

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE QUITO**

**CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Tesis previa a la obtención del título de:**  
**LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:**

**CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ESCOLAR VIDEOGRÁFICO DE  
ANIMACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DEL PERÍODO  
INCA EN EL ECUADOR**

**AUTORA:**

**MARTHA TATIANA CAISA SANGUCHO**

**DIRECTOR**

**MÁSTER ÁLVARO PAZMIÑO**

**Quito, Julio del 2012**

## **DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD**

Yo Martha Tatiana Caisa Sangucho, con CI. 1721899498, egresada de la Facultad de Ciencias humanas y de la Educación, carrera de Comunicación Social declaro ser la única y legítima autora de los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, titulado “Creación de material didáctico escolar videográfico de animación para la enseñanza de la Historia del Período Inca en el Ecuador”, son exclusiva responsabilidad de la autora.

Quito, Julio - 19 - 2012

Cordialmente

-----  
Martha Tatiana Caisa Sangucho

C.I 1721899498

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco principalmente a Dios  
que me ha ayudado, facilitado y permitido terminar  
con esta etapa tan importante en mi vida.*

*Agradezco a mi familia; a mis padres y hermanos  
por su apoyo y ayuda incondicional en todo momento.*

*Y agradezco a mis maestros  
que me han enseñado y guiado en el transcurso  
de mi carrera estudiantil para poder llegar a esta instancia,  
y principalmente agradezco a mi Tutor  
que me ha ayudado y orientado  
para culminar con éxito este proyecto.*

## DEDICATORIA

*Primeramente, dedico este proyecto a Dios  
porque sin su bendición y aprobación  
no hubiese concluido este período tan importante para mí,  
gracias a su bondad e infinito amor.*

*Y también, porque siempre ha estado conmigo y  
me ha ayudado en todo momento,  
en cada etapa de mi vida,  
por su ayuda moral y económica,  
por querer siempre mi bienestar sobre todas las cosas,  
dedico este proyecto a mi madre.*

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>3</b>
<b>EDUCOMUNICACIÓN, UNA PROPUESTA PARA EDUCAR .....</b>	<b>3</b>
¿QUÉ SE ENTIENDE POR EDUCOMUNICACIÓN?.....	3
IMPORTANCIA DE LA EDUCOMUNICACIÓN .....	6
MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.....	9
• <i>Medios audiovisuales y escritos.....</i>	<i>10</i>
DIFERENCIA ENTRE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN .....	12
RELACIÓN ENTRE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN .....	13
EDUCACIÓN FRENTE A LOS MEDIOS .....	15
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>19</b>
<b>CONOCIENDO NUESTRO PASADO .....</b>	<b>19</b>
<b>(INVESTIGACIÓN PARA EL CONTENIDO DEL PRODUCTO).....</b>	<b>19</b>
BREVES RASGOS DE LOS SEÑORÍOS ÉTNICOS ANTECEDORES A LOS INCA EN EL ECUADOR .....	19
• <i>Cayapas .....</i>	<i>19</i>
• <i>Mantas.....</i>	<i>19</i>
• <i>Huancavilcas.....</i>	<i>19</i>
• <i>Pastos.....</i>	<i>19</i>
• <i>Cochasquies .....</i>	<i>20</i>
• <i>Quitus.....</i>	<i>20</i>
• <i>Pantzaleos.....</i>	<i>20</i>
• <i>Puruháes .....</i>	<i>20</i>
• <i>Cañaris .....</i>	<i>20</i>
• <i>Paltas .....</i>	<i>20</i>
HISTORIA DEL PERIODO INCA .....	21
• <i>Leyenda del origen Inca .....</i>	<i>21</i>
• <i>Origen histórico de los Incas .....</i>	<i>21</i>
HISTORIA DEL PERÍODO INCA EN EL ECUADOR .....	22
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>31</b>
<b>UNA NUEVA DIDÁCTICA DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE .....</b>	<b>31</b>
USOS DIDÁCTICOS DE LOS MEDIOS .....	31
• <i>La televisión en aula .....</i>	<i>33</i>
• <i>Actividades para desarrollar el análisis crítico.....</i>	<i>36</i>
• <i>La radio en el aula.....</i>	<i>37</i>
• <i>Los medios escritos en el aula.....</i>	<i>40</i>
• <i>Actividades para desarrollar el análisis crítico.....</i>	<i>42</i>
• <i>El video dentro del aula .....</i>	<i>42</i>
• <i>Actividades para desarrollar el análisis crítico.....</i>	<i>45</i>
• <i>El internet dentro del aula .....</i>	<i>45</i>
MODELOS PEDAGÓGICOS .....	48
• <i>Escuela tradicional.....</i>	<i>49</i>
• <i>Escuela nueva o activa.....</i>	<i>50</i>
• <i>Modelo constructivista .....</i>	<i>51</i>
• <i>Enfoque sociocrítico.....</i>	<i>52</i>

LAS ANIMACIONES AUDIOVISUALES COMO MATERIAL DIDÁCTICO .....	53
• <i>Actividades para desarrollar el análisis crítico</i> .....	60
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	<b>61</b>
<b>VIDEO: IMAGEN Y SONIDO</b> .....	<b>61</b>
COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN.....	61
PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN VISUAL .....	62
• <i>La ley del horizonte</i> .....	62
• <i>Ley de la mirada</i> .....	63
• <i>Ley de los tercios</i> .....	63
• <i>Equilibrio de masas</i> .....	64
ESTÉTICA AUDIOVISUAL .....	65
LOS PLANOS .....	65
• <i>Planos descriptivos</i> .....	65
• <i>Planos narrativos</i> .....	66
• <i>Planos expresivos</i> .....	67
MOVIMIENTOS DE CÁMARA ÓPTICOS .....	68
• <i>El Zoom</i> .....	68
• <i>Zoom In</i> .....	68
• <i>Zoom Out</i> .....	68
ELEMENTOS SONOROS .....	68
• <i>La palabra</i> .....	69
• <i>La música</i> .....	69
• <i>El silencio</i> .....	69
• <i>Efectos sonoros</i> .....	69
<b>CAPITULO V</b> .....	<b>70</b>
<b>ANIMACIÓN DIGITAL</b> .....	<b>70</b>
HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.....	70
TIPOS DE ANIMACIÓN .....	71
• <i>Dibujos animados</i> .....	71
• <i>Stop motion</i> .....	72
• <i>Rotoscopia</i> .....	72
• <i>Animación de recortes</i> .....	73
• <i>Animación 3D</i> .....	73
PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN.....	74
• <i>Anticipación</i> .....	75
• <i>Acción continuada y acción desfasada</i> .....	76
• <i>Arcos</i> .....	76
• <i>Acción secundaria</i> .....	77
• <i>Timing (noción del tiempo)</i> .....	77
• <i>Personalidad o apariencia</i> .....	77
ANIMACIÓN VIDEOGRÁFICA.....	78
• <i>Animación en After Effects ( edición utilizada)</i> .....	78
PRE-PRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POST PRODUCCIÓN PARA ANIMACIÓN.....	84
PREPRODUCCIÓN. ....	84
• <i>Idea-argumento</i> .....	85
• <i>Guion técnico</i> .....	86

• <i>Guion literario</i> .....	86
• <i>Storyboard o guión gráfico</i> .....	87
• <i>Diseño de escenarios y personajes</i> .....	88
• <i>Lenguaje Audiovisual</i> .....	93
• <i>Grabación de voces o voces recording</i> .....	96
PRODUCCIÓN .....	96
POSTPRODUCCIÓN .....	97
• <i>Justificación del manejo de los efectos</i> .....	97
VALIDACIÓN .....	98
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>106</b>
CONCLUSIONES. ....	106
RECOMENDACIONES.....	107
ANEXOS.....	109

## **Abstract**

En este proyecto de animación se hizo uso de las tecnologías de información y comunicación para crear un material didáctico escolar enfocado en la materia de Estudios Sociales con el fin de enseñar sobre la historia de los Incas en el territorio ecuatoriano, siendo un material educativo pero también entretenido para los niños y niñas con el objetivo de contribuir con la enseñanza aprendizaje a la captación y retención de conocimientos.

Además, la investigación para la parte didáctica del proyecto se fundamenta principalmente en la edocomunicación que pretende promover en los estudiantes una actitud crítica y reflexiva frente a los contenido mediáticos, se realiza una propuesta de actividades sencillas que se pueden desarrollar de forma grupal o individual para iniciar a los estudiantes escolares en el desarrollo de la actitud crítica.

Mediante la indagación en fuentes bibliográficas se puede comprobar que las sociedades son más visuales, por lo que permite captar y recordar de mejor manera lo que se ve, a lo que únicamente se oye, por lo cual, el video a pesar de contener temas teóricos escolares también es atractivo a la percepción de los niños y niñas, y al mismo instante aprenden mientras se divierten.

Para la validación del producto se realizó en un pequeña muestra del grupo objetivo que fueron 33 estudiantes de nivel escolar, dando como resultado que un 76% (21 estudiantes) fueron capaces de resumir correctamente con sus propias palabras el contenido del producto, y el 24% restante equivalente a 8 estudiantes respondieron erróneamente, por medio de esta validación se puede comprobar que los porcentajes de captación son más del 50%.

## **Introducción**

Durante los últimos años se ha creado nuevos modelos pedagógicos de carácter global que han sido probados en diferentes escuelas, algunos de ellos fracasaron originando otros modelos que superen las dificultades de los anteriores. Los modelos pedagógicos se ha reformado a través del tiempo, estos cambios se dan en función a los cambios sociales, ya que la educación tiene que preparar a los estudiantes para desenvolverse en un determinado contexto social, dependiendo de las exigencias que este requiera.

Con la preponderancia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de información, se ha experimentado una serie de fenómenos sociales. La cultura y la sociedad están siendo normadas por las Tics, que sus efectos se pueden ver en los comportamientos, gustos y valores que son similares en las nuevas generaciones. Es así que, por ejemplo la gran mayoría de los jóvenes les gusta la misma música de moda, o visten los diseños de moda, que por lo general son presentado por los medios de comunicación.

Los medios de comunicación e información han aportado en gran manera para crear nuevas formas de productos de excelente calidad, acorta las distancias, es una buena fuente de información, además de entretenimiento, pero también contribuye al consumo masivo, y a la unificación cultural.

De esta manera se propone incluir una nueva área en el proceso de enseñanza/aprendizaje, la educación de la mano con la educomunicación y las Tics se pueden contribuir a desarrollar capacidades intelectuales, afectivas, artísticas, sociales, reflexivas, críticas en los niños y niñas, logrando una evolución integral apta para enfrentar los nuevos retos sociales. Se pretende enseñar a niños, niñas, y docentes como optimizar los procesos de educación mediante uso de materiales didácticos audiovisuales, sean o no educativos, ya que se puede aprender de ellos de igual forma, si se sabe cómo darles un tratamiento correcto.

El objetivo principal es educar mediante el entretenimiento logrando que los estudiantes se sientan entusiasmados por aprender y no que sientan que el aprender es una tortura aburrida y difícil de lograr, para esto se utilizara las tecnologías de información y comunicación, como los son las animaciones audiovisuales, o más conocidas como dibujos animado, que tanto gustan a los niños y niñas, pero no se trata únicamente de reproducir lo mismo que está en sus textos escolares solo que esta vez en video, sino que se pretende darle un sentido entretenido e informativo a la par, además de utilizar estos recurso para aprender de ellos, siendo críticos y reflexivos sobre sus contenidos, de esta forma, se enseñara a los niños y niñas a desarrollar un criterio propio y adecuado frente a los contenidos nocivos, al igual que a cualquier producto mediático que se le presente en su diario vivir, debido a que los contenidos de los medios de comunicación se pueden exagerar o modificar creando sensaciones distintas a lo que realmente es ya sea mediante efectos visuales, texto, edición, incluso manipulan las cámaras de video y fotografía para captar la realidad de forma alterada.

En este proyecto se ha tomado la materia de Historia para crear un material didáctico llamativo para enseñar la Historia del periodo Inca del Ecuador, se pudo haber escogido cualquier otro tema escolar, pero es importante que los niños y niñas conozcan su pasado, y que aprendan a analizar, de esta manera, se manifiesta una nueva propuesta para educar. En la cual los niños y niñas se diviertan mientras aprenden, tomando en cuenta que estas generaciones son más visuales, y aprenden viendo y también aprenden haciendo, es así que, el proceso de captación y retención de información son muchos más efectivos, sin exigir mayor esfuerzo si se lo realiza mediante productos audiovisuales. Además, se debe poner en práctica los contenidos adquiridos, y junto a la guía del docente también se podrá ofrecer un plus educativo al momento de enseñar a los estudiantes a analizar y a criticar dándoles armas para defenderse de los contenidos mediáticos nocivos.

## **CAPÍTULO I**

### **EDUCOMUNICACIÓN, UNA PROPUESTA PARA EDUCAR**

#### **¿Qué se entiende por educomunicación?**

La educación ha pasado por un proceso de construcción y creación de nuevos modelos pedagógicos en busca de una enseñanza- aprendizaje capaz de formar integralmente al alumno al igual que, la comunicación desde los primeros siglos cada vez se ha propuesto nuevas formas de comunicar, una comunicación que no solo sea transmisión de información, o persuasión, sino que, permita establecer toda la complejidad que implica la comunicación personal.

La educomunicación se fundamenta en dos disciplinas la educación y la comunicación, pero, no pueden ser estudiadas indistintamente ni pertenecen exclusivamente a una de ellas, de esta manera, la educomunicación se crea para satisfacer demandas sociales frente a los nuevos sucesos comunicacionales, pedagógicos, mediáticos, socio-culturales dentro de la sociedad, es decir, la educomunicación debe ser investigada y estudiada desde una perspectiva multidisciplinaria. Ya que, aun no se ha constituido como una disciplina científica, y se encuentra en un proceso de formación.

De igual forma que la educomunicación surge de varias disciplinas así también, tiene varios objetivos, entre los cuales se encuentra como propósito general la educación para los medios, en la cual, “La actividad comunicacional busca el aprovechamiento de los elementos producidos y puestos en circulación por la comunicación y por los medios masivos para emprender procesos que contribuyan al desarrollo educativo.”<sup>1</sup> De esta forma pretende introducir en las prácticas pedagógicas herramientas y pautas que permitan a estudiantes y docentes beneficiarse de los contenidos de los medios

---

<sup>1</sup> PARRA, Germán. Bases epistemológicas de la educación (Definiciones y perspectivas de su desarrollo). Universidad Politécnica Salesiana, primera edición, Ediciones Abya – Yala, Quito – Ecuador 2000. Pág. 134

masivos, siendo capaces de diferenciar los elementos positivos de los elementos nocivos.

Los medios masivos de comunicación durante las últimas décadas han tendido un papel persuasivo frente a la sociedad, creando conductas y comportamiento, además de estereotipos, donde el público absorbe e interpreta como “realidad” todo lo que se presenta en los medios, principalmente en la televisión, radio, internet, prensa, revistas, cine, publicidad, que en su mayoría saturan a los receptores de información y de contenidos banales.

La sociedad se ha caracterizado por ser un tanto crédula frente a los contenidos de los medios masivos, quedando sometida principalmente ante la fascinante pantalla de televisión, confiando ciegamente a que todo lo que se presenta en ella es verdad, y está correcto.

Es así que, la educomunicación procura utilizar los contenidos, mensajes e imágenes producidos por los medios de comunicación para impulsar el desarrollo educativo, por lo tanto, la "Educación para los medios es un proceso que busca formar en el sujeto estas dimensiones educativas: alfabetizado mediáticamente, consciente, activo, crítico, social, y creativo, pero entendido según las teorías más recientes.”<sup>2</sup>

Existen varios factores que influyen al momento de realizar interpretaciones y percepciones frente a un mensaje, se debe tomar en cuenta las diferencias sociales, culturales, educativas, contextos históricos, edades, y subjetividades, es así que, “El reto de la educomunicación será, entonces, proporcionar las herramientas necesarias para que dichas personas puedan percibir e interpretar las ‘realidades’ creadas por los medios de comunicación desde sus propios esquemas y categorías, sin que esto implique un proceso de alienación o aculturación, sino una posibilidad de enriquecimiento y desarrollo de su cultura por medio de un apropiado procesamiento

---

<sup>2</sup> MARTÍNEZ -DE-TODA Y TERRERO, José, “Las seis dimensiones en la educación para los medios.”, en Bolívar Chiriboga, *La Educación Para Los Medios*, <http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?id=29603>

de esas realidades creadas”.<sup>3</sup> La educomunicación promueve a que los sujetos sean entes críticos, que analicen los contenidos ya sean visuales o sonoros, que por lo general se presenta al público de formas y colores llamativas, atractivos que pueden manipular y persuadir para que se conozca lo que los medios desean y les convienen que se conozca, crean realidades ficticias gracias a las nuevas tecnologías, los medios de comunicación principalmente la televisión se muestran como representantes de la “realidad”, como fuentes verídicas, donde la imagen prevalece sobre las palabras.

Se debe aprender a identificar y a decodificar los mensajes, a realizar lecturas profundas de los contenidos para distinguir ideologías implícitas, contenidos ocultos, y mensajes negativos que puedan deformar la verdad y no actuar ingenuamente ni aceptar todo lo que los medios exponen sin reflexionar. También se debe tomar en cuenta y tener presente que las interpretaciones dependen de un contexto determinado y de la propia identidad del sujeto.

Además, la educomunicación, establece la alfabetización mediáticas, esto quiere decir, aprender a utilizar la tecnología, conocer cómo funcionan, sus procesos comunicativos, sus aplicaciones, sus programas y sus usos, de esta manera, se puede conocer el alcance de los medios, y de las nuevas tecnologías, para así basándose en conocimientos adquiridos y conocimientos anteriores poder producir nuevos contenidos, aportando intelectualmente a la sociedad, en busca de una transformación de las tradicionales formas de comunicar para dar paso a la comunicación con conciencia social.

Para lograr los objetivos de la educomunicación propone que en las instituciones educativas se enseñe y se aprenda mediante la interacción de los medios de comunicación y las materias dentro de la malla curricular, es decir, educarse con los medios, donde el grupo pueda tener acceso a los medio de comunicación social escrito, audiovisual, publicidad, a las TICs, con fines educativos. El papel del docente frente a un programa televisivo o a cualquier contenido mediático es hacer

---

<sup>3</sup> CHIRIBOGA, Bolívar , La Educación Para Los Medios,  
<http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?id=29603>

que los estudiantes conozcan cómo funciona, debe estimular a que surjan inquietudes y curiosidades con respecto al contenido, promoviendo diálogos, comentarios, debates, que ayuden a reforzar los conocimientos teóricos.

Los medios de comunicación deben constituirse como herramientas de investigación que ayuden al proceso de enseñanza-aprendizaje que lo faciliten, dinamicen, que de una manera logren captar la atención de los estudiantes y contribuya para la creatividad, dejando atrás los modelos pedagógicos tradicionales.

### **Importancia de la educomunicación**

La educación por mucho tiempo se ha mantenido dentro del modelo tradicional, donde existían escuelas masivas, estrictas, de total control sobre los estudiantes, donde se promovía la transmisión de información, donde no existían una verdadera comunicación entre los actores educativos, es decir, no prevalecía la comunicación entre compañeros, ni entre profesor – “alumno”, ya que a un “alumno” se lo consideraba como un simple receptor de información.

Esta educación de masas tenía como propósito crear niños y niñas con un mismo pensar, con conductas, comportamientos, actitudes iguales. Una educación basada solamente en textos, en el conocimiento teórico, no incentivaba a la experimentación, ni a la actitud crítica.

Este modelo pedagógico tuvo tal acogida que hasta hoy en día las instituciones educativas no han podido librarse de esta ideología de control de ver al alumno como un ser al que se debe llenar de la mayor cantidad de información, y de comportamientos que garanticen la jerarquía social.

Con el pasar del tiempo, en los últimos años se ha tratado de experimentar con otros modelos pedagógicos, que no se han efectuado por completo con sus características, ya que, siempre se vuelve a lo anterior o se crea una hibridación entre el modelo tradicional y cualquier otro modelo, es decir, no se puede borrar lo que por muchos años se aplicó, desde las infraestructura, hasta las formas de enseñanza memorística,

donde aprender significaba repetir una infinidad de veces la misma frase, o el mismo concepto, y reproducirlo exactamente como el profesor lo había explicado.

Muchos de los nuevos modelos han fracasado en su mayoría porque no se cumple con la preparación y educación a los docentes, además de no contar con los materiales didácticos necesarios, en su mayoría por causas económicas.

Estas razones podrían ser una limitante para que las propuestas de educomunicación no se lleven a cabo ya que, en muchos sectores geográficos no tiene acceso a los medios de comunicación ni a las nuevas tecnologías, debido a sus altos costos y al desconocimiento de su utilización.

La educomunicación como una alternativa de educación promueve a que la comunicación tenga una estrecha relación con la pedagogía, donde los medios de comunicación no solo sean instrumentos de información sino verdaderos agentes del proceso de formación educativa. Una educación con los medios y para los medios, es decir, que los medios sirvan como material didáctico para aprender a manejar y analizar a los mismos.

Esta es una propuesta para educar, y para aprender mediante la utilización de los medios de comunicación y sus productos, complementando la teoría con la práctica y con la reflexión crítica.

Los textos son una guía de estudio pero no son los únicos instrumentos de aprendizaje, los medios de comunicación por su característica atrayente, y por su cualidad de captar la atención ayuda a mejorar la adquisición de conocimientos, pero, no se trata de que el alumno aprenda todo lo que se presenta en los medios de comunicación sin cuestionar, sino que sea reflexivo, que optimice la información mediática con sus criterios y conocimientos. “Los medios no contienen todo, sino partes comparables o combinables según su naturaleza (impresos, visuales, audiovisuales, informáticos, etc.), que el estudiante habrá de completar con sus

propios aportes.”<sup>4</sup> En el aula de clase se debe poner atención de lo que está sucediendo en los medios de comunicación, analizando las situaciones, contextos, ideologías, para poder distinguir los aspectos positivos y negativos.

De esta manera, la educomunicación pretende “Educar a los profesores para que, junto con sus alumnos comprendan mejor el fascinante proceso de intercambio, de información-ocultamiento-atracción, los códigos polivalentes y sus mensajes.”<sup>5</sup> Rompiendo con el antiguo y precario proceso de emisor - mensaje - receptor, el cual mantenía al público como receptores pasivos, sin criterio, sin voluntad, ni decisión.

Además, los medios de comunicación ofrecen una cantidad desbordante de información, lo que conlleva a la desinformación, ya que, al existir tanto contenido mediático el cerebro humano no puede captarlo todo, solo fragmentos, además de que no existe una regulación de contenidos, por estos motivos se puede decir que los medios de comunicación no están cumpliendo con los requerimientos profesionales para comunicar de una manera adecuada, es por esto, que el espectador debe conocer los medios, y aprender sobre ellos, adquirir una alfabetización técnica, realizar lecturas críticas a sus contenidos, estar consciente de que no todo lo que se presenta en los medios es real, de esta manera, el sujeto debe ser capaz de cuestionar a los medios, sacar sus propias conclusiones apoyadas en las teorías, en sus conocimientos previos, y en su criterio personal, creando nuevos productos comunicativos que apoyen al desarrollo social, e integral del ser humano, contenidos significativos, que no solo entretengan, sino que también eduquen pero no viendo por sus propios intereses, sino en mira de un bien común.

---

<sup>4</sup> CHIRIBOGA, Bolívar , La Educación Para Los Medios,  
<http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?id=29603>

<sup>5</sup> Curso on-line “Aprendizaje Cooperativo y tecnología educacional en la Universidad al estilo salesiano”: Medios de comunicación en la educación., U Católica de Brasilia - UPS Ecuador – IUS, 2003-2004.

## **Medios de comunicación en la educación**

Los medios de comunicación tiene una característica particular que son capaces de educar de forma intencional o involuntariamente, pero lo de lo que hay que estar alerta es que enseñan ya sean contenidos positivos o negativos, es por este motivo, que se pretende darle un uso adecuado, que beneficie al desarrollo de las sociedades.

Los medios masivos tienes caracterizas favorables, en donde se pueden combinar varios medios para crear productos novedosos, creativos, interesantes, y sobre todo educativos que contribuya con la educación.

De esta manera, se intenta combinar la comunicación con la educación para potencializar la enseñanza aprendizaje, dejando de lado la educación tradicional y aburrida.

La tecnología produce curiosidad innata por la experimentación, es así que los productos mediáticos también deben tener una característica de interacción entre la máquina, el alumno, y el docente.

La economía, la falta de información tecnológica, la falta de personal capacitado, la dificultad de adquisición de nuevos programas y aplicaciones ocasiona una desigualdad tecnológica, en comparación de otros países, ya que, las nuevas tecnologías son caras lo que ocasiona que sectores pobres no puedan acceder a ella pero también, si se tiene los conocimientos técnicos necesarios los equipos resultan inútiles produciendo una limitante para obtener nuevos conocimientos.

De igual forma hay programas interactivos de uso educativo que no tienen contenidos significativos, o que no son entendibles o son de mala calidad, por lo cual se debe tener presente una actitud discriminatoria, teniendo en cuenta que no por ser productos creados por los medios de comunicación va a ser cualitativos y educativos.

Se debe hacer uso de los medios de comunicación dependiendo de lo que la sociedad y la comunidad educativa necesiten, que contribuya a mejorar el entorno donde se encuentran, que sea de beneficio común.

- **Medios audiovisuales y escritos**

Los medios audiovisuales, como la televisión, internet, cine, video tiene una gran aceptación dentro de la sociedad por su atrayente presentación y por su fácil comprensión ya que solo se necesita ver y escuchar para saber de lo que se trata, estos medios “Utilizan al mismo tiempo el lenguaje conceptual, oral y escrito, más formalizado y racional. Imagen, palabra y música se integran dentro de un contexto comunicativo afectivo, de fuerte impacto emocional, que facilita y predispone a aceptar más fácilmente los mensajes.”<sup>6</sup>

Estos medios audiovisuales se valen de la imagen, del color, de la narrativa audiovisual, complementada con sonido, música, efectos sonoros que logran estimular los sentidos y producir sensaciones en los espectadores, además de incluir texto y locuciones que respalden a las imágenes.

De esta manera, los contenidos de algunos medios como la televisión o el cine persuaden y convencen fácilmente, creando realidades ficticias que conmueven al público con historias dramáticas de telenovelas, que producen llanto, tristeza, ante falsos escenarios realizados por actores, pero que se identifican con situaciones de entornos cotidianos.

Pero también, estos medios sirven como un aliado para la desconexión del mundo real, mediante mundos fantásticos, animados, con personajes creados mediante computadoras, llenos de aventuras y ambientes ilusorios e increíbles imposibles de que existan en la realidad solo en la imaginación y que gracias a las tecnologías digitales y mediáticas se pueden concebir.

La imagen y el sonido presentados por los medios transmiten mucha información que captamos directamente, pero existen elementos sutiles casi imperceptibles que de una forma consiente no los podemos percibir, pero que si causan efecto.

---

<sup>6</sup> Curso on-line “Aprendizaje Cooperativo y tecnología educacional en la Universidad al estilo salesiano”: Medios de comunicación en la educación., U Católica de Brasilia - UPS Ecuador – IUS, 2003-2004.

Dentro de los medios escritos sobresalen la prensa, las revistas, la publicidad impresa, entre otros, que utilizan las imágenes, el color, y el texto, de igual forma en estos medios la imagen es esencial como soporte visual del medio escrito.

Este tipo de medio es fácil de adquirir por su costo al contrario de los medios audiovisuales, pero, por ser una información de contenido estático, sin audio, no todos hacen uso de estos ya que no es tan sugestivo como la televisión o el internet, y además, que presenta un gran inconveniente, debido a que existen grupos que no saben leer ni escribir.

Este medio también carece de credibilidad en comparación a los audiovisuales, debido a que el sustento de un video ratifica el dicho “ver para creer”.

La educación debe evolucionar de acuerdo a la evolución de la sociedad, es así que, en las escuelas se está introduciendo de a poco los medios de comunicación para ayudar a la enseñanza – aprendizaje, pero se está mal entendiendo el uso de estos, ya que en muchos centros escolares tratan de remplazar al docente por una computadora o un video que explique la clase.

La lógica de la educomunicación no propone sustituir al maestro por los medios de comunicación, sino que estos medios sean de ayuda de apoyo didáctico para explicar la clase, la teoría que se encuentra en los libros, para que fortalezca los conocimientos adquiridos, teniendo como ventaja que los productos audiovisuales presentan la información en pastillas de poca duración, con la información precisa, concreta y fácil de asimilar, además, que sirven de ventana hacia cualquier parte del mundo imposible de conocer directamente pero que se puede llegar a ellos desde una pantalla ya sea de un televisor o un computador, contribuyendo a la educación como fuente de investigación y también de diálogo entre docentes y estudiantes.

El docente debe aprender a comunicar, a crear situaciones dialógicas en el aula de clase promoviendo al desarrollo intelectual, social, emotivo del estudiante.

Además, de evaluar, criticar, analizar en conjunto con sus estudiantes lo que el mensaje de un determinado medio significa, es decir, buscar el por qué ese medio dio

tal información, por qué presento esas imágenes y no otras, por qué utilizó esos efectos sonoros, a quién pertenecen, quienes son los que están detrás de los medios, qué grupos de poder los manejan, a qué intereses responden, en qué contexto social se expuso, entre otros aspectos, después de analizar todas las situaciones se podrá concluir decodificar el mensaje para saber que significa realmente.

### **Diferencia entre comunicación y educación**

La comunicación es una disciplina que contiene distintas teorías como: el funcionalismo, estructuralismo, teoría crítica, teoría estética, además, de modelos de la comunicación en los que se encuentra el modelo lineal, y el modelo circular. Cada una de las escuelas, de las teorías y modelos tiene sus propios procesos y formas de comunicar.

Teniendo como principio que la comunicación es la interacción entre dos o más sujetos ya sea personalmente o mediante instrumentos de enlace como los son los medios de comunicación.

En la educación, su práctica difiere de la época y del lugar, es así que, se han utilizado diferentes métodos dependiendo del modelo pedagógico o la teorías del aprendizaje de entre los cuales se encuentran establecidos: la escuela tradicional, la escuela activa o nueva, el constructivismo, y el enfoque sociocrítico, y de ellos derivan varios procedimientos de enseñanza – aprendizaje que mantienen diferentes concepciones sobre los propósitos del proceso educativo, sobre qué contenidos enseñar, cómo se va a enseñar, que recursos didácticos se va a utilizar, y de qué forma y con qué criterios se va a evaluar.

De esta manera, la educación es el proceso por el que atraviesa una persona para desarrollar sus capacidades intelectuales, físicas, emocionales, afectivas, sociales, entre otras, para enfrentarse ante una sociedad.

Las diferencias que existen entre ambas ciencias principalmente se debe a las combinaciones que se realice entre los modelos educativos y las teorías de la

comunicación algunas resultan efectivas y otras no, produciendo carencias a nivel comunicación – educación, por lo tanto, “En cuanto a la educación, plantea que si bien esta puede interpretarse como un fenómeno comunicativo, no toda la educación puede reducirse a comunicación”<sup>7</sup>, ya que, por muchos años se le limitó a la educación como la encargada de depositar conocimientos en las mentes de los sujetos, sin que exista interacción ni retroalimentación entre estudiantes y sus profesores, es decir, en ese tipo de educación nunca existió comunicación.

También, en la educación para los medios de comunicación, las diferencias de disciplina que poseen entre éstas determinarán el desarrollo de las capacidades cognitivas de la persona, ya que, una teoría de la comunicación puede resultar incongruente con algún modelo pedagógico, de esta forma, “Educación y comunicación son dos términos que pueden ser entendidos de muy diversa forma; y, según se los entienda, se abordará con muy diferente criterio el uso de los medios en la enseñanza.”<sup>8</sup> Es decir, la toma de decisiones sobre las mallas curriculares que implantan los gobiernos obedecerá a los criterios y concepciones de un cierto grupo.

### **Relación entre comunicación y educación**

Dentro de la comunicación surge un proceso natural de educar, es decir, al momento de una conversación una persona puede compartir sus conocimientos y experiencias, ya sean conocimientos tecnológicos, médicos, políticos, o simplemente experiencias cotidianas, como tips de cocina, o la ubicación de la estación de un bus, etc., hasta el detalle más pequeño que la otra persona desconozca le educa, de cualquier situación podemos extraer alguna información que nos ayude a incorporar ideas, o a confirmar lo que ya sabemos.

---

<sup>7</sup> PARRA, Germán. Bases epistemológicas de la educación (Definiciones y perspectivas de su desarrollo). Universidad Politécnica Salesiana, primera edición, Ediciones Abya – Yala, Quito – Ecuador 2000, p. 134

<sup>8</sup> Educación y Comunicación, en: <http://www.inicia.es/de/marquezv/dihm/intro1.html>

Se aprende mediante la interacción con otros, es así que, en la educación también se hace uso de la comunicación. Entonces, en la comunicación existe educación, y para que se dé una verdadera educación es necesaria la comunicación.

De esta forma las dos depende la una de la otra para optimizar sus procesos, ya que, si los sistemas educativos no hacen uso de la comunicación habría un retroceso a la arcaica educación unidireccional y si la comunicación no ejecuta procesos educativos se convertiría en productor de mensajes vacíos, insignificante. Aunque, hoy en día aún subsisten estos procedimientos deficientes de comunicar y de educar, que se mantienen fuertemente instalados dentro de la sociedad.

La comunicación requiere la ayuda de la educación para poder capacitar y preparar inicialmente a los docentes con la finalidad de que aprendan a comunicar y después, sea los encargados de enseñar a comunicar, procurando que exista una relación dialógica en el aula de clase, mejorando el proceso de enseñanza –aprendizaje, promoviendo a la participación activa, y generando un carácter crítico en sus estudiantes.

Además, la comunicación y la educación están íntimamente relacionadas debido a que ambas comparten un mismo objetivo que es el guiar, orientar, encaminar a las personas para conseguir su completo desarrollo y así aportar a la evolución de la sociedad, de esta forma, mediante diferentes procedimientos ambas logran obtener el mismo fin.

La educación por su parte busca el crecimiento intelectual y personal del individuo, y la comunicación tiene como finalidad el progreso social. Para que se consolide el desarrollo intelectual y personal es necesario que intervenga lo social (relaciones humanas), emocional (madurez, equilibrio), cognitiva (ideas, experimentación), actitudinal (disciplina, entusiasmo) del individuo y para la transformación social igualmente es necesario todos los aspectos anteriores, en otras palabras, se tiene como meta en la comunicación y la educación el desarrollo integral del ser humano.

La educomunicación descubrió que tienen principios similares, y que juntas benefician más a la sociedad que por separado, proponiendo nuevas pautas para que

contribuyan a la educación liberadora, a la transformación de la realidad, creando sujetos comprometidos con el bienestar común, haciendo uso de sus mejores características y cualidades para alcanzar mejores resultados.

De esta forma, se recoge los principios y teorías más favorables de entre estas dos ciencias de la educación para crear nuevas propuestas, proyectos y tal vez en un futuro se pueda establecer una nueva disciplina del saber adaptada al tiempo y espacio del contexto social, histórico, político, ideológico y tecnológico en el que nos encontramos, que favorezca a comprensión e interiorización de los conocimientos positivos y a desechar lo que puede afectarnos.

### **Educación frente a los medios**

La sociedad está en constante cambio, y la educación debería cambiar acorde a las necesidades del contexto en el que se esté viviendo, actualmente predomina la era de la información, lo que conlleva a la presencia permanente y dominante de las nuevas tecnologías y de los medios de comunicación, que se están incorporando lentamente en todos los ámbitos de la vida social, es así que, “Los sistemas educativos de todo el mundo han tenido acceso a la tecnología disponible y han hecho uso de ella en diferentes grados y es frecuente hallar en muchos de los países desarrollados gran número de escuelas equipadas con ordenadores y algunas de ellas, sobre todo en regiones remotas, están enlazadas con modem, fax o incluso por sistemas de televisión interactiva.”<sup>9</sup>

Debido a la preponderancia y a las inversiones comerciales las tecnologías están entrando en el espacio de la educación, pero no con los objetivos correctos, sino porque se considera que un centro educativo es mejor debido a su infraestructura moderna y de última tecnología, esta es una idea que les conviene vender al mercado tecnológico y los medios obtener mayores ganancias. Es así que, muchas escuelas adquieren computadores, televisiones, internet, y aparatos tecnológicos, que no les dan el uso adecuado en función a los planteamientos educativos.

---

<sup>9</sup> APARICI, Roberto. La educación para los medios de comunicación, editor Universidad Pedagógica Nacional, México 1997

En países latinoamericanos a más de no poseer un personal capacitado para poder sacarle provecho a los recursos técnicos, tampoco han considerado necesario que se promueva una educación para los medios. Es extraño que estos temas sean tan nuevos para estas sociedades tomando en cuenta que ya hace varias décadas se introdujeron a los medios en América del sur. “La enseñanza de los medios de comunicación no es un área de conocimiento reciente. Inglaterra comenzó a introducir la enseñanza del cine en la educación en la década del treinta. Pero, treinta años después será cuando organice y desarrolle un cuerpo teórico a partir de las investigaciones y publicaciones realizadas por el British Film Institute. En la actualidad Inglaterra cuenta con un currículum específico para la educación primaria y secundaria en aspectos vinculados con los medios de comunicación.”<sup>10</sup>

De igual forma en países como Canadá, Estados Unidos y países europeos han creado currículos educativos para primaria y secundaria que además de enseñar las materias tradicionales, como lenguaje, matemática, geografía, entre otras materias, incluyan una materia encargada de la enseñanza de los medios de comunicación como otra más de las disciplinas obligatorias.

Pero, principalmente se convendría educar a los maestros sobre técnicas, y metodologías de enseñanza – aprendizaje con los medios de comunicación y con la práctica mediante los medios masivos, para que puedan instruir a sus estudiantes con contenidos significativos para su desarrollo intelectual.

De esta manera, el docente tiene la responsabilidad y la obligación de poseer los conocimientos suficientes para guiar a sus estudiantes, y enseñar a la utilización de los medios tanto en la parte conceptual como en la práctica, esto significa que “El profesor continuará ‘impartiendo clases’, más de forma menos informativa y más orientadora, aprovechando las posibilidades que las tecnologías interactivas proporcionan para alimentar continuamente los debates e investigaciones con la ayuda de textos, páginas de la Internet, inclusive fuera del horario de clase, para

---

<sup>10</sup> APARICI, Roberto. La educación para los medios de comunicación, editor Universidad Pedagógica Nacional, México 1997

recibir y responder mensajes de los alumnos, crear listas de discusión, etc.”<sup>11</sup> Todos los medios de comunicación sirven al momento de mejorar la educación, incluso los que se piensa que solo son para pasatiempo, como las redes sociales, o los chats.

Se plantea que para enseñar sobre los medios de comunicación se debe empezar por educar sobre los lenguajes audiovisuales, lenguajes de la tecnología, y con estos conocimientos sobre sus lenguajes y sus códigos, se debe guiar para que los niños y niñas aprendan a analizar, a decodificar, a criticar, a evaluar y finalmente a crear nuevos productos comunicativos.

Existe muy poco control en los contenidos que los medios presentan, asimismo a muy pocos les interesa el efecto que dichos contenidos causan en las personas, y en la sociedad en general, por este motivo, no se ha visto la necesidad de crear una educación para los medios, cuando es evidente la urgencia de crear proyectos para la alfabetización mediática.

