

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

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

TEMA:

SERIAL DE ANIMACIONES INTERACTIVAS Y EDUCOMUNICATIVAS  
SOBRE LA HISTORIA DEL ECUADOR EN SUS ÉPOCAS COLONIAL Y  
REPUBLICANA

AUTORES:

IVÁN ALEJANDRO GRETTEY RUEDA  
SOLANGE CATHERINE MOSQUERA MORETA

DIRECTORA:

JOHANNA FRANCISCA ESCOBAR TORRES

Quito, abril 2015

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO  
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotros, autorizamos a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además, declaramos que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de los autores.

Quito, abril del 2015

(f)\_\_\_\_\_

Iván Alejandro Gretty Rueda

1719638650

(f)\_\_\_\_\_

Solange Catherine Mosquera Moreta

1725431025

## **DEDICATORIA**

Quiero agradecer a Dios sobre todas las cosas por darme la sabiduría y la inteligencia que necesité durante el desarrollo de mi trabajo de tesis, a mis padres por darme la educación y tener la plena confianza en mí.

Solange Mosquera

Mi agradecimiento en primer lugar para mis padres, que han sido los pilares fundamentales para acabar otra etapa de mi vida gracias a su apoyo y constancia, también a todas las personas que me guiaron para seguir cada día en mi carrera universitaria, y a Gustavo por ser una persona que contribuyó para que mi profesión se haga realidad.

Iván Gretty

## **AGRADECIMIENTO**

A la UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA de manera especial a la Carrera de Comunicación Social por formar parte en nuestra preparación académica y humana, dándonos todos los recursos para progresar en nuestra vida futura.

A nuestra Directora de Carrera, María del Carmen Ramírez, quien con sus conocimientos y paciencia, nos ha impulsado a seguir luchando por este sueño que hemos logrado culminar con éxito.

También agradecemos a nuestros profesores quienes gracias a sus enseñanzas y conocimientos transmitidos, nos han permitido formarnos como profesionales con una vocación verdadera de nuestra carrera.

Por último el agradecimiento a nuestra tutora Johana Escobar, por guiarnos en todo el proceso y realización del trabajo de grado y titularnos como licenciados en comunicación social.

## RESUMEN

La realización del producto se basa en métodos y técnicas que son implantadas dentro de la educación, mediante la influencia de las tecnologías que son herramientas útiles para crear nuevos procesos de enseñanza dentro del ámbito educativo.

El producto presentado es un demo del serial de animaciones debido a que su diseño estructural y contenido insertado, se enfoca principalmente en la utilización de la comunicación como medio para exponer una nueva forma de aprender acerca de la historia del Ecuador.

Los planteamientos del trabajo de grado se enmarcan a través de tres características primordiales que hacen de la propuesta una idea en beneficio de la educación y el desarrollo de la comunicación como fuente de todo proceso social. Estas características tienen que ver con la enseñanza de la historia por medio de un producto audiovisual, la comunicación e interacción que se genere entre usuario y tecnología y el apoyo pedagógico hacia una visión moderna de la realidad.

Nuestro principal interés es hacer que la comunicación multimedia impulse una mejor educación. Esta es una problemática visible en la actualidad, ya que la educación escolar debe impulsar una actualización de recursos tecnológicos para que la historia sea más factible de aprender y memorizar.

Incentivando en los niños que de forma práctica puedan memorizar gran cantidad de contenido académico y generar interés las cuales brindan las nuevas tecnologías para el desarrollo educativo. De esta forma todos estos aprendizajes ajenos a la educación tales como el internet, y las plataformas tecnológicas puedan incidir en el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, para establecer parámetros comunicativos donde se busque la interacción con los sentidos y la apropiación de los contenidos con un fin social y humano.

## **ABSTRACT**

The realization of the product is based on methods and techniques that are implanted within the education, through the influence of the technologies that are useful tools for creating new processes of teaching within the field of education.

The presented product is a demo of the serial of animations since its design structural and content posted, focuses primarily on the use of communication as means to expose a new way to learn about the history of the Ecuador.

The approaches of the degree are framed through three primary characteristics that make the proposal an idea for the benefit of education and the development of communication as a source of social process. These characteristics have to do with the teaching of history by means of an audiovisual product, communication and interaction that generates between user and technology and pedagogical support to a modern vision of reality.

