones de Jacobo Castañeda. Desarrollo de material promocional para el artista Luis Mollinedo.
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Ponsa-Enrique.pdf>
- Ràfols, R. (2011). *Infografía*

audiovisual: de la imagen al espacio. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 17(2), 569-579.
https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2011.v17.n2.3813

Real, C (2019). *Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI*. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 12-27.

https://pdfs.semanticscholar.org/0e3a/4cf86ebe37d28d5aa61f5bfa5c2f90eed536.pdf?_ga=2.16873145.1053179675.1644208203-1634557340.1644208203

Rodríguez Illera, J. Escofet, A. y Azzato, M. (2005). *Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales*. Revista de Educación a Distancia (RED).

<https://revistas.um.es/red/article/view/24521>

Rodríguez Pascual, I., (2006). Redefiniendo el trabajo metodológico cualitativo con niños: el uso de la entrevista de grupo aplicado al estudio de la tecnología. EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales, (12),65-88. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297124008003>

Saavedra, I. (2003). La historia de la imagen o una imagen para la historia. Cuicuilco, 10(29),0.ISSN: 1405-7778. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35102912>

Sisalima Pizarro, B. K., & Vanegas Vintimilla, M. F. (2013). *Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3402>

Veintemilla, D. (1908). *Producciones Literarias*. Casa Editorial de Proaño y Delgado, Quito.

Zeegen, L. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Editorial Gustavo Gil. ISBN: 978.84.252.2.

https://issuu.com/am12211049/docs/principios_de_ilustracion