Los medios de comunicación están inmersos en nuestro diario vivir, la tecnología está al alcance de los jóvenes y niños, siendo ellos los consumidores más frecuentes, entre todos los medios los que se utilizan en mayor grado son la televisión, el computador, el cine, revistas, la radio, videojuegos, internet, por lo tanto, estos son los medios masivos que atraen la atención de los más jóvenes por ser los medios usados para el entretenimiento, aunque su verdadera función no es solamente divertir, sino educar y comunicar.

Los jóvenes están tan fuertemente vinculados a estas tecnologías, lo que provoca que por su propia cuenta decidan actualizarse y ampliar sus conocimientos acerca de la tecnología y sus nuevos inventos, por lo que, un joven que no sepa utilizar un ordenador, o no conozca el último juego de video que salió al mercado, se convierte en una persona pasado de moda, ya que, desconocer sobre estos temas solo se le atribuye a nuestros padres o abuelos.

---

<sup>11</sup> El contexto de la educación. Curso on-line “Aprendizaje Cooperativo y tecnología educacional en la Universidad al estilo salesiano”: El contexto de la Educación., U Católica de Brasilia - UPS Ecuador – IUS, 2003-2004

Hoy en día ser joven es sinónimo de mass media, debido a que las personas que pertenece a esta era crecieron junto a los medios, es decir, las tecnologías mediáticas para ellos son tan naturales como un árbol, o el sol, ya que estos estuvieron presentes desde sus nacimientos, en la mayoría de los casos también se convirtieron en la niñera, es así que, los niños crecen frente al televisor, siendo incapaces de elegir entre lo es bueno ver y lo que es perjudicial.

Aprendemos por diferentes motivos, aprendemos por necesidad, por obligación, por la interacción, pero la mejor manera de aprender es por placer, porque nos gusta e interesa algo en particular, esta característica es favorable al momento de enseñar a los niños y jóvenes, ya que ellos tienen una fascinación y una peculiar curiosidad sobre los objetos tecnológicos.

Por esta razón, también se han propuesto impartir materias optativas a elección del alumno, para la enseñanza de los medios de comunicación entre las cuales se encuentran asignaturas para aprender sobre Imagen y Expresión o Comunicación Audiovisual, que contribuyan con la formación teórica y práctica sobre los medios. De esta forma, se incentiva y motiva a que los estudiantes investiguen sobre lo que les agrada, y aprendan por el gusto de aprender.

## CAPÍTULO II

### CONOCIENDO NUESTRO PASADO

#### (INVESTIGACIÓN PARA EL CONTENIDO DEL PRODUCTO)

##### **Breves rasgos de los Señoríos étnicos antecesores a los Inca en el Ecuador**

Las tribus que alcanzaron gran renombre dentro del territorio ecuatoriano fueron:

- **Cayapas:** también se los llama Chachis, son originarios de la Provincia Imbabura y Carchi que en época de la llegada de los españoles huyeron a las selvas ecuatorianas, sus casas eran de madera con techos de paja, viven de la caza y pesca.
- **Mantas:** (Manabí) desarrollaron técnicas para trabajar en oro y plata, con fines religiosos y político. Además, tenían conocimientos de navegación y pesca, vivían en pequeñas casas de madera. Adoraban a la serpiente, al jaguar o puma, y tenían como diosa a la esmeralda conocida como Umiña. Una de sus artesanías más representativas es una silla ceremonial en forma de “U”.
- **Huancavilcas:** (Guayas) los Huancavilcas eran extraordinarios guerreros, y desde muy jóvenes se extraían los dientes incisivos como un sacrificio a sus dioses, además, se deformaban el cráneo y se rasuraban la cabeza dejándose cabello en forma de corona alrededor del cráneo con cabellos a los lados.
- **Pastos:** habitaban en lo que hoy es el sur de Colombia, y en la provincia del Carchi, al norte de Ecuador, es decir son una cultura colombo-ecuatoriana. Consideraban a la tierra como una madre, ya que, se dedicaban a la agricultura, que era su principal fuente para la vida.

- **Cochasquies:** ubicada al norte de la actual ciudad de Quito, realizaron construcciones en formas de pirámides para ritos ceremoniales de cangagua con formas geométricas.
- **Quitús.** (Pichincha) cavaban pozos profundos en forma de círculo para enterrar a sus muertos. En la arquitectura sus construcciones fueron con la técnica del bahareque (pared de caña y barro), y utilizaron la piedra para edificar las construcciones ceremoniales.
- **Pantzaleos:** (Pueblo de Machachi y Cotopaxi) en sus actividades principales están la artesanía, agricultura y ganadería. Los productos más importantes para los Pantzaleos eran el maíz, papas, mellocos, ajo, entre otros.
- **Puruháes:** (Chimborazo, Tungurahua, Bolívar), adoraban al Tungurahua y al Chimborazo, se creían sus descendientes. Construían sus casas de adobe, tenían como costumbre enterrar a los muertos junto con sus armas y tesoros en el campo en una sepultura honda cuadrada o también dentro de sus propias casas.
- **Cañaris:** (Azuay y Cañar), los cañarís acostumbraban a enterrar a sus muertos adornados de oro, plata y cerámicas. Eran grandes alfareros, guerreros, y agricultores. Una de las costumbres de los cañarís era que cuando el maíz estaba floreciendo caminaban despacio ya que, creían que la tierra estaba embarazada. Las viviendas eran de barro o piedra, de forma rectangular con cubierta de paja.
- **Paltas:** (Loja y parte de la provincia de Morona Santiago), sus casas tenían paredes de palos, tablas, algunas estaban cubiertas de barro y otras con paja. Se dedicaban principalmente a la agricultura.

## Historia del período Inca

- **Leyenda del origen Inca**

Cuenta la leyenda que el primer Inca, Manco Cápac con su hermana Mama Ocllo, salieron del Lago Titicaca que se encuentra en las fronteras de lo que hoy son Perú y Bolivia. Ellos habían sido enviados por su padre; el dios Wiracocha quien les entregó una vara de oro para que la lanzaran muy lejos, y en donde la vara se clavara debían fundar la capital de su Imperio, es así que según la leyenda nació el Cuzco.

- **Origen histórico de los Incas**

“Entre los siglos XI y XII, aparecieron en las mesetas Perú- bolivianas ciertos ayllus de Indios arrogantes, inteligentes y belicosos.”<sup>12</sup>

Se hacían llamar “Inga” que significa “guerrero o jefe de guerreros”. “Hablaban ellos el quichua o quechua o ‘runa-shimi’ -que quería decir ‘lengua de hombres’”<sup>13</sup>, es decir, proclamaban su varonilidad. Los Incas se creían y anunciaban ser los hijos del sol.

Los Incas escogieron al valle del Cuzco y desde el siglo XII se dedicaron a consolidar su dominio y establecer la capital en este lugar, y a partir del siglo XV empezaron a expandirse hacia otras regiones. Comenzó la expansión fuera del Cuzco mediante luchas violentas y matanzas, conquistando y apropiándose de varios pueblos.

El noveno Inca de la dinastía; Pachacútec Yupanqui consolidó grandes extensiones de territorios, que a diferencia de los anteriores líderes, él conquistaba los pueblos pacíficamente procurando no destruirlos. Ya que, las diferentes culturas de los pueblos daban esplendor y poder a su imperio. Por esta razón, su nombre Pachacútec significaba “El Reformador”.

---

<sup>12</sup> Reyes, Oscar Efrén. *Breve Historia general del Ecuador*. tomo 1, undécima edición, p.58

<sup>13</sup> Ídem., p. 58

El período Inca fue la etapa en que se manifestó el máximo nivel organizativo y se consolidó como el estado prehispánico de mayor extensión en América, ocupando territorios andinos del norte de Colombia, del Ecuador, Perú, Bolivia, hasta el centro de Chile y el noroeste de Argentina. “El Tawantinsuyu (nombre original que tuvo el imperio) significa en quechua: ‘las cuatro regiones’ y proviene de la división en suyos que tuvo: Chinchaysuyu al norte, Collasuyu al sur, Antisuyu al este y Contisuyu al oeste. La capital del Imperio fue la ciudad de Cusco (conocida como el ‘ombligo del mundo’),<sup>14</sup> ya que, el Cuzco fue la ciudad donde nació el imperio Inca.

El Tahuantinsuyu se extendía hacia el norte hasta la actual ciudad de Pasto en Colombia. En Ecuador abarcaron las actuales ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Esmeraldas, y Ambato.

Hacia el noreste, se extendía hasta la selva amazónica de Perú y Bolivia, conquistaron las actuales ciudades de Potosí, Oruro, La Paz y Cochabamba en Bolivia y prácticamente toda la sierra peruana.

Hacia el sureste, se extendieron por la cordillera de los Andes llegando más allá de lo que ahora se conoce como las ciudades de Salta y Tucumán en Argentina que abarcaba las actuales provincias de La Rioja, Catamarca, Tucumán, Salta y Jujuy.

Hacia el sur, llegaron hasta el Desierto de Atacama hasta el río Maule en lo que hoy es Chile.

### **Historia del período Inca en el Ecuador**

Pachacútec ordenó la movilización hacia el norte para conquistar la región ecuatorial conocida como región del Padre Sol, ya que, consideraban que al ser ellos los hijos del sol lo más razonable es que vivieran en este territorio. “La expansión territorial hacia el Chinchaysuyo (actual Ecuador) tuvo lugar hacia mediados del siglo XV y

---

<sup>14</sup> MOLINA. Marcelo, Los Incas en el Ecuador, <http://www.monografias.com/trabajos72/incas-ecuador/incas-ecuador.shtml>

culminó en las primeras décadas del XVI. La inició el Inca Túpac Yupanqui, hijo de Pachacuti”<sup>15</sup>

De esta manera, “poco tiempo después de asumir el poder, Túpac Yupanqui, pues, realizó preparativos de una expedición formidable. Con una fuerza de 200.000 guerreros (...) emprendió la marcha sobre el norte, rumbo hacia los pueblos de Quito.”<sup>16</sup>

Túpac Yupanqui “al llegar a los territorios que hoy ocupa la provincia de Loja, se encontró con una tenaz y furiosa resistencia.”<sup>17</sup> Pero, los Incas dominaron después de largas batallas y muchas muertes, continuaron avanzando y cuando Túpac Yupanqui llegó a tribu de los Cañarís, fue aún más difícil para el ejército Incaico, pues estos los rechazaron luchando fuertemente obligándolos a retirarse, solamente con la llegada de más refuerzos militares Incaicos lograron finalmente someter a los Cañarís.

Finalizada la batalla, en el territorio de los Cañarís, Túpac Yupanqui fundó la ciudad de Tomebamba, actual ciudad de Cuenca, donde se fundó uno de los principales templos del sol. “Sólo después de sometidos los cañarís se lanzó Túpac Yupanqui, con nuevas tropas reclutadas en todo el imperio, contra la confederación Puruháquito-Caranqui, es decir, contra el reino de Quito.”<sup>18</sup>

Las batallas en el Reino de Quito duraron más de medio año resistiendo fuertemente, principalmente los Puruháes dirigido por el General Epliclachima quien murió meses después en medio de un combate. Los Incas ganaron la batalla, y Túpac Yupanqui determinó establecer una gran ciudad en Quito, mientras que los quedaron vivos del

---

<sup>15</sup> MOLINA, Marcelo, Los Incas en el Ecuador, <http://www.monografias.com/trabajos72/incas-ecuador/incas-ecuador.shtml>

<sup>16</sup> REYES, Oscar Efrén, *Breve Historia general del Ecuador*, tomo 1, undécima edición, p. 68

<sup>17</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p.12

<sup>18</sup> SALVAT, Juan y CRESPO, Eduardo, *Historia del Ecuador*, volumen 2, Salvat Editores ecuatoriana, S.A., Quito-Ecuador, 1980, p 133

ejército Quito se retiraron hacia otras tierras obedeciendo las órdenes del Cacique Cacha.

En Tomebamba, es decir en lo que hoy es la ciudad de Cuenca Túpac Yupanqui tuvo un hijo junto a su esposa Mama Ocllo a quien llamaron Huayna Capac.

Años más tarde muere Túpac Yupanqui heredando su imperio a su hijo, Huayna Cápac decidió embellecer a Tomebamba su ciudad natal haciendo grandes construcciones, quedándose a vivir ahí.

Algún tiempo después, mientras Huayna Cápac recorría el Tahuantinsuyo fue informado de que las tribus ecuatoriales conspiraban en su contra, él enojado organizó su ejército declarando la guerra y regresando al territorio ecuatoriano para terminar con los que no querían obedecerle.

En Quito, el Cacique Cacha quien años antes peleó contra Túpac Yupanqui nuevamente organizó la resistencia esta vez contra Huayna Cápac. El ejército Incaico empleando toda su fuerza y estrategias militares lucharon violentamente, pero se encontraron con un ejército quiteño muy fuerte que combatieron valientemente, sin, embargo durante una de estas luchas sangrientas muere en combate el Cacique Cacha. “Esta muerte, que el Inca creyó serviría para que (...) se rindieran, solo sirvió para encenderles más los ánimos, dirigidos ahora por la princesa Paccha, hija de Cacha, proclamada soberana el mismo día de la muerte de su padre.”<sup>19</sup>

Las batallas continuaron, Huayna Cápac empezó a perder y salvándose de la muerte escapa a Tomebamba donde reúne más hombres para su ejército, esta vez regresa y logra vencer, y mata a 30 mil hombres cortándoles la cabeza y arroja los cadáveres a la laguna, con la cual se llenó de sangre, por lo que la nombraron Yaguarcocha que significa “laguna de sangre”, pero no mató a los adolescentes y llamó a esta la región Caranqui, que quiere decir “el país de los guambras”.

---

<sup>19</sup> SALVAT, Juan y CRESPO, Eduardo, *Historia del Ecuador*, volumen 2, Salvat Editores ecuatoriana, S.A., Quito-Ecuador, 1980, p 139

A pesar de las guerras y matanzas aún existían Puruháes, Quitus y Caranquis que se resistían al gobierno Inca, de esta manera Huayna Cápac para proclamar la paz decide casarse con la princesa quiteña Paccha quien estaba prisionera, para unir al pueblo Inca con los Quitus.

Se considera que Huayna Cápac le tomo alrededor de 17 años de luchas y guerras para poder conseguir la paz con el reino de Quito.

Del matrimonio de Huayna Cápac y la princesa Paccha nació en la ciudad de Quito Atahualpa, pero además, tenía otra esposa en el Cuzco donde nació su otro hijo Huáscar.

Huayna Cápac “se radicó definitivamente en Quito, pues había sido conquistado por el amor de Paccha y de Atahualpa, que llegó a ser su hijo preferido. Hizo grandes construcciones para embellecer la capital quiteña”<sup>20</sup>, además, construyó el camino que une a Quito con Tomebamba, y restauró el camino de Tomebamba al Cuzco en el Perú que creó su padre Túpac Yupanqui de esta manera, se podía trasladar fácilmente de Quito al Cuzco.

Las guerras habían cesado hacia algunos años, todas las provincias estaban tranquilas, y el monarca, era no solamente obedecido, sino acatado y hasta venerado como una especie de divinidad por todos sus súbditos. (...) había preferido a Quito y hecho en ella su residencia ordinaria, por casi treinta años continuos, (...) Quito había, pues, venido a ser, en los últimos años de la vida de Huayna-Cápac, la verdadera corte del imperio.<sup>21</sup>

Atahualpa creció junto a su padre de quién aprendió el arte de gobernar y de utilizar las armas, además, “bajo la especial vigilancia de Rumiñahui, el más intrépido y temerario de los generales de Huayna Cápac, recibió la más severa y rigurosa

---

<sup>20</sup> Ídem., p 141

<sup>21</sup> GONZALES, Federico, *Historia general de la república del Ecuador*, tomo 1, segunda edición, publicaciones educativas Ariel, Ecuador, p. 55

educación militar.”<sup>22</sup> Así que él estaba preparado para gobernar en paz, o para enfrentarse a la guerra si era necesario.

Huayna Cápac ya en su vejez resolvió visitar la capital de Imperio así que empezó su viaje hacia Tomebamba para después continuar hasta el Cuzco en el Perú. Cuando llegó a Tomebamba el pueblo le recibió con gran aclamación, el camino se alfombró con pétalos de rosas para que pasara el emperador.

Al llegar a Tomebamba recibió informes de que se había visto en las costas de Esmeraldas y Manta a unas extrañas embarcaciones de hombres de rostros pálidos y barba, vestidos de hierro, estas noticias lo intranquilizaron y ordenó la vigilancia en las costas ecuatoriales.

Al poco tiempo Huayna Cápac cayó gravemente enfermo lo que lo mantuvo varios días acostado, completamente débil, comprendió que no podría llegar al Cuzco en esas condiciones, por lo cual decide regresar a Quito. “Huayna Cápac el grande comprendió que su fin se acercaba, viéndose frente al grave problema de designar sucesor para la regencia del Gran Imperio. Mucho había meditado al respecto y había consultado con los más sabios Amautas, decidió dividir entre sus dos hijos Atahualpa y Huáscar el inmenso territorio del Tahuantinsuyo.”<sup>23</sup>

Muere Huayna Cápac debido a su fuerte enfermedad dejando un testamento en el cual ordena “que su cuerpo fuese trasladado al Cuzco, pero que, antes, se sacase su corazón y se lo conservase en un vaso de oro en el templo del sol que se levantaba en Quito, como señal del inmenso amor que había tenido para este reino y su señora (...) sus funerales fueron solemnes: mil personas fueron sacrificadas en Quito en los días siguientes a su muerte”<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p. 23

<sup>23</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p.22

<sup>24</sup> SALVAT, Juan y CRESPO, Eduardo, *Historia del Ecuador*, volumen 2, Salvat Editores ecuatoriana, S.A., Quito-Ecuador, 1980, p 142

Atahualpa y Huáscar reinaron en paz en el territorio que les había heredado su padre por aproximadamente 5 años, hasta que Huáscar provocó la guerra al enviarle un mensajero a su hermano pidiéndole que renuncie a su reinado y que le entregue el poder a él, además, Chaperera un cacique de Atahualpa, estaba en secreto en contra de su gobernador y apoyaba a su hermano, es así, que se dirige al Cuzco y pide protección a Huáscar, quien acepta y desafía a Atahualpa.

Este hecho provocó la ira de Atahualpa debido a la deslealtad de su cacique Chaperera, y después de consultarlo con sus generales Quizquiz, Calicuchima y Rumiñahui decide responder a las incitaciones de guerra de Huáscar dirigiéndose a la ciudad de Tomebamba para el enfrentamiento, ya que, la ciudad también se había puesto en su contra.

Al llegar a los valles de Ambato, y Lactacunga, Atahualpa empezó una lucha sangrienta que duro todo un día y en la noche la derrota fue para los guerreros Cuzqueños. Atahualpa regreso con los prisioneros a Quito donde ejecuto sin piedad al traidor de Chaperera.

Después se dio la primera batalla en Tomebamba donde ganó el ejército de Huáscar y tomaron prisionero a Atahualpa, que sin duda iba a ser eliminado,

Pero ocurrió que una doncella cañarí de nombre Quella, consiguió (...) permiso para visitar al shyri aquel mismo día y, disimuladamente, le llevo una barra de plata y cobre. Y con tal útil instrumento y después del enorme esfuerzo, hizo Atahualpa, durante la noche, un agujero en la pared de la prisión donde se hallaba y logró escapar en la madrugada (...) Atahualpa les dijo que su padre el sol deseaba la inmediata derrota del desleal Huáscar y que, para ello, le había permitido escapar, convertido en serpiente, por un estrecho agujero. Esta noticia inventada por Atahualpa con astucia, lleno de júbilo y maravillo a los suyos. Convencidos de que el sol estaba de su parte, se aprestaron a combatir.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> SALVAT, Juan y CRESPO, Eduardo, *Historia del Ecuador*, volumen 2, Salvat Editores ecuatoriana, S.A., Quito-Ecuador, 1980, p 145

Por segunda vez en Tomebamba, y después de una feroz matanza en esta ocasión ganó el ejército de Atahualpa liderados por Calicuchima y Quizquiz, Atahualpa victorioso pero lleno de ira por la traición del pueblo de Tomebamba que se unió al ejército de Huáscar ordenó matar a todos los que estaban en su contra, incluyendo a sus esposa e hijos, dejando grandes extensiones llenas de cadáveres. El ejército de Atahualpa continuó y peleó en Cusibamba, en las orillas del río Bombón, y también en Angoyaco, ganando todas las batallas.

Huáscar furioso por las continuas derrotas decide pelear en persona, donde es vencido en batalla por Quizquiz y hecho prisionero por Calicuchima. La venganza contra los traidores fue terrible eliminaron a todos los guerreros de las tropas de Huáscar, además, Quizquiz hizo degollar en la plaza pública a toda su familia y Huáscar fue conducido preso.

Se proclamó a Atahualpa como Señor y único gobernador de todo el Tahuantinsuyo, pero Atahualpa en el viaje de regreso fue herido en el muslo por una flecha, y decidió quedarse en Cajamarca hasta sanar sus heridas, acompañado por algunas mujeres y guardias personales.

Mientras tanto, en otra parte del continente, Francisco Pizarro ordenó la expedición hacia el sur a Bartolomé Ruiz que en 1526 mientras navegaba llegó a una bahía de extensa vegetación. “Entre palmeras y árboles frondosos aparecían, diseminadas, unas chozas, de las que emergían lentas y apacibles espirales de humo. A la playa acudieron varios indios curiosos, sin agresividad, y atraídos más por la novedad de la embarcación extraña que por hacer daño. Esa era la tierra de Esmeraldas, primer suelo ecuatoriano que los españoles tenían a la vista.”<sup>26</sup> Bartolomé Ruiz regresa a San Juan en el actual país Colombia donde se encontraba su capitán Francisco Pizarro y le informa sobre su descubrimiento.

Es así que, Francisco Pizarro decide viajar al lugar donde Bartolomé Ruiz le indicó, y empezó a cruzar las costas ecuatorianas para llegar a su destino en Perú, donde esperaba encontrar oro, plata, piedras preciosas y todas las riquezas que tenía el

---

<sup>26</sup> REYES, Oscar Efrén. Breve, *Historia general del Ecuador*, tomo 1, undécima edición, p. 90

imperio Inca. Pizarro llegó y dominó la ciudad de Tumbes, “fundó el pueblo de San Miguel, desde donde se dirigió, con sesenta hombres de a caballo y noventa peones, a la ciudad de Cajamarca, donde tuvo noticias que se encontraba Atahualpa.”<sup>27</sup>

Atahualpa que aún se encontraba curándose de su herida en la pierna le envió a uno de sus capitanes con regalos de comida y oro, y Pizarro correspondió estos regalos y le mandó a Atahualpa una copa, una camisa y collares en señal de paz. Pizarro esperó por 2 días sin recibir ninguna respuesta de Atahualpa sobre la propuesta de paz, de esta manera, decide ir en busca de gobernador Inca, al llegar a Cajamarca se encuentra con la sorpresa de que la ciudad estaba desierta, por órdenes de Atahualpa de abandonar la ciudad.

Pizarro se adueña de las casas y planea una trampa para atacar a los Incas, envía a Hernando de Soto para que invite a Atahualpa a dialogar, Atahualpa acepta y llega al día siguiente conducido en su litera de oro y su corte imperial, pero no había ningún español a la vista, después de un rato,

Apareció el Padre Valverde caminando hacia el centro de la plaza. Llevaba en una mano la cruz y en la otra la biblia. Los soldados españoles, bien ocultos, observaban la escena con suma atención. Fray Vicente Valverde le habló sobre la religión católica y le manifestó que el papa había regalado las tierras del incario al rey de España, de quien el inca debía ser súbdito; que Dios hablaba por medio de la biblia, que le presentó. Atahualpa la tomó en sus manos, la observó, la llevó a su oído, pero como el libro no le decía nada, lo arrojó al suelo, en aquel momento Francisco Pizarro dio señal de ataque.<sup>28</sup>

Se dio una terrible matanza entre disparos y cañones, donde murieron cientos de Incas y tomaron prisionero a Atahualpa, donde lo mantuvieron preso por 10 meses, en este tiempo Atahualpa aprendió a hablar un poco de español.

---

<sup>27</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p. 26

<sup>28</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p.27

Atahualpa ofreció llenar el cuarto de la prisión de oro y plata hasta la altura de su brazo extendido, a cambio de su libertad, pero no sirvió de nada, ya que después de esto, fue acusado absurdamente, y le sentenciaron a muerte.

El 29 de agosto de 1533 muere Atahualpa, muere el hijo del sol, los Incas al recibir la noticia de su muerte exclamaron lamentos de dolor y de tristeza.

De los generales de Atahualpa solo quedaba Rumiñahui ya que, “Quizquiz había muerto a manos de un inca traidor y Calicuchima fue quemado vivo por los españoles. Rumiñahui, tan pronto supo la muerte de su señor, se dispuso a organizar la guerra a los extraños y vengar así el asesinato de Atahualpa. Se apoderó de Quito y recogió todo el oro y las joyas de los templos, para evitar que cayeran en manos de los españoles.”<sup>29</sup>

Los españoles continuaron por territorio ecuatoriano eliminando a todos los Incas que se encontraban a su paso, y al llegar a Quito se encontraron con una ciudad vacía sin oro, ni riquezas, Benalcázar reconstruyó las casas de la ciudad de Quito para que vivieran los demás españoles y el 6 de diciembre de 1534 fundó la villa de San Francisco de Quito.

En 1535 “Sebastián de Benalcázar capturó a Rumiñahui y lo sometió a las más desgarradoras torturas para que revelase el lugar donde escondió los tesoros de Quito y el resto del rescate de Atahualpa. Jamás lo reveló, y jamás exhaló una queja ni pidió clemencia. El espíritu de una raza indomable se personificó en él.”<sup>30</sup> Con su muerte terminaron con los guerreros Incas heroicos y valientes y fue desapareciendo el gran Imperio Inca para dar paso a la colonia debido a la invasión de los españoles.

---

<sup>29</sup> Ídem., p. 29

<sup>30</sup> “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010, p.31

## CAPÍTULO III

### UNA NUEVA DIDÁCTICA DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE

#### Usos didácticos de los medios

A la didáctica se la define por sus características de enseñar, instruir, expresar, y explicar claramente un conocimiento o un hecho. La didáctica últimamente, está estrechamente vinculada a la pedagogía, aunque, el concepto de la didáctica cada vez se reconceptualiza, y a pesar de que no se haya constituido ni como una ciencia ni como una teoría, se puede decir que, ésta sirve de ayuda para la enseñanza y facilita el aprendizaje.

Los docentes con el pasar de los años y con la falta de libertad que tienen bajo las leyes de la reforma curricular y bajo las leyes de la propia institución, se ven atados de manos para ejercer sus ideas e innovaciones educativas, convirtiéndose en docentes mecanicistas, por lo cual, “no nos tiene que extrañar que las propuestas de estos educadores se adecuen poco a la realidad y a los intereses de los niños.”<sup>31</sup> Ya que, es más fácil seguir la corriente, que nadar contra ella, y se quedaron viviendo en el pasado, con lo que aprendieron en su época estudiantil.

No se puede tapar el sol con un dedo, ni tampoco se puede negar que los medios de comunicación e información se encuentran fuertemente inmersos en el entorno social, los niños desde antes de nacer ya se encuentran expuestos a estos medios, los contextos cambian, las sociedades cambian, y la educación también debería cambiar e ir un paso adelante de las transformaciones sociales, de las nuevas tecnologías, y de los nuevos conocimientos.

A los medios de comunicación e información se los puede utilizar para aprender de ellos y para aprender con ellos, es decir, cuando se analiza críticamente todo lo que

---

<sup>31</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Circulo latino Austral S.A, edición, buenos aires- Argentina 2006, p. 60

envuelve un contenido mediático, al igual que cuando se hace uso de la tecnología y cuando se crea productos mediante los medios de comunicación se puede afirmar que el estudiante aprendió de los medios. Y aprender con ellos es cuando los contenidos de los medios de comunicación e información se convierten en un apoyo alternativo para el aprendizaje educativo formal.

La calidad de la enseñanza/aprendizaje depende de los instrumentos tecnológicos que se posea, al igual que, del uso que se haga de ellos. Ya que, las TIC por si solas no son nada, depende de quién las maneje para darles un verdadero valor, al igual que un docente sin instrumentos no podrá superar ni trascender de sus límites. “El método didáctico es el de crear situaciones de enseñanza más dinámicas y flexibles, para que los recursos tecnológicos puedan ser aprovechados en todas sus posibilidades y potencialidades.”<sup>32</sup>

“Los medios están en la cultura, forman parte de ella, y a su vez, la construyen. Al respecto, también (...) los medios no son neutrales, sino que, por el contrario, lleva consigo una importante carga ideológica.”<sup>33</sup> Lo que desafía a los docentes y al Estado a proponer nuevas formas de educación, y nuevos objetos de estudio, que contrarreste los efectos de los medios de comunicación en las sociedades, para no ser sujetos ilusos ante el poder de los medios y de las personas los que los controlan, para lo cual se hace necesario una adecuada alfabetización audiovisual, lo que permitirá que una persona sea capaz de interpretar correctamente una imagen, un texto, efecto sonoros, en sí todo lo correspondiente a las características de las TIC.

“Los recursos didácticos, por un lado, son aquellos que se refieren a los artefactos tecnológicos y, por otro lado, el concepto de material curricular nos remite al material impreso, audiovisual, etc. ambos están al servicio del método didáctico, es decir, están supeditados tanto a los principios metodológicos propios de la institución escolar como a sus reglas”<sup>34</sup>, por un lado los medios contribuyen a

---

<sup>32</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Círculo latino Austral S.A, edición, buenos aires- Argentina 2006, p. 77

<sup>33</sup> Ídem., p. 64

<sup>34</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Círculo latino Austral S.A, edición, Buenos Aires- Argentina 2006, p. 75

mejorar la emisión y recepción de conocimientos, obteniendo resultados positivos a nivel de enseñanza/aprendizaje de las materias formales, pero si no se cambia la forma de educar, a pesar de que existan recursos didácticos modernos se limita el desarrollo integral, ya que no solo el progreso intelectual de los niños y niñas es importante, sino que se debe dar espacio para el desarrollo individual, creativo, emocional, humano.

Otro de los retos educativos es capacitar a los docentes en la formación pedagógica necesaria para introducir el uso de un medio de comunicación en la escuela, dentro del proceso de formación académica del futuro docente se debe implementar la educación para alfabetización mediática, ya que serán ellos los encargados de poner en práctica estos conocimientos para guiar a sus estudiantes logrando que desde niños aprendan a interpretar los códigos mediáticos, mediante prácticas sencillas, entretenidas y llamativas, consiguiendo incentivar el gusto en los estudiantes por analizar, criticar, opinar, debatir, y exponer sus ideas.

Todos los medios de comunicación favorecen a la educomunicación, así la televisión, la radio, los medios escritos, el video y el internet, sirven para aprender de sus contenidos, pero también nos sirven para aprender mediante la práctica, aprender cómo funcionan todos estos medios, aprender cuáles son sus estrategias para llegar al público, aprender que elementos utilizan para persuadir, y aprender a distinguir si los mensajes son neutrales o corresponder a un interés particular, todas estas cuestiones a pesar de que puedan parecer difíciles y complicadas para niños y niñas, si se realiza mediante ejercicios sencillos de acuerdo a su edad, aprenderán, y avanzarán poco a poco junto con el docente guía a desarrollar su pensamiento crítico y analítico.

- **La televisión en aula**

La televisión es un medio atrayente a los espectadores por tener una característica gratificante para los sentidos visuales, auditivos y sensoriales, lo que permite mantener entretenido al público.

Además, para poder entender un contenido televisivo no es necesario alcanzar un gran nivel de concentración a diferencia de la lectura, ya que para poder comprender

un texto escrito es necesario prestar minuciosa atención y hacer uso de prácticas analíticas, lo que no sucede al momento de decodificar una imagen, que por su particularidad de representar la realidad es fácil de captar sin exigir mayor esfuerzo mental al espectador.

La televisión desde su aparición ha tenido una gran popularidad, y poder mediático, ha logrado posicionarse como el favorito de todas las generaciones, por su variada programación que atrae tanto a niños, jóvenes, adultos y ancianos, sin importar los géneros, nacionalidades, idiosincrasia, estratos sociales, culturas, etc., ya que para cada gusto existe un programa, y decenas de canales disponibles las veinticuatro horas del día, pero principalmente, “La televisión posee una destacada influencia sobre los niños y los jóvenes, pues constituye su primera actividad de recreación su principal fuente de información y porque condiciona tanto su percepción de la realidad como su interacción con el mundo.”<sup>35</sup>

Según las encuestas permanecemos una medida de cuatro horas al día embelesados e idiotizados ante el televisor o ante lo que muchas personas han denominado la “caja tonta”. Estos abrumadores datos ejercen una influencia masiva en todos los sectores sociales y sobre todo en los niños y en los jóvenes que ya han sustituido el juego con los amigos, la conversación con sus familiares o la lectura de un libro por aislarse en su habitación y conectarse a la televisión, disminuyendo así sus capacidades de relación con los demás.<sup>36</sup>

Es comprobado por un sin fin de fuentes que las sociedades prefieren la televisión, llegando a ser una parte importante de los hogares, no se puede negar el gran impacto que ejerce sobre el público y su llamativa e hipnotizante característica de imágenes a todo color en movimiento, una tras otra que cambian constantemente alrededor de cada de 3 segundos, lo que permite mantener al espectador pendiente de la siguiente escena, además, de utilizar sonido digital que estimula sus sentidos, y texto en

---

<sup>35</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Circulo latino Austral S.A, Buenos Aires- Argentina 2006, p. 217

<sup>36</sup> A. D. E. N. U. Asociación de Docentes y Educadores No Universitarios, La televisión en el aula, <http://perceianadigital.com/index.php/noticias/629-la-television-en-el-aula>

ocasiones retira lo que las imágenes ya explican, facilitando aún más la comprensión de los contenidos televisivos.

Por todas estas razones, sería inconcebible que no se utilizara la televisión para fines educativos, pero, “La mayoría de estos jóvenes e incluso un gran porcentaje de adultos son incapaces tener un criterio selectivo a la hora de elegir los programas, de esta forma en multitud de ocasiones nos sentimos manipulados en nuestra opinión y en algunos casos la línea que separa lo real de lo irreal parece estar bastante difuminada y confusa.”<sup>37</sup> Debido a que nunca aprendimos a escoger y ser discriminadores frente a contenidos nada beneficiosos, ya que, las personas desde la niñez tienen libre acceso a los programas televisivos, llegando a naturalizar la televisión, no se hizo necesario pensar que no todo lo que está en ella es correcto y provechoso.

Si se da buen uso a la televisión se puede convertir en una poderosa herramienta de aprendizaje, adoptando una actitud crítica y selectiva se conseguiría incrementar en gran medida el nivel educativo. “La televisión enriquece la experiencia del aprendizaje, haciéndolo más ameno y ágil. El atractivo de las imágenes en movimiento aunadas al sonido, hace más impactante el aprendizaje, no sólo facilitando procesos como la retención, sino permitiendo que se desarrollen aptitudes para otro tipo de lectura: la lectura de la imagen.”<sup>38</sup>

Educar en el hogar y en la escuela, ayudaría a la formación de una actitud crítica en los niños y niñas, pero muchas veces los adultos responsables del hogar son los menos indicados para enseñar sobre lo que es adecuado o no de los contenidos en la pantalla, porque no poseen un nivel de instrucción académica, o por el simple hecho de que no disponen del tiempo suficiente para sus hijos otorgándole toda su confianza a la televisión niñera.

---

<sup>37</sup>Ídem.

<sup>38</sup> NIÑO ROJAS, Víctor y PÉREZ GRAJALES Héctor. *Los medios audiovisuales en el aula*, Cooperativa editorial Magisterio, primera edición, Bogotá - Colombia 2005, p. 180

Es ahí, donde entra el rol del docente como mediador y guía, siendo el motivador para que los estudiantes desarrollen sus capacidades intelectuales, analíticas, lógicas, críticas, sociables, entre otras. El maestro debe enseñar a decodificar los mensajes ocultos de las informaciones audiovisuales.

Se ha recopilado y seleccionado propuestas y actividades mediante la utilización de los medios de comunicación de varios autores para ayudar a incrementar el análisis y reflexión en los estudiantes que a continuación y también en los siguientes temas se podrá observar.

- **Actividades para desarrollar el análisis crítico**

Las actividades deben realizarse con toda la clase junto con el docente, y cada uno de los estudiantes debe compartir sus repuestas y opiniones a todos sus compañeros a modo de conversatorio.

- **En la publicidad**

1. El docente puede grabar un contenido publicitario de la televisión, o escoger junto con sus estudiantes y descargarlos mediante internet, ya que la mayoría de la publicidad televisiva se encuentra disponible en este medio.
2. Para conocer y determinar qué es lo que más llama la atención de la mayoría de los niños y niñas: el docente puede realizar preguntas generales sobre la publicidad., ¿Qué es lo que más les gusta (imágenes, colores, personajes, música) y por qué?
3. Determinar a qué público está destinado el producto de la publicidad: a niños, niñas, jóvenes, adultos, o padres de familia.
4. Observar los colores que predomina en la publicidad, y analizar: ¿qué sensaciones les producen estos colores?
5. Comprar el producto de la publicidad que se está analizando y comparar: ¿las características que se presentan en la televisión son iguales a las del producto real?, ¿cumplen con todo lo que prometen?
6. Se puede pedir a los estudiantes que cambien todos los elementos que están en la publicidad, es decir, que pasaría si el producto tuviera otro color, otros

personajes y de otras edades, en otros lugares, con otra música, u otros elementos ¿qué pasaría, tendría el mismo efecto en las personas?

- **En las noticias**

1. Ver las noticias transmitidas en televisión con toda la clase, preguntar: ¿entienden lo que se dice en las noticias (el lenguaje es comprensible)?
2. En las noticias determinen que partes están grabadas, que partes se transmiten en vivo, y en que se diferencian.
3. Las imágenes en las noticias que tipo de música tienen de fondo y ¿por qué esa música y no otra?
4. Analizar si los comentarios de los presentadores estaban a favor o en contra de la noticia.

- **En las novelas, series, y dibujos animados**

1. Escoger uno de los programas televisivos que todos los niños, niñas y el docente hayan visto.
2. Describan a los personajes principales: género, edad, profesión, clase social, son lindos o feos, describir todas las características, indagar ¿por qué esos personajes con esas características y no otros?
3. Cuál es la historia que se cuenta, de qué se trata.
4. Preguntar a los niños y niñas, qué personaje les gusta más, y a si les gustaría parecerse a alguno de ello y ¿por qué?
5. Indagar si creen que el argumento que se cuenta en el programa puede ser verdadera, conocen casos de personas reales que les sucedió lo mismo.

- **La radio en el aula**

La radio actualmente ha perdido protagonismo frente a la televisión y a los ordenadores, se le ha relegado a un segundo plano, por su falta de seducción al público debido a sus limitadas propiedades, ya que, la radio únicamente sugestiona al sentido del oído.

Además, la mayoría de las emisoras no ha encontrado un mejor uso para darle a la radio que simplemente el de transmitir música, y publicidad, en muy pocas emisoras se puede encontrar una programación diferente como noticias, entrevistas, y radio revistas.

Por otro lado se han creado radios comunitarias que abordan temas educativos, con el objetivo de informar y enseñar, dando espacio a las opiniones y los intereses del pueblo, sin embargo, las radios comunitarias no cuentan con apoyo económico, además, de no estar provistas de los instrumentos tecnológicos necesarios para ampliar sus frecuencias radiales y llegar más personas, también, se requiere de personal capacitado para el manejo de las tecnologías, como profesionales que aporten sus conocimientos para exponer contenidos significativos. Esta falta de capacitación intelectual y la falta de dinero para mejorar las infraestructuras y tecnología, contribuyen a que los contenidos sean poco llamativos y tengan muy poca audiencia.