Our main interest is to make the multimedia communication to promote better education. This is a visible problem today, because that school education should promote an updating of technological resources to make the story more likely to learn and memorize.

Encouraging in children than in a practical way they can memorize lots of academic content and generate interest which provide new technologies for educational development. Thus all these learnings unrelated to education such as the internet, and technology platforms can influence the cognitive development of the children, to establish communicative parameters be sought where the interaction with the senses and the appropriation of content with a social and human purpose.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1.....</b>	<b>3</b>
<b>EDUCOMUNICACIÓN Y COMUNICACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Narrativas audiovisuales e interactivas en las TIC y el internet.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. El aporte de las TIC'S a la comunicación .....</b>	<b>10</b>
<b>1.3. Papel fundamental de la comunicación dentro de la educomucación</b> .....	<b>16</b>
1.4. Influencia de las TIC en la educomunicación.....	20
<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>25</b>
<b>HISTORIA DEL ECUADOR EN SUS ÉPOCAS COLONIAL Y</b> <b>REPUBLICANA .....</b>	<b>25</b>
2.1 Narrativas digitales en la multimedia: La nueva era de la comunicación interactiva .....	25
2.2 Época Colonial .....	32
2.2.1 La Cuestión del Descubrimiento.....	32
2.2.2 La Conquista y sus actores sociales .....	33
2.2.3 Primer Periodo: Implantación del orden colonial .....	36
2.2.4 Segundo Periodo: Auge del orden colonial.....	37
2.2.5 Tercer Periodo: Redefinición del orden colonial .....	38
2.3 Época Republicana .....	40
2.3.1 Primer Periodo: Proyecto Nacional Criollo .....	40
2.3.2 Segundo Periodo: Proyecto nacional mestizo.....	42
2.3.3. Tercer Periodo: Proyecto nacional de la diversidad.....	45
<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>46</b>
<b>FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>46</b>
<b>3.1 Descripción de las características del producto .....</b>	<b>46</b>
3.2 Tipografía .....	47
3.3 Descripción de la interfaz gráfica.....	48
3.4 Descripción práctica del producto .....	49
3.5 Política editorial.....	51
3.6 Story Boards .....	53
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>68</b>
<b>LISTA DE REFERENCIAS .....</b>	<b>69</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Página Home .....	53
Tabla 2: Épocas .....	54
Tabla 3: La Conquista Española .....	55
Tabla 4: Descubrimiento de América .....	56
Tabla 5: Período colonial .....	57
Tabla 6: Carta de Esclavitud .....	59
Tabla 7: Periodos Presidenciales.....	60
Tabla 8: Juan José Flores .....	61
Tabla 9: José María Urbina.....	62
Tabla 10: Francisco Robles.....	63
Tabla 11: Auge Cacaotero.....	64



## INTRODUCCIÓN

La educación no puede pensarse como una etapa de la vida, para eso hay que brindar las competencias necesarias para que pueda aprenderse siempre. Los efectos que consiga nuestro trabajo académico están alrededor de tres ideas centrales y sobre todo optimizarán la forma de ver y entender a la educación y dejar a un lado ciertas perspectivas antiguas de enseñanza que no nos están permitiendo seguir adelante sino, causan un estancamiento cognitivo y las limitaciones que nos ponemos obstaculizan de cierta manera la educación no entendida como un paso de la vida, sino como un objetivo para obtener un sistema educativo apto para la utilización de todos los recursos por los cuales el aprendizaje sea más dinámico y vivencial.

Tomando en cuenta que el desarrollo de la educación ha dado un giro de 180 grados en el sentido de la implementación, no solo de cambiar radicalmente la forma de educar en ambientes abiertos, sino también de utilizar aparatos tecnológicos que son un apoyo fundamental en el momento que los docentes imparten sus clases.

La problemática de la que surge el trabajo se debe a los obstáculos que se generan dentro de los procesos de asimilación y retroalimentación de los diversos temas que se enseñan dentro de la escuela, por este motivo se da la necesidad de crear un producto que llegue a visibilizar estos aprendizajes los cuales en muchos casos se los realiza inconscientemente, por ello planteamos la existencia de nuevos recursos y herramientas comunicativas que proyecten un desarrollo óptimo en lo que tiene que ver con la facilidad para aprender de manera dinámica y entretenida.