Es decir, actualmente, la radio no contribuye en gran manera para la educación, debido a su mala utilización, por lo cual, los estudiantes no podrían obtener mayores conocimientos mediante los contenidos radiofónicos.

Pero, si en los programas radiofónicos no existen contenidos educativos, no significa que el radio en sí, como aparato tecnológico no sirva para la educación.

Se pueden crear propuestas educativas en las cuales se haga uso de la radio para potencializar conocimientos y desarrollar actitudes en los estudiantes.

La escuela es un espacio de socialización y formación de identidades, es el lugar donde se comparte vivencias, experiencias, conocimientos, emociones, habilidades, entre otros aspectos.

Una escuela que no se limite a enseñar sino que se proponga motivar, interesar, movilizar y desarrollar conocimientos significativos en la vida de las personas. Que se interese por niños y niñas como personas totales, como sujetos autónomos que se desempeñan en diversos campos sociales (...) y no sólo por los alumnos y alumnas

en tanto aprendices de determinadas disciplinas (la matemática, la lengua, la geografía, etc.).<sup>39</sup>

De esta manera, se puede implementar nuevas formas para obtener conocimientos y para desarrollar integralmente todas las capacidades de los niños y niñas, una de estas opciones es la radio en el aula de clase. La radio en la escuela puede aportar para el refuerzo a las materias escolares, o también se la puede utilizar como una herramienta para la libre expresión de los estudiantes, una radio escolar que tenga en cuenta los intereses, las opiniones y conocimientos de los niños y niñas.

La radio en el aula da apertura para la expresión individual y colectiva de los estudiantes, desarrollando sus aptitudes comunicativas. La radio no exige de talentos o habilidades especiales, únicamente se necesita de la oralidad que naturalmente es una característica propia del ser humano. “El lenguaje de la radio debe consistir de palabras sencillas y concretas, admite las expresiones populares y nos impone siempre el desafío de la improvisación.”<sup>40</sup> Es decir los estudiantes aprenderán a buscar información, a seleccionarla y a desarrollar su criterio su para poder decidir los contenidos más adecuados para presentar en la radio, además, la radio implica realizar un trabajo en equipo.

Provocamos la intervención del alumno y promovemos sus habilidades de comunicación oral. Es éste uno de los aspectos más olvidados en la educación formal. El lenguaje hablado a menudo se infravalora frente al texto escrito cuando precisamente el primero es el medio de expresión habitual. Hablar ante un micrófono es un acto que compromete, actúa como estimulación. Permitirá que el niño se escuche, le hará conocer y reconocer esa voz con la que se presenta a los demás porque, a lo largo de su vida, tendrá que emplearla con mayor frecuencia que su buena y legible escritura. Será, en definitiva, su carta de presentación.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> La radio en la escuela ¿Solo un medio para aprender más?,  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%2013/Ponenciallimos.pdf>

<sup>40</sup> Escuela, Universidad y Comunidad Nuevas Formas de Relaciones, Jóvenes, identidad y educación. Primera edición, Argentina 2006,  
[http://www.eci.unc.edu.ar/eci/uploads/File/portal\\_pdf/jovenes\\_identidad\\_y\\_comunicacion.pdf](http://www.eci.unc.edu.ar/eci/uploads/File/portal_pdf/jovenes_identidad_y_comunicacion.pdf), p. 46

<sup>41</sup> Rodero Antón, Emma, La Radio Educativa, Universidad Pontificia de Salamanca.  
<http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodero-emma-radio-educativa.pdf>, pág. 6

Dentro de la radio en el aula, se deberá aprender a expresarse correctamente, a la lectura, a la buena pronunciación de las palabras, entonación, y la importancia de los sonidos, la música, y de todos los elementos sonoros.

Al momento de que los estudiantes realicen una grabación radiofónica podrán escucharse a sí mismos, y permitir que los demás los escuchen, perderán el miedo y la vergüenza de hablar en público, escuchar los errores cometidos, y poder corregirlos la siguiente vez, además, de compartir sus ideas, conocimientos o algo propio del estudiante, y poder enfrentar y aceptar a las críticas.

No se necesita de costosas tecnologías radiofónicas para poder crear una radio en el aula de clase, únicamente con una grabadora, y la colaboración de todos se puede transmitir un programa de radio o si se quiere hacer a nivel escolar, se pueden utilizar los parlantes de la institución. Los mismos estudiantes elegirán los temas que les interese tratar como pueden ser educativos, de entretenimiento, culturales, o contar historias, poemas, u otros temas de interés.

Ellos redactarán su propio guión, no necesita tener las características de un libreto profesional, únicamente que indique el texto que se va a locutar, la música, y efectos de sonido, estos efectos se los puede realizar con cualquier tipo de materiales, o también con los propios sonidos bucales, lo que haría más divertida las grabaciones radiofónicas, y con la ayuda de un docente se empezaría la grabación, que después se la puede transmitir al público que se desee.

- **Los medios escritos en el aula**

Los medios escritos promueven al desarrollo de la concentración, el análisis, la abstracción y el conocimiento. La lectura ha sido considerada como una de las fuentes más importantes para desarrollar las facultades intelectuales del ser humano, ya que se requiere, que una persona sepa leer, que sea capaz de mantener la concentración por largo tiempo, además, que mientras se va leyendo también se pone en práctica la razón, la lógica, y la reflexión para comprender, al mismo tiempo que crea espacios para la imaginación, ya que el cerebro produce representaciones visuales de la palabra.

En si la lectura, se lo considera uno de los medios más completos para desarrollar el intelecto que cualquier otro medio, es por este mismo motivo, que muy pocas personas gustan de la lectura, debido a que exige un alto esfuerzo mental para entender un texto.

Los medios escritos en el aula nos una buena forma de aprender con los medios, y sobre los medios, ya que, la información es corta, precisa, apoyada en imágenes, y con costos económicos.

Se debe tomar en cuenta que no todo lo que se encuentra en los medios de comunicación e información es una verdad absoluta, los medios escritos muchas veces se valen del lenguaje visual para atraer y maquillar los contenidos, es así, que utilizan los colores, las imágenes, los textos, incluso hasta las palabras son escogidas con precisión para expresarse de una forma particular y así conseguir que los lectores perciban lo que los medios escritos quieren que entiendan.

En las escuelas se busca obtener resultados mediante evaluaciones, pruebas, exámenes, para medir el nivel de conocimiento adquirido sobre las materias de la malla curricular, centrándose únicamente en el ámbito intelectual del estudiante, y se olvida que los niños y niñas también son seres humanos, que son parte de la sociedad y que en el futuro serán ellos los que tendrán en sus hombros la responsabilidad de ser entes sociales.

En las instituciones educativas, “Como en todo acto didáctico, al profesorado le debe preocupar más el aprendizaje de los procesos que los mismos resultados. En otras palabras, es más importante que el alumno desarrolle sus capacidades de redacción, de investigación, de cálculo, de búsqueda, de creación, de análisis o de síntesis, que no el que elabore productos perfectos.”<sup>42</sup> También, la escuela, debe dedicar tiempo para una alfabetización mediática.

---

<sup>42</sup>“Utilizar el periódico en el aula” MARTÍNEZ, Enrique y SÁNCHEZ, Salanova, (Eds), *El periódico en las aulas. Análisis, producción e investigación*, el Grupo Comunicar, 1999

Se tiene disponible los periódicos, las revistas, la publicidad impresa, folletos, trípticos, u otros productos de medios escritos., de los cuales, se puede diferenciar que cada uno de ellos tienen una forma distinta de expresión, y diferentes modos de presentación de la información. Dependiendo de los temas a exponer, se utiliza diferentes colores, tipografía, tamaños de letras, u otras características específicas, el docente debe orientar e indagar a los niños de porque está escrito de esa forma y no de otra, que sensaciones a primera vista les produce.

De esta forma los estudiantes junto con el docente realizaran ejercicios simples de denotación y connotación que les servirá para empezar en el camino del análisis semiótico.

- **Actividades para desarrollar el análisis crítico**

1. Escoger un artículo, publicidad escrita, noticia, o cualquier otro producto de un medio escrito que les resulte llamativo visualmente.
2. Leer el texto y observar si lo que está escrito corresponde a la imagen.
3. Observar el texto, si está en mayúscula, en minúsculas, en negrilla, o si tiene diferentes colores las letras y analizar el por qué se hizo de esa forma.
4. Leer el texto e identificar de que tema se trata, ¿quién lo escribe?, ¿sobre quién o sobre qué se habla en el texto?, ¿qué dice, y por qué?
5. Los estudiantes deben elegir una misma imagen para todos y que escriban a que producto puede corresponder la imagen, de esta manera pueden comprobar como una misma imagen puede servir para diferentes fines, según el texto que le acompañe y de las intenciones de quien los crea.

- **El video dentro del aula**

Uno de los medios de comunicación más utilizados es el video, ya que, “En el video las imágenes deben hablar por sí mismas: la palabra sólo subraya lo que vemos; (...) el video construye su discurso mediante el uso de los géneros y recursos expresivos

que recupera del cine, la TV y la informática.”<sup>43</sup> Es decir, el video contiene elementos muy fáciles de comprender, lo que beneficia a la adquisición de conocimientos mediante los sentidos, sin mayor esfuerzo.

Todo material audiovisual puede tener un cierto grado de validez en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Pese a que el video no haya sido elaborado con fines educativos, su uso puede resultar beneficioso, siempre y cuando, se tenga la intervención activa del docente.

Como medio audiovisual, el video presenta sus mensajes mediante la articulación de imágenes fijas o en movimiento, y sonidos. La gran variedad de material visual que aprovecha el video (fotografía, ilustraciones, animaciones por computadora, dibujos animados, gráficos, esquemas) es complementada por el elemento sonoro: voces, palabras, música, efectos, ambientaciones y silencios.<sup>44</sup>

El video proporciona varias alternativas al momento de educar, pero no se trata solamente de poner un video y ya, el docente debe conocer previamente el contenido del video antes de exponerlo a la clase, ya que, ningún medio de comunicación, ni el video por si solo puede generar un aprendizaje adecuado. El aprendizaje también dependerá de las actividades posteriores a la presentación del video, el docente es el encargado de guiar los ejercicios como el de recapitular lo observado, indicar los temas centrales, alentar a que los estudiante expresen sus opiniones, que análisis los contenidos y pongan en práctica lo aprendido.

“La introducción de la imagen en movimiento en la escuela, sin lugar a duda nos aporta innumerables ventajas. Anteriormente la única posibilidad de acercar a nuestros alumnos a realidades lejanas era a través de fotografías e ilustraciones que trataban de describir situaciones.”<sup>45</sup> Hoy en día, con la ayuda del video se puede

---

<sup>43</sup> HERNÁNDEZ LUVIANO, Guadalupe, El video en el aula, noviembre de 2010, <http://maestrojesusarmando.blogspot.com/2010/11/el-video-en-el-aula-guadalupe-hernandez.html>

<sup>44</sup> Ídem.

<sup>45</sup> Moreno Pons, Margarita, *El video en el aula*, [http://www.uhu.es/agoraversion01/digital/numeros0707-articulos/miscelanea/pdf\\_7margarita\\_moreno.pdf](http://www.uhu.es/agoraversion01/digital/numeros0707-articulos/miscelanea/pdf_7margarita_moreno.pdf)

observar grabaciones sobre acontecimientos, hechos destacados, además de conocer diferentes partes del mundo, diferentes culturas, también gracias a programas de computadora se puede graficar historias del pasado, es decir, con la herramienta audiovisual se puede aprehender y conocer de forma concreta lo que se encuentra escrito en los libros.

A pesar de que un video pueda ser muy educativo, entretenido y llamativo, existe un nivel muy bajo de interacción entre el niño y el video, ya que, es un medio que solo transmite la información, imposibilitando la retroalimentación, únicamente a este instrumento se lo utiliza como apoyo pedagógico, pero, considerando varias estrategias educativas se puede obtener resultados eficaces.

El vídeo es un recurso al alcance de todos por su bajo costo y su facilidad de manejo, además de su característica de ser un medio expresivo por incorporar la imagen, la palabra y el sonido, pero también tiene un lado negativo, que no todo lo que se encuentre en un video, o en un medio de comunicación es completamente neutral y verdadero.

Reiteramos que no existen formas o modelos únicos de utilización del video, lo que sí existe son los ideales educativos, el maestro los construye en su labor diaria y se los transmite a sus alumnos. Si el video sirve para que los niños se diviertan con el conocimiento, jueguen aprendiendo y amen el saber, entonces habrá cumplido su cometido.<sup>46</sup>

El docente cumplirá con un rol fundamental para que mediante actividades, y preguntas el producto logre ser educativo y que sobre todo los niños y niñas empiecen a perder el miedo a opinar y a defender sus posturas.

---

<sup>46</sup> HERNÁNDEZ LUVIANO, Guadalupe, El video en el aula, noviembre de 2010, <http://maestrojesusarmando.blogspot.com/2010/11/el-video-en-el-aula-guadalupe-hernandez.html>

- **Actividades para desarrollar el análisis crítico**

1. Ver un video ya sea educativo o que contenga cualquier tema.
2. Relatar secuencialmente lo narrado en el video y analizar si tiene un orden cronológico de inicio, desarrollo y fin.
3. Volver a escuchar únicamente el audio, sin la imagen para que los estudiantes construyan mentalmente la historia.
4. Describir las características físicas y sociales de los personajes principales y secundarios, cuestionar ¿por qué esos personajes y no otros?
5. Observar en qué lugar de importancia presenta a los hombres, mujeres, niños, jóvenes, o ancianos.
6. Analizar ¿qué tipo de música se utilizó para acompañar a las imágenes?
7. Congelar la imagen de cada escena y describirla, indicando que objetivo cumple cada elemento dentro de la imagen (colores, música, efectos de sonido, texto, personajes, locaciones, entre otros elementos.)
8. Preguntar a los niños y niñas cuál de los personajes les gustaría ser, y ¿por qué?

- **El internet dentro del aula**

Actualmente estamos dentro de la llamada era de la información, o también conocida como la sociedad de la información, donde el medio de comunicación predominante es el internet. El internet se ha convertido en una herramienta que nos permite obtener información abundante y de manera rápida.

El internet por ser un medio que se necesita pagar para acceder a ella, aun no se encuentra dentro de todos los hogares, pero, la mayoría de niños, jóvenes y adultos, han tenido la oportunidad de utilizar este medio, ya sea, en la escuela, en el colegio, universidades, en el trabajo, o sino también existen los café-net que prestan este servicio, es así que, aunque este medio no sea tan popular y no lo tengan todos, ya es conocido y utilizado por todas las generaciones.

El ordenador es un mundo amplio y complejo, con un sin fin de páginas e información de todo tipo, el docente deberá enseñar a sus estudiantes lo que pueden

esperar y encontrar en el internet y lo que no, ya que, si no se sabe utilizar el internet ni las opciones de búsquedas se puede perder valioso tiempo y obtener miles de páginas de información inútil.

El internet dentro del aula de clases, se lo puede utilizar para el beneficio educativo, ya que, este medio a más de ser novedoso para los niños y niñas, tienen miles de páginas educativas, únicamente hay que saber cuáles son las más apropiadas para los estudiantes y también para los conocimientos que se desee enseñar.

De esta manera, “el uso de estas tecnologías tiene la ventaja de permitir una individualización del aprendizaje, dando lugar a que cada alumno aprenda a su propio ritmo, por tanto, puede suponer una interesante respuesta al problema de la diversidad de niveles en un grupo de alumnos.”<sup>47</sup> Para que se pueda dar este tipo de educación individualizada, se requiere tener un ordenador para cada a estudiante lo que conlleva a la necesidad de inversión económica en las escuelas.

El objetivo de trabajar con el internet dentro del aula es enseñar al estudiante a relacionar el nuevo aprendizaje con los aprendizajes anteriores e integrar los nuevos conocimientos a su contexto social y a su entorno de vida, estas actividades se las debe realiza en forma grupal, para compartir aprendizajes entre todos.

Una de las estrategias que se proponen para ello son las búsquedas orientadas o “aventuras en Internet”: webquest, miniquest o cacerías. Las Webquest consisten en propuestas educativas propias de Internet que, desarrolladas en una serie de pasos (introducción, objetivos, tareas, recursos, proceso y evaluación) en torno a una tarea concreta de transformación de información que los alumnos tienen que resolver, va orientando sitios de navegación, cuidadosamente seleccionados por el maestro, que permiten resolver el desafío propuesto en el marco de un proceso colaborativo de trabajo.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> ESTEVE, José M., *La tercera revolución educativa*, Ediciones Paidós Ibérica, SA., Barcelona 2003, p. 238

<sup>48</sup> DE ANGELIS, Susan y RODRIGUES, Cristina, *Senderos didácticos con TIC: proyectos y experiencias con nuevas tecnologías en la educación infantil*, Centro de Publicaciones: Educativas y Material Didáctico, Buenos Aires 2011, p. 83

El internet atrae a niños y adultos ya sea para ser utilizado como medio de entretenimiento, o de investigación siendo un recurso didáctico de ayuda para los docentes, “el empleo de estas nuevas tecnologías liberará al profesor de aburridas exposiciones de contenido, repetidas año tras año, y en las que el aprendizaje no puede asegurarse si el alumno no centra su atención en ellas.”<sup>49</sup> Entonces, el internet sirve de apoyo y refuerzo escolar, contribuyendo por un lado, a que el docente obtenga mejores resultado en el aprendizaje en los estudiantes, pero también se convierte en un desafío ya que, el docente debe estar preparado y capacitado para manejar esta herramienta tecnológica.

La escuela puede disponer de gran cantidad de recursos didácticos, sin la necesidad de realizar gastos adicionales por el hecho de contratar un proveedor de internet permanente, ya que, se puede descargar de internet de forma gratuita videos, programas interactivos, materiales didácticos, audios, información escrita, u otros programas similares, y por su particularidad de ser digital, se lo puede almacenar en CDs, para usarlos las veces que se los necesite.

Otro uso del internet dentro del aula, es la utilización de las redes sociales como medio de comunicación sincrónico y asincrónico, donde los niños y niñas podrán interactuar y sociabilizar con otras instituciones, o también con otros niños a nivel mundial.

Existen sitios web diseñados específicamente para servir de recursos educativos, teniendo en cuenta al público al que están dirigidos, de esta forma, las páginas creadas para niños y niñas tendrán un ambiente amigable, utilizaran un lenguaje sencillo, y preciso, donde no se necesita tener amplios conocimientos de informática, sino que las instrucciones son fáciles de seguir, además que son considerablemente interactivos lo que permite a los estudiantes aprender por si solos, pero sin dejar de lado la guía del docente, además, de que esta forma de aprender les gusta a los niños y niñas.

---

<sup>49</sup> ESTEVE, José M., *La tercera revolución educativa*, Ediciones Paidós Ibérica, SA., Barcelona 2003, p. 238

Entre los sitios web más utilizados para el ámbito educativo están: videos, bibliografías y biografías, museos virtuales y digitales, libros, cuentos, juegos digitales, noticias, revistas, mapas, entre otros.

### **Modelos pedagógicos**

Los modelos pedagógicos buscan alcanzar mediante estrategias y métodos una enseñanza/aprendizaje adecuada para que los estudiantes y docentes puedan desempeñar sus funciones eficazmente.

Los modelos pedagógicos pretenden regular los contenidos de la enseñanza dentro del aula de clase, también buscan tener el control sobre el desarrollo de niños y niñas, de igual forma que procuran establecer las características de la práctica docente, en si un modelo pedagógico procura instituir parámetros que sirvan para entender, guiar y regularizar la educación.

Un modelo pedagógico intenta dar respuestas a las inquietudes de cómo deben ser los procesos educativos, es así que, responden a las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son los propósitos y metas de la enseñanza/aprendizaje?

¿Qué contenidos se va a enseñar?

¿Cómo, de qué forma se va a enseñar?

¿Cuál va a ser la secuencia a seguir para distribuir los contenidos de la enseñanza/aprendizaje?

¿Qué recursos y materiales se van a utilizar dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje?

¿Cómo se va a evaluar, con qué criterios se van a evaluar y que procesos se van a evaluar?

Existen varios modelos pedagógicos que han respondido a estas preguntas de diferentes maneras, caracterizándose cada una por tener una diferente visión sobre los procesos de enseñanza aprendizaje.

- **Escuela tradicional**

La escuela tradicional nació de la necesidad de concentrar a grandes masas de personas en un sistema educativo y en la sociedad, este modelo responde a las exigencias de un contexto social e histórico determinado.

Tiene como finalidad la conservación del orden, y la disciplina, donde el docente tiene el poder y la autoridad, su rol es únicamente de transmitir conocimientos, y se espera la total obediencia por parte de los estudiantes.

Los niños y niñas debían aprenderse de memoria y reproducir literalmente lo que decía un libro, estos eran considerados buenos estudiantes. “La educación se concebía, no como un proceso de desarrollo o desenvolvimiento de las capacidades innatas de los estudiantes, sino como un proceso de transmisión, en el que la escuela y el maestro depositaban en las mentes de los alumnos las actitudes y conocimientos requeridos para su acertada inserción en la sociedad.”<sup>50</sup> De esta manera, el estudiante pasaba a segundo plano en la educación, desempeñando un rol pasivo.

Utilizaban la represión y los castigos para que los estudiantes cumplan con las reglas éticas, morales y religiosas de la época, asegurando que los niños y niñas se comporten como adultos. En este modelo pedagógico “Se refuerza la disciplina, ya que se trabaja con modelos intelectuales y morales previamente establecidos. La escuela tradicional fue una forma perfectamente adecuada a las necesidades de su tiempo y, en ese sentido, moderna.”<sup>51</sup>

Los contenidos educativos incluían la instrucción netamente teórica, nada de lo aprendido se lo llevaba a la práctica, lo que verdaderamente importaba es que el estudiante conozca y memorice todos los textos teóricos.

---

<sup>50</sup> Martínez, Luis Alfonso, “*La escuela tradicional: inclusión y disciplina*”, en *Modelos pedagógicos. Teorías*, Editorial Santillana, p. 15

<sup>51</sup> Métodos y estrategias convencionales para la enseñanza aprendizaje de la medicina, <http://lab3d.facmed.unam.mx/CVSP/estrategias/MARCO%20TEORICO.htm>

La evaluación dentro de este modelo correspondía a que los estudiantes sean capaces de reproducir todo lo transmitido por el docente, predominaba la comunicación lineal, llegando al límite de que únicamente el docente podía opinar, él era el único conocedor y el único con la potestad de hablar, los estudiantes no tenían derecho a opinar ni a dialogar entre ellos, mucho menos con el docente. Este modelo estuvo vigente durante casi dos siglos y en la actualidad en muchas de las escuelas aun se utiliza aunque maquillada de otra forma.

- **Escuela nueva o activa**

La escuela activa surge como crítica al modelo tradicional, y propone nuevos procesos para reconstruir la enseñanza/aprendizaje, se califica a sí misma como una renovación metodológica.

Se considera al estudiante como el centro de la educación, todos los procesos educativos giran en torno a ellos, se propone una educación individualizada, para esto la escuela necesita la colaboración de la institución y de la familia.

El estudiante es el que establece el contenido que se va aprender, ya que, la educación se basa en los intereses, y deseos de los niños y niñas, promoviendo la espontaneidad y la libertad de los estudiantes dentro de la escuela, es decir, los niños tiene el control, y la institución educativa debe encargarse de desarrollar los procesos naturales del estudiante, no restringirlos.

La escuela activa parte de la concepción del aprendizaje como un proceso de adquisición individual de conocimientos, de acuerdo con las condiciones personales de cada estudiante, en el que interviene el principio del activismo. Esta concepción supone el aprendizaje a través de la observación, la investigación, el trabajo y la resolución de problema, en un ambiente de objetos y acciones prácticas.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> ALVARADO, Ana, “Escuela Activa”, en *Modelos pedagógicos. Teorías*, editorial Santillana, p. 21

En este modelo, el rol del docente se constituye como el motivador y facilitador del estudiante, dirige los procesos de aprendizajes de acuerdo al grado de progreso de cada niño y niña, el docente está ahí cuando se lo necesite, responde preguntas cuando el estudiante lo requiera.

Tiene como propósito prepara al estudiante para la vida, para que sea capaz de sobrevivir en la sociedad, para esto el niño debe observar, descubrir, experimentar, tiene que aprender mediante la práctica.

Este modelo pedagógico fue muy criticado, ya que, se lo concibe como un modelo utópico difícil de alcanzar. Este sistema educativo se caracteriza por ser muy flexible, donde no se tiene control sobre el estudiante, es muy permisivo; el estudiante aprende lo que quiera aprender, no se le inculca la responsabilidad, ni el esfuerzo por aprender.

- **Modelo constructivista**

El modelo constructivista se centra en el rol de estudiante, siendo él quien construya sus propios conocimientos, a través de la experimentación, de la investigación, del descubrimiento, del análisis y solución de problemas.

Este modelo pedagógico pretende desarrollar integralmente las capacidades de los estudiantes, es decir, no solo a nivel intelectual, sino también su lado humano. El estudiante es responsable de su propio aprendizaje, incentiva y requiere de la participación y colaboración con sus compañeros. “El aprendizaje no es sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino ‘un proceso activo’ por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto ‘construye’ conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.”<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Métodos y estrategias convencionales para la enseñanza aprendizaje de la medicina, <http://lab3d.facmed.unam.mx/CVSP/estrategias/MARCO%20TEORICO.htm>

El rol del docente es el de preparar actividades y experiencias para que los estudiantes adquieran sus propios aprendizajes, además, que el docente esta en completa apertura para aprender junto con la clase.

El estudiante por su parte tiene el papel principal dentro de los procesos educativos, él es que construye aprendizajes individuales o sociales, mediante vivencias, poniendo en práctica sus conocimientos, solamente de esta forma podrá desarrollar sus capacidades mental para después poder adquirir mayores conocimientos.

En el constructivismo los textos, manuales, y la teoría son instrumentos secundarios, ya que, para el aprendizaje se necesita de la experiencia, de este modo se requiere de laboratorios, de investigación de campo, etc., ya que, por medio de la experimentación es decir, de los procesos se puede adquirir y llegar a los contenidos.

Por esta misma razón, en el constructivismo, no se evalúa al estudiante si conoce sobre contenidos teóricos, sino que se evalúa es si el estudiante es capaz de realizar procesos, ya que, se le inculca el “aprender a aprender”

Este modelo pedagógico es el que se ha utilizado últimamente dentro de las escuelas, aunque, no se han cumplido a cabalidad con esta propuesta, ya que, es difícil de terminar con los métodos tradicionales que los docentes vivieron y los tienen muy arraigados.

- **Enfoque sociocrítico**

El enfoque sociocrítico toma los aspectos positivos del modelo activista y del constructivismo, sus propuestas intentan superar los problemas suscitados en los modelos anteriores.

Este modelo promueve el desarrollo cognitivo, procedimental, y actitudinal de los estudiantes, mediante la utilización de cualquier material que esté acorde a la situación de los estudiantes.

Los propósitos de este enfoque están encaminados al desarrollo integral del individuo, más que al aprendizaje (desarrollo intelectual, afectivo-social, y práxico), y se divide en: cognitivo, los estudiantes desarrollan

conocimientos de las diferentes ciencias; procedimentales, los estudiantes desarrollan habilidades o destreza, y actitudinales; los aprendices desarrollan actitudes o valores para su vida.<sup>54</sup>

El estudiante es el centro del aprendizaje, que con la ayuda del docente y de sus compañeros, se convierte en mediador de sus conocimientos y los conocimientos de los demás, consiguiendo potencializar su aprendizaje.

El docente por su parte, debe estar preparado a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal, para así, poder servir de mediador y orientador de los aprendizajes de los estudiantes, ya que si el docente no desarrolla y ejerce estas destrezas, será incapaz de lograr que sus estudiantes desarrollen estos valores.

Los procesos educativos se evalúan mediante tres formas: la autoevaluación, que a través de la guía del docente, el estudiante podrá ver si cometió errores y reflexionar sobre su evolución. La coevaluación se realiza mediante aprendizajes grupales, siendo los integrantes del grupo quienes hagan caer en cuenta sobre los errores cometidos. Y por último, la heteroevaluación está la realiza el docente tomando en cuenta los progresos de cada estudiante, observando si el estudiante ha tenido avances desde que inició un proceso hasta que lo finalizó.

### **Las animaciones audiovisuales como material didáctico**

La animación es un procedimiento que se lo puede realizar mediante programas digitales para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos estáticos. Existen algunas técnicas para dar animación a un objeto inmóvil, al igual que existen varias clases de animaciones.

Las animaciones audiovisuales por su principal característica de movimiento son atractivos para los espectadores, las animaciones, al igual que el cine, el video, y la

---

<sup>54</sup> CARRIAZO, Mercedes H. “*Enfoque sociocrítico*”, en *Modelos pedagógicos. Teorías*, editorial Santillana, p. 39

televisión, tienen principios básicos similares, todos estos, están constituidos por imágenes fijas o en movimiento, y sonidos.

Una de las creaciones audiovisuales son los dibujos animados que tienen un objetivo básico y fundamental que es divertir creando un espacio para el entretenimiento y la fantasía que produce en los espectadores emociones agradables.

El ser humano extrae información de todo lo que le rodea, siendo una de las fuentes primarias la familia; su entorno, otra manera para recibir información son los medios de comunicación, y la última fuente de información es la enseñanza formal; las instituciones educativas.

Las sociedades actuales son cada vez más visuales, “Pese a que percibimos el entorno mediante todos nuestros sentidos, existe un predominio de la observación, pues gran parte de la información que recibimos es emitida a través de canales visuales”<sup>55</sup>, de esta manera, los medios audiovisuales inconscientemente educan.

Algunas investigaciones han comprobado que el 83% de los conocimientos se adquieren a través de la vista, mientras que un 11% le corresponde al oído. Estos datos, entonces, han demostrado la notable ventaja que proporcionan los medios de comunicación que combinan el sonido con las imágenes en la educación, por un lado y, por otro, han evidenciado que su uso garantiza una mejor retención de los aprendizajes.<sup>56</sup>

Otra investigación realizada a estudiantes por la Oficina de Estudios de la sociedad americana (Socondy-Vacuum Oil Co. Studies) en 1971, demostró el grado de comprensión y retención de conocimientos mediante los sentidos, arrojando los siguientes resultados:

---

<sup>55</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Circulo latino Austral S.A, edición, Buenos Aires- Argentina 2006, p. 226

<sup>56</sup> Ídem, 219

### **Porcentajes de retención memorística**

#### **Cómo aprendemos**

- 1 % mediante el gusto**
- 1,5 % mediante el tacto**
- 3,5 % mediante el olfato**
- 11 % mediante el oído**
- 83 % mediante la vista**

### **Porcentajes de los datos retenidos por los estudiantes**

- 10% de lo que leen**
- 20% de lo que escuchan**
- 30% de lo que ven**
- 50% de lo que ven y escuchan**
- 79 % de lo que dicen y discuten**
- 90% de lo que dicen y luego realizan**

<b>Método de enseñanza</b>	<b>Datos retenidos Después de 3 horas</b>	<b>Datos retenidos Después de 3 días</b>
<b>Solamente oral</b>	<b>70%</b>	<b>10%</b>
<b>Solamente visual</b>	<b>72%</b>	<b>20%</b>
<b>Oral y visual Conjuntamente</b>	<b>85%</b>	<b>65%</b>

Fuente: NIÑO ROJAS, Víctor y PÉREZ GRAJALES Héctor. Los medios audiovisuales en el aula. 2005

Estos resultados reiteran la famosa frase “una imagen vale más que mil palabras”, y si está acompañada de sonido produce un valor agregado, es así que, se puede deducir claramente que los medio audiovisuales facilitan la comunicación, la comprensión y sus mensajes perduran por más tiempo en la memoria, además, de contar con la credibilidad que proporcionan las imágenes por su característica de aproximarse a la realidad. Teniendo en cuenta estos porcentajes, sería recomendable introducir a los medios audiovisuales en los procesos educativos.

Pero tampoco, se debe ver a los medios de comunicación audiovisuales como la salvación de la educación, ya que, los medios no son una tecnología milagrosa, un mal contenido mediático puede destruir en lugar de edificar.

Los dibujos animados presentan estímulos audiovisuales, los cuales son más efectivos en conjunto, que el usar solamente los visuales o auditivos independientemente, es por esta razón que los niño y niñas saben de qué se trata su dibujo animado favorito se saben cada capítulo y son capaces de contar con sus propias palabras y hacer un resumen bastante preciso de lo que observaron en la televisión.

Los dibujos animados son realizados con trazos sencillos, sin muchos detalles, tienden a exagerar los rasgos físicos de las personas, animales y cosas, por ejemplo, muchos de los dibujos tiene cabezas grandes, con grandes ojos, y en ocasiones se destacan atributos como labios, narices, cejas, pies, o cualquier otra parte del cuerpo., con el propósito de ser humorístico y causar risa.

Por lo general, la apariencia de los dibujos animados es amigable, así se trate del villano de la historia, siempre tendrá una semblante inofensivo, los dibujos que representen a la figura de una persona son simples, generalmente con formas redondeadas o cubicas, ya que mientras más complejo, detallado y más parecido a la fisonomía humana es menos atrayente a los niños, y se torna la imagen un poco aburrida.

De igual forma, los colores toman gran protagonismo dentro de los dibujos animados, ya que, los colores fuertes, vivos, cálidos crean ambientes alegres, y

energéticos, al igual que los escenarios deben ser coloridos y muy concretos, que sean fáciles de identificar a la vista, no se debe sobrecargar los elementos ya sea en los paisajes, ni en los personajes.

Muchas veces los dibujos que parecen simples garabatos son los que más gustan a los niños, estas imágenes deben estar acompañadas de sonidos que sean atractivos, pueden ser sonidos chistosos o sonidos ambientales que resalten las escenas.

Todos los movimientos de las imágenes son exageradas; las poses, los gestos o acciones muy marcadas y en ocasiones sobreactuadas dotarán de vida al personaje. También, los dibujos muchas veces están acompañados de un texto escrito, que busca expresar los diálogos y pensamientos de los personajes, introducir informaciones que apoyen a la imagen, y representar sonidos y movimientos.

Por todas estas características, los dibujos animados tienen un gran impacto en los espectadores, llegando también a actuar de manera impresionante a nivel conductual, cognitivo y afectivo que se ven reflejados sus efectos en el público infantil por ser el más vulnerable.

Existe una gran cantidad de animación audiovisual, que no por ser dibujos animados, son totalmente inofensivos, ya que actualmente existen animaciones destinadas para el público adulto, quedando los niños expuestos a todo tipo de contenidos mediáticos, que resulta difícil controlar los contenidos que deben ver y los que no.

Los niños y jóvenes pueden ser fácilmente influenciados de manera inconsciente, debido al hecho de que semanalmente pasan más horas frente a la pantalla de algún medio audiovisual que estudiando, o junto a su familia, esto contribuye a que los contenidos que ven en televisión, en los videos, películas, dibujos animados, o en otras producciones audiovisuales sean algo común, asumiendo que es lo normal y aceptable, naturalizando las situaciones de violencia, de rebeldía, de ocio, entre otros comportamientos o conductas que poco a poco pasan a ser parte de su entorno y parte de su vida.

Sin embargo, los dibujos animados cumplen con una cierta función cognoscitiva, ya que, mantiene en los niños una fascinante atención que se va acrecentando si le gusta el dibujo animado, ya que, en este tipo de programas audiovisuales se requiere de la comprensión de los acontecimientos que van ocurriendo en el transcurso de la historia.

Los contenidos de los medios audiovisuales, igualmente generan reacciones emocionales, es tal el punto de concentración y atracción, que la persona se sumerge y vive junto a los personajes las situaciones que generan miedo, tristeza, ira, felicidad, risa, u otras emociones y sensaciones, es así que, estos medios dejan huellas a nivel afectivo, por esta razón, se debe indagar qué tipo de emociones y valores exponen, además de tener en cuenta qué aspectos educativos podemos encontrar dentro de la animación.

Los medios audiovisuales desde sus inicios han creado grandes expectativas y también desconfianza principalmente por los efectos que pueden causar sobre en la sociedad. Los medios de comunicación e información han sido mal utilizados, pero esto no quiere decir, que los medios de comunicación ni los medios audiovisuales sean malos, sino que depende del uso que se le dé y de los contenidos que se presenten. Es ahí, donde se debe romper con los propósitos consumistas, manipuladores y adoctrinantes y proponer nuevos usos que beneficien a la sociedad, y a la educación, creando contenidos de uso didáctico.

Por esta razón, se debe incluir en la enseñanza la alfabetización audiovisual, para que los niños desde pequeños puedan realizar reflexiones críticas, es así que a pesar de que vean un programa con contenidos no aptos para su edad, sean capaces de discriminar si son correctos o no sus mensajes, y no se hipnoticen frente a la pantalla.

Los dibujos animados por tener propiedades atrayentes, estimulantes para los niños y niñas se convierten en uno de los principales pasatiempos, y sobre todo por ayudar a la comprensión y retención de conocimientos se transforma en un buen recurso didáctico, siempre y cuando se entienda que contenidos se debe exponer, y que también se debe dar espacio a la criticidad, a la reflexión sobre los mensajes y códigos audiovisuales emitidos.

El lenguaje audiovisual está compuesto por algunos parámetros que son utilizados intencionalmente para producir una idea determinada, de esta manera, “Los colores, las texturas, las formas, los tamaños, las posiciones en el espacio, la iluminación, entre otros factores, serán decodificados por el sujeto involucrado no en función de parámetros preestablecidos, sino a partir de sus propios códigos culturales y de su propia subjetividad.”<sup>57</sup>

Los niños deben empezar con actividades sencillas, como el describir situaciones, personajes, lugares, y todos los elementos que componen la imagen, para después poder cuestionarse el por qué, es decir, preguntarse por qué esos personajes y no otros, por qué esos colores y no otros, por qué en esos escenarios y no otros, también, es muy útil, que los niños piensen en otras opciones como que sucedería si fuese de otra manera, por ejemplo, indagar qué pasaría si en lugar de ese personaje con tales características fuese otro con características distintas, y finalmente, llegar a conclusiones, es decir, que los niños con sus propias palabras puedan deducir cual fue la intención y el objetivo de crear un producto audiovisual de esas características.

Como anteriormente se mencionó los niños y niñas retiene un 50% de la información de lo que ven y escuchan, este vendría ser el primer paso; utilizar una animación audiovisual como recurso didáctico. Retienen un 79 % de lo que dicen y discuten, que sería la reflexión crítica individual y grupal que junto con el docente deben realizar después de observar cualquier contenido audiovisual sea educativo o no. Y por último, los niños y niñas aprenden y retiene información en un 90% de lo que dicen y luego realizan, este paso corresponde a la evaluación cognitiva formal de los conocimientos adquiridos, es decir, poner en práctica lo aprendido teóricamente, además, se debe tener en cuenta que los estudiantes son seres humanos, y no máquinas que están en la obligación de aprender, por lo cual, también necesitan ser tratados como individuos con sentimientos, emociones y personalidades individuales.

---

<sup>57</sup> FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Círculo latino Austral S.A, edición, Buenos Aires- Argentina 2006, p. 224

De esta manera, se puede guiar a los estudiantes a un adecuado proceso de enseñanza/aprendizaje, que abarque una educación integral, no solo preocupándose de preparar a los niños y niñas intelectualmente, sino también preparándolos para ser personas con criterios propios que puedan contribuir siendo verdaderos actores sociales, además de preocuparse por su desarrollo afectivo-emocional.

- **Actividades para desarrollar el análisis crítico**

1. Observar la animación audiovisual e indagar que sensaciones les produjo: miedo, risa, aburrimiento, entre otras emociones y sensaciones.
2. Describir a los personajes, eran hombres, mujeres, niños, ancianos, animales, color de piel, de cabello, eran pobres o ricos, ¿qué vestimentas utilizaban?
3. Detener la animación por escenas y describir: locaciones, personajes, colores, música de fondo y connotar el ¿por qué? de cada cosa.
4. Observar si en la animación existe algún tipo de violencia, física, verbal, o psicológica.
5. Indagar ¿qué personaje les gusto más? y ¿por qué?
6. El texto indicaba lo mismo que decía el audio y las imágenes.
7. La historia que presenta las animaciones audiovisuales se parece a la vida real, si, no ¿por qué?

## CAPÍTULO IV

### VIDEO: IMAGEN Y SONIDO

#### Composición de la imagen

El encuadre o el espacio fílmico es el área rectangular delimitada del video que se muestra a espectador, la distribución de los objetos y personajes dentro del encuadre tienen una finalidad específica dependiendo de la intención o del efecto que se desea expresar al público. El video, el cine, la televisión, los videoclips musicales, es decir, todas las creaciones audiovisuales poseen su propio lenguaje.

En la producción audiovisual todos los elementos cumplen una función determinada, es así que, “La finalidad que ha de conseguir la composición de la imagen en un encuadre es que la mirada del espectador encuentre con rapidez y precisión el objeto importante, y comprenda de forma suficiente el significado. La composición ha de establecer, pues, un centro de atención.”<sup>58</sup>

En la imagen, los elementos que la componen se sitúan estratégicamente dentro del encuadre para producir sensaciones en el público, de esta manera, se ubican a los objetos o personajes para que visualmente formen líneas verticales, horizontales, inclinadas, curvas, o en zic-zac.

- **Líneas verticales:** provocan una sensación de tranquilidad, de estabilidad, de equilibrio y de protección. El exceso de líneas verticales dentro del encuadre también causa un efecto de estrechamiento que puede transmitir al espectador un sentimiento de restricción, y de represión.
- **Líneas horizontales:** producen un efecto de calma, de serenidad, de seguridad, de reposo, y de inactividad. El uso de objetos que forman líneas

---

<sup>58</sup> La composición de la imagen, <http://www.xtec.es/~xripoll/sonido.htm>

horizontales imaginarias también, ayudan a que en la escena se sienta un efecto de espacio de amplitud.

- **Líneas inclinadas:** los objetos formando líneas inclinadas o diagonales son las más utilizadas dentro las producciones visuales, ya sean en fotografías, imágenes, o dentro de las escenas de una creación audiovisual, ya que, sugieren una sensación de dinamismo, de acción, de movimiento además, de producir la ilusión visual de relieve y dar continuidad a las imágenes de las escenas.
- **Líneas curvas:** producen la sensación de vida, de movimiento, de actividad, de sensualidad. Los elementos dentro de la imagen que forman líneas curvas y líneas inclinadas son las que proporcionan sensaciones de dinamismo, vivacidad, siendo más agradable visualmente que las líneas verticales y horizontales. También, las líneas curvas al igual que las inclinadas tienen la cualidad de provocar el efecto de relieve y continuidad a las imágenes.
- **Líneas en zic-zac:** este tipo de líneas producen efectos visuales y sensaciones que expresan caos, desorden, dificultad, peligro, movimiento, acción, destrucción. Las líneas en zic-zac son perfectas para las escenas de acción, de luchas, combates.

Dentro de la composición de las imágenes no es aconsejable abusar de un mismo tipo de líneas en todos los encuadre ya que, produce redundancia, aburrimiento y causa cansancio visual al espectador. Pero, también si se utilizan todos estos tipos de líneas dentro de una misma imagen causaran un efecto de desorden, el mensaje a mostrar resultara inentendible y la imagen para el público será abombante.

### **Principios de composición visual**

- **La ley del horizonte:** en la imagen se debe trazar líneas imaginarias horizontales que sirvan de referencia para posicionar un objeto. En el

encuadre o espacio fílmico, se deben realizar líneas horizontales que formen tres franjas que contengan la misma distancia la una de la otra, es así por ejemplo, si en el recuadro muestra un paisaje, en el espacio de la primera franja superior deberá constar la imagen del cielo, en la segunda franja, que se encuentra en el medio de la imagen estarán los árboles y montañas, y en la tercera franja, o franja inferior deberá estar la imagen del suelo, las flores, piedras, entre otros elementos que pertenezcan o que se sitúen en el suelo.

Para darle mayor expresividad a las imágenes se suele utilizar dos franjas para ubicar los elementos principales que se quiere dar a conocer, y una franja para la imagen secundaria.

- **Ley de la mirada:** dentro del lenguaje audiovisual se denomina aire al espacio vacío que existe entre los personajes u objetos principales que aparecen en una imagen y también, la imagen debe tener aire en los marcos del encuadre, es decir, se debe dejar aire por encima de las cabezas de las personas y a los lados.

La ley de la mirada indica que todo elemento principal de la imagen sea persona, animal o cosa, debe tener dentro del recuadro más espacio libre o aire, hacia el frente, por ejemplo, si una persona se encuentra mirando hacia la derecha, la mayor cantidad de aire o espacio vacío deberá estar a la derecha, al igual que si en una escena de vídeo una o varias personas están caminando es necesario dejar un espacio delante de ellos.

- **Ley de los tercios:** una de las principales y de las más usadas reglas de la composición en la imagen es la regla de los tercios.

Esta ley de los tercios, indica que hay que dividir con líneas imaginarias la imagen, las líneas al igual que en la ley del horizonte, forman tres franjas horizontales, que se cruzan por tres franjas verticales, todas las franjas son de igual tamaño. “Es conveniente imaginar que el cuadro está dividido en tres secciones regulares, tanto a lo alto como a lo ancho. Los sujetos principales se deben situar en la intersección de las líneas que teóricamente lo dividen

vertical y horizontalmente. De tal forma que el centro de la pantalla siempre es el punto de menor atención.”<sup>59</sup>

Las tres franjas verticales y horizontales forman cuatro intersecciones en el centro de la imagen, es así que, para que un elemento tenga mayor importancia y resalte dentro de la composición debe encontrarse situado en cualquiera de las cuatro intersecciones, no en el centro. Con la ley de los tercios la imagen tendrá mayor dinamismo y mayor estética visual.

- **Equilibrio de masas:** en la imagen, los objetos y los personajes deben encontrarse situados en diferentes zonas para que la escena no se encuentre sobrecargada de elementos en un solo punto. Es decir, todos los elementos deben localizarse en sitios específicos para proporcionar equilibrio de objetos dentro de la imagen.

Una opción de equilibrio de masas es dibujar un triángulo con la base sobre el margen inferior dentro del encuadre, es así que, en cada vértice del triángulo se situará un objeto, por ejemplo, en la imagen que muestra una habitación, en el vértice superior podrá estar un cuadro, en el vértice izquierdo de la base del triángulo; podrá estar una lámpara, y en la otra esquina, en el vértice derecho podrá encontrarse la cama. De esta forma la composición de la imagen estará equilibrada, por tener cada elemento en una zona del encuadre, sin dejar espacios vacíos, ni tampoco exceder de objetos en un solo lado.

Otra forma de equilibrio de masas es dibujando un triángulo doble, en este caso los triángulos se encuentran con sus respectivas bases apoyadas en los márgenes de los lados del encuadre, formando un punto de convergencia en el centro de la imagen, los objetos o personas deberán situarse dentro del espacio de los triángulos, por ejemplo, en una imagen de dos niños jugando, un niño debe estar en el lado derecho y el otro en el lado izquierdo, y los elementos secundarios pueden ubicarse al rededor.

---

<sup>59</sup> Los planos, <http://www.lenguajeaudiovisual.com/PLANOS.html>

## **Estética audiovisual**

En un producto de video, todos los elementos constituyen y tienen una función estética, con sus propios códigos y lenguajes audiovisuales.

Una imagen audiovisual está compuesta por planos, movimiento de cámara, ángulos, elementos sonoros, que en conjunto expresan una idea que el espectador debe comprender fácilmente mediante la percepción de todos los elementos ubicados intencionalmente dentro de la escena.

### **Los Planos**

El Plano es fundamental para la narración visual, “Entendiendo el plano como valor de encuadre, se puede definir como grado de acercamiento de la cámara a la realidad. Cuando hablamos de plano nos referimos a la posición y situación de los objetos encuadrados en la pantalla.”<sup>60</sup> Es decir, un plano es lo que se muestra en el espacio de encuadre, es la posición, y el tamaño de los objetos se presentaran en la pantalla.

Existen varios tipos de planos, que se diferencian su característica de distancia de la cámara frente al objeto. Los planos lejanos contribuyen a una narración descriptiva, los planos cercanos aportan un significado expresivo y los planos medios son narrativos.

- **Planos descriptivos**
- **Plano General:** este plano muestra un escenario amplio, en el encuadre se puede visualizar todo un entorno. Los personajes aparecen dentro de la escena ocupando un espacio pequeño, ya que, con el plano general la intención es mostrar todo el escenario donde se compone la historia, y los personajes que realizan una acción.

---

<sup>60</sup> Los planos, <http://www.lenguajeaudiovisual.com/PLANOS.html>

El plano general es un plano donde se puede distinguir muy bien todos los elementos de la imagen, este plano no intenta resaltar o dar importancia a un objeto sobre el otro, sino que muestra toda la escena con varias personas sin que ningún elemento destaque más que otro.

Un plano general es muy adecuado para que con una escena se pueda informar y ubicar al público del lugar donde se va a desarrollar la narración, de esta manera, sirve para mostrar un paisaje, o grandes lugares que den noción al espectador del lugar, época, ambiente en el que se envuelven los personajes.

En un plano general por su característica de captar muchos objetos y personas, se debe presentar en una mayor cantidad de tiempo a la imagen, para que el público tenga tiempo de ver todos los elementos que se encuentran dentro del plano.

- **Gran plano general:** también se lo puede llamar plano panorámico, en este plano existe una gran distancia entre la cámara y el objeto que se registra. En este plano los espacios, los escenarios, el entorno son lo más importante, los personajes pasan a un segundo lugar. Es primordial que el espectador vea con claridad los elementos del escenario, que a las personas.

El gran plano general también puede utilizar para demostrar el imponente entorno frente a pequeñez y fragilidad de la persona. En este tipo de plano no se puede observar con exactitud los detalles pequeños, por este motivo no es aconsejable utilizar el gran plano general en todas las escenas, sino únicamente para cuando se necesite mostrar todo el contenido de un gran escenario.

- **Planos narrativos**
- **Plano americano o plano de tres cuartos:** este plano se centra en los personajes y no en los escenarios, el plano americano muestra en el encuadre a una persona desde la cabeza hasta la altura de las rodillas.

Al plano americano le interesa mostrar los rostros de los personajes, pero también, brazos y detalles que se pueden encontrar a la altura de las rodillas, por ejemplo, si se desea indicar de manera indirecta un maletín, que puede ser esencial en el desarrollo de la historia.

- **Plano medio largo:** este plano presenta a la persona, desde la cabeza hasta por la cintura, es decir, es una toma de medio cuerpo para arriba.

El plano medio es usado preferentemente para las escenas donde los personajes están en medio de una conversación. Ya que, permite que existan más elementos a su alrededor, además de poder mostrar los gestos y emociones de los personajes, que son percibidos rápidamente por el público.

- **Plano medio corto:** este tipo de plano, sirve para indicar en la pantalla la imagen de una persona, desde la cabeza hasta la altura del busto, con la intención de mostrar las expresiones de rostro del personaje.

- **Planos expresivos**

- **Primer plano:** en el encuadre de una imagen se muestra el rostro de la persona. El primer plano “Enmarca el rostro del personaje y parte de los hombros. Puede ser de dos tipos, se le llama primer plano corto (PPC) cuando enmarca únicamente la cara y primer plano largo (PPL) cuando muestra una porción significativa de los hombros.”<sup>61</sup>

Este tipo de plano, por presentar en la pantalla el rostro de un personaje, ayuda a destacar las emociones, estado anímico, reacciones pero no permite que otros elementos se enfoquen en la imagen, por lo cual se pierde información del entorno, es así que, el primer plano se debe utilizarlo con mucha prudencia.

---

<sup>61</sup>Tipos de Plano, <http://www.cursos1000.com/curso-basico-como-hacer-cortometrajes-tipos-de-plano-c1372.html>

- **Plano de detalle o primerísimo primer plano:** este plano es completamente expresivo, ya que, se enfoca pequeños detalles de los objetos o personas de la imagen, el plano detalle se encarga de mostrar al espectador imágenes que el ojo humano no se puede observar con precisión. “Es un plano muy cercano en el cual la cámara nos muestra un objeto, un detalle del mismo o un detalle de una persona o animal. Sirve para recalcar la presencia de una cosa (generalmente de reducido tamaño) de forma que no pase desapercibida por el espectador pues su importancia para la trama que se está contando es capital.”<sup>62</sup>

### **Movimientos de cámara ópticos**

- **El Zoom:** el movimiento de zoom es un movimiento óptico, ya que la cámara se mantiene estática, es mediante el movimiento del lente hacia adelante o hacia atrás que produce la ilusión de que los objetos se acerquen o se alejen.
- **Zoom In:** cumple con la función de acercamiento, el zoom in aproxima la imagen, para esto, se cierra el ángulo del lente, produciendo que la imagen aumenta de tamaño. Este acercamiento es un poco irreal, ya que, desenfoca el fondo y se ve al fondo al mismo nivel del objeto o de la persona, el fondo y la imagen principal se unen.
- **Zoom Out:** también conocido como el zoom de alejamiento, ya que, produce la sensación de que la imagen se aleja, con el zoom out se abre el ángulo del lente, lo que causa que la imagen disminuya de tamaño.

### **Elementos sonoros**

Dentro de una elaboración audiovisual los elementos sonoros son muy importantes, ya que refuerzan el mensaje de las imágenes, produce emociones, y en muchas ocasiones contribuyen a la imaginación, ya que, se puede utilizar sonidos para no tener que presentar imágenes, ya que el sonido es suficiente para entender la idea.

---

<sup>62</sup> Ídem.

- **La palabra:** en un video o en cualquier producto audiovisual, la palabra es esencial, mediante los diálogos es la forma más fácil de entender el contenido, ya sea, utilizada la palabra mediante la presencia física de la persona que habla, o también se hace uso de la "voz en off", donde se escucha la voz, pero no se ve en la imagen a la persona que la enuncia, la voz en off sirve principalmente para informar mientras se presentan otras imágenes que ratifiquen lo que se dice.
- **La música:** se la utiliza como un complemento de las imágenes. La música no debe ser usada como de relleno, sino que esta cumple un papel fundamental, siendo la música lo que va ambientar las escenas, será la encargada de producir emociones, por ejemplo, si se escucha música fúnebre, el espectador rápidamente relacionara que la escena siguiente se trata de un tema triste, es decir, la música sirve para resaltar la narración visual.
- **El silencio:** es la ausencia de sonidos, aunque los silencios se los utiliza muy poco y de manera estratégica por lo general producen sensaciones de angustia, misterio, de expectación ante una determinada situación.
- **Efectos sonoros:** los efectos de sonido se los incorpora al video en la pos – producción, su función será narrar mediante sonidos lo mismo que las imágenes expresan, es decir, no son un simple complemento, sino, que contribuye a estimular los sentidos. Los sonidos se usan para potenciar una determinada situación, evocar, acompañar, o remarcar un tema.

## CAPITULO V

### ANIMACIÓN DIGITAL

#### Historia de la animación

Desde los la épocas prehistórica se ha intentado plasmar la realidad mediante imágenes, es así, como nacen los jeroglíficos, la pintura rupestre, entre otras expresiones gráficas, estas son imágenes estáticas, seguidas de las mismas imágenes pero cambiando la acción, de esta forma se intentaba expresar el movimiento que realizaban estas figuras.

Ya para el año de 1822, En 1822, Joshep Plateau inventa el fenaquitoscopio, que consistía en varias imágenes dibujadas sobre radios iguales dentro de un círculo, que al momento de girar el círculo producía una sensación de movimiento.

En 1868 se crea el flipbook, era un libro que en cada página se encontraba una imagen con una ligera variación sobre la acción que realizaba el personaje, de esta manera al cambiar de rápidamente de páginas se observaba al personaje moverse.

En 1878 Emily Reynaud patenta el praxinoscopio, este utilizaba una fuente de luz y mediante espejos para proyectar los dibujos que se encontraban en las paredes de un cilindro giratorio.

En 1891 se crea el Kinetoscopio, su inventor fue tomas Alva Edison, este “constaba de una caja en el interior de la cual resbalaba un rollo de fotografías a la velocidad de 46 imágenes por segundo e iluminadas por una lámpara incandescente; a través de una mirilla el espectador podía ver el espectáculo.”<sup>63</sup>

En 1894 se crea el cinematógrafo, “Los hermanos franceses Louis y Auguste Lumière consiguieron, tras muchos intentos fallidos, presentar en público su invento,

---

<sup>63</sup>CHÁVEZ, Evangelina, Taller de Animación Digital [http://prezi.com/d--g5qr\\_xlam/taller-de-animacion-digital/](http://prezi.com/d--g5qr_xlam/taller-de-animacion-digital/), 2011

ofreciendo la primera proyección cinematográfica la noche del 28 de diciembre de 1895(...) Los hermanos Lumière llamaron «cinématographe» al instrumento que servía al mismo tiempo para la toma de imágenes en movimiento y su proyección en una pantalla”, esta fecha se la considera como el nacimiento de cine, ya que después en base a su invención se han creado las cámaras cine y de video.

## **Tipos de Animación**

- **Dibujos animados**

El dibujo animado es el descendiente de la historieta, este procedimiento de animación se basa en dibujar a mano cada uno de los movimientos de las imágenes. Es una de las técnicas de animación más antigua.

En un inicio los dibujos animados se realizaban dibujando y pintando sobre hojas cada fotograma, después se utilizó el papel acetato para animar a las imágenes, lo más complicado era el coincidir las imágenes debían con el sonido

El animador primario (llamado *key animator* o *lead animator*) prepara entonces una prueba a lápiz (*pencil test*), que es una versión preliminar de la escena animada. Cada cuadro clave es fotografiado o escaneado y se sincronizado con la pista de audio preliminar. Previsualizando así la animación completa, el animador puede mejorarla antes de pasarla a los asistentes de animación. Estos últimos añaden el detalle y completan los cuadros intermedios entre clave y clave. El trabajo de los asistentes de animación es revisado, se vuelve a hacer una prueba a lápiz, vuelve a corregirse, hasta que pasa nuevamente a manos del animador líder, quien lo aprueba junto con el director.<sup>64</sup>

Es así que, los dibujos animados o también conocidas como animación en 2d dejaron atrás el uso de papel y lápices de colores para crear una gran cantidad de imágenes, “Con la computadora se materializa el principio de la animación: los programas

---

<sup>64</sup>, CHAVEZ, Evangelina, Taller de Animación Digital, Prezi, [http://prezi.com/d--g5qr\\_xlam/taller-de-animacion-digital/](http://prezi.com/d--g5qr_xlam/taller-de-animacion-digital/), 2011

contienen herramientas con las cuales se dibuja el movimiento, mediante la definición de trayectorias, velocidades y aceleraciones.”<sup>65</sup>

- **Stop motion**

El stop motion es dar animación a objetos reales sin movimiento, para realizar los personajes, escenarios, y todos los elementos en escena, se lo hace mediante figurillas de diferentes materiales como plastilina que es fácil de moldear, o también objetos más rígidos como muñecos.

“El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.”<sup>66</sup> Se necesita alrededor de unas 10 a 29 fotos por cada segundo de película.

Se debe realizar el monigote e ir cambiando sutilmente de movimientos y en cada acción corresponderá a una fotografía de esta manera, todas las imágenes tendrán secuencia lógica, es así, que se necesitan de innumerables fotos para realizar una sola escena.

- **Rotoscopia**

La técnica de la rotoscopia consiste en el redibujado fotograma a fotograma sobre el contorno de la imagen de acciones reales previamente grabada en vídeo, es decir, se debe calcar 24 a 29 veces por segundo cada movimiento. El video sirve como base, encima de este se copia los movimientos.

---

<sup>65</sup> Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, El cine de animación, [www.me.gov.ar/escuelaymedios/.../material\\_cinedeanimacion.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/.../material_cinedeanimacion.pdf)

<sup>66</sup> Taringa, Qué es Stop Motion?, [http://www.taringa.net/posts/videos/828796/\\_Que-es-Stop-Motion\\_.html](http://www.taringa.net/posts/videos/828796/_Que-es-Stop-Motion_.html)

Esta técnica se utiliza para crear una sensación más real en los movimientos de los dibujos, “La rotoscopia es una técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia. Por lo general la rotoscopia suele usarse para re-dibujar vídeos,”<sup>67</sup>

- **Animación de recortes**

La animación de recortes o también conocido en inglés como cutout animation, consiste en utilizar figuras recortadas, que para dar la sensación de movimiento se van cambiando las piezas dependiendo a los movimientos que se desee que la imagen realice.

Es así que, en los cuerpos de los personajes, cada parte que lo compone se encuentran por separado, reemplazando las partes se obtiene la ilusión de movimiento.

Esto significa que cuando se mueve un personaje no se vuelve a dibujar por completo, sino simplemente las partes móviles y luego se montan. De esta manera se estudia previamente cada animación y se determinan que partes van a realizar movimientos parciales, y se dibujan, y se animan por separado. El problema de la animación con recortes es el de las uniones entre piezas que suelen tener que trabajarse bastante para que no se note en demasía.<sup>68</sup>

- **Animación 3D**

Las animaciones en 3D son las más empleadas, y las técnicas más modernas de realizar animaciones, son las de mayor demanda dentro de los medios audiovisuales.

---

<sup>67</sup> Antihéroe, ¿Que es la rotoscopia?, <http://antiheroe.com/blog/miscelanea/que-es-la-rotoscopia>

<sup>68</sup> ARCE, Carlos, y otros, Animación computarizada, Universidad del valle Colombia, <http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/material/Exposiciones-GuiasLab/Animacion.pdf>

La animación 3D se lo realiza mediante la utilización de ordenadores y software diseñados para este tipo de animación, esta técnica consiste en modelar, dando formas a los elementos, personajes y escenarios 3 dimensiones o ejes.

La técnica de animación 3D se realiza íntegramente por computadora, luego de haber elegido el tema central sobre el cual se va a trabajar. La animación modelada por computadora es el proceso de crear modelos tridimensionales de objetos animados. Ella permite que el realizador pueda ver a sus personajes desde el ángulo que quiera, alargarlos o acortarlos, ensancharlos o afinarlos según lo que considere más adecuado para lograr los efectos que se proponga. Otra ventaja que le ofrece es la de permitirle rectificar fácilmente algún error que puede haber cometido.<sup>69</sup>

## **Principios básicos de la animación**

Los 12 principios de la animación aportan credibilidad a los personajes para dar más fluidez y expresividad a las animaciones, fueron creados en los años 30, “Se trata de una serie de reglas básicas de animación que se utilizaron como base creativa y de producción de dibujos animados en aquella época. Estos 12 principios ayudaron a que el oficio de la animación pasara de ser algo novedoso a ser una forma de arte.”<sup>70</sup> Por lo cual, hasta hoy en día se utilizan estas técnicas para animar.

Los 12 principios de la animación son:

1. encoger y estirar
2. anticipación
3. puesta en escena
4. Acción directa y pose a pose
5. Acción continuada y acción desfasada
6. Aceleración y desaceleración

---

<sup>69</sup> Animación 3D,

[http://www.neurotostados3d.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=53&Itemid=61](http://www.neurotostados3d.com/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=61)

<sup>70</sup> Ddsign, Los 12 principios de la Animación, <http://ddsdesign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

7. Arcos
8. Acción secundaria
9. Timing (noción del tiempo)
10. Exageración
11. Peso y profundidad
12. Personalidad o apariencia

Pero en esta ocasión solo se hará uso de algunos de estos principios, ya que, estas leyes se aconsejan usar cuando la animación es cartoon, sin embargo, no se debe aplicar todas estas técnicas si una animación realista.

- **Anticipación**

La Anticipación se basa en que los personajes se deben prepara visualmente para la acción; por ejemplo cuando una persona va a correr, la anticipación seria tomar impulso. “La anticipación es la introducción o preparación de la acción principal y sirve para hacerla más comprensible al espectador.”<sup>71</sup>

Este principio se utiliza de menor manera en las animaciones realistas, sirve para dar naturalidad a los movimientos de las imágenes, y en las animaciones cómicas se debe exagerar y duradera más al momento de ejecutar la acción de la anticipación.

En el producto sobre la animación de la Historia Inca del Ecuador, la anticipación se muestra al momento que los Incas lanzan piedras, es decir, el movimiento del brazo es primeramente hacia tras para coger impulso (anticipación), y luego hacia adelante cuando ejecutando la acción que es el de lanzar la piedra.

---

<sup>71</sup> Díez Lasangre, Miguel, Los principios de la animación tradicional, [http://lasangre.net/es/articulos/articulo\\_01.pdf](http://lasangre.net/es/articulos/articulo_01.pdf)

- **Acción continuada y acción desfasada**

A este principio no se le debe confundir con acción secundaria, esta técnica de acción continua se presenta cuando la acción de un personaje da lugar a otra acción, es decir, diferentes elementos de un mismo personaje se mueven a diferente tiempo.

Las acciones cuando termina no lo hacen de manera brusca, sino que termina con un movimiento suave, además, de dar paso a otra acción, “Se trata de ligar unas acciones a otras buscando una fluidez y evitando el ‘efecto Robot’”<sup>72</sup>.

Un ejemplo, es cuando una personaje camina, cada movimiento que hace va seguido de otro, es decir, si al caminar mueve una pierna hacia adelante, la otra estará atrás, de igual forma mientras camina, los brazos también se mueve, esto causa naturalidad a los movimientos.

- **Arcos**

La mayoría de movimientos de la naturaleza son en forma de arco, ningún movimiento real se produce de forma recta,

De esta manera, este principio utiliza utilizan líneas curvas y arcos para guiar el movimiento de los personajes, con la intencionalidad de las acciones sean fluidas.

Por ejemplo, al momento de levantar un objeto con la mano, el movimiento hacia arriba es en forma de curva, el brazo no se mantiene completamente recto, ya que, posee coyunturas como el codo, que permite ser flexible, de igual forma en las animaciones de intenta simular estos movimientos mediante los arcos.

---

<sup>72</sup> Díez Lasangre, Miguel, Los principios de la animación tradicional, [http://lasangre.net/es/articulos/articulo\\_01.pdf](http://lasangre.net/es/articulos/articulo_01.pdf)

- **Acción secundaria**

La animación secundaria consiste en ejecutar un movimiento que a su vez de genere otro movimiento secundario, se produce cuando la acción se realiza por una fuerza externa o mayor. Es decir, Pequeños movimientos son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe ser más fuerte o exagerada que la acción principal.

Por ejemplo en la animación se puede observar que cuando un caballo camina o corre, el jinete se moverá de igual forma debido al movimiento principal que realiza el caballo.

- **Timing (noción del tiempo)**

En las animaciones este principio siempre debe estar presente en cada acción, la noción de tiempo se trata de saber cuánto tiempo deben esperar para que ocurra otro movimiento.

El timing es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción, por ejemplo si el personaje es grande y pesado el peso el movimiento será más lento. También se debe tener presente al momento de mover las partes del cuerpo, deben moverse a velocidades similares.

Este principio se utiliza también a nivel de planos, es decir se debe saber cuánto tiempo se demora presentar un plano en el encuadre.

- **Personalidad o apariencia**

Este principio tiene como objetivo darle personalidad a una imagen, logrando que se dé una conexión emocional con el público.

De esta forma los movimientos que realice un personaje dependerán de su personalidad, es decir, al personaje se lo hace actuar.

Por ejemplo, un personaje que sea muy extrovertido y loco, tendrá movimientos más rápido, en cambio si el personaje es un anciano bastante precavido, sus movimientos serán lentos y pasivos. También, con este principio se le proporciona emociones a las imágenes como tristeza, felicidad, ira, entre otras emociones.

### **Animación videográfica**

Existen diversas formas de animar dependiendo del software que se utilice, esta animación será mediante after effects, utilizando algunas de sus innumerables herramientas se puede conseguir una animación de buena calidad.

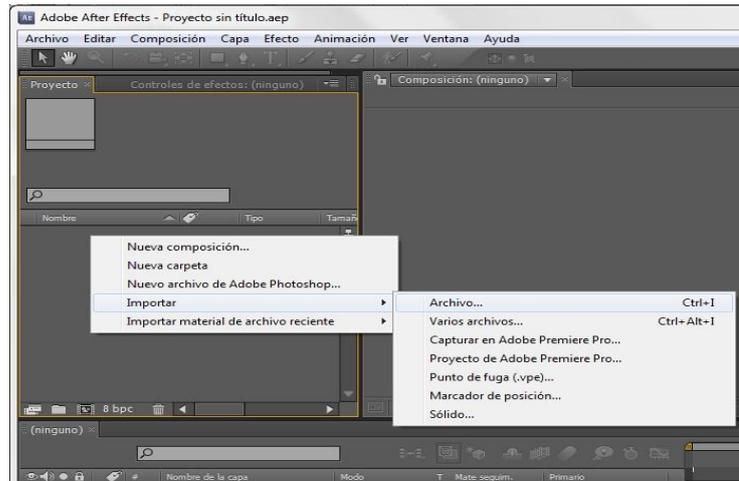
- **Animación en After Effects ( edición utilizada)**

Para dar animación a un personaje mediante After Effects, se debe diseñar al personaje en esta ocasión se utilizó el programa de Adobe Illustrator, para graficar los elementos de las escenas, al igual que a los personajes, se debe guardar en formato PNG.

Los personajes son simple, compuestos de cuerpo, brazos y piernas realizados en diferentes capas, es decir, el personaje es como un rompecabezas, el objetivo de que las partes estén separadas es para tener más control al momento de darle la animación en After Effects.

Ya en After Effects, el primer paso es importar las imágenes al panel de proyecto.

- Se da clic derecho en el espacio de proyecto, seleccionar la opción “Importar”, y escoger “Archivos” o presionando Ctrl + i
- Cuando se despliegue una ventana, se deberá buscar y seleccionar las imágenes a importar y aceptar.



Ya con todas las imágenes importadas, se debe ensamblar a los personajes cuando se encuentren en la línea de tiempo, es decir, se debe unir el cuerpo, los brazos, y piernas, es importante que todas las piezas puedan encajar correctamente



Ya con todos los elementos en escena, se procede a dar movimiento, se puede utilizar las herramientas de transformar que da las opciones de: Punto de anclaje, posición, escala, rotación, y opacidad.



El punto de anclaje, es el centro de una capa, alrededor del este, se puede dar las opciones de escala, rotar y posición.

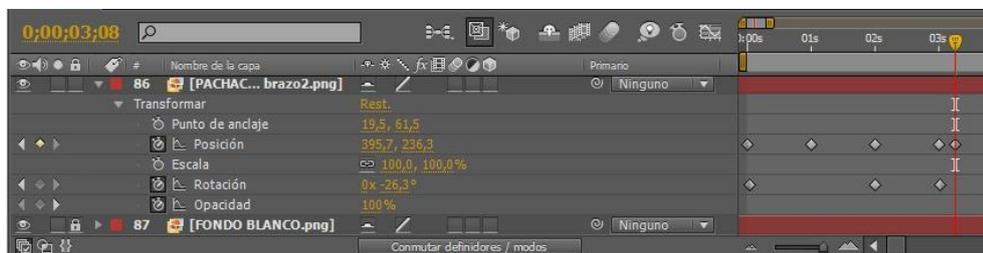
Posición, esta herramienta nos da la opción de posicionar a la imagen en cualquier lugar que deseemos dentro del encuadre.

Escala, sirve para agrandar y reducir de tamaño ya sea en forma horizontal o vertical.

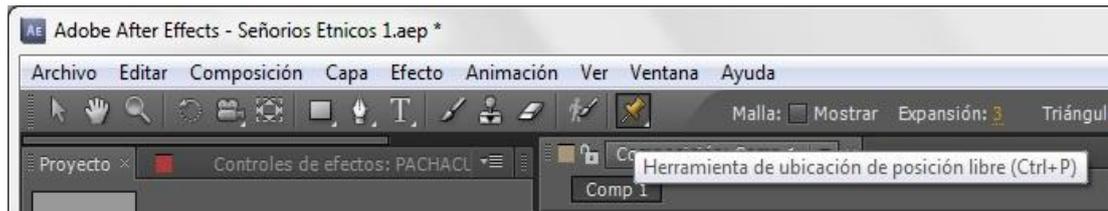
Rotación, como su nombre lo indica con esta herramienta se puede rotar o girar a la imagen.

Opacidad, determina la transparencia de una imagen es decir, cuando se encuentra al 100% la imagen es visible completamente, y mientras va disminuyendo hasta llegar al 0% la imagen va desapareciendo, en 0% desaparece por completo.

Estas opciones generan movimiento siempre y cuando en la línea de tiempo se haya activado el fotograma clave que tiene forma de rombo.



Otra forma de animar es mediante la herramienta “puppet tool” o “posición libre”, el icono de esta opción es semejante a tachuela que se encuentra en la barra de herramientas.



En cada parte del cuerpo se debe poner los puntos necesarios para dar movimiento, por ejemplo, en este caso, en el brazo, se encuentran tres puntos, en el hombro, codo y muñeca. De esta manera los puntos que se encuentran seleccionados, son los que realizarán el movimiento, y el punto que no está en amarillo es decir, el que no está seleccionado, se mantendrá estático, siendo una especie de ancla.

De igual forma, para las otras partes de cuerpo se necesitará más puntos de posición libre, como en las piernas: cadera, rodillas, tobillos y pie, cada una de ellas aplicadas en su propia capa.

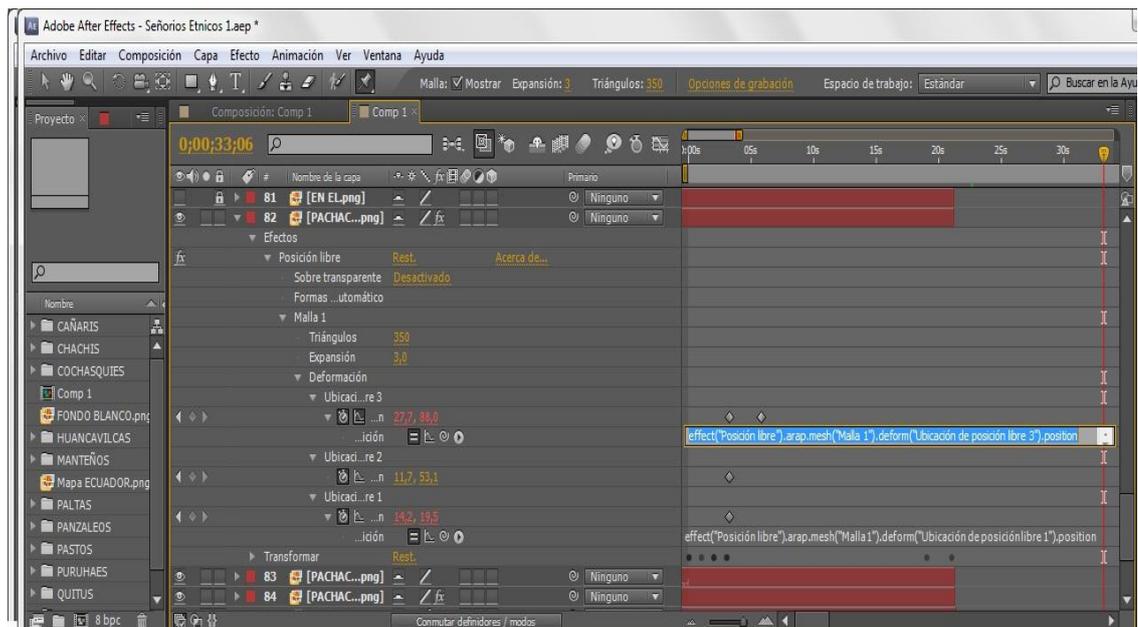


Para iniciar a dar movimiento primero, se lo puede realizar mediante la utilización de “objetos nulos o object null” y el efecto “controlador del deslizador o slider control”, esto se lo realiza para crear controles que van a tener un movimiento determinado, es así que si se necesita en varias escenas que el personaje realice el mismo movimiento, ya no se necesitaría volver a realizar la animación sino, que se utiliza el mismo control anterior en las escenas que se desee que realice ese mismo movimiento que se le asignó al control

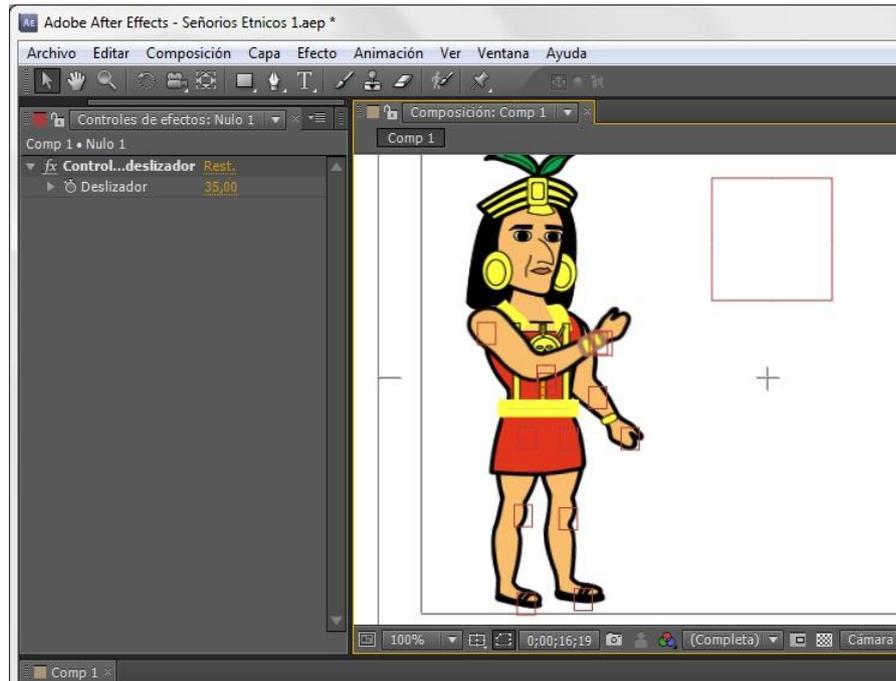
- En la opción “capa” seleccionar nuevo, y escoger “objeto nulo”
- Se debe crear varios objetos nulos, y posicionarlo en los lugares donde se va a poner los puntos de la “posición libre o puppet tool”
- Con la herramienta de posición libre se debe poner sobre los todos los objetos nulos un punto.
- Para vincular los puntos de “posición libre” con cada “objeto nulo”, se debe dar clic + Alt en el reloj de posición libre, para que permita ingresar el código para vincular con el objeto nulo, se debe ingresar `thisComp.layer("nombre").toComp([0,0])` cambiando el nombre del elemento que aparece entre comillas, por el nombre de la capa del “objeto nulo”.
- Después, se necesita vincular en orden de jerarquías, es decir, en el brazo: el hombro controla al codo y el codo a la mano. Se vincula seleccionando por ejemplo, en la composición el “objeto nulo” del hombro, a su lado derecho se encuentra la opción “primario”, donde dice ninguno se debe escoger al “objeto nulo” del codo, y así sucesivamente.