La teoría del conocimiento que se empleo es el constructivismo, ya que se basa en el aprendizaje del niño a través de la práctica junto con la utilización de diversos recursos para la construcción de sus propias ideas, orientadas por la acción misma de la interacción entre sujeto y conocimiento.

Dentro del desarrollo del producto el enfoque principal acerca de la enseñanza de la historia sea mediante imágenes, textos, manipulación del mouse y audios permitiendo que el niño o niña formule sus propios procedimientos de aprender únicamente con la

apropiación de los sentidos, es decir que el conocimiento de la historia se produzca escuchando, viendo e interactuando con la tecnología que se le otorgue.

El trabajo de grado posee tres partes empezando por las teorías y los sustentos académicos que sirven como apoyo para la elaboración del producto multimedia, se explica y detalla la viabilidad que tiene el producto hacia una funcionabilidad educativa y comunicativa, ya que es un medio interactivo, está en la posibilidad de contar una historia o transmitir un mensaje incentivando la autoeducación en los niños y niñas.

Posteriormente se plantea en modo de sistematización los contenidos que forman parte de la historia del Ecuador en sus épocas Colonial y Republicana, así conocer de manera específica cada uno de los hechos y acontecimientos que tuvieron relevancia en su tiempo y que prevalecen como parte de la metodología de estudio.

# CAPÍTULO 1

## EDUCOMUNICACIÓN Y COMUNICACIÓN

### 1.1. Narrativas audiovisuales e interactivas en las TIC y el internet

Dentro del campo de los medios de comunicación y su función para transmitir información a lo largo del tiempo, se han venido dando cambios sustanciales en las estructuras sociales y tecnológicas para revalorizar un aspecto importante dentro de la comunicación como ciencia social, desvalorizando una nueva ecología del aprendizaje y oportunidades sociales.

Sin duda alguna se habla de las narrativas audiovisuales e interactivas como una herramienta fundamental para dar un nuevo orden al proceso tradicional de la comunicación, optando por nuevas miradas teóricas contemplando dos conceptos actuales como son las TIC y el internet, en la idea de obtener una comunicación adaptada al ritmo en que las tecnologías se introducen en nuestra sociedad.

De acuerdo a estas aproximaciones, es preciso indicar que, la comunicación está en constante evolución y al mismo tiempo la sociedad debe encontrar nuevas formas de interpretarla y hacerla dinámica según las necesidades sociales que se generen. Es por ello que al dar paso a los nuevos medios digitales, se abren recursos útiles para el beneficio de las ciencias sociales, y de esta manera las masas lleguen a tener una apropiación de estas nuevas plataformas para crear una relación bidireccional, donde se pueda introducir a la comunicación el concepto de **interactividad** como nueva metodología de conocimiento.

Según Asmar señala que: “estas nuevas competencias del usuario llevan a que el comunicador diseñe programas que respondan a sus necesidades objetivas, las estructure en hipertextos que faciliten la diversificación temática y la profundización en campos de interés, y ponga especial énfasis en el diseño de mensajes atractivos que tengan suficiente gancho en medio de múltiples alternativas de información y entretenimiento.” (Asmar, 1997, pág. 13).

Esta propuesta que tiene que ver con la interactividad dentro de la comunicación se debe principalmente al desarrollo globalizado y la creación de nuevas plataformas tecnológicas, que posibilitan un enriquecimiento enorme en el campo de la multimedia y las nuevas aplicaciones audiovisuales como sistema alternativo de desarrollo laboral, educativo y social.

Estos planteamientos introductorios afirman que “con el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), la convergencia de medios y la interactividad, un nuevo elemento entra en el proceso de comunicación, representado por el ámbito del retorno interactivo y la construcción del mensaje.” (Barbosa y Castro, 2008 ,pág. 3). Esta construcción del mensaje y el retorno interactivo se lo puede entender como la apertura que el receptor dentro del proceso lineal de la comunicación pueda extenderse y tenga el poder de construir, producir y emitir sus propios contenidos, es decir tanto el emisor como el receptor intervienen en un proceso dialógico y constructivo de mensajes

Aquí es donde se profundiza la necesidad, importancia y accesibilidad que se puede conseguir con la utilización de los nuevos medios digitales interactivos en la intención de conseguir resultados positivos dentro de un aspecto esencial de la sociedad como es el educativo, y dónde nuestro trabajo de grado se centra en el afán de producir y mostrar las ventajas de obtener herramientas comunicacionales que colaboren y sean alternativas académicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje escolar.