- Para crear los controladores se debe crear otro objeto nulo o cualquier elemento que sirva de controlador.
- En la opción de efecto, seleccionar “controles de expresión” y elegir “control del deslizador”.
- Para vincular los movimientos de los objetos nulos a al controlador se necesita utilizar algunos códigos, se presiona en el reloj de la opción rotación del objeto nulo se clic + Alt para que permita ingresar el código dependiendo al movimiento que se desee realizar por ejemplo, si se desea rotar el brazo se escribe: el nombre del controlador = al valor del “slider o deslizador” (este valor se encuentra en la capa del controlador en la opción Slider, se selecciona o vincula mediante la opción “primario”). Se da enter y se ingresa el código de movimiento de rotación, por ejemplo, se ingresaría, el valor de rotación + el nombre del controlador.



Y finalmente en con mover el controlador, y dar tiempo, se puede visualizar el movimiento anteriormente creado.



## **Pre-producción, producción y post producción para animación**

### **Preproducción**

La preproducción es una de las etapas más importantes dentro de la producción, es aquí donde se definirá el contenido a exponer y como se lo va a realizar, es decir, en la preproducción se preparan los presupuestos, se consideran los recursos a utilizar, se realizan los guiones, bocetos, y todos los elementos necesarios a utilizar en la producción.

En la preproducción mientras más detallado este el proyecto y más preparados estén los elementos que conformaran la animación, mejor será el resultado y se optimizar el tiempo, ya que una mala preproducción puede generar una mala organización, una pérdida de tiempo, de dinero, y corre riesgo la producción de no realizarse a cabalidad.

Es en esta etapa, que se define el tipo de proyecto, la duración y categoría, el público meta, y los recursos.

- **Idea-argumento**

Un proyecto nace de una idea por más simple que esta pueda parecer, que dentro de la preproducción se la desarrollara y medirá la factibilidad mediante un proyecto, esta idea inicial debe ser muy clara, ya que existe muchas formas para concretarla.

El proyecto lleva como título “Creación de material didáctico escolar videográfico de animación para la enseñanza de la historia del período Inca en el Ecuador”, está dirigido al público infantil, de nivel escolar, tomando en cuenta que la materia de Estudios Sociales y específicamente el tema sobre el Período Inca se imparte a los sextos grados de básica, es así que, el target es para niños y niñas, que cruzan el sexto año escolar, de edades entre 9 a 11 años.

El video está dirigido para escuelas sean públicas o privadas del Distrito Metropolitano de Quito que tengan la materia de Estudios Sociales en su malla curricular.

El objetivo del proyecto es el realizar un producto audiovisual que contribuya a la enseñanza de la Historia del período Inca en el Ecuador, de forma que se convierta en un material didáctico para las escuelas, empleando como técnica la animación videográfica con la finalidad de ser educativo y a la vez entretenido, fundamentándose principalmente en la educomunicación que pretende desarrollar la capacidad reflexiva y crítica en los estudiantes.

Antes de la realización del proyecto se necesita una previa investigación donde se recojan datos que sirvan para sustentar el contenido del video, ya que al momento de “trabajar con hechos reales implica el seguimiento o la construcción misma de un método de investigación riguroso que nos guie hacia el conocimiento del fenómeno que abordamos.”<sup>73</sup> Por lo cual, se escogió una institución educativa pública “Escuela Estados Unidos de Norteamérica” del sector sur de Quito que cuenta con cuatro

---

<sup>73</sup> Video documental cuencano, etapas del proceso de producción, <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/409/4/Capitulo2.pdf>, 2008

paralelos de sexto de básica a la cual fueron realizadas encuestas a los estudiantes con sus respectivos docentes a cargo para la previa investigación.

Además, de la ayuda de las encuestas, también se realizó entrevistas a expertos en el tema de Estudios Sociales, pedagógicos, y psicólogo infantil para obtener datos de que es lo más necesario y de qué manera se puede expresar estos contenidos.

Y por último, se buscó en fuentes secundarias como lo son los textos, revistas, enciclopedias, videos existentes, proyectos similares, entre otros documentos.

- **Guión técnico**

El guion técnico se encarga de describir la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos, de los elementos visuales, de los elementos sonoros, de los diálogos y personajes dentro de una escena de la animación audiovisual.

El guion técnico es la base de la realización de producto, en este caso de la animación, por lo cual, debe ser extremadamente concreto, detallado y preciso, ya que de lo que contenga el guion será lo que se presentará al público.

El guion técnico puede tener algunas variaciones dependiendo el producto final que desee realizar, en este caso, el guion técnico será para una animación audiovisual por lo cual contendrá: la secuencia de las escenas, los planos que se utilizara en cada una de las mismas, los efectos de sonidos, la música, la voz en off, en cada una de estas secciones se encuentra la descripción de lo que se debe hacer.

Es así que el guion técnico contiene todas las indicaciones para poder realizar el producto audiovisual.

- **Guión literario**

El guión literario es el documento encargado de la presentación ordenada de las acciones y diálogos si lo hubiese, se lo establece por secuencias, por escenas, este tipo de guion contiene las acciones que van a pasar en cada escena pero no se

incluye la parte técnica, como son planos, movimientos de cámara, entre otros, sino que se debe incluir de forma concisa, y clara las descripciones que después se hará una traducción visual.

En el guion literario se debe incluir el número de Escena, el Lugar donde se desarrolla la escena, se debe definir si la escena es en Día/Noche, y si es en Interior/Exterior, además se pueden incluir observaciones. El guion literario puede variar dependiendo la producción audiovisual que se realice, en el guion literario hecho para este proyecto no se incluyó diálogos debido a que es una narración, lo cual se especifica en el Guion para animación. (Ver en Anexo 5)

- **Storyboard o guión gráfico**

El storyboard se basa en el guion técnico, en esta fase se podrá visualizar mediante gráficos o ilustraciones el orden de la historia que anteriormente se encontraba en palabras. Es así que, “Cada secuencia del storyboard nos cuenta toda la información necesaria para desarrollar la escena; personajes, ángulos y movimientos de cámara, cambios de plano... De manera que cada persona del equipo sólo tenga que consultar su copia del storyboard para saber el siguiente paso que se tiene que dar.”<sup>74</sup>

El objetivo del storyboard es poder proyectar como quedara la animación finalizada y facilitar el trabajo a los animadores, ya que, en el storyboard se encuentra las imágenes estáticas simulando lo que el animador tiene que realizar mediante ordenadores y software.

El storyboard se lo puede realizar mediante dibujos, fotografías, gráficos, no es necesario que sean dibujos perfectos, puede ser a color o a blanco y negro, lo importante es que ilustre e indique las instrucciones a realizar.

De esta manera, cada escena debe tener un dibujo que la describa, debe indicar la locación, los personajes, los planos, de igual forma que se visualizar en el encuadre

---

<sup>74</sup> RODRÍGUEZ, Pablo, Tutorial de animación en Flash: storyboard, [http://www.8-bits.es/cursos/flash\\_tutorial\\_storyboard.pdf](http://www.8-bits.es/cursos/flash_tutorial_storyboard.pdf)

de la pantalla. El storyboard se asemeja a las historietas de comics, donde cada dibujo tiene secuencia, y que los movimientos que le siguen a cada encuadre se pueda visualizar.

En el siguiente gráfico se puede visualizar un de ejemplo de storyboard y de guion técnico, los dos en uno solo, de esta manera, se puede controlar de mejor manera la secuencia de imagen y sonido al momento de editar. Siendo el más apto para realizar una animación. (Ver anexo 6: Guión para animación)

ESC.	STORYBOARD	IMAGEN	PLANOS	SONIDO (VOZ EN OFF)	EFFECTOS DE SONIDO
4		Aparece una vara que baja desde Viracocha y se posa en las manos de Manco Cápac	P.M.	quien les entregó una vara de oro	Efecto de sonido de arpa

Es así que mediante la idea principal plasmada en el storyboard se realiza y ensambla a la imagen digital para la animación, basándose en los bocetos se determinaran los encuadres, planos, elementos visuales, al igual que el audio.



- **Diseño de escenarios y personajes**

Dentro de la animación audiovisual, el diseño adecuado de personajes es trascendental, ya que son ellos los que compondrán la historia, y serán los encargados de llegar al público y de mantenerlos interesados, además, de que la audiencia se familiarice con ellos.

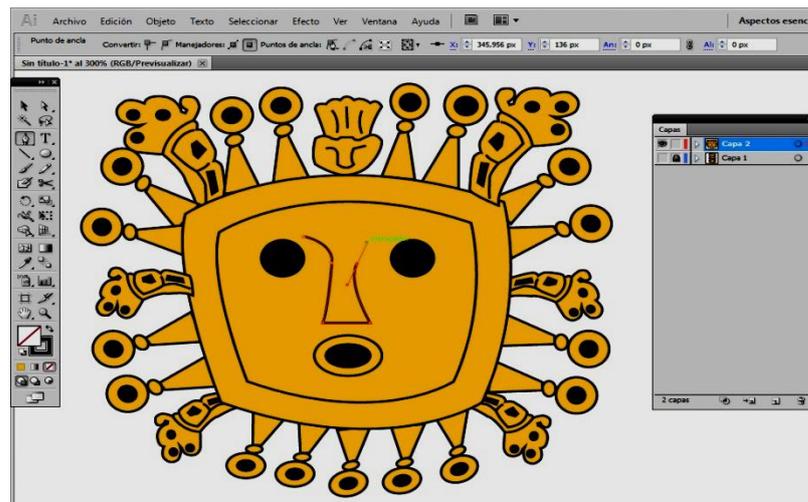
Es en esta fase donde se ilustran los personajes y escenas con todas las características físicas que correspondan a la idea central de la historia, los personajes tendrán aspecto que corrobore con su personalidad, edad, sus características físicas.

De igual forma, en esta etapa, se deben considerar los colores a utilizar, ya sea en la vestimenta de los personajes, color de piel, color de ojos, cabello, además, del color de las escenografías dependiendo la idea que se desee expresar.

Mediante las características que tengan los personajes y escenarios se podrá dotarles de vida, y naturalidad a la animación.

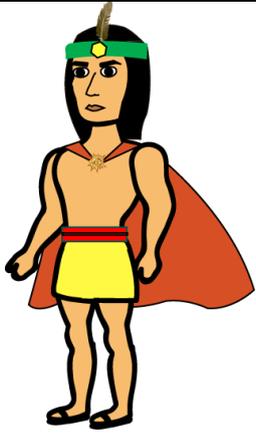
Existen algunos softwares en los que se puede diseñar, en esta ocasión los personajes y escenarios se realizaron mediante el programa Adobe Illustrator, mediante sus herramientas permite optimizar el trabajo creativo, ya que se puede dibujar y colorear de una manera sencilla obteniendo dibujos profesionales.

Gracias a la herramienta de pluma (P) del software de diseño Adobe Illustrator se puede dibujar pero también, permite modelar las formas y perfeccionarlas aun después que ya se realizó el grafico.



Realizar las ilustraciones de los personajes en este caso Históricos, requiere investigación previa para lo cual se utilizó imágenes de libros de cronistas, y de

internet que sirvieron de referencia para recrear el aspecto característico de cada uno de los personajes que integran la Historia del periodo Inca.

MANCO CAPAC	
	
MAMA OCLLO	
	

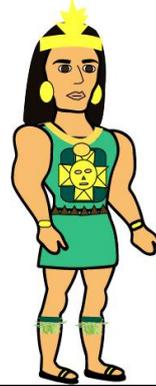
**PACHACÚTEC**



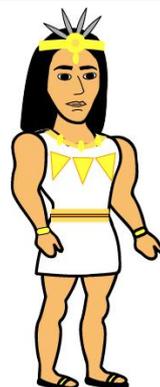
**TUPAC YUPANQUI**



**HUAYNA CAPAC**



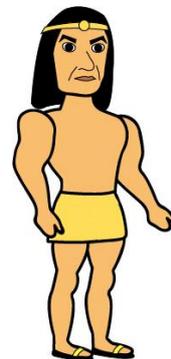
**ATAHUALPA**



**HUÁSCAR**



**RUMIÑAHUI**



**PACHA**



**FRANCISCO PIZARRO**



## SEBASTIÁN DE BENALCÁZAR



## BARTOLOMÉ RUIZ



- **Lenguaje Audiovisual**

### El color

#### En el video:

Los colores predominantes dentro de la animación en son los personajes, escenarios y texto son:

Se utilizó colores cálidos ya que producen una sensación de energía, vivacidad.

- **Blanco:** da luz, claridad, de la paz, de la pureza, se lo utilizo para dar un descanso visual, además, de producir luz, y espacios en blanco que son refrescantes a la vista.

- **Amarillo:** por su tono brillante produce alegría, vitalidad. Se lo utilizo para expresar poder, riqueza, para mostrar un grado de relevancia frente a los demás elementos además, de darle fuerza e intensidad a los escenarios.
- **Naranja:** se utilizó el color naranja en pocas cantidades únicamente como complemento, para dar una sensación de confort, para logra el objetivo de que las animaciones sean amigables visualmente a los niños y niñas.
- **Rojo:** es el color de que relaciona con la acción, la pasión, el dinamismo, la sangre transmite sensaciones de agresividad, de fuerza, de peligro, se lo utilizo en las vestimentas y también en las escenas violentas representando a la sangre

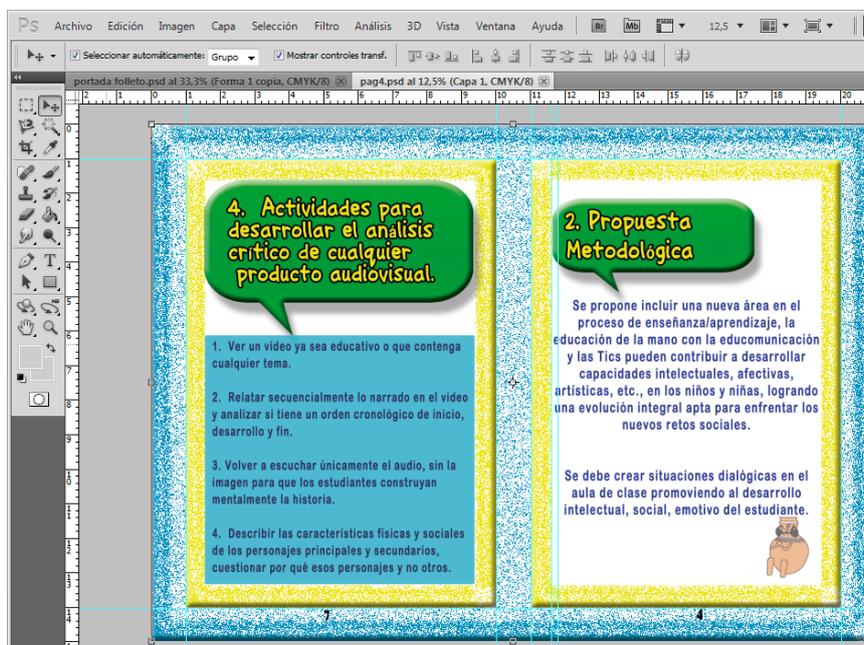
Se contraste con colores fríos que producen un efecto de calma.

- **Verde:** se utilizó el color verde en la mayor parte de las escenografías, ya que evoca a la naturaleza, además que es un color que produce la sensación de tranquilidad, frescura, relaja visualmente.
- **Azul:** representa calma, serenidad, se lo utilizo para ambientar el paisaje con un azul cielo, lo cual da la sensación de tranquilidad.
- **Café:** se lo utilizo en los paisajes, en vestuarios, ya que era un color muy utilizado por los Incas. Además, que es un color frío que contrarresta lo dinámico y agresivo de los colores cálidos para dar una sensación final de armonía y vitalidad a la vez.

El color del texto fue azul con bordes blancos, ya que simboliza tranquilidad, seguridad, además, en conjunto con el color blanco producen confort, calma, equilibrio.

## En el manual:

Los colores predominantes son el celeste, amarillo, verde y azul para el texto, siguiendo la estética del video. Además, que la combinación entre celeste y amarillo se lo relaciona con temas de niños, lo cual es precisamente lo que se desea.



Se lo realizó en el software de Adobe Photoshop, de un tamaño de 11,5 ancho x 17 de alto, con 300 de resolución, en color CMYK, ya que el manual es un material de apoyo impreso. Para el texto se hizo uso de una tipografía sin serifa de nombre Arial Rounded MT Bold tamaño 12 y para los títulos se usó la fuente de nombre Annoying Kettle tamaño 16.

El manual contiene gráficos referentes al video realizado con opacidad al 50%, los títulos van encajonados en una figura de diálogo, el texto informativo se encuentra sobre un fondo blanco, y las actividades se encuentran sobre un fondo de color celeste.

- **Grabación de voces o voices recording**

En base a los diálogos o a la narración que este escrito en el guion técnico se realizará las grabaciones, para esto se debe tener conocimientos de locución como también se debe saber manejar el software de audio adecuado.

El lenguaje debe ser claro y conciso, el locutor se debe tener una buena dicción, una buena pronunciación y un tono de voz que logre atraer al público, de esta manera, cuando ya se tenga los audios grabados, en la etapa de postproducción se editaran y se mezclara con los efectos sonoros, además, que se empatare la imagen de la animación con el sonido.

Acabada la producción, con todo el material original en formato digital, se procede a la postproducción.

## **Producción**

La producción es la realización de lo llevado a cabo en la preproducción, es en esta etapa donde se empieza a materializar el proyecto; es la fase de creación. Una vez conseguido todos los elementos que compondrán la animación se puede empezar con la producción.

Se le considera a este momento como el más largo, ya que es aquí donde se realizar meticulosamente escena por escena, fotograma por fotograma, lo cual requiere de paciencia y creatividad.

En la producción es donde los personajes inanimados cobran vida y obtienen movimiento, es la parte donde se debe realizar la animación digital de lo plasmado en el storyboard y en el guion técnico.

## **Postproducción**

La postproducción o también conocida como montaje es la parte final de todo el proceso de producción, es aquí donde se incorporan detalles o también en esta parte es donde se puede editar, cortar las partes irrelevantes que empobrecen al contenido,

De igual forma, en este punto se realiza la inclusión de los efectos especiales, ya sean visuales, o sonoros, es decir, se optimiza los elementos ya construidos en la producción.

El material de vídeo y audio se edita, se le añaden efectos, transiciones y títulos, si es necesario se realizan retoca del color hasta obtener una obra audiovisual profesional. En esta parte de la postproducción también se mezclara el audio con la animación, el sonido que participará en la producción debe estar cuidadosamente editado, evitando la saturación o distorsión del audio, logrando que todos los elementos encajen perfectamente todos los elementos siempre buscando una armonía estética..

Finalmente se adaptará el proyecto audiovisual a un formato digital en este caso se presentara la animación en formato DVD, para que sea fácilmente proyectable en un computador o en reproductor de DVD.

- **Justificación del manejo de los efectos**
- **Efecto de transición:** se utilizó efectos de transición para pasar de una escena a otra, logrado al momento de cambiar de escenarios no se tan brusco visualmente.
- **Pasar a blanco (Fade White):** este efecto se lo utilizó para expresar una sensación de bienestar y dar una idea de que el contenido de la siguiente imagen es pacífico.

- **Pasar a negro (Fade Black):** para expresar tristeza o violencia en las escenas siguientes se hizo uso del efecto pasa a negro, es así que es espectador puede deducir que las siguientes escenas no son pasivas.
- **Efecto fantasma (Adobe Premiere):** este efecto proporcionó a las escenas de violencia un mayor impacto, ya que da la sensación de más movimiento, de desequilibrio, de acción.
- **Efecto de cambiar Pág (Adobe Premiere):** se usó este efecto en los videos de “Leyenda sobre los incas” y en “Actividades de análisis crítico” ya que el primero por ser una leyenda se pretende dar una percepción de libro digital, algo así como un cuento, y en el segundo por ser la parte de actividades se lo ve como un texto escolar en video.
- **Opacidad:** se utilizó opacidad al 100% y al 0% para las transiciones dándole un efecto más sutil al momento del cambio de escena.

## Validación

Para la validación del producto final se realizó en la misma institución educativa en la cual se obtuvo la información inicial mediante encuestas para conocer más sobre las necesidades educativas y poder optimizar el contenido del producto.

La validación se a un grupo de estudiantes de sexto año de básica de la “Escuela Estados Unidos de Norteamérica” y un docentes.

El focus group se conformó con número de 33 estudiantes (11 niñas y 22 niños) de un total de 146 estudiantes inicialmente (54 niñas y 92 niños) de los cuatro paralelos de sexto de básica con sus respectivos docentes.

Mediante la validación se podrá detectar el grado de aceptación, viabilidad, y también la contribución del producto al área educativo.

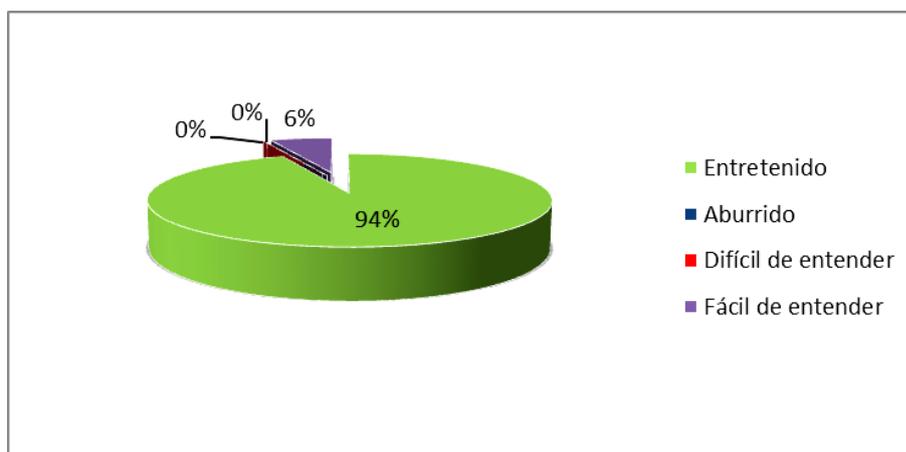
Además, se obtendrá resultados que permitan ver la calidad técnica, y teórica del producto final de tesis.

### **VALIDACIÓN DEL PRODUCTO – Encuesta a Estudiantes.**

**Género:            Femenino=11                    Masculino=22                    Total = 33**

#### **1. ¿Cómo te pareció el video?**

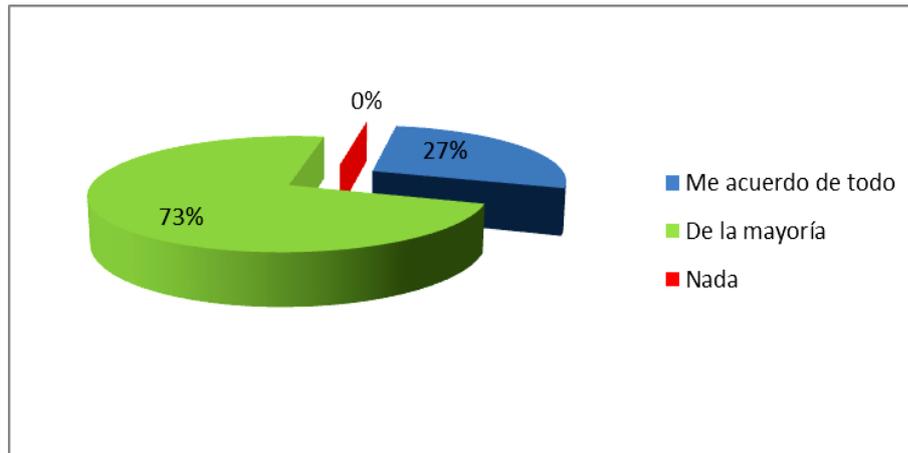
Entretenido	Aburrido	Difícil de entender	Fácil de entender
31	0	0	2



El 94% de estudiantes correspondiente a 31 niñas y niños, respondieron que el producto final de animación es entretenido, un 6% (2 estudiantes) indicaron que el video es fácil de entender, dejando las otras dos opciones con un 0% cada una lo cual indica que a los estudiantes no les resulto ni aburrido, ni difícil de entender el contenido de la videográfico.

#### **2. Del video, ¿cuánto podrías decir que recuerdas sobre la historias que acabas de ver?**

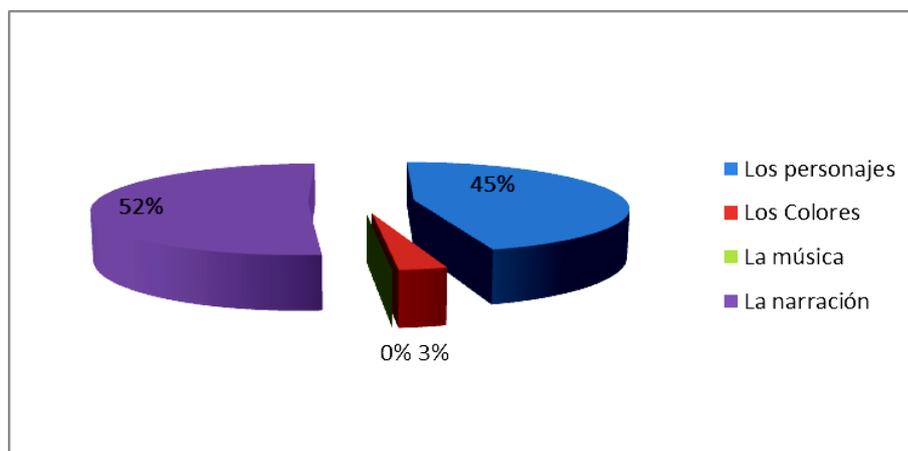
Me acuerdo de todo	De la mayoría	Nada
9	24	0



Se buscó ver la capacidad memorística de los estudiantes mediante una autoevaluación del cual el 73% indicó que se acuerda de la mayoría del video proyectado, siendo 24 niños y niñas, un 27% (9 estudiantes) respondieron que recuerdan de toda la historia, lo cual indica que la mayor parte del grupo objetivo recuerda la casi en su totalidad la historia observada, y un porcentaje pequeño se acuerda de todo lo expuesto del video, es decir, no existió ni un solo estudiante que no recuerde nada del video.

### 3. Del video que es lo que más te llamo la atención

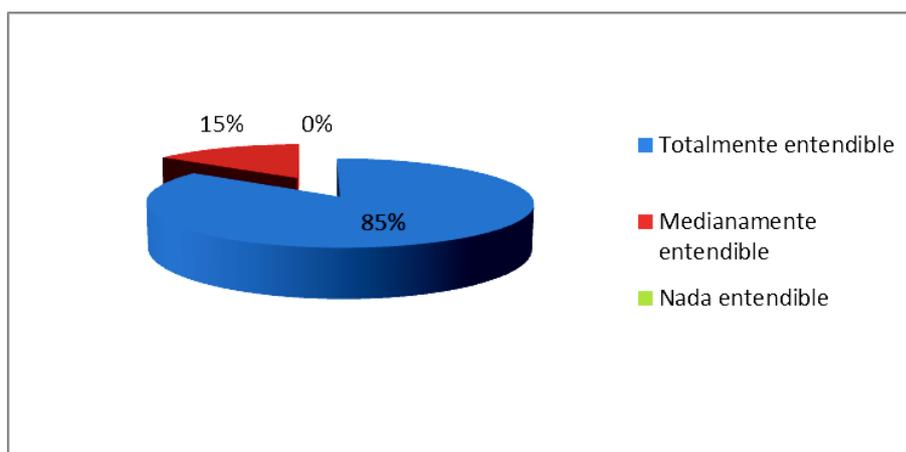
Los personajes	15
Los Colores	1
La música	0
La narración	17



Para percibir el grado de aceptación y también para detectar lo más llamativo sensorialmente a los niños se preguntó que les llamo más la atención, a lo cual un 52% siendo una cantidad de 17 estudiantes escogió la narración, el 45% correspondiente a 15 niños y niñas indico que los personajes les llamo más la atención, y el 3% restante(1 estudiante) le gusto más los colores, es así que lo más impactante para los niños y niñas fue el audio ( música, efectos de sonido y voz), sin dejar de lado a los personajes ya que la tuvo una diferencia mínima.

#### 4. Las imágenes y el sonido del video son entendibles?

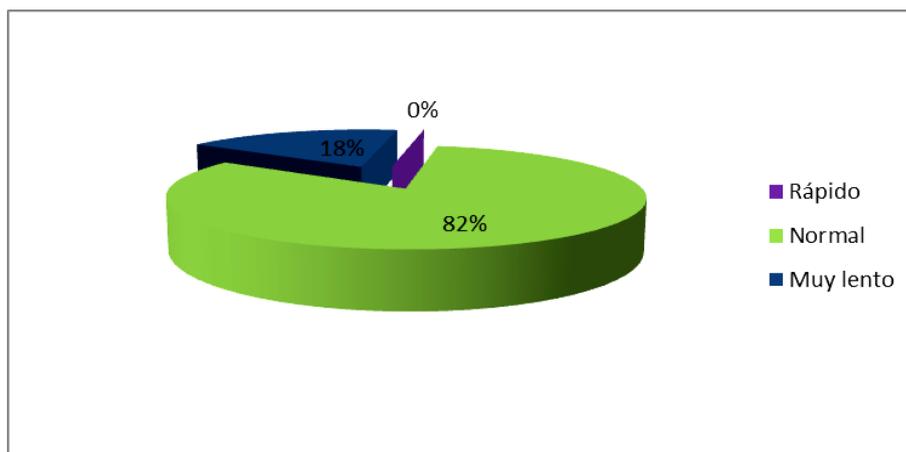
Totalmente entendible	Medianamente entendible	Nada entendible
28	5	0



Para verificar la calidad de la imagen y el audio se pregunto sobre que tan entendible fue el video, de lo cual un 85% (28) indicó que fue totalmente entendible, y 5 niños y niñas siendo el 15% restante constesto que el producto audiovisual fue medianamente entendible.

#### 5. Piensas que la imágenes de la historia pasaba:

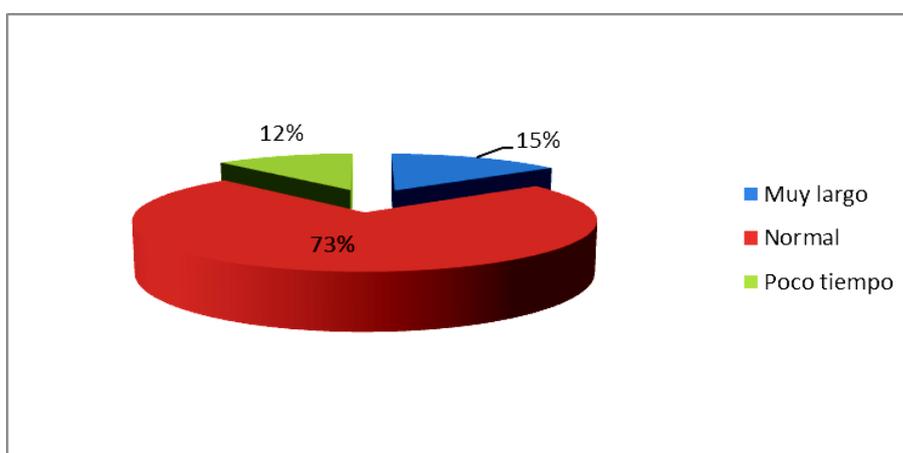
Rápido	Normal	Muy lento
0	27	6



Un 82% correspondiente a 27 niños y niñas acordó que las imágenes del video transcurrían en un tiempo normal, y 18% restante indico que las imágenes transcurrían muy lento siendo 6 estudiantes, que es un grupo minoritario.

#### 6. El video te pareció:

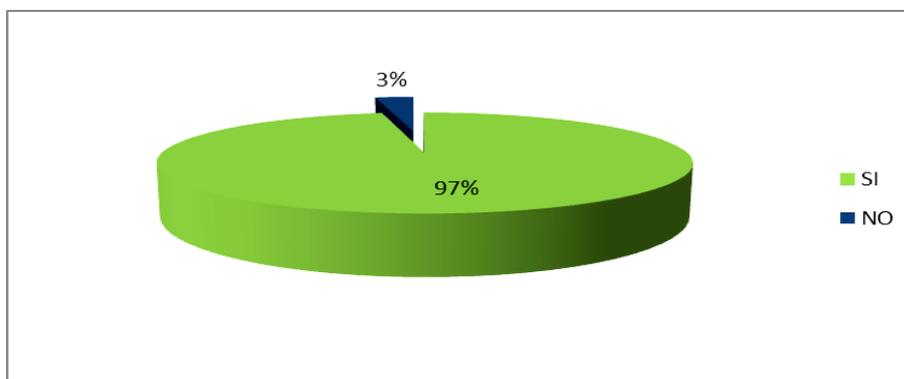
Muy largo	Normal	Poco tiempo
5	24	4



Para identificar la percepción de los niños y niñas sobre de duración del video se le pregunto cuan largo les pareció las animaciones, un 73% (24 estudiantes) respondió que la duración tuvo un tiempo normal, un 15% pensó que el video tenía una duración bastante larga, siendo un 5 niñas y niños, y un 12% indicó que la duración era de muy poco tiempo.

## 7. ¿Te gustaría aprender las materias de mediante videos?

SI	NO
32	1



Para ver la viabilidad dentro del área educativo se preguntó directamente a los actores implicados, es decir, los estudiantes, el cual respondió en un 97% (32 estudiantes) que si les gustaría aprender las materias escolares mediante videos de animación, y un 3% (1 estudiantes) respondió que no les gustaría.

## 8. Con tus propias palabras resumir toda la historia vista en el video.

### Informe general.

De las repuestas obtenida de cada niño y niña se evaluó el nivel de captación y memorística sobre la historia presentada mediante el video, el 64% (21 estudiantes) pudo resumir de forma adecuada con sus propias palabras la historia de animación, es decir, que narraron cronológicamente, mencionando datos importantes del video, el 12% (4 de niños y niñas) realizo el resumen indicando más datos correctos que el porcentaje anterior, resultando en un 76% los estudiantes que fueron capaces de resumir correctamente el contenido del producto, siendo un porcentaje aceptable y el 24% restante equivalente a 8 estudiantes respondieron erróneamente, ya que su resúmenes no tenían datos correctos a lo que se proyectó en la animación.

## VALIDACIÓN DEL PRODUCTO AL DOCENTE

1. **¿Conoce la existencia de productos educativos similares dirigidos a niños y niñas?**

SI  NO

2. **¿Considera usted que el video es entendible para los estudiantes, desarrolla las ideas con claridad?**

Es comprensible  Medianamente comprensible  Nada comprensible

3. **¿Considera que las interacciones entre imágenes y sonido facilitan el refuerzo de adquisición y retención de conocimientos?**

SI  NO

4. **La cantidad de información que trata dentro del tema es:**

Demasiada  Suficiente  Poca

5. **¿Cree usted que los contenidos presentados en el video son actuales, son fiables?**

SI  NO

6. **La duración del video es adecuada al tratamiento del tema:**

Es excesivo  Suficiente tiempo  Muy poco tiempo

7. **¿Se presentan la información de forma organizada, bien estructurada, clara y cronológicamente?**

SI  NO

8. **¿Cuál es su grado de satisfacción con el funcionamiento del video?**

Muy satisfecho  Satisfecho  Insatisfecho

**9. ¿Utilizaría el método planteado para realizar la evaluación de conocimientos?**

SI

NO

**10. Si pudiese cambiar o añadir algo al video ¿qué sería?**

*“Que los personajes hablen, que se mencione sus costumbre, sus fiestas, y tradiciones, que se hable más de su organización y del amor a la tierra.”*

**Informe de la encuesta.**

De los cuatro docentes que corresponden a los cuatro paralelos de sexto año de básica de la “Escuela Estados Unidos de Norteamérica”, se realizó una encuesta a un docente encargado del focus group, sobre la parte técnica de producto, además obtener recomendaciones, el docente ya con criterio más profesional y experiencia en el área educativa contribuyo en gran manera para verificar la calidad del producto y viabilidad.

Después de haber observado el video junto con los estudiantes señaló que las ideas y contenido audiovisual del video eran comprensibles, además de que indica que la interacción entre las imágenes y el audio son coherentes y refuerzan la comprensión y retención de los datos presentados, siendo la información clara, organizada, bien estructurada, clara y cronológicamente fiables y concreta, además, respondió afirmativamente a la pregunta sobre si el contenido del video eran actuales.

Se indago el nivel de satisfacción con el producto del cual el docente respondió que está satisfecho, también indicó que si utilizaría este producto como apoyo para su materia. Y finalmente como recomendación fue abarcar más de la cultura y organización de los Incas en el Ecuador, además de que el video no sea narrado como cuento, sino que los personajes tengan sus propios diálogos. Lo cual sería muy beneficioso al momento de intentar captar la atención de los estudiante, por lo cual, se tomaría en cuenta para futuros proyectos.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

El objetivo general que se planteó en este proyecto fue el realizar un producto audiovisual de animación que contribuya a la enseñanza de la Historia del período Inca en el Ecuador, destinado el material didáctico principalmente para escuelas que se interesen en adquirir el producto y en mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje mediante nuevas herramientas educativas, mediante los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes y docentes escolares se puede deducir el gran beneficio que este tipo de productos ofrece, ya que los niños son los más interesados en aprender mediante dibujos animados, por su gran atractivo visual, y por su caracteriza de entretener, además de ser un apoyo para el docente que debe buscar la forma de llegar a los niños y niñas con el propósito de desarrollar el gusto por aprender.

Otro de los objetivos de este proyecto fue Investigar sobre la Historia del período Inca, utilizando recursos bibliográficos, trabajos, o productos, realizados sobre el tema como sustento teórico, también se investigó en los libros escolares actuales entregados por el Ministerio de educación, en los cuales este tema de la materia de Historia, es muy corta, no se profundiza el contenido, además, que ya no se está enseñando la historia contada por cronistas de la época, se lo expone pero sin darle mayor importancia, esto se debe a que estas historias no se puede comprobar a cabalidad, sino que pertenece a la tradición oral de un pueblo. Existen trabajos actuales de autores independientes sobre este tema pero la mayor información que hay sobre el pueblo Inca son las historias recogidas de cronistas.

Otro de los objetivos planteados fue el revisar modelos pedagógicos y metodologías que se adapten y contribuyan al proceso educativo en niños y niñas de período escolar, para que, mediante la educomunicación y las TIC ayuden al desarrollo de la enseñanza y aprendizaje del conocimiento, ya que, las instituciones educativas aún son preponderantes a la transmisión de información, es así que se deja de lado otros aspectos importantes de los estudiantes, como son sus habilidades personales, sus

emociones, su expresión propia, además, de que su capacidad de analizar no es puesta a prueba, contribuyendo a su deterioro, mediante la educomunicación los niños y niñas, mediante actividades fáciles y entretenidas expuestas en los anteriores capítulos contribuirán al desarrollo crítico y analítico.

## **Recomendaciones**

Concluido el proyecto, y mediante los resultados de las encuestas que fueron favorecedores, se puede decir que existe gran interés y viabilidad para crear más animación con diferentes temas de las distintas materias escolares, a estudiantes como docentes les agrada y consideran beneficioso el optar por materiales didácticos audiovisuales, y más si son de animación digital, por lo cual se propone futuros proyectos, tomando en cuentas las dificultades experimentadas al realizar este producto, es así que al momento realizar la animación se debe optar por softwares más especializados que logren movimientos y efectos más naturales, donde se pueda poner en práctica todos los principios de animación.

Determinar la información a exponerse en el producto audiovisual que esté acorde con los parámetros de la malla curricular, pero también indagar en fuentes más confiables como a profesionales en el tema ya que si se reproduce únicamente lo que está en los libros de Historia escolares solo que en video, no se estaría contribuyendo a mejorar el nivel de conocimiento.

Se recomienda utilizar y ampliar el contenido de “Actividades para desarrollar el análisis crítico” de este proyecto, y así convertirlo en un manual de docentes, ya que muchos de estos no saben cómo poner en práctica la teoría de los métodos pedagógicos, quedándose únicamente en la teoría, ni saben cómo hacer uso adecuado de productos audiovisuales como los videos, o programas de televisión, entre otro. Y se mantiene ejerciendo la práctica tradicional de transmitir información, de esta forma, así se tenga tecnología de punta y los mejores videos educativos, si no se sabe darle el tratamiento correcto no sirve de nada.

# **ANEXOS**

## ANEXOS

### ANEXO 1: Tabulación de las encuestas

#### Encuesta a estudiantes

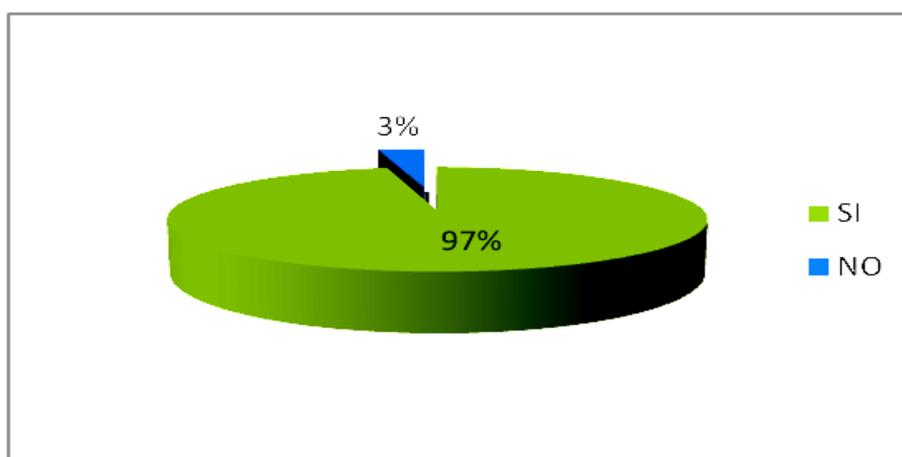
Las encuestas fueron realizadas en la “Escuela Estados Unidos de Norteamérica” a estudiantes y docentes pertenecientes al sexto año de básica, ya que es en esta etapa escolar donde aprenden sobre la materia de Historia, teniendo como tema de la malla curricular el periodo Inca.

Se realizó las encuestas a un total de 146 estudiantes (54 niñas y 92 niños) correspondientes a los cuatro paralelos de sexto de básica con sus respectivos docentes (2 mujeres y 2 hombres).

Género: femenino 54      masculino 92      Total = 146

#### 1. ¿Te gusta la materia de Estudios sociales?

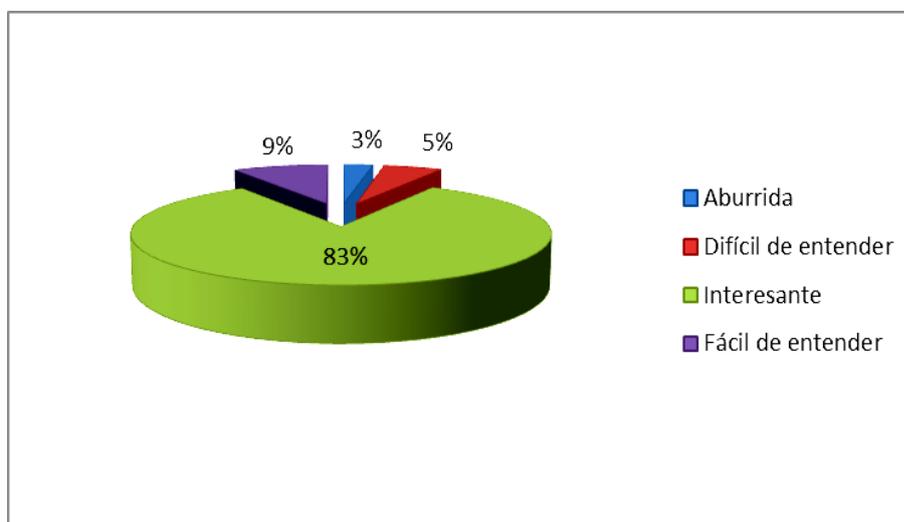
SI	ON
141	5



El 97% de estudiantes entre niños y niñas respondieron que “SI” les gusta la materia de Ciencias sociales correspondiendo a un número de 141 estudiantes, y el 3% respondieron que “NO” que corresponde a 5 estudiantes, es decir, la materia de Estudios sociales es agradable a los niños.

**2. Como te parece que es estudiar la materia de Estudios Sociales:**

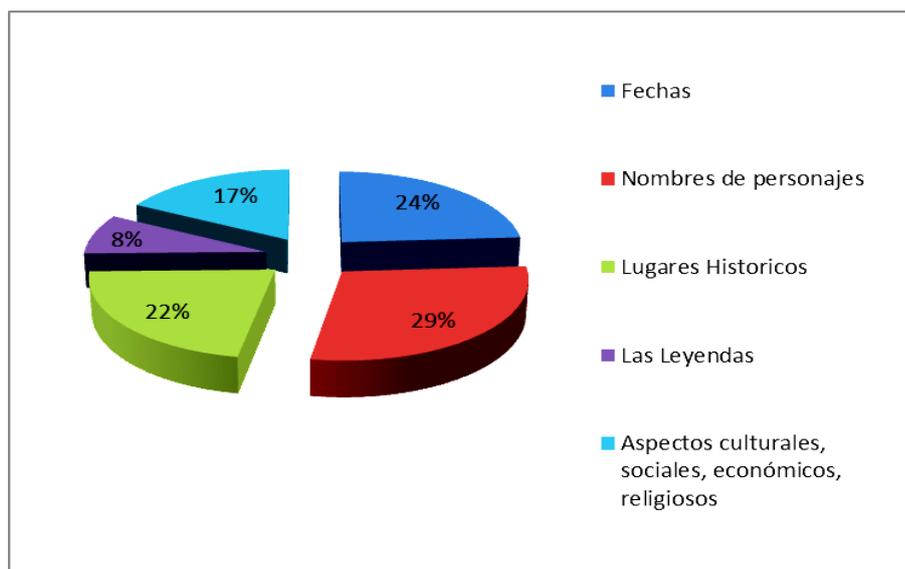
Aburrida	Difícil de entender	Interesante	Fácil de entender
4	8	121	13



De los 146 estudiantes un 83% respondieron que la materia de Estudios Sociales les parece interesante, el cual corresponde a 121 niños y niñas, que viene a ser un porcentaje bastante alto, siguiéndole un 9% que respondieron que la materia es fácil de entender, un 5% indicaron que la materia es difícil de entender y solo un 3% contestaron que la materia les parece aburrida. Es decir es un porcentaje muy pequeño al cual les parece que la materia es aburrida y complicada de entender.

**3. Subraya lo que crees que es lo más difícil de aprender de la materia de historia**

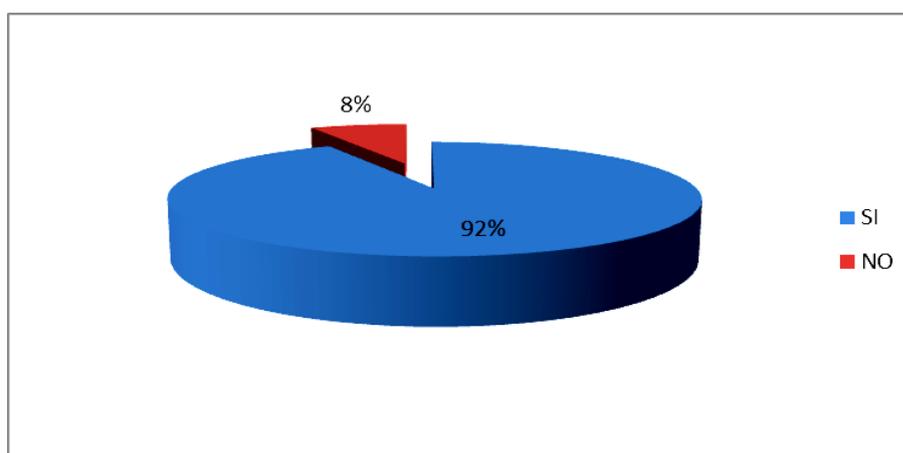
Fechas	Nombres de personajes	Nombres de los lugares	Las Leyendas	Aspectos culturales, sociales, económicos, religiosos
35	42	32	12	25



De todos los ítems expuestos (fechas, nombres de personajes, lugares, leyendas, aspectos culturales) los estudiante respondieron en un 29% que lo más difícil de aprender son los “nombres de los personajes históricos”, seguido por las “fechas” en un 24%, en un 22% “los lugares históricos”, un porcentaje más pequeño respondió que “los aspectos culturas, sociales) son los más difíciles de aprender, y un 8% indico que las leyendas, de esta forma se puede deducir que los estudiantes tiene mayores dificultades de retención en cuestiones de nombres, fechas y nombres de los lugares históricos, puede deberse a que existen demasiados datos históricos los cuales tienen sus personajes, lugares y respectivo lugar dentro de la historia.

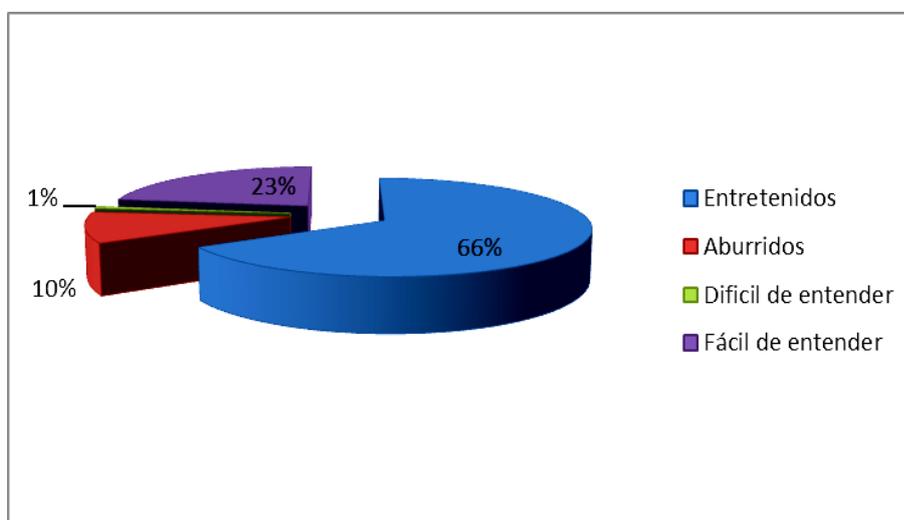
#### 4. ¿Te gustan los dibujos animados de la televisión?

SI	NO
135	11



**5. Los dibujos animados de la televisión son:**

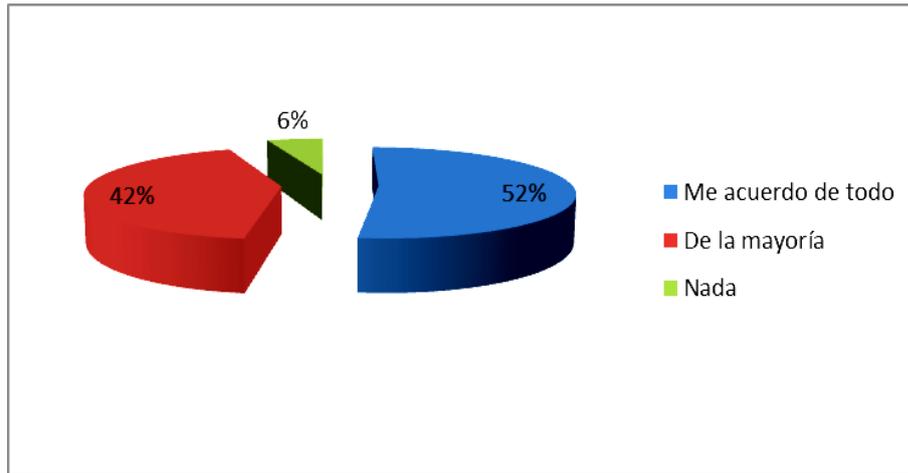
Entretenidos	Aburridos	Difícil de entender	Fácil de entender
97	15	1	33



Se les preguntó a los niños y niñas que piensan sobre los dibujos animados de la televisión los cuales la mayoría respondieron que son entretenidos siendo un 66% (97 estudiantes), el 23% correspondientes a 33 estudiantes indicó que son fáciles de entender, un 10% piensa que son aburridos, y solo el 1% piensa que son difíciles de entender. De esta forma, más de la mitad de niños y niñas les entretiene y entienden los contenidos de los dibujos animados, y en total 16 estudiantes creen que son aburridos y difíciles de entender.

**6. De tus dibujos animados favorito de la televisión ¿cuánto recuerdas sobre la historias que has visto?**

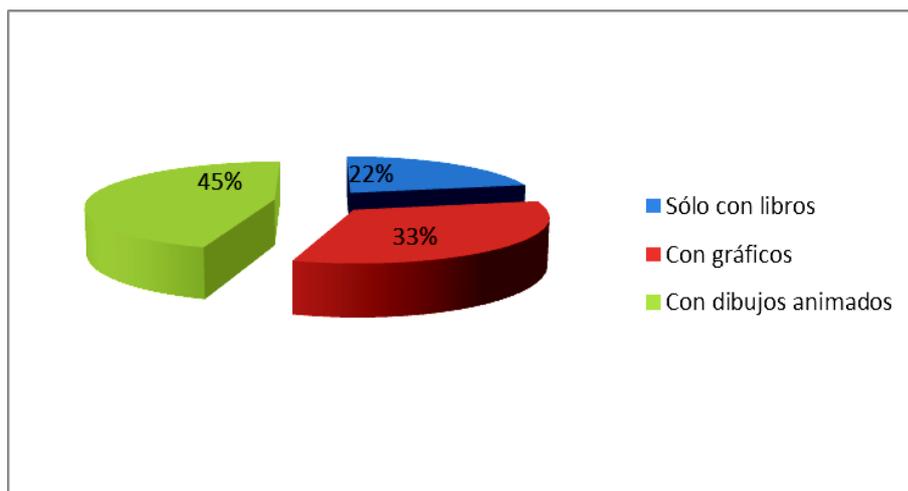
Me acuerdo de todo	De la mayoría	Nada
76	62	8



Se les realizó esta pregunta para conocer la capacidad de retención en los niños y niñas, de los cuales, el 52% respondieron que se acuerdan de todo sobre lo de sus dibujos animados, el 42% indicaron que se acuerdan de la mayoría y un 6% que corresponde a 8 estudiantes respondieron que no se acuerdan de nada. Es decir, 138 niños y niñas retienen casi en su totalidad las historias de sus dibujos animados.

**7. Escoge ¿cómo te gustaría que enseñen las materias?**

Sólo con libros	Con gráficos	Con dibujos animados
32	48	66

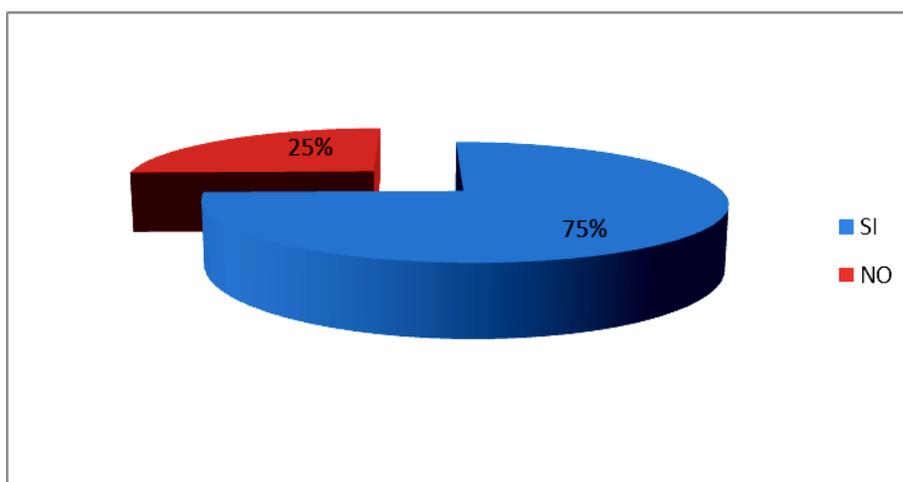


Como comprobamos con la pregunta anterior, a los niños le atrae en gran manera los dibujos animados, por lo cual en esta pregunta respondieron un 45% que les gustaría

aprender con dibujos animados, un 33% respondió con gráficos, y en menor proporción respondieron que les gustaría aprender con libros correspondiente al 22%.

**8. ¿Te gustaría que te enseñen la materia de historia con dibujos animados?**

SI	NO
109	37



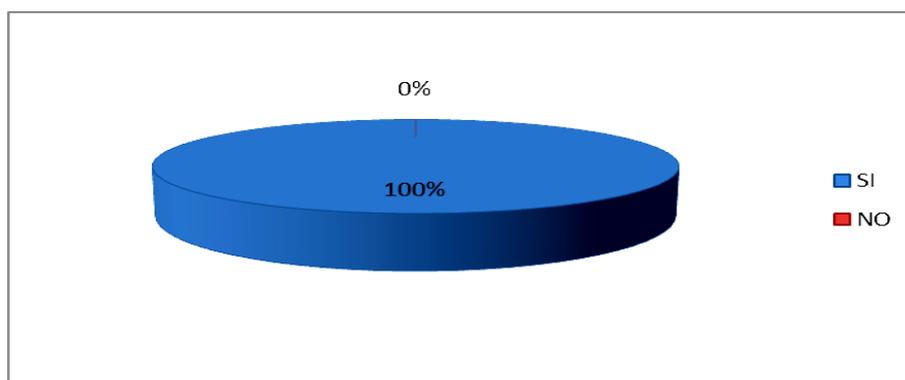
El 75% respondieron que "Si" les gustaría aprender los contenidos de la materia de Historia o Estudios sociales con dibujos animados, y el resto correspondiente al 25% señalaron que "No". Por lo cual 109 niños y niñas les gustaría aprender con dibujos animados y solo 37 estudiantes no les gustaría.

## ANEXO 2: Encuesta a docentes

Género: Femenino 2 Masculino 2 Total = 4

### 1. ¿Considera importante la enseñanza de la materia de Estudios Sociales en las escuelas?

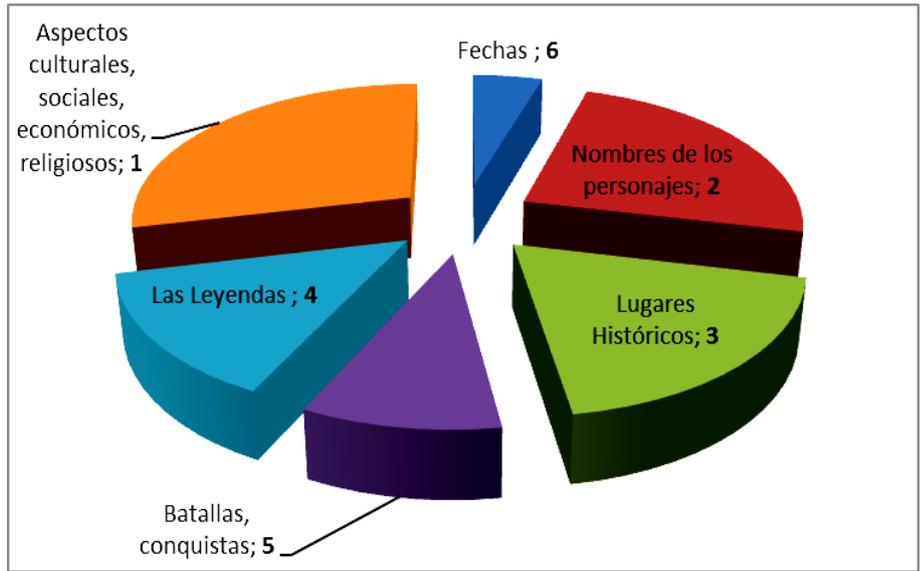
SI	NO
4	0



De los 4 docentes en total, correspondientes a los cuatro paralelos existentes en la institución educativa, todos respondieron que si es importante enseñar la materia de Estudios Sociales correspondiente al 100%.

### 2. Enumere del 1 al 6 según crea usted que es lo más importante que un alumno debe saber sobre la historia, siendo 1 lo más importante, y 6 lo menos importante.

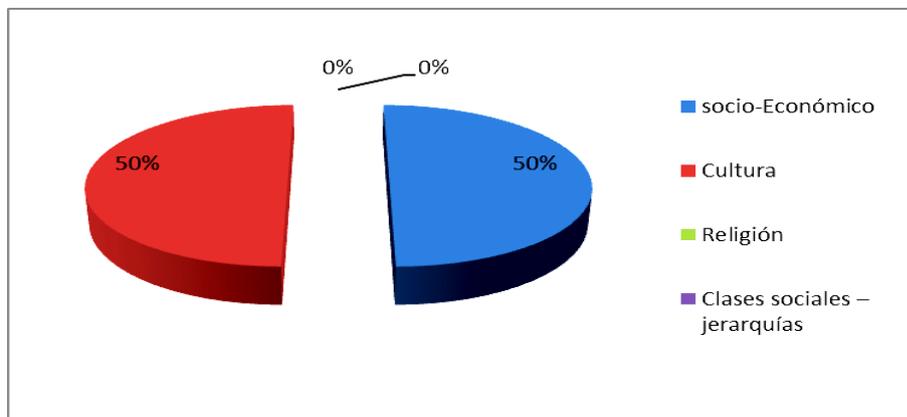
Fechas	Nombres de personajes	Nombres de los lugares	Batallas	Las Leyendas	Aspectos culturales, sociales, económicos, religiosos
6	2	3	5	4	1



Según el criterio de los docentes, expresaron que de las seis opciones la más importante que los estudiantes deben conocer son los aspectos culturales, sociales, en segundo lugar, el nombre de los personajes históricos, en tercer lugar, los lugares históricos, en cuarto lugar, las leyendas, en quinto, las batallas y conquistas, y por último, lo que consideraron que no es tan importante que el estudiante aprenda son las fechas.

**3. ¿Qué aspectos o temas sobre la Historia del periodo Inca en el Ecuador cree usted que se debería profundizar más?**

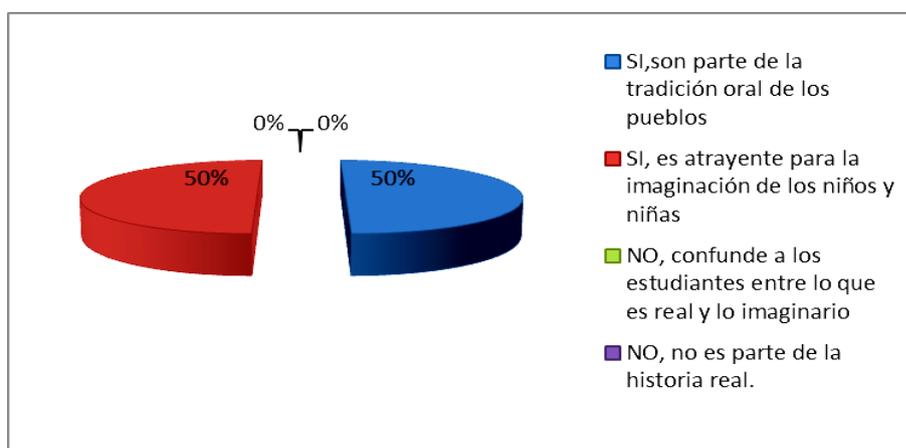
Socio-económico	Cultura	Religión	Clases sociales – jerarquías
2	2	0	0



De las cuatro opciones, aspectos socio-económicos, cultural, religioso, jerarquías sociales, los docentes concluyeron en 50% que es más importante profundizar en la enseñanza de aspectos socio-económicos y el otro 50% apoyó a la educación sobre aspectos culturales. De esta manera, los docentes indicaron que no es importante profundizar la enseñanza en aspectos como religión, ni clases sociales, teniendo un 0% cada uno.

**4. ¿Considera conveniente enseñar las leyendas que existen sobre los Incas o solamente se debería enseñar los datos reales?**

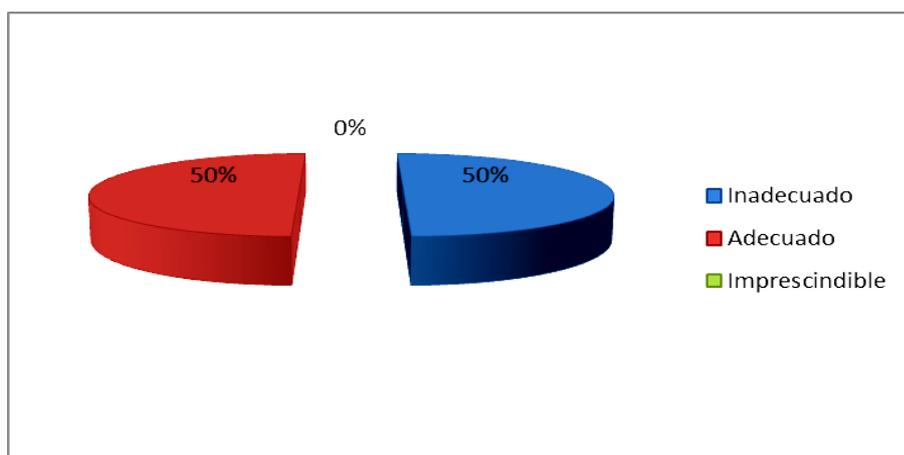
SI se debería enseñar las leyendas, son parte de la tradición oral de los pueblos.	SI se debería enseñara leyendas, es atrayente para la imaginación de los niños y niñas	NO se debería enseñar leyendas, confunde a los estudiantes entre lo que es real y lo imaginario.	NO se debería enseñar leyendas, no es parte de la historia real.
2	2	0	0



Sobre la enseñanza de las leyendas de los pueblos, se indicó que si es importante, respondiendo el 50% que si debido a que las leyendas son parte de la tradición oral de los pueblos, y el otro 50%, indico que si ya que las leyendas son atrayentes para los niños y niñas.

**5. ¿Cree que es adecuado el enseñar a los niños de etapa escolar sobre las guerras, matanzas, o crueldades que corresponden a periodos históricos?**

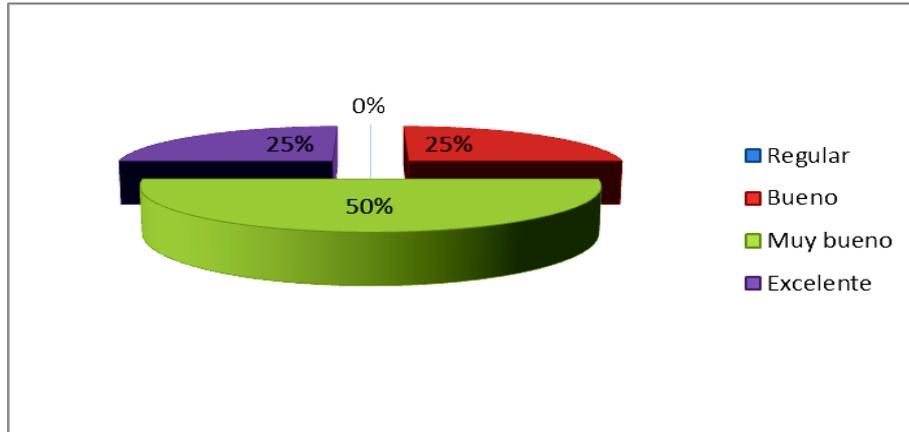
Inadecuado	Adecuado	Imprescindible
2	2	0



Dentro de esta pregunta, surgieron respuestas parcializadas, 2 de los docentes correspondientes al 50% respondieron que es inadecuado enseñar a los estudiantes sobre guerras, matanzas, violencia, y el otro 50% respondieron que si es adecuado, es decir, para responder esta pregunta se utilizó el criterio subjetivo de cada docente, sería necesario buscar respuestas lógicas y teóricas sobre la enseñanza de estos temas a niños y niñas.

**6. ¿Cómo considera que es la aprehensión o retención de conocimientos de los niños sobre los temas de la materia de historia?**

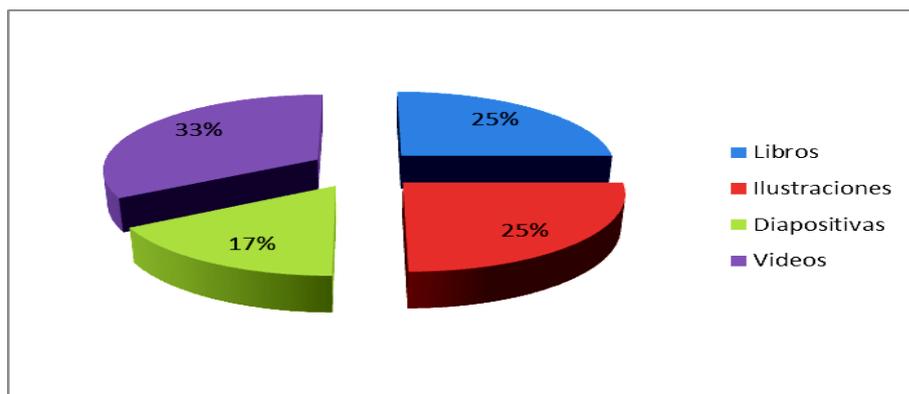
Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
0	2	1	1



Los docentes respondieron sobre la capacidad de retención de sus estudiantes, el cual indico según el criterio de los docentes que el 50% de estudiantes tienen muy buena retención de conocimientos, un 25% tiene excelente comprensión y un 25% tiene buena comprensión y retención de información.

**7. ¿Qué materiales didácticos utiliza para la enseñanza de la materia de Historia?**

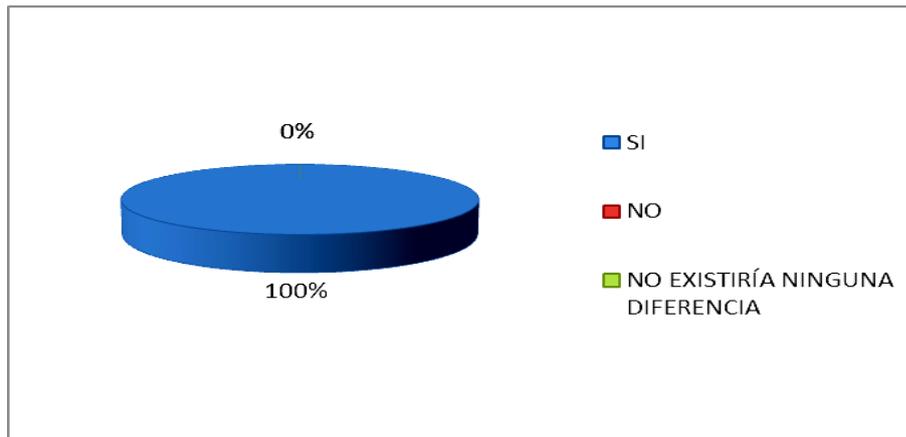
Libros	Ilustraciones	Diapositivas	Videos
3	3	2	4



Los docentes indicaron que utilizan varios tipos de materiales didácticos para enseñar, indicaron que en un 33% utilizan videos, un 25% utilizan libros, otro 25% utilizan ilustraciones y en 17% utilizan diapositivas.

8. **¿Considera que los niños y niñas puede aprender de mejor manera y captar mayor cantidad de información si se enseña un tema mediante la utilización de medios audiovisuales?**

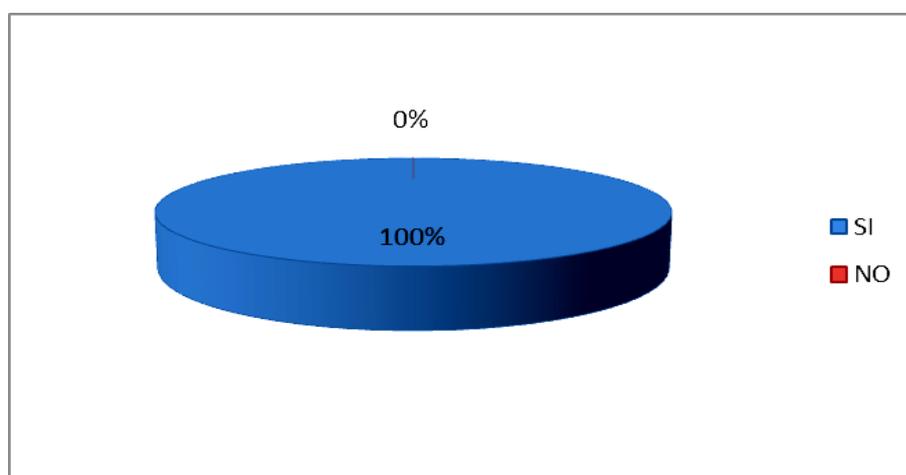
SI	NO	No existiría ninguna diferencia
4	0	0



En un 100% los docentes respondieron que si piensan que los estudiantes aprenden más gracias al uso de medios audiovisuales.

9. **Si existieran videos que narren mediante animaciones los temas de la materia de Historia ¿usted los utilizaría como apoyo para la enseñanza de los y las estudiantes?**

SI	NO
4	0



Los docentes en un 100% respondieron que si utilizarían materiales didácticos de animación por video como apoyo para la enseñanza/aprendizaje, con lo cual podemos comprobar la viabilidad del producto audiovisual a realizar.

### **ANEXO 3: Formato de entrevistas a expertos en el tema**

Se realizó entrevistas a profesionales en diferentes áreas, Psicólogos, y Pedagogos, de la Universidad Politécnica Salesiana ( Docente y máster en educomunicación Ana María Narváez, Pedagoga Verónica Di Daudó, Tatiana Rosero, Doris Ortiz y el Pedagogo Daniel Llanos, la información obtenida se utilizó para complementar el contenido teórico investigativo, además sus aportes contribuyeron de manera personal para el momento de la realización del producto con sus propuestas e ideas de como debería ser un producto educativo.

1. Dentro de los temas de la materia de historia han existido algunas leyendas, ¿cree usted que es conveniente enseñar a los niños sobre las leyendas que existen o solamente se debería enseñar los datos reales?
2. ¿Cree que el hecho de enseñar a los estudiante sobre estas de leyendas pueda confundirlos sobre lo que es real y lo ficticio?
3. Considera que el enseñar sobre matanza, guerra, castigos corporales, poligamia, violencia, puede afectar en la percepción de los niños y niñas sobre lo bueno y lo malo.
4. Tomando en cuenta que la violencia, y actos que hoy en día son considerados inmorales fueron costumbres de nuestros antecesores y parte de la historia que no se debería olvidar, ¿de qué forma se podría enseñar a niños y niñas estos temas?
5. ¿Cuál considera que sería el mejor método para la enseñanza/aprendizaje de la materia de Historia?
6. Considera que las TIC pueden contribuir a que los estudiantes aprendan, entiendan, y retengan los conocimientos sobre temas de historia.
7. ¿Cómo se puede enseñar a los niños y niñas a ser críticos antes los contenidos de los medios?
8. De los métodos de enseñanza visuales, oral, escrito, ¿cuál considera que es el más eficaz para el aprendizaje de los estudiantes?
9. ¿Qué características debe tener un video de animación para que aporte a la enseñanza/aprendizaje?

#### **ANEXO 4: Teoría del color**

Extracto sacado de Nociones básicas de diseño Teoría del color Netdiseny diseño Industrial en

<http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1901/1/teoria-del-color.pdf>

El color psicológico: Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia... La psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe, que examinó el efecto del color sobre los individuos:

1. El blanco: como el negro, se hallan en los extremos de la gama de los grises. Tienen un valor límite, frecuentemente extremos de brillo y de saturación, y también un valor neutro (ausencia de color). También es un valor latente capaz de potenciar los otros colores vecinos. El blanco puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica.
2. El negro: es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.
3. El gris es el centro de todo, pero es un centro neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía.

Simbólicamente, el blanco y el negro, con sus gradaciones de gris, son del color de la lógica y de lo esencial: la forma. Por otra parte, el blanco y el negro junto con el oro y plata, son los colores del prestigio.

Los colores metálicos tienen una imagen lustrosa, adoptando las cualidades de los metales que representan. Dan impresión de frialdad metálica, pero también dan sensación de brillantez, lujo, elegancia, por su asociación con la opulencia y los metales preciosos. Una imitación debe evocar la imagen subyacente de valor, puesto

que de lo contrario se conseguirá un efecto contraproducente, y dará la impresión de falsificación, de baratija.

4. El amarillo: es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.

5. El naranja: más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

6. El rojo: significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Asimismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía... Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado.

7. El azul: es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde.

Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.

8. El violeta: (mezcla del rojo y azul) es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplanan y pierde su potencial de

concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad.

9. El verde: es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

10. El marrón: es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos. Hemos visto algunas reacciones que producen los colores según nos los describe A. Moles y L. Janiszewski.

Cada dimensión del color está relacionada con una reacción diferente. Por ejemplo, cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo. Cuanto más brillante es el color, mayor es la impresión de que el objeto está más cerca de lo que en realidad está. Las tonalidades de la parte alta del espectro (rojos, anaranjados, amarillos) suelen ser percibidas como más enérgicas y extravertidas, mientras que las de las partes bajas (verdes, azules, púrpuras) suelen parecer más tranquilas e introvertidas. Los verdes y los azules se perciben calmados, relajados y tranquilizantes. A la vez, los rojos, naranjas, y amarillos son percibidos como colores cálidos, mientras que los azules, verdes y violetas son considerados colores fríos. Las diferentes tonalidades también producen diferentes impresiones de distancia: un objeto azul o verde parece más lejano que un rojo, naranja o marrón.

## **ANEXO 5: Guión Literario**

### **“Historia Inca”**

#### Escena 1

Int. Fondo negro.

Pantalla en negro.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 2

Ext. Llanuras. Día.

Valle con montañas y árboles de fondo.

Aparece una llanura y entran caminando tres hombres de color de piel canela vestidos con camisetas y una especie de falda hasta las rodillas sujeta por una faja, con una cinta en la cabeza y sandalias, se paran y miran al sol.

(Música instrumental de fondo)

INCAS

Caminan tranquilamente.

#### Escena 3

Ext. Llanuras. Día.

Valle con montañas y árboles de fondo.

Hombres se arrodillan solemnemente ante el sol, dos de los Incas bajan la cabeza, y el Inca que se encuentra en el medio alza sus manos ante el sol.

(Música instrumental de fondo)

INCAS

Se muestran muy respetuosos

#### Escena 4

Ext. Pueblo. Día.

Valle con montañas y árboles de fondo.

Aparecen 3 Incas caminando en las llanuras, con montañas a fondo, entran el grupo de hombres y aparece la ciudad del Cuzco, de fondo se muestra casa de techos de paja con paredes de barro y otras de piedra.

(Música instrumental de fondo acompañado del sonido de arpa)

#### Escena 5

Ext. Ciudad Cuzco. Día.

Ciudad del Cuzco.

Los tres Incas están parados en medio de la ciudad, y van a pareciendo más Incas uno a uno hasta llegar a ser una gran grupo.

(Música instrumental de fondo)

Escena 6

Ext. Llanura. Día.

Valle con montañas de fondo.

Aparece un grupo de Incas frente a otros hombres; peleando con lanzas, hachas y flechas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

Escena 7

Ext. Valle. Día.

Montañas y mucho espacio verde de fondo.

Se encuentra Pachacutec con un cacique usando un vestido hasta las rodillas color rojo con una faja en la cintura, usa collares, pulseras y aretes de oro, con una corona de oro su cabeza adornado con plumas, Pachacutec le estira la mano en señal de saludo, el cacique le corresponde y estrechan manos.

(Música instrumental de fondo)

Escena 8

Ext. Ciudad Cuzco. Día.

La ciudad de fondo

Aparece Pachacutec frente a un grupo de Incas, alza la mano en señal de saludo, el pueblo baja la cabeza en señal de reverencia.

(Música instrumental de fondo)

Escena 9

Ext. Fondo negro.