Así mismo dentro de este nuevo proceso tecnológico se genera una relación en doble sentido que integra conceptos y fundamentos educomunicativos, los cuales serán desarrollados posteriormente, pero que en la concepción teórica de los medios digitales interactivos se encuentran argumentos que validan y dan peso a esta nueva perspectiva en el camino hacia su perduración en el tiempo.

Para tratar un punto importante en esta parte cabe indicar que de acuerdo a la existencia de diferentes plataformas tecnológicas como son los videojuegos, los teléfonos inteligentes y el computador con acceso a internet, los cuales conforman nuevos elementos que permitan crear sus propios formatos y narrativas que perduren y logren sostenerse frente al reto de innovación.

Como Murray explica en este contexto que “la capacidad de almacenamiento y organización compleja del computador puede ser utilizado como apoyo de un universo narrativo denso y exigente.” (Murray, 2007, pág. 3) Con esta afirmación es posible comprender que en la fusión de los elementos audiovisuales que ya tenemos con los medios digitales mencionados, se logre experimentar nuevos lenguajes y formatos audiovisuales con estructuras hipertextuales en el deseo de obtener una narrativa interactiva. La dimensión que se encuentra en un medio tecnológico como el computador ligado al internet es donde se proyecta este universo narrativo el cual encontrará sus lineamientos, guías y estructuras para conseguir esta característica dialógica que nosotros queremos proyectar a futuro.

De una forma más clara y detallada sobre la función de los medios digitales y su capacidad interactiva para permitir al usuario generar sus propios contenidos es posible que:

Si con el tiempo el cine ha consolidado sus posibilidades narrativas originales; la televisión, el video y el multimedia han absorbido estos conocimientos y hacen uso de ellos para crear nuevas oportunidades y metodologías acerca de la construcción de los discursos audiovisuales y de los discursos en hipertexto. (Leone y Mourao, 1987, pág. 4).

Lo que permite que esta nueva narrativa audiovisual adquiera las capacidades y procedimientos de accionar sobre los que ya se conoce, se debe a la conjugación misma de los conocimientos producidos con la digitalización de los medios de comunicación y su convergencia, es donde se abre la puerta hacia los contenidos audiovisuales por medio de diferentes plataformas y de forma interactiva el cual es el eje central de lo que se plantea.

Se ha logrado detallar las características de las narrativas audiovisuales tanto como tecnologías de la información y de la comunicación como en su mediación con el internet que son los dos principios más aplicables en el afán de construir un sistema digital dinámico, útil y consolidado que posibilite una relación estrecha entre el usuario y el medio digital.

Pero no se puede olvidar el concepto de la interactividad del que mucho se ha hablado y que viene a ser el hilo conductor de la propuesta en sí, por el motivo que se quiere incluir ese hecho único y diferente lo cual la multimedia lo permite para conformar un medio de comunicación que sea óptimo y se pueda ligar tanto a la televisión como a la radio y al cine.

Para que un producto sea interactivo con el público que lo está utilizando cabe especificar su sentido en las narrativas audiovisuales y las sensaciones que se despierte en el usuario y sobre todo de las posibilidades de manipulación y control que se den en el producto u objeto ofertado al público.

Al entrar un poco en la parte técnica de lo que trata la interactividad, su teoría y su funcionamiento, tiene que ver con las características del receptor de los mensajes, son los sujetos de acción quienes tienen la oportunidad de participar en la creación de diferentes contenidos los cuales inciden en esa relación emisor-receptor y producen sus propias narrativas mediáticas digitales.