Fondo en negro aparece el mapa de América del sur.

Aparece y desaparece en letras (Tahuantinsuyo = las cuatro regiones, al igual que aparece el texto de cada nombre de región se menciona). Aparecen en letras los nombres los suyos y del Cuzco.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 10

Int. Fondo en negro.

Se muestra el mapa político del Ecuador.

Se muestra con todas las ciudades de diferente color aparece en letras el nombre de las ciudades que se menciona

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 11

Ext. Valle. Día.

Fondo de montañas y espacio verde.

Pachacútec con más Incas armados con lanzas, hachas y flechas caminando hacia el norte, en dirección hacia el sol.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 12

Ext. Ciudad Cuzco. Día.

En el centro de la ciudad.

Pachacutec vestido de rojo y Túpac Yupanqui usando un vestido color amarillo con una faja en la cintura usando un collar, aretes, pulsera y corona de oro, se encuentran frente al pueblo, alzan la mano derecha en señal de saludo al pueblo.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 13

Ext. Bosque. Día.

Túpac Yupanqui con un ejército de Incas caminando en medio de un bosque.

(Música instrumental de fondo acompañado de sonidos ambiental)

#### Escena 14

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas.

Aparece un grupo de Incas frente a otros hombres; peleando con lanzas, hachas y flechas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

Escena 15

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo.

Personas muertas y armas en el suelo, el ejército Inca de pie alzan sus armas en señal de victoria

(Música instrumental de fondo)

Escena 16

Ext. Valle. Día.

Montañas de fondo.

Túpac Yupanqui con un ejército de Incas armados caminando.

(Música instrumental de fondo)

Escena 17

Ext. Valle. Día.

Valle con árboles y montañas de fondo.

Ejércitos enemigo se acerca amenazante, los Incas retroceden, otros corren.

(Música instrumental de fondo)

Escena 18

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo.

Túpac Yupanqui, victorioso junto a su ejército alzan sus armas en señal de triunfo .

(Música instrumental de fondo)

Escena 19

Ext. Ciudad Tomebamba. Día.

Valle con montañas de fondo.

Túpac Yupanqui entra en el valle y aparecen pocas casas de techos de paja con paredes de barro y otras de piedra, aparece templo del sol en Tomebamba al fondo encima de una montaña hecho

de piedras.

(Música instrumental de fondo acompañado de sonido de arpa)

#### Escena 20

Ext. Valle. Día.

espacio verde con montañas de fondo.

Túpac Yupanqui con un ejército de Incas armados caminando hacia el norte.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 21

Ext. Valle. Día.

Valle con fondo un paisaje de montañas

Se encuentra el ejército Inca con otros hombres armados con lanzas, hachas y flechas peleando.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

#### Escena 22

Ext. Valle. Día.

Montañas de fondo.

Epliclachima vestido con una especie de falda sujeta por una faja con una cinta alrededor de su cabeza peleando con otro hombre, el otro hombre golpea a Epliclachima, quien cae muerto.

(Música instrumental de fondo acompañado de sonido de golpes)

#### Escena 23

Ext. Bosque. Día.

Bosque de fondo.

El cacique Cacha, su hija y un hombre aparecen caminando hacia el bosque y desaparecen entre los árboles.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 24

Ext. Ciudad Quito. Día.

Aparecen pocas casas de techo de paja con paredes de barro y piedra en un paisaje vacío de Quito.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de arpa)

#### Escena 25

Int. Valle. Día

Valle con montañas de fondo

En el valle de Tomebamba aparece Túpac Yupanqui parado tras con Huayna Capac que usa un vestido de verde con una imagen del sol en su pecho, adornado con collares, pulseras y aretes de oro y una corona con plumas de oro.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 26

Ext. Ciudad Tomebamba. Día.

Vista panorámica de Tomebamba

Huayna Cápac en el valle al fondo montañas, aparecen todas las casas de Tomebamba hechas de barro y piedra con techos de paja.

(Música instrumental de fondo acompañado de sonido de arpa)

#### Escena 27

Int. Pared de palacio de piedra. Día.

Fachada del palacio.

Huayna Cápac en su palacio, entra un hombre con quien habla.

(Música instrumental de fondo)

HUAYNA CÁPAC  
Se nota enojado

#### Escena 28

Ext. Bosque. Día.

Espacio verde en la parte inicial del bosque.

El cacique Cacha frente a un grupo de hombres armados, dándoles instrucciones, alzan sus manos y armas en señal de lucha.

(Música instrumental de fondo)

Escena 29

Ext. Paisaje. Día.

Paisaje de montañas de fondo

Cacha se encuentra peleando con otro Hombre, quien hiere con su espada a Cacha arroja su hacha y cae al suelo muerto.

(Música instrumental de fondo acompañado de sonido de pelea)

Escena 30

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo

Pacha la hija del cacique Cacha dirige a su ejército con armas en alto en señal de lucha.

(Música instrumental de fondo)

Escena 31

Ext. Valle. Día.

Espacio verde con montañas de fondo.

Ejército Inca y otro ejército peleando con lanzas, hachas y flechas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

Escena 32

Ext. Laguna. Día.

Laguna roja de sangre en medio de montañas rodeándole.

Sobre una montaña dos hombres entran llevando a un cadáver y lo arrojan a la laguna que se encuentra de color rojo.

(Música instrumental de fondo)

Escena 33

Ext. Paisaje. Día.

Montañas de fondo, suelo de arena

Varios niños de toda edad parados con caras tristes.

(Música instrumental de fondo)

Escena 34

Ext. Paisaje. Día.

Valle con montañas de fondo

Huayna Cápac y Paccha parados uno junto al otro.

(Música instrumental de fondo)

Escena 35

Ext. Fondo amarillo.

Aparece Atahualpa vestido de blanco con collares, pulsera, aretes y corona de oro, adornado con pluma tras de él Huayna Cápac y Paccha juntos. Y en una burbuja aparece el rostro de Huáscar.

(Música instrumental de fondo)

Escena 36

Ext. Ciudad de Quito. Día.

Huayna Cápac, frente a la ciudad Quito, al fondo encima de una montaña aparece el templo del sol hecho de piedra.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de arpa)

Escena 37

Int. Fondo negro.

El mapa del Tahuantinsuyo.

(Música instrumental de fondo)

Se dibuja la ruta del camino Quito, Tomebamba, Cuzco y se visualiza en texto estos nombres al momento que se los nombra.

Escena 38

Ext. Ciudad de Quito. Día.

Ciudad de Quito

Aparece la ciudad de Quito sin movimiento sin personas.

(Música instrumental de fondo)

Escena 39

Ext. Paisaje. Día.

Valle con árboles y montañas

(Música instrumental de fondo)

Aparece Atahualpa con una lanza y la arroja, mientras Rumiñahui y Huayna Cápac están atrás vigilándolo

#### Escena 40

Ext. Pared de piedra. Día.

Fachada de piedra del palacio Inca.

(Música instrumental de fondo)

Huayna Cápac y un curaca conversando, en una nube de ideas se muestra a los españoles.

#### Escena 41

Ext. Pared de piedra. Día.

Fachada de piedra del palacio Inca.

Huayna Cápac recostado en el suelo recubierto por una manta, entran y se arrodillan junto a él dos Amautas.

(Música instrumental de fondo)

#### HUAYNA CÁPAC

Se ve viejo y enfermo

#### Escena 42

Int. Fondo negro.

Mapa del Tahuantinsuyo

En medio de Atahualpa y Huáscar se muestra al mapa del Tahuantinsuyo.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 43

Ext. Ciudad de Quito. Día.

Ciudad de Quito

Como fondo el templo del sol de Quito, Huayna Cápac acostado muerto, junto a él un vaso de oro en el cual se introduce el corazón de Huayna Cápac.

(Música instrumental de fondo)

Escena 44

Int. Trono Inca. Día.

Fachada de pared de piedra del palacio

Atahualpa sentado en su trono, entra un soldado, en una nube de ideas se visualiza la imagen de Huascar junto a Chapera.

(Música instrumental de fondo)

Escena 45

Ext. Valle. Día.

De Fondo un paisaje

Atahualpa frente a Quizquiz, Calicuchima y Rumiñahui hablando, alza su lanza en señal de pelea y se marcha.

(Música instrumental de fondo)

Escena 46

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo

Dos ejércitos peleando con lanzas, hachas, y flechas.

(Música instrumental de fondo)

Escena 47

Ext. Paisaje. Día.

Espacio verde.

Atahualpa frente Chapera amenazándolo con una lanza, Chapera se arrodilla frente a Atahualpa

(Música instrumental de fondo)

Escena 48

Ext. Valle. Día.

Espacio verde

Ejército Inca peleando con otros hombres armados de lanzas, hachas, y flechas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

#### Escena 49

Ext. Paisaje. Día.

Valle con árboles de fondo y con un sol brillante.

(Sonido ambiental, sonido de pajaritos)

Atahualpa llega hacia el grupo de soldados, quienes hacen referencia y alzan sus manos al sol.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 50

Ext. Valle. Día.

Valle con árboles y montañas de fondo.

Gente muerta y armas en el suelo, Calicuchima y Quizquiz de pie victoriosos alzando sus armas en señal de victoria

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 51

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo.

Se visualiza cadáveres y armas tiradas en el suelo

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 52

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo.

Ejército Inca peleando con otros hombres armados de hachas, lanzas y flechas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de pelea)

#### Escena 53

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo.

Huáscar empieza a pelear con Quizquiz, quien arroja el hacha de Huáscar lejos y llega Calicuchima apuntándole con una lanza, Huáscar se arrodilla frente a Calicuchima y Quizquiz.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de lanzas)

#### Escena 54

Ext. Ciudad de Quito. Día.

La ciudad de Quito y el templo del sol de fondo.

Atahualpa con los brazos abiertos frente a su pueblo, quienes alzan las manos y agachan la cabeza en señal de veneración.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 55

Ext. Paisaje. Día.

Espacio verde con árboles.

Atahualpa herido por una flecha en el muslo se sienta en una piedra.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 56

Ext. Paisaje. Día.

Paisaje del cielo azul

Francisco Pizarro vestido con armadura de plata con botas de cuero y sombrero adornado de plumas, se encuentra frente a Bartolomé Ruiz quien viste de armadura plateada y le da indicaciones con un mapa.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 57

Ext. Costas. Día.

Parte del océano y playa con palmeras, y chozas

(Sonido de olas)

Bartolomé Ruiz llega a la orilla de las costas de Esmeraldas en un barco y se visualiza la selva.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de silbato de barco)

Escena 58

Ext. Selva. Día.

Orillas de la playa, con árboles chozas, palmeras.  
Francisco Pizarro y Bartolomé Ruiz caminan en suelo de Esmeraldas.

(Música instrumental de fondo)

Escena 59

Ext. Selva. Día.

Selva con árboles chozas y palmeras.

Francisco Pizarro en caballo cruza la selva con Bartolomé Ruiz y otras personas, caminan entre arboles

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de cabalgata)

Escena 60

Ext. Pueblo de Cajamarca. Día.

Pueblo con pocas casa de barro y piedra con techos de paja.

Llega Pizarro y Bartolomé Ruiz a Cajamarca, se ve unas pocas casas vacías.

(Música instrumental de fondo)

Escena 61

Ext. Valle. Día.

Espacio Verde con cielo azul.

Hernando de Soto hablando frente a frente con Atahualpa, en una nube de ideas la imagen de Pizarro.

(Música instrumental de fondo)

Escena 62

Ext. Pueblo de Cajamarca. Día.

Plaza del pueblo con casa barro y paja a su alrededor.

Entra Atahualpa al centro de la plaza sentado en su litera real, conducido por tres Incas guerreros, después entra el Padre Valverde vestido con una sotana café larga, y con una cruz y una biblia en la mano, se acerca a Atahualpa.

(Música instrumental de fondo)

Escena 63

Ext. Pueblo de Cajamarca. Día.

Plaza del pueblo con casa barro y paja a su alrededor.

El Padre Valverde le entrega una biblia a Atahualpa, en la coge la observa y la arroja al suelo.

(Música instrumental de fondo)

Escena 64

Ext. Pueblo de Cajamarca. Día.

Centro de la Plaza

Incas atacan con lanzas, hachas y españoles los atacan con pistolas y espadas, matan a unos Incas.

(Música instrumental de fondo, sonido de disparos)

Escena 65

Ext. Valle. Día.

Valle con montañas de fondo

Atahualpa camina con la cabeza agachada, custodiado por dos españoles, que le llevan cogido de los brazos.

(Música instrumental de fondo)

ATAHUALPA

Se ve triste.

Escena 66

Ext. Paisaje. Día.

Paisaje con montañas de fondo.

El cadáver de Atahualpa sucio y con sangre a su alrededor en el suelo.

(Música instrumental de fondo)

Escena 67

Int. Fondo negro.

Rumiñahui en medio del fondo negro

Tras de Rumiñahui los aparecen los rostros de Quizquiz y Calicuchima que al final se desvanecen.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 68

Ext. Ciudad de Quito. Día.

De fondo la ciudad de Quito.

Aparece Rumiñahui recogiendo en una bolsa un collar, una copa de oro.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 69

Ext. Valle. Día.

Paisaje verde con montañas de fondo.

Se muestra a los españoles con pistolas y espadas peleando con los Incas que están armados con lanzas y hachas.

(Música instrumental de fondo acompañado con sonido de disparos)

#### Escena 70

Ext. Ciudad de Quito. Día.

La ciudad de Quito con las casa en llamas.

Pizarro llega a una ciudad de Quito y la encuentra destruida y con fuego en sus casas.

(Música instrumental de fondo acompañada con efecto de sonido de fuego)

#### Escena 71

Ext. Ciudad de Quito. Día.

La ciudad reconstruida.

Benalcázar y algunos españoles en medio de la ciudad de Quito, clava una bandera con el nombre de San Francisco de Quito.

(Música instrumental de fondo)

#### Escena 72

Ext. Paisaje. Día.

Espacio verde con árboles y montañas

Sebastián de Benalcázar apunta con una espada a Rumiñahui, él se pone de rodillas y

Sebastián de Benalcázar lo mata con la espada el cuerpo cae al suelo.

(Música instrumental de fondo)

Escena 73

Int. Fondo negro.

Fondo negro con el rostro de Rumiñahui.

Se muestra el rostro sangrante de Rumiñahui.

(Música instrumental de fondo)

Escena 74

Int. Fondo negro.

Créditos del video

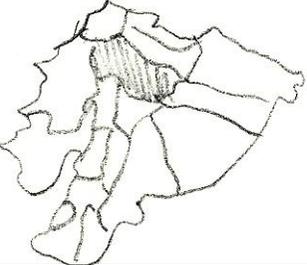
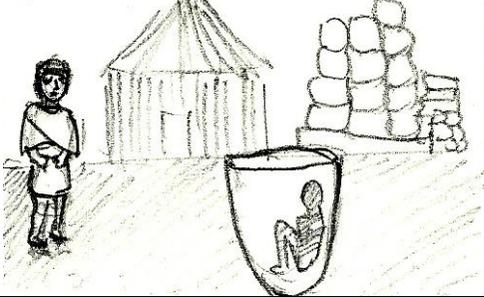
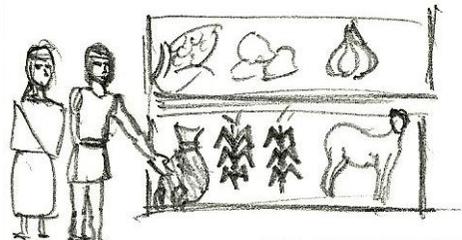
(Música instrumental de fondo)

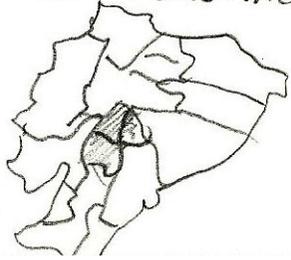
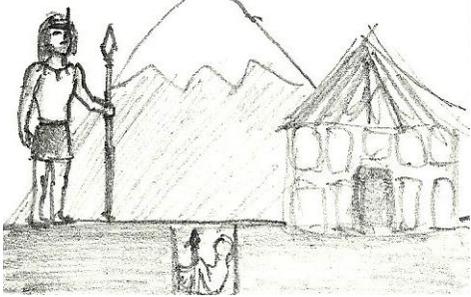
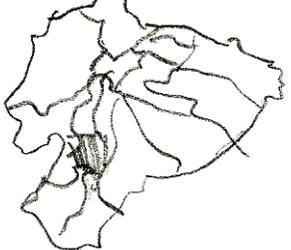
## ANEXO 6: GUIÓN PARA ANIMACIÓN

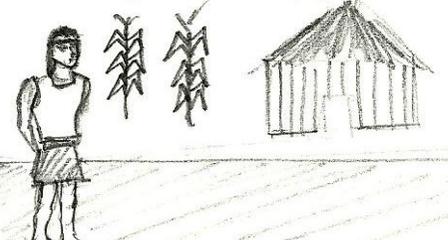
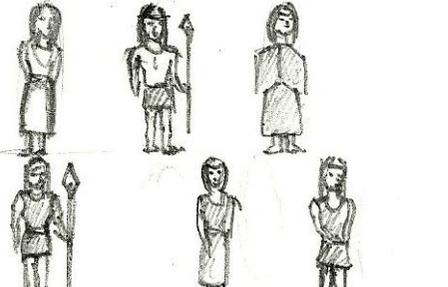
VIDEO 1: SEÑORÍOS ÉTNICOS					
SEC.	STORYBOARD	IMAGEN	PLANOS	SONIDO (VOZ EN OFF)	EFFECTOS DE SONIDO
1		La imagen y texto entraran secuencialmente mientras se escucha el audio.	P.G	<p>Bienvenidos y bienvenidas a un recorrido por nuestra historia. Esta vez, transitaremos por el período Inca del Ecuador.</p> <p>Antes de la llegada de los Incas vivieron en el territorio ecuatoriano señoríos étnicos que alcanzaron gran renombre:</p>	Música instrumental Andina “Andes” y Efecto de sonido de transición de arpa
2		En pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador con el nombre de la provincia	P.G	Los Chachis habitaban las provincias de Imbabura y Carchi pero, al llegar los españoles huyeron a las selvas ecuatorianas.	Música instrumental folklórica, Esc 2 – Esc 6
3		Aparecen la casa, después entra una pareja Chachi, y finalmente van apareciendo uno a uno cada elemento.	P.G	Sus casas eran de madera con techos de paja, vivían de la caza y de la pesca.	Efecto de sonido de transición de arpa

4		<p>Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en la provincia de Manabí, y aparece el nombre de la misma.</p>	P.G	<p>Los Manteños, de la provincia de Manabí,</p>	
5		<p>Aparece un paisaje y un Manteño pescando, seguido de una casa, entra una serpiente y un jaguar, aparece una esmeralda, y una artesanía. Desaparecen a pantalla en negro</p>	P.G	<p>Conocían sobre la navegación y la pesca. Vivían en pequeñas casas de madera. Los manteños adoraban a la serpiente, al jaguar, al puma y a la esmeralda conocida como diosa Umiña. Una de sus artesanías más representativas es una silla ceremonial en forma de "U".</p>	<p>Efecto de sonido de transición de arpa</p>
6		<p>Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en la provincia del Guayas. Entra un hombre Huancavilca aparece una lanza en su mano, y zoom y desaparecen.</p>	P.G, zoom in, P. medio largo.	<p>Los Huancavilcas, localizados en la provincia del Guayas, eran extraordinarios guerreros. Desde muy jóvenes se extraían los dientes incisivos como un sacrificio a sus dioses, además, se deformaban el cráneo y se rasuraban la cabeza dejándose cabellos en forma de corona con cabellos a los lados.</p>	<p>Efecto de sonido de transición de arpa</p>

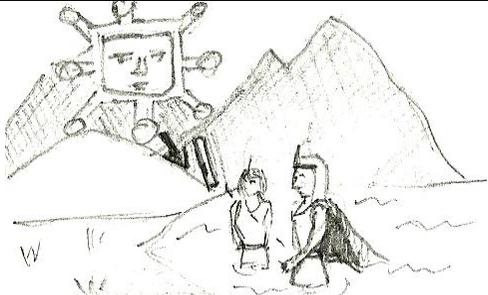
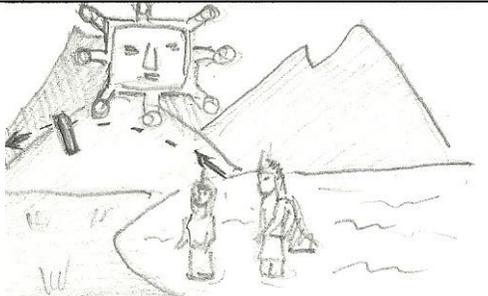
7		Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en las provincias con sus respectivos nombres	P.G.	Los Pastos, una cultura colombo-ecuatoriana habitaba en lo que hoy es el sur de Colombia, y en la provincia de Carchi, al norte de Ecuador.	Música instrumental folklórica, "El Alma de la Quena -" Esc 7 – Esc 14
8		Aparece un campo de maíz, y un hombre arando. Transición a negro.	P.G.	Consideraban a la tierra como una madre, pues, se dedicaban a la agricultura, que era su principal fuente para la vida.	Efecto de sonido de transición de arpa
9		Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en la provincia de Pichincha.	P.G.	Los Cochasquies, ubicados al norte de la actual ciudad de Quito,	
10		Aparecen las pirámides y una mujer cochasqui, entra un hombre cochasqui subiendo por la pirámide. Transición a negro	P.G	se los conoce por realizar construcciones en formas de pirámides hechos de cangagua con formas geométricas para ritos ceremoniales religiosos.	Efecto de sonido de transición de arpa

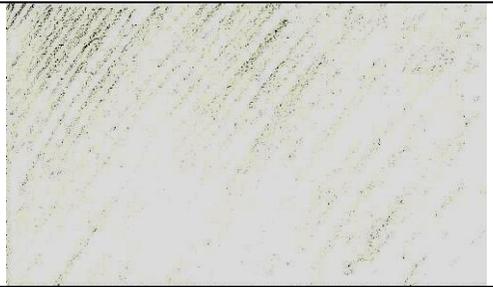
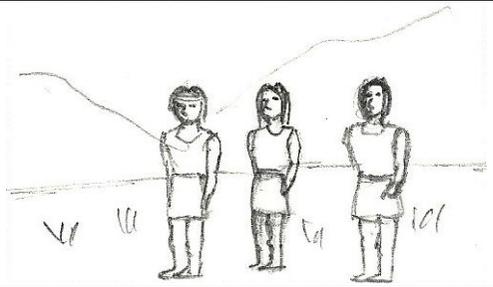
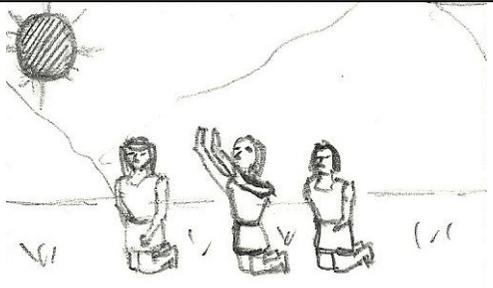
11	<p>LOS QUITOS</p> 	Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en la provincia de Pichincha.	P.G.	Los Quitus, pertenecían a la provincia de Pichincha.	
12		Aparece un paisaje, aparecen uno a uno cada elemento. Transición a negro	P.G.	Se caracterizaban por enterrar a sus muertos en pozos profundos con forma de círculo. En la arquitectura sus casas eran de pared de caña y barro, y usaron la piedra para las construcciones ceremoniales.	Efecto de sonido de transición de arpa
13	<p>LOS PANZALEOS</p> 	Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en la provincia de Pichincha.	P.G.	Los Pantzaleos, vivían en las provincias de Pichincha y Cotopaxi,	
14	<p>LOS PANZALEOS</p> 	Aparece una pareja panzaleo, y el hombre va mostrando con su mano cada elemento que aparece. Transición a negro	P.G	Los alimentos más importantes para los pantzaleos eran el maíz, papas, mellocos, y el ajo. Los Pantzaleos se dedicaban a la artesanía, agricultura y ganadería.	Efecto de sonido de transición de arpa

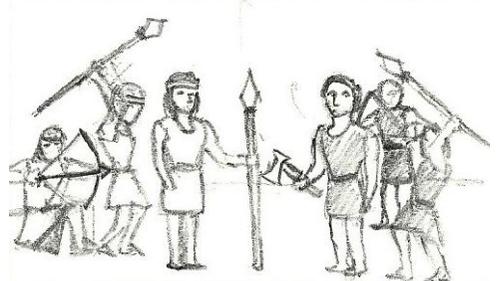
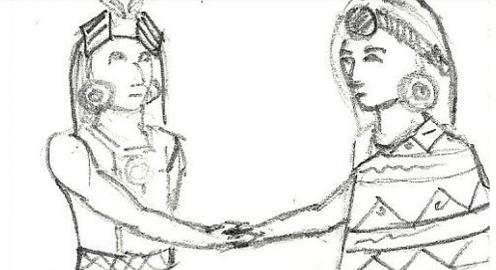
15	<p>LOS PURUHAEES</p> 	<p>Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en las provincias con sus respectivos nombre.</p>	P.G	<p>Los Puruháes, pertenecientes a las Provincias de Chimborazo, Tungurahua, y Bolívar,</p>	<p>Música instrumental Andina , “Wayna Picchu” Esc 15 – Esc 20</p>
16		<p>Aparece un paisaje con un gran nevado, aparece una casa, entra un Puruha, aparece el resto de los elementos. Transición a negro.</p>	P.G.	<p>construían sus casas de adobe y tenían como costumbre enterrar a los muertos en el campo, en una sepultura honda, cuadrada o también dentro de sus propias casas junto con sus armas y tesoros. Los Puruháes adoraban al Tungurahua y al Chimborazo, pues se creían sus descendientes.</p>	<p>Efecto de sonido de transición de arpa</p>
17	<p>LOS CAÑARIS</p> 	<p>Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en las provincias con sus respectivos nombre.</p>	P.G.	<p>Los Cañaris, habitaban en las Provincias de Azuay y Cañar.</p>	

18		Aparece un campo con unos maíces, aparece una mujer cañaris caminando en puntillas, y una casa. Transición a negro	P.G.	Una de sus costumbres era caminar despacio cuando el maíz estaba floreciendo ya que creían que la tierra estaba embarazada. Las viviendas de los Cañaris eran de barro o piedra, de forma rectangular con cubierta de paja.	Efecto de sonido de transición de arpa
19	<p data-bbox="448 502 694 534">LOS PALTAS</p> 	Pantalla en negro, entra el título, y el mapa del Ecuador; zoom en las provincias con sus respectivos nombre.	P.G.	Los Paltas, pertenecían a la provincia de Loja	
20	<p data-bbox="448 805 694 837">LOS PALTAS</p> 	Aparece un paisaje, un hombre, una casa, y sembradíos uno por uno. Transición a negro	P.G.	Sus casas tenían paredes de palos, o de tablas; algunas estaban cubiertas de barro y otras con paja. Los Paltas se dedicaban principalmente a la agricultura.	Efecto de sonido de transición de arpa
21		Aparecen dos franjas con varios personajes de diferentes etnias que se desplazan una a la izquierda y otra a la derecha. Transición a negro.	P.G.	Estos señoríos étnicos tenían sus propias costumbres, sus propios dioses, su religión, sus artesanías, su comercio. Eran tribus con un buen grado de organización.	Música instrumental Andina "Andes"

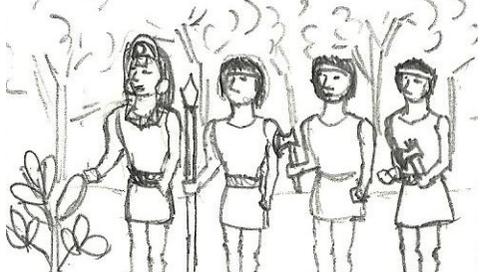
VIDEO 2: LEYENDA SOBRE LOS INCAS					
ESC.	STORYBOARD	IMAGEN	PLANOS	SONIDO (VOZ EN OFF)	EFFECTOS DE SONIDO
1		Aparecen un padre y su hija, con una nube de ideas.	P.G., P. medio largo	Existen leyendas sobre el origen del pueblo Inca que han sido contadas de padres a hijos.	Efecto de arpa Música Instrumental "Natures child" fondo musical
2	<p>LAS LEYENDAS SON HISTORIAS QUE TIENEN ALGO DE VERDAD PERO EN SU MAYOR PARTE SON FANTASIA</p>	Pantalla en negro, en letras (las leyendas son historias que tiene algo de verdad, pero en su mayor parte son fantasía). Transición a blanco	P.G.	Como sabemos las leyendas son historias que tiene algo de verdad, pero en su mayor parte son fantasía, aunque reflejan la cultura de un pueblo.	
3		Del Lago, aparecen caminando Manco Cápac, con su hermana Mama, en el cielo aparece Viracocha.	P.G.	Cuenta la leyenda que el primer Inca, Manco Cápac, con su hermana Mama Ocllo, salieron del Lago Titicaca, ubicado entre las fronteras de lo que hoy es Perú y Bolivia. Ellos fueron enviados por su padre, el dios Viracocha,	

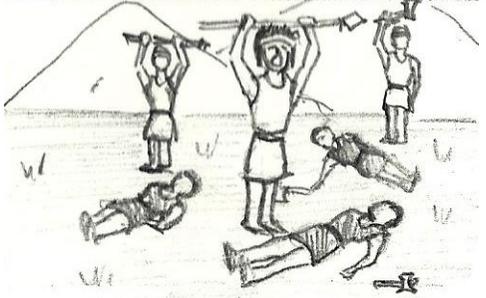
4		<p>Aparece una vara que baja desde Viracocha y se posa en las manos de Manco Cápac</p>	<p>P.M.</p>	<p>quien les entregó una vara de oro</p>	<p>Efecto de sonido de arpa</p>
5		<p>Manco Cápac lanza la vara</p>	<p>P.G.</p>	<p>para que la lanzaran muy lejos, y en donde la vara se clavara debían fundar la capital de su Imperio.</p>	
6		<p>Aparece la vara clavada en el suelo, se abre la toma aparece el Cuzco. Transición a blanco</p>	<p>P. detalle, P.G.</p>	<p>es así que nació el Cuzco, según cuenta la leyenda.</p>	<p>Efecto sonido de arpa.</p>

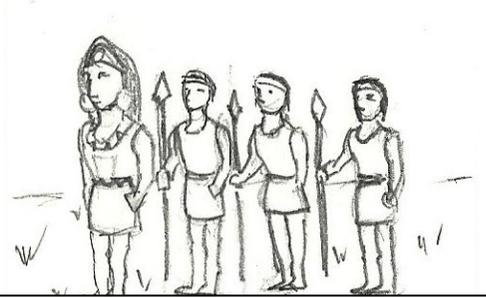
VIDEO 3: HISTORIA INCA					
SEC.	STORYBOARD	IMAGEN	PLANOS	SONIDO (VOZ EN OFF)	EFFECTOS DE SONIDO
1		Pantalla en negro		El origen de los Incas se da entre los siglos XI y XII,	Música instrumental Andina "Andes" Esc 1 – Esc 5
2		Aparece una llanura y entran un grupo de hombres	P.G.	cuando aparecieron en las llanuras de Perú y Bolivia ciertos grupos de hombres arrogantes, inteligentes y belicosos Se hacían llamar "Inga" que significa "guerrero o jefe de guerreros". Hablaban ellos el quichua o 'runa-shimi' -que quería decir 'lengua de hombres' es decir, proclamaban su varonilidad.	
3		Hombres arrodillados ante el sol	P.G.	Se creían y anunciaban ser los hijos del sol.	

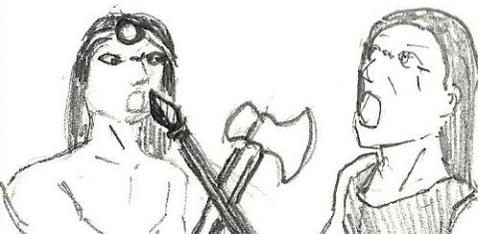
4		Aparece un paisaje del cuzco vacío, entran el grupo de hombres y aparece la ciudad	P.G., zoom out a gran plano general	Los Incas escogieron al valle del Cuzco para establecer la capital.	
5		Aparecen más hombres, y salen del cuzco	P.G.	En el siglo XII se dedicaron a fortalecer su dominio y a partir del siglo XV empezaron a expandirse hacia otras regiones.	
6		Aparece el grupo de Incas frente a otros hombres; peleando. Transición a negro.	P.G.	Comenzó la expansión fuera del Cuzco mediante luchas violentas y matanzas, conquistando y apropiándose de varios pueblos.	Efecto de pelea
7		Transición a blanco, aparece Pachacútec dándole la mano a otro hombre.	P.medio largo	El noveno Inca de la dinastía; Pachacútec Yupanqui, a diferencia de los anteriores líderes, conquistaba los pueblos pacíficamente procurando no destruirlos.	Música instrumental Andina "Andes" Esc 7 – Esc 13

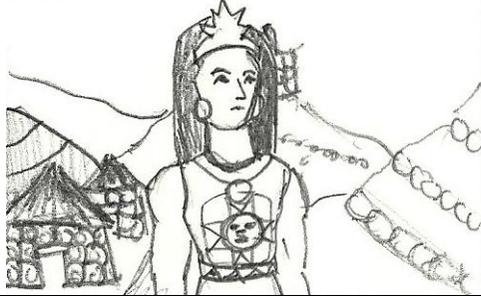
8		<p>Pachacútec en el Cuzco saludando a su pueblo. Transición a blanco.</p>	P.G.	<p>Ya que, las diferentes culturas daban esplendor y poder a su Imperio. Por esta razón, su nombre Pachacútec, significa “El Reformador”.</p>	
9		<p>Aparece el mapa de América del sur Aparece y desaparece en letras (Tawantinsuyo = las cuatro regiones). Aparecen en letras los nombres los suyos y del Cuzco.</p>	P.G.	<p>El período Inca fue la etapa en que se estableció el máximo nivel Organizativo, ocupando territorios del norte de Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, hasta el centro de Chile y el noroeste de Argentina. El Tawantinsuyo es el nombre original que tuvo el imperio, que en quechua significa: ‘las cuatro regiones’. Este imperio se dividía en suyos: Chinchaysuyo al norte, Collasuyo al sur, Antisuyo al este y Contisuyo al oeste. La capital fue la ciudad del Cuzco conocida como el ‘ombligo del mundo’, porque fue ahí donde empezó el imperio Inca.</p>	
10		<p>En el mapa del Ecuador aparece en letras el nombre de las ciudades. Transición a blanco</p>	P.G.	<p>El Tahuantinsuyo en el Ecuador abarcó las actuales ciudades de Quito, Guayaquil, Manta, Esmeraldas, y Ambato.</p>	

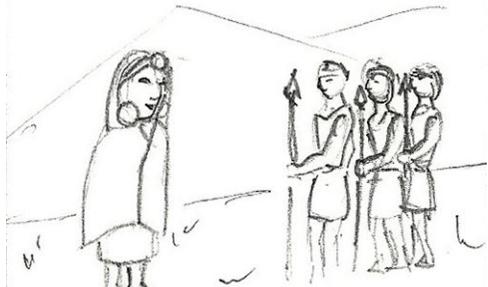
11		Pachacútec con más Incas caminando hacia el norte, hacia el sol	Gran plano general	La Historia del período Inca en el Ecuador empieza cuando Pachacútec ordenó la movilización hacia el norte, para conquistar la región ecuatorial conocida como región del Padre Sol, pues, consideraban que al ser ellos los hijos del sol, lo más razonable es que vivieran en este territorio.	
12		Pachacutec y Túpac Yupanqui frente al pueblo	P.G.	La expansión territorial hacia el Chinchaysuyo (actual Ecuador), la inició el Inca Túpac Yupanqui, hijo de Pachacutec, a mediados del siglo XV y finalizó en las primeras décadas del siglo XVI. Duró un poco más de medio siglo.	
13		Túpac Yupanqui con un ejército caminando. Transición a negro	P.G.	Después de asumir el poder, Túpac Yupanqui realizó preparativos para la expedición hacia el Chinchaysuyo. Con 200.000 guerreros inició su viaje hacia al norte, dirigiéndose a los pueblos de la actual ciudad de Quito.	
14		Los dos ejércitos frente a frente, peleando	P.A.	Túpac Yupanqui al llegar a territorio ecuatoriano a lo que hoy es la provincia de Loja, se encontró con un pueblo guerrero y feroz.	Efecto de sonido de golpes 2

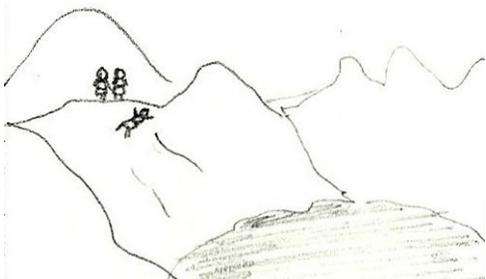
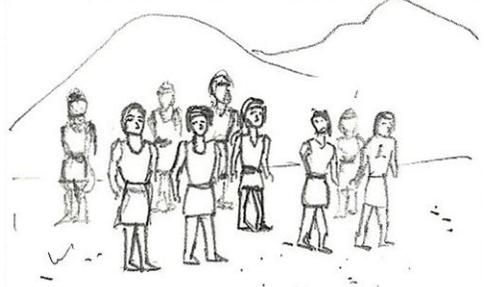
15		Personas en el suelo, el ejército inca de pie	P.G	Pero, los Incas los dominaron después de largas batallas y muchas muertes.	Música instrumental “ spirit of the Incas – Otavaleño” Esc 15 – Esc 16
16		Túpac Yupanqui con un ejército caminando. Transición a negro.	P.medio largo	continuaron avanzando y cuando Túpac Yupanqui llegó a la tribu de los Cañaris, fue aún más difícil...	
17		Ejércitos peleando y algunos Incas huyendo	P.G.	los Cañaris los rechazaron luchando fuertemente, obligándolos a retirarse.	Efecto música de suspenso

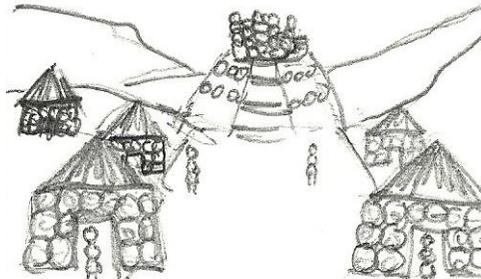
18		Túpac Yupanqui, victorioso junto a su ejército. Transición a blanco.	P.A.	Solamente con la llegada de más refuerzos militares Incaicos Túpac Yupanqui logró ganar.	
19		Túpac Yupanqui observando, aparecen pocas casas y templo del sol en Tomebamba	P.A., zoom out, P.G.	en el territorio de los Cañarís, Túpac Yupanqui fundó la ciudad de Tomebamba, actual ciudad de Cuenca, y construyó uno de los principales templos del sol.	Música instrumental Andina "Andes" Esc 19 – Esc 20
20		Túpac Yupanqui con un ejército caminando	P. G.	Finalizada la batalla, reunió más soldados, y se propuso ir contra la confederación puruhá-quito, es decir, contra los pueblos del reino de Quito.	

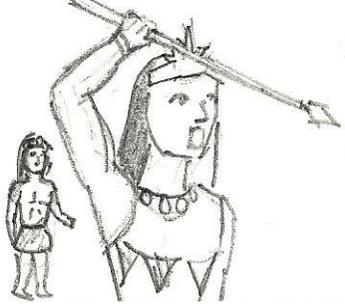
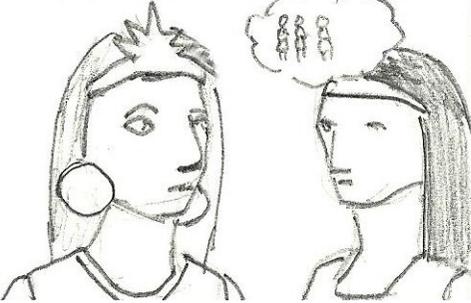
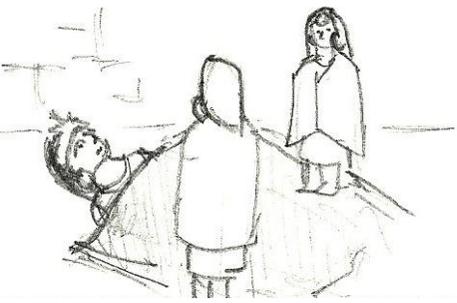
21		Ejércitos peleando. Efecto color rojizo.	P. G.	Las batallas en el Reino de Quito duraron más de medio año, pelearon fuertemente,	Efectos de sonido de golpes
22		Epiclachima peleando. Transición a negro	P. Medio	sobre todo los Puruháes quienes estaban dirigidos por el General Epiclachima, quien murió meses después en medio de un combate.	Efecto de sonido de espadas chocando
23		Cacha, su hija y un grupo de hombres desaparecen entre los árboles. transición a blanco	P.G.	al final, los Incas ganaron la batalla. Los que quedaron vivos del ejército Quito se fueron hacia otras tierras, obedeciendo las órdenes de su Cacique Cacha.	Música instrumental “spirit of the Incas – Otavaleño” Esc 23 – Esc 24
24		Aparecen pocas casas en un paisaje vacío de Quito. Efecto transición.	P.G.	Túpac Yupanqui determinó establecer una gran ciudad en lo que ahora es Quito.	

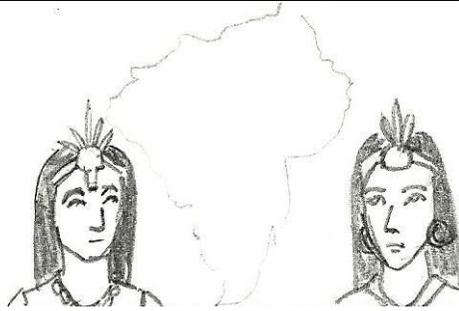
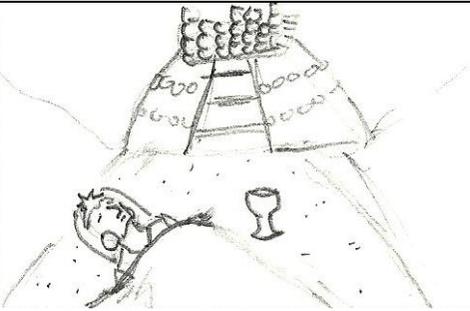
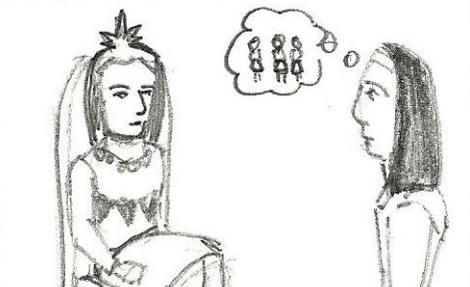
25		En Tomebamba Túpac Yupanqui con Huayna Capac. Transición a negro	P.G, zoom in, P. medio largo	En Tomebamba, actual ciudad de Cuenca, Túpac Yupanqui tuvo un hijo, le puso de nombre Huayna Cápac.	Música instrumental Andina “Andes” Esc 25 – Esc 27
26		Huayna Cápac en Tomebamba con todas las casas. Transición.	P.A	Años más tarde muere Túpac Yupanqui heredando el imperio a su hijo. Huayna Cápac el nuevo gobernador arregla a Tomebamba, su ciudad natal, haciendo grandes construcciones, y quedándose a vivir ahí.	
27		Huayna Cápac, entra un hombre con quien habla	P.M.	Algún tiempo después, mientras Huayna Cápac recorría el Tahuantinsuyo, fue informado que las tribus ecuatoriales conspiraban en su contra, él enojado decide regresar.	

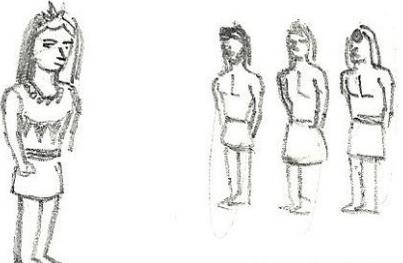
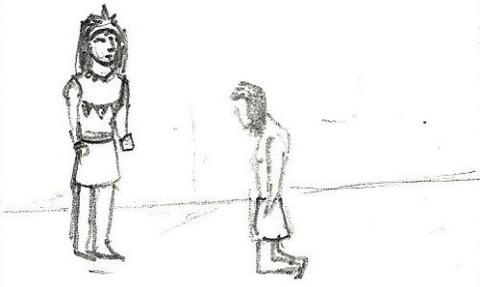
28		Cacha frente a su ejercito	P.G.	En Quito, el Cacique Cacha quien años antes peleó contra Túpac Yupanqui nuevamente organizó la resistencia, esta vez contra Huayna Cápac.	Música instrumental “ spirit of the Incas – Otavaleño”
29		Cacha peleando. Transición a negro	P.A	El ejército Incaico empleando toda su fuerza y estrategias militares luchó violentamente, pero se encontraron con un ejército quiteño muy fuerte que combatió valientemente, sin embargo durante una de estas luchas sangrientas muere en combate el Cacique Cacha.	Efecto de sonido de espadas chocando Música Instrumental “ Hijos del sol – El Sicuri” Esc 29 – Esc 30
30		Pacha y su ejército con armas en alto	P.G. zoom in, P. medio largo	Esta muerte, que el Inca creyó serviría para que se rindieran, solo sirvió para encenderles más los ánimos, esta vez dirigidos por la princesa Paccha, hija del cacique Cacha, proclamada soberana el mismo día de la muerte de su padre.	
31		Ejércitos peleando. Transición.	P.M.	Las batallas continuaron, Huayna Cápac empezó a perder. Reunió más hombres para su ejército logrando vencer.	Efecto de sonido de golpes

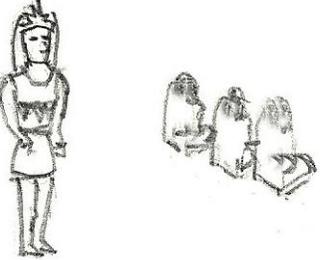
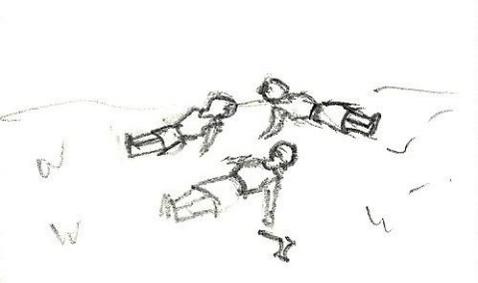
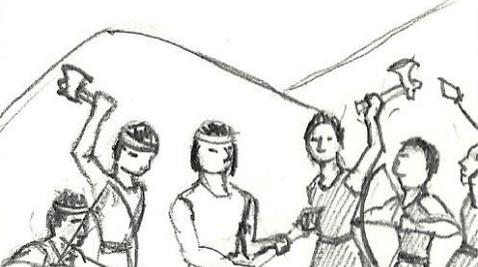
32		En la laguna, sobre una montaña dos hombres arrojando personas	Gran plano general	Mata a mil hombres cortándoles la cabeza y arroja los cadáveres a la laguna que se llenó de sangre, por lo que la nombraron Yaguarcocha que significa “laguna de sangre”,	Efecto de sonido de cuerpo cayendo al agua
33		Varios niños tristes. Transición a negro	Zoom out, P. G.	pero no mató a los niños ni adolescentes por lo que llamó a esta la región Caranqui, que quiere decir “el país de los guambras”.	Música instrumental Andina, flauta de pan.
34		Huayna Cápac y Paccha juntos. Transición a blanco	P. G., zoom in, P. Medio	A pesar de las guerras y matanzas aún existían Puruháes, Quitus y Caranquis que se resistían al gobierno Inca, de esta manera Huayna Cápac para proclamar la paz decide casarse con la princesa quiteña Paccha, para unir al pueblo Inca con el pueblo Quitus. Se considera que a Huayna Cápac le tomó alrededor de 17 años de luchas y guerras para poder conseguir la paz con el reino de Quito.	Música Instrumental “Hijos del sol – El Sicuri”

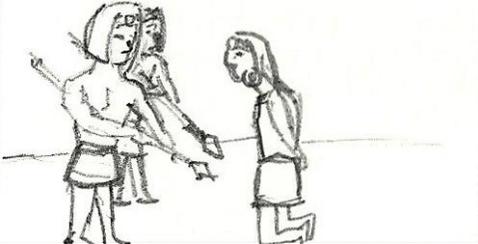
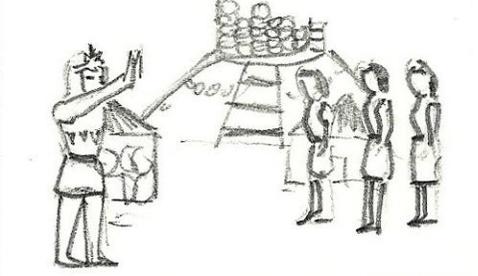
35		Aparece Atahualpa, tras de él H uayna Cápac y Paccha. Y en una burbuja aparece Huáscar.	P.A., zoom out, P. G.	Del matrimonio de Huayna Cápac y la princesa Paccha nació en la ciudad de Quito Atahualpa, pero además, tenía otra esposa en el Cuzco donde nació su otro hijo Huáscar.	Música instrumental Andina “Andes” Esc 35 – Esc 39”
36		Huayna Cápac, frente a la ciudad Quito, aparece el templo del sol	Gran Plano General	Huayna Cápac hizo grandes construcciones para embellecer la capital quiteña,	
37		En el mapa del Tahuantinsuyo, se dibuja la ruta del camino Quito, Tomebamba, Cuzco.	P.G.	construyó el camino que une a Quito con Tomebamba, y restauró el camino de Tomebamba al Cuzco en el Perú que creó su padre Túpac Yupanqui, de esta manera, se podía trasladar fácilmente de Quito al Cuzco.	
38		La ciudad de Quito. Transición.	P. G.	Las guerras habían terminado hacia algunos años, todas las provincias estaban tranquilas, Huayna Cápac, era venerado como una especie de divinidad por todo su pueblo. Había preferido a Quito, viviendo ahí por casi treinta años seguidos.	

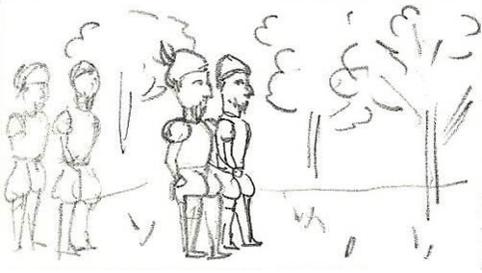
39		<p>Atahualpa con una lanza, Rumiñahui y Huayna Cápac atrás vigilándolo. Transición.</p>	P. Medio largo.	<p>Atahualpa creció junto a su padre de quién aprendió el arte de gobernar y de utilizar las armas, además, bajo la especial vigilancia de Rumiñahui, el más intrépido y valiente de los generales de Huayna Cápac, recibió la más severa y rigurosa educación militar. Es así que él estaba preparado para gobernar en paz, o para enfrentarse a la guerra si era necesario.</p>	
40		<p>Huayna Cápac y un curaca conversando, en una nube de ideas se muestra a los Españoles</p>	P.M	<p>Huayna Cápac, ya en su vejez, decide visitar al Cuzco pasando primero por Tomebamba. Al llegar recibió informes de que se había visto en las costas de Esmeraldas y Manta a unas extrañas embarcaciones de hombres de rostros pálidos, de barba, vestidos de hierro, estas noticias lo intranquilizaron y ordenó la vigilancia en las costas ecuatoriales.</p>	<p>Música Instrumental “Hijos del sol – El Sicuri” Esc 40 – Esc 42</p>
41		<p>Huayna Cápac recostado en su cama, entran y se sitúan junto a él los Amautas.</p>	, P.G.	<p>Al poco tiempo Huayna Cápac cayó gravemente enfermo, por lo que no podría llegar al Cuzco y decide regresar a Quito. Huayna Cápac comprendió que su fin se acercaba, viéndose frente al grave problema de designar sucesor para su Gran Imperio. Medita y consulta con los más sabios Amautas,</p>	

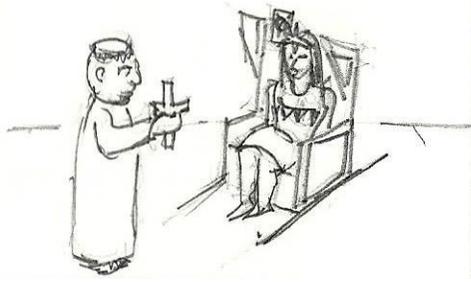
42		<p>En medio de Atahualpa y Huáscar se muestra al mapa del Tahuantinsuyo. Transición a negro.</p>	P.medio	<p>toma la decisión de dividir entre sus dos hijos Atahualpa y Huáscar el inmenso territorio del Tahuantinsuyo.</p>	
43		<p>Como fondo el templo del sol de Quito. Huayna Cápac acostado, junto a un vaso de oro. Transición a negro.</p>	P. Medio largo	<p>Muere Huayna Cápac debido a su fuerte enfermedad dejando un testamento en el cual ordena que su cuerpo fuese trasladado al Cuzco, pero que, antes, se sacase su corazón y se lo conservase en un vaso de oro en el templo del sol que se levantaba en Quito, como señal del inmenso amor que había tenido para este reino y su señora sus funerales fueron majestuosos</p>	<p>Música instrumental Andina “Cuando el cielo llora”</p>
44		<p>Atahualpa sentado en su trono, entra un soldado, en una nube de ideas esta la imagen de Huascar junto a Chapera. Transición.</p>	P. A.	<p>Atahualpa y Huáscar reinaron en paz en el territorio que les había heredado su padre por aproximadamente 5 años, hasta que Huáscar provocó la guerra al pedirle a su hermano que le entregue el poder, además, Chapera un cacique de Atahualpa, estaba en su contra y apoyaba a Huáscar.</p>	<p>Música instrumental “spirit of the Incas – Otavaleño” Esc 44 – Esc 45</p>

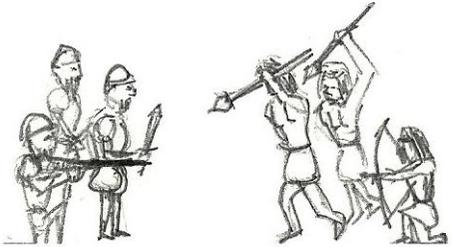
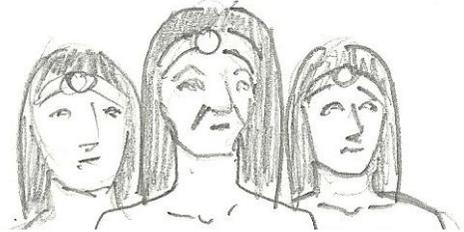
45		Atahualpa frente a Quizquiz, Calicuchima y Rumiñahui hablando. Atahualpa sale de la habitación.	P.G.	Atahualpa lleno de ira consulta con sus generales Quizquiz, Calicuchima y Rumiñahui, y se dispone a pelear, dirigiéndose a la ciudad de Tomebamba para el enfrentamiento, pues, la ciudad también se había puesto en su contra.	
46		Ejércitos peleando. Transición	P.A.	pasando primeramente por los valles de Ambato, y Latacunga, Atahualpa empezó una lucha sangrienta siendo el triunfador,	Efecto de sonido de golpes
47		Atahualpa con Chapera arrodillado. Transición a negro.	P.G.	regresa a Quito con los prisioneros, donde ejecutó sin piedad al traidor de Chapera.	
48		Ejércitos peleando, transición a negro.	paneo y P.G.	después, al llegar a Tomebamba se dio la primera batalla en este lugar, esta vez ganó el ejército de Huáscar.	Efecto de sonido de golpes

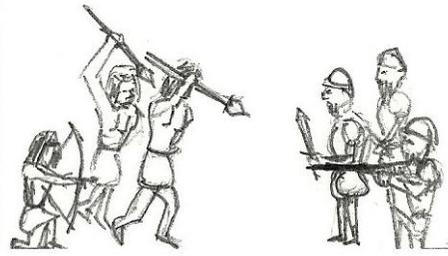
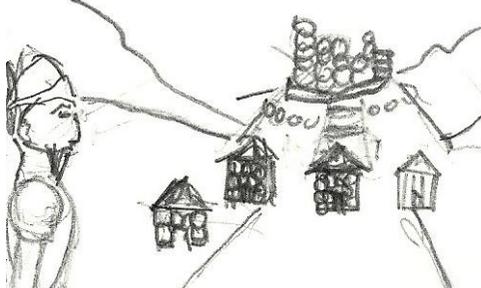
49		Atahualpa llega hacia el grupo de soldados, con el sol sobre su cabeza. Transición.	P.G.	Tomaron prisionero a Atahualpa, pero logró escapar para reunirse con sus soldados, creían que el sol estaba de su parte por permitir que Atahualpa regresara, se prepararon para combatir nuevamente.	Efecto de sonido de pajarillos cantando y Música instrumental “ spirit of the Incas – Otavaleño” Esc 49 – Esc 50
50		Ejércitos peleando, gente en el suelo, Calicuchima y Quizquiz de pie victoriosos, transición a negro.	P. Medio	Por segunda vez en Tomebamba, después de una feroz Matanza, en la que ganó el ejército de Atahualpa liderado por los generales Calicuchima y Quizquiz, Atahualpa victorioso pero lleno de ira por la traición del pueblo de Tomebamba que se había aliado al ejército de Huáscar,	
51		Cadáveres en el suelo.	Zoom out, P.G.	ordenó matar a todos los que estaban en su contra, incluyendo a sus esposas e hijos, dejando grandes extensiones llenas de cadáveres.	Música Instrumental “ Hijos del sol – El Sicuri”
52		Ejércitos peleando	P. Medio Largo	El ejército de Atahualpa continuó y peleó en Cusibamba, en las orillas del río Bombón, y también en Angoyaco, ganando todas las batallas.	Efecto de sonido de golpes

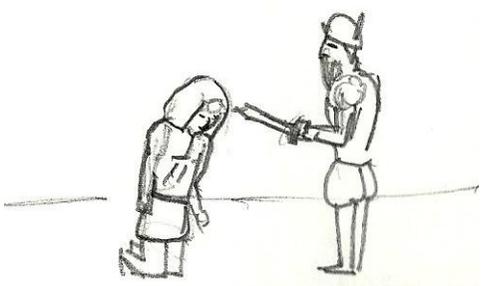
53		Huáscar empieza a pelear con Quizquiz, Huáscar cae y llega Calicucclima apuntándole con una lanza. Transición de negro a blanco.	P.G.	Huáscar furioso por las continuas derrotas decide pelear en persona, donde es vencido en batalla por Quizquiz y hecho prisionero por Calicucclima. Eliminaron a los traidores y a toda la familia de Huáscar, y a él lo llevaron a prisión.	Efecto de sonido de espadas chocando
54		Atahualpa con los brazos abiertos frente a su pueblo	P.G.	Se proclamó a Atahualpa como Señor y único gobernador de todo el Tahuantinsuyo,	Música instrumental Andina “Andes” Esc 54 – Esc 55
55		Atahualpa sentado con una flecha en la pierna.	P.G. zoom in P.P.	pero Atahualpa en el viaje de regreso fue herido en el muslo por una flecha, y decidió quedarse en Cajamarca hasta sanar sus heridas, acompañado por algunas mujeres y guardias personales.	
56		Francisco Pizarro con un mapa indicando a Bartolomé Ruiz	P. Medio largo.	Mientras tanto, en otra parte del continente, Francisco Pizarro ordenó la expedición hacia el sur a Bartolomé Ruiz	Música Instrumental Andina “ El camino del Inca”

57		Bartolomé Ruiz llega a la orilla y se ve la selva.	P. Medio, zoom in, P. G.	que en 1526 mientras navegaba llegó a una bahía de extensa vegetación. Entre palmeras y árboles frondosos aparecían, unas chozas. Esa era la tierra de Esmeraldas, primer suelo ecuatoriano que los españoles tenían a la vista.	Efecto de sonido de olas y bocina de barco.
58		Francisco Pizarro y Bartolomé Ruiz llegando a Esmeraldas.	P.G.	Bartolomé Ruiz regresa y le informa a su capitán Francisco Pizarro sobre su descubrimiento. Es así que, Francisco Pizarro decide viajar al lugar donde Bartolomé Ruiz le indicó,	Música Instrumental Andina“ El camino del Inca”
59		Francisco Pizarro y Bartolomé Ruiz y otras personas caminando entre arboles	P. A.	Empezó a cruzar las costas ecuatorianas para llegar a su destino en Perú, donde esperaba encontrar oro, plata, piedras preciosas y todas las riquezas que tenía el imperio Inca. Pizarro se dirigió, con peones y hombres a caballo a la ciudad de Cajamarca, donde le informaron que se encontraba Atahualpa.	Efecto de sonido de selva y caballo trotando
60		Llega Pizarro y Bartolomé Ruiz a Cajamarca, se ve unas pocas casas vacías.	P. Medio Largo	pero al llegar a Cajamarca se encuentra con la sorpresa de que la ciudad estaba desierta, pues Atahualpa había ordenado abandonar la ciudad.	Música Instrumental Andina“ El camino del Inca” Esc 60 – Esc 63

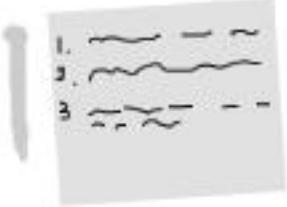
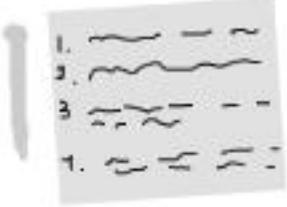
61		Hernando de Soto hablando con Atahualpa, en una nube de ideas la imagen de Pizarro.	P. M.	Pizarro se adueña de las casas y planea una trampa para atacar a los Incas, envía a Hernando de Soto para que invite a Atahualpa a dialogar.	
62		Entra Atahualpa con todo su ejército. El Padre Valverde se acerca a Atahualpa.	P.G.	Atahualpa accede llegando al día siguiente conducido en su litera de oro y su corte imperial, pero no había ningún español a la vista. Apareció el Padre Valverde caminando hacia el centro de la plaza. Llevaba en una mano la cruz y en la otra la biblia. Los soldados españoles, bien ocultos, observaban la escena con suma atención.	
63		El Padre Valverde y Atahualpa hablando. Atahualpa con la biblia.	P. Medio largo, zoom out, P. G.	El Fray Vicente Valverde le dijo que el papa católico había regalado todas estas tierras al rey de España, y que Atahualpa debía ser su súbdito. También le habló sobre la religión católica y que Dios hablaba por medio de la biblia. Atahualpa la tomó en sus manos, la observó, la llevó a su oído, pero como el libro no le decía nada, lo arrojó al suelo, y en aquel momento Francisco Pizarro dio señal de ataque.	

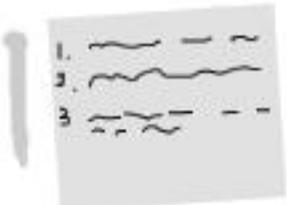
64		Incas y españoles pelando. Transición.	P.G.	Se dio una terrible matanza entre disparos y cañones, donde murieron cientos de Incas.	Efecto de sonido de disparo de cañones
65		Atahualpa custodiado por dos españoles.	P. medio largo.	Tomaron prisionero a Atahualpa, y lo mantuvieron preso por unos 10 meses, en este tiempo Atahualpa aprendió a hablar un poco de español, pero, después le sentenciaron a muerte.	
66		Atahualpa en el suelo. Transición a negro.	P. detalle, Zoom out, Gran Plano General	El 29 de agosto de 1533 los españoles matan a Atahualpa, muere el hijo del sol, los Incas al recibir la noticia de su muerte exclamaron lamentos de dolor y de tristeza.	Música instrumental "Gaia- Mago de oz" Esc 66 – Esc 68
67		Rumiñahui de pie, los rostros de Quizquiz y Calicuchima se desvanecen.	P. medio	De los generales de Atahualpa solo quedaba Rumiñahui ya que, Quizquiz había muerto a manos de un Inca traidor y Calicuchima fue quemado vivo por los españoles.	

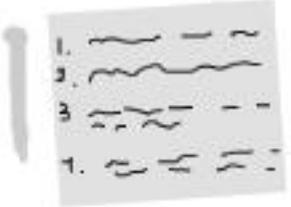
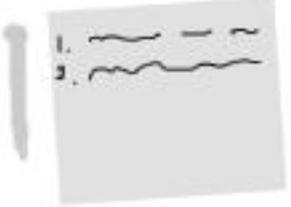
68		Rumiñahui recogiendo en una bolsa joyas y oro.	P. medio largo	Se cuenta que Rumiñahui, tan pronto supo la muerte de su señor, se dispuso a organizar la guerra a los extraños y vengar así el asesinato de Atahualpa. Se apoderó de Quito y recogió todo el oro y las joyas de los templos, para evitar que cayeran en manos de los españoles.	
69		Pelears varias.	P. medio largo	Los españoles continuaron por territorio ecuatoriano eliminando a todos los Incas que se encontraban a su paso,	Efecto de sonido de disparo de cañones y espadas chocando
70		Pizarro llega a una ciudad de Quito destruida. Transición a blanco.	P. medio largo.	y al llegar a Quito se encontraron con una ciudad vacía sin oro, ni riquezas,	Música Instrumental Andina“ El camino del Inca” Esc 70 – Esc 72
71		Benalcázar clava una bandera con el nombre de San Francisco de Quito. Transición.	P. G.	Benalcázar reconstruyó las casas de la ciudad de Quito para que vivieran los demás españoles y el 6 de diciembre de 1534 fundó la villa de San Francisco de Quito	

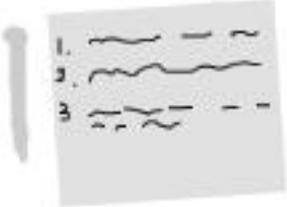
72		<p>Sebastián de Benalcázar apuntando con una espada a Rumiñahui que está en el suelo</p>	<p>P. G. zoom out, gran plano general</p>	<p>tiempo después, Sebastián de Benalcázar capturó a Rumiñahui y lo sometió a las más desgarradoras torturas para que revelase el lugar donde escondió los tesoros de Quito. Jamás lo reveló, y jamás exhaló una queja ni pidió clemencia.</p>	
73		<p>Rostro sangrante de Rumiñahui. Transición a negro.</p>	<p>P. Detalle</p>	<p>El espíritu de una raza indomable se personificó en él. Con su muerte, los españoles terminaron con los guerreros Incas heroicos y valientes, fue desapareciendo el gran Imperio Inca para dar paso a la colonia a causa de la invasión de los españoles.</p>	<p>Música instrumental Andina "La muerte del Inca"</p>
74		<p>Pantalla en negro con letras en blanco</p>	<p>P.G.</p>	<p>(Créditos)</p>	<p>Música instrumental Wayna Picchu- Fade in- Fade out.</p>

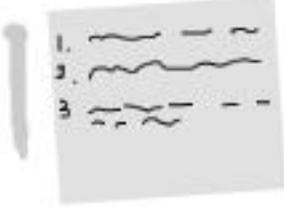
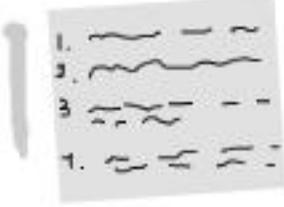
VIDEO 3: ACTIVIDADES DE ANÁLISIS CRÍTICO					
SEC.	STORYBOARD	IMAGEN	PLANOS	SONIDO (VOZ EN OFF)	EFFECTOS DE SONIDO
1		Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	Actividades para desarrollar el análisis crítico	Efecto de arpa Música Instrumental "Natures child" fondo musical Fade in. Esc. 1 – Esc. 16
2		Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	1. (uno) Observar la animación audiovisual e indagar que sensaciones les produjo: miedo, risa, aburrimiento.	

3	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	2. (dos) Describir a los personajes, eran hombres, mujeres, niños, ancianos, animales, color de piel, de cabello, eran pobres o ricos, que vestimentas utilizaban.	
4	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	3. (tres) Detener la animación por escenas y describir: locaciones, personajes, colores, música de fondo y connotar el ¿por qué? de cada cosa.	
5	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off. Cuando este todo el texto vuelve a desaparecer. Transición cambiar de página.	P.G.	4. (cuatro) Observar si en la animación existe algún tipo de violencia, física, verbal, o psicológica.	Efecto de arpa

6	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	5. (cinco) Indagar que personaje les gusta más y por qué.	
7	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	6. (seis) El texto indicaba lo mismo que decía el audio y las imágenes.	
8	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.	P.G.	7. (siete) La historia que presenta las animaciones audiovisuales se parece a la vida real, por qué.	

9	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off. Cuando este todo el texto vuelve a desaparecer. Transición cambiar de página.</p>	P.G.	8. (ocho) Ver un video ya sea educativo o que contenga cualquier tema.	Efecto de arpa
10	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.</p>	P.G.	9. (nueve) Relatar secuencialmente lo narrado en el video y analizar si tiene un orden cronológico de inicio, desarrollo y fin.	
11	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.</p>	P.G.	10. (diez) Volver a escuchar únicamente el audio, sin la imagen para que los estudiantes construyan mentalmente la historia.	

<p>12</p>	<p>Actividad para desarrollar el análisis crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off. Cuando este todo el texto vuelve a desaparecer. Transición cambiar de página.</p>	<p>P.G.</p>	<p>11. (once) Describir las características físicas y sociales de los personajes principales y secundarios, cuestionar por qué esos personajes y no otros.</p>	<p>Efecto de arpa</p>
<p>13</p>	<p>Actividad para desarrollar el análisis crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.</p>	<p>P.G.</p>	<p>12. (doce) Observar en qué lugar de importancia presenta a los hombres, mujeres, niños, jóvenes, ancianos.</p>	
<p>14</p>	<p>Actividad para desarrollar el análisis crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.</p>	<p>P.G.</p>	<p>13. (trece) Analizar qué tipo de música se utilizó para acompañar a las imágenes.</p>	

<p>15</p>	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off.</p>	<p>P.G.</p>	<p>14. (catorce) Congelar la imagen de cada escena y describirla, indicando que objetivo cumple cada elemento dentro de la imagen (colores, música, efectos de sonido, texto, personajes, locaciones)</p>	
<p>16</p>	<p>Actividad para desarrollar el criterio crítico</p> 	<p>Aparece el texto mientras se escucha la voz en off. Cuando este todo el texto vuelve a desaparecer. Transición cambiar de página. Pasa a fondo negro</p>	<p>P.G.</p>	<p>15. (quince) Preguntar a los niños y niñas cuál de los personajes les gustaría ser, y ¿por qué?</p>	<p>Efecto de arpa. Efecto de arpa Música Instrumental "Natures child" fade out.</p>

## 8. BIBLIOGRAFÍA

1. ARGUELLO, Beatriz y DONNORFELD, Walter, *Como hacer un video*, segunda edición, Grupo editorial Latinoamericano, Buenos Aires- Argentina.
2. APARICI, Roberto. *La educación para los medios de comunicación*, Editor Universidad Pedagógica Nacional, México 1997
3. AYALA MORA, Enrique, *Resumen de la historia del Ecuador*, tercera edición, CORPORACIÓN EDITORA NACIONAL, Quito 2008
4. BACHER, Silvia, *Tatuados por los medios: dilemas de la educación en la era digital*, primera edición, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2009.
5. CABERO, Julio, *tecnología educativa. Diseño y utilización de los medios en la enseñanza*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 2001
6. CARRIAZO, Mercedes Elena, *Curso para docentes: Modelos pedagógicos. Teorías, tomo 6, 1era edición*, Editorial Santillana S.A., Quito, 2009.
7. DE ANGELIS, Susan y RODRIGUES, Cristina, *Senderos didácticos con TIC: proyectos y experiencias con nuevas tecnologías en la educación infantil*, Centro de Publicaciones: Educativas y Material Didáctico, Buenos Aires 2011, p. 83
8. ESCUDERO, Ma. Teresa, *La comunicación en la enseñanza*, Segunda edición, Editorial Trillas, S.A., México, 1995
9. ESTEVE, José M., *La tercera revolución educativa*, Ediciones Paidós Ibérica, SA., Barcelona 2003, p. 238

10. FALIERES, Nancy, *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy*, Circulo latino Austral S.A, edición, Buenos Aires- Argentina 2006, p. 224
11. GONZALES, Federico, *Historia general de la república del Ecuador*, tomo 1, segunda edición, publicaciones educativas Ariel, Ecuador, p. 55
12. Grupo Santillana, *Guía de docentes de estudios Sociales de sexto de básica*, primera edición, Editorial Santillana, Ecuador 2010.
13. HEDGECOE, John, *Guía completa de video*, primera edición, Ediciones CEAC, Barcelona – España.
14. “Historia ilustrada del Ecuador 1”, primera edición, Editorial LIBRESA. Quito – Ecuador 2010
15. *Las Tecnologías de información y comunicación para el desarrollo humano*, Impresión RIMANA, Quito 2001
16. MARKS, Patricia, *El niño y los medio de comunicación*, Ediciones Morata, S.A., Madrid, 1985.
17. MARTÍNEZ, Enrique y SÁNCHEZ, Salanova, (Eds) <sup>1</sup>“Utilizar el periódico en el aula”, *El periódico en las aulas. Análisis, producción e investigación*, el Grupo Comunicar, 1999
18. MORDUCHOWICZ, Roxana, *La escuela y los medios un binomio necesario*, primera edición, Aique Grupo editor S.A., Argentina.
19. NARANJO, Ma. Paulina y TAPIA, Diego, *Hacia una pedagogía basada en los medios de comunicación social*,

20. NIÑO ROJAS, Víctor y PÉREZ GRAJALES Héctor. *Los medios audiovisuales en el aula*, primera edición, Cooperativa editorial Magisterio, Bogotá - Colombia 2005, p. 180
21. PARRA, Germán. Bases epistemológicas de la educación (Definiciones y perspectivas de su desarrollo). Universidad Politécnica Salesiana, primera edición, Ediciones Abya – Yala, Quito – Ecuador, 2000.
22. PRÓ, Maite, *Aprender con imágenes; incidencia y uso de la imagen en las estrategias de aprendizaje*, Editorial Paidós, Barcelona, 2003.
23. REYES, Oscar Efrén, *Breve Historia general del Ecuador*, tomo 1, undécima edición
24. SALVAT, Juan y CRESPO, Eduardo, *Historia del Ecuador*, volumen 2, Salvat Editores ecuatoriana, S.A., Quito-Ecuador, 1980, p 141

## **FUENTES DE INTERNET.**

1. A.D. E. N. U. Asociación de Docentes y Educadores No Universitarios, La televisión en el aula, <http://perceianadigital.com/index.php/noticias/629-la-television-en-el-aula>
2. Animación 3D,  
[http://www.neurotostados3d.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=53&Itemid=61](http://www.neurotostados3d.com/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=61)
3. Antihéroe, ¿Que es la rotoscopia?, <http://antiheroe.com/blog/miscelanea/que-es-la-rotoscopia>
4. ARCE, Carlos, y otros, Animación computarizada, Universidad del valle Colombia,  
<http://eisc.univalle.edu.co/materias/multimedia/material/Exposiciones-GuiasLab/Animacion.pdf>

5. Curso on-line “Aprendizaje Cooperativo y tecnología educacional en la Universidad al estilo salesiano”: Medios de comunicación en la educación., U Católica de Brasilia - UPS Ecuador – IUS, 2003-2004.
6. CHAVEZ, Evangelina, Taller de Animación Digital [http://prezi.com/d--g5qr\\_xlam/taller-de-animacion-digital/](http://prezi.com/d--g5qr_xlam/taller-de-animacion-digital/), 2011
7. CHIRIBOGA, Bolívar , La Educación Para Los Medios, <http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?id=29603>
8. Ddsign, Los 12 principios de la Animación, <http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>
9. Díez Lasangre, Miguel, Los principios de la animación tradicional, [http://lasangre.net/es/articulos/articulo\\_01.pdf](http://lasangre.net/es/articulos/articulo_01.pdf)
10. El contexto de la educación. Curso on-line “Aprendizaje Cooperativo y tecnología educacional en la Universidad al estilo salesiano”: El contexto de la Educación., U Católica de Brasilia - UPS Ecuador – IUS, 2003-2004
11. El lenguaje cinematográfico. <http://www.xtec.es/~xripoll/sonido.htm>
12. Escuela, Universidad y Comunidad Nuevas Formas de Relaciones, Jóvenes, identidad y educación. Primera edición, Argentina 2006, [http://www.eci.unc.edu.ar/eci/uploads/File/portal\\_pdf/jovenes\\_identidad\\_y\\_comunicacion.pdf](http://www.eci.unc.edu.ar/eci/uploads/File/portal_pdf/jovenes_identidad_y_comunicacion.pdf), p. 46
13. HERNÁNDEZ LUVIANO, Guadalupe, El video en el aula, noviembre de 2010, <http://maestrojesusarmando.blogspot.com/2010/11/el-video-en-el-aula-guadalupe-hernandez.html>
14. Historia Universal, <http://www.historiacultural.com/2010/03/dioses-religion-inca.html>

15. La radio en la escuela ¿Solo un medio para aprender más?,  
[http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%2013/Ponenci  
allimos.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%2013/Ponenci<br/>allimos.pdf)
16. Lenguaje Audiovisual, <http://www.lenguajeaudiovisual.com>
17. MARTÍNEZ -DE-TODA Y TERRERO, José, “Las seis dimensiones en la  
educación para los medios.”, en Bolívar Chiriboga, *La Educación Para Los  
Medios*, [http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?i  
d=29603](http://es.catholic.net/comunicadorescatolicos/580/2704/articulo.php?i<br/>d=29603)
18. Métodos y estrategias convencionales para la enseñanza aprendizaje de la  
medicina,  
<http://lab3d.facmed.unam.mx/CVSP/estrategias/MARCO%20TEORICO.htm>
19. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, El cine de animación,  
[www.me.gov.ar/escuelaymedios/.../material\\_cinedeanimacion.pdf](http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/.../material_cinedeanimacion.pdf)
20. MOLINA. Marcelo, Los Incas en el Ecuador,  
<http://www.monografias.com/trabajos72/incas-ecuador/incas-ecuador.shtml>
21. MORENO PONS, Margarita, *El vídeo en el aula*,  
[http://www.uhu.es/agoraversion01digital/numeros0707-  
articulos/miscelaneapdf\\_7margarita\\_moreno.pdf](http://www.uhu.es/agoraversion01digital/numeros0707-<br/>articulos/miscelaneapdf_7margarita_moreno.pdf)
22. Rodero Antón, Emma, La Radio Educativa, Universidad Pontificia de  
Salamanca. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodero-emma-radio-educativa.pdf>,  
pág. 6
23. RODRÍGUEZ, Pablo, Tutorial de animación en Flash: storyboard,  
[http://www.8-bits.es/cursos/flash\\_tutorial\\_storyboard.pdf](http://www.8-bits.es/cursos/flash_tutorial_storyboard.pdf)
24. Taringa, Qué es Stop Motion?,  
[http://www.taringa.net/posts/videos/828796/\\_Que-es-Stop-Motion\\_.html](http://www.taringa.net/posts/videos/828796/_Que-es-Stop-Motion_.html)