Vittadini define la interactividad como: “la propiedad de los instrumentos específicos que permiten que el usuario oriente el desarrollo de las operaciones de etapa en etapa y casi instantáneamente, o sea, en tiempo real. Se establece, así, un tipo de comunicación por el que ambos sujetos implicados en la interacción cubren alternativamente, en el curso del intercambio comunicativo, el papel de emisor y receptor.” (Vittadini,1995,pág. 12)

Consecuentemente esta visión teórica permite ver más allá de lo que comúnmente nos planteábamos acerca de cómo se hace comunicación, sabiendo que los paradigmas tradicionales pasan a un segundo plano donde comienza a surgir un papel activo en el que emisor y receptor cumplen los dos roles, y se orienta el desarrollo de la interacción en relación con sus propias necesidades y objetivos.

Las nuevas tecnologías informáticas han modificado sosteniblemente las prácticas profesionales de los comunicadores. Nos encontramos en un mundo de integración de las tecnologías, gracias al soporte digital que ha hecho posible la superación de los límites que, hasta hace poco, separaban los medios

tradicionales, y ha propiciado fusiones asombrosas de texto, imagen y sonido en un solo paquete multimedia interactivo. (Asmar,1997, pág. 2)

Este hecho es identificable ya que en otros medios como la televisión o la radio, los cuales poseen un lenguaje y formato de funcionamiento donde el trabajo del receptor es la de decodificar y codificar la cantidad de mensajes, donde el proceso no limite esa funcionalidad para que a partir de aquello se genere un conocimiento nuevo.

“Al vivenciar narrativas en entornos virtuales, nosotros logramos experimentar 3 principios estéticos comunes que pueden apoyar la creación de aplicaciones digitales que son: la inmersión, la agencia y la transformación.” (Murray 2003 pág. 13 )

Estos tres conceptos dan el argumento necesario para apoyar más la idea sobre crear ese soporte digital necesario y adecuado a la época que atravesamos, y para aquello hay que conceptualizarlos y conocer que acción cumple en el campo digital.

La inmersión es la sensación de estar presente en otro lugar e involucrados en una acción en aquel lugar, la agencia es la sensación de hacer algo que tiene resultado inmediato y relevante; situación que el tiempo de respuesta de una acción virtual proporciona y la transformación es la posibilidad de cambiar la forma de presentar la información que los medios digitales permiten. (Murray, 2003, pág. 15)

Según esta cita podemos comprender que la diferencia de los medios digitales y la construcción de sus propias narrativas audiovisuales interactivas, es lo que nos permite que el mensaje pueda ser valorizado de una manera consciente por parte del público o usuario, en base a los diferentes sistemas de reproducción y así la información pueda generar otro conocimiento desde la interacción digital.

El objetivo de incorporar estas narrativas digitales dentro del todo que es la comunicación se fundamenta dentro del paradigma de que los medios de comunicación digitales pueden ser utilizados como soporte para una comunicación integrada de contenidos audiovisuales disponibles en todas las

plataformas digitales y otros medios siendo útil con los recursos interactivos.  
(Freitas y Castro, 2010, pág. 23)

Está clara la idea primordial en cuanto a los medios digitales que transcurre sobre el planteamiento que son recursos interactivos que vienen a funcionar como anclaje o apoyo de los medios analógicos, dando así un complemento necesario a la labor de la comunicación y otorgando a las audiencias diversos instrumentos de conocimiento dependiendo de la cantidad de herramientas digitales que proporcione el medio.

La base en la cual se asientan todos los conceptos, propuestas, afirmaciones y estructuras sobre el lenguaje audiovisual digital, se debe a que es imprescindible ya que se tiene el accionar humano y su gran entendimiento con la tecnología. Construir y perfeccionar un lenguaje multimedia digital e interactivo, sobre el cual se levanten plataformas paralelas en la consigna de obtener una comunicación a gran escala, que se proyecte hacia niveles donde la sociedad necesita transformar la forma de hacer las cosas.

Un hecho importante dentro de esta narrativa digital audiovisual y por la cual también se quiere fusionar con los medios de comunicación está en su capacidad multidimensional, como lo señala Asmar:

La hipertextualidad en la formación de comunicadores tiene que ver con la capacitación para la síntesis de los lenguajes, también en textos narrativos. El hipertexto, al hacer posible la fusión del discurso verbal con imágenes, animación y sonido amplía la noción de texto más allá de lo verbal y exige al comunicador habilidades comunicativas y técnicas para estar en capacidad de editar diferentes códigos en presentaciones multimedia. (Asmar, 1997, pág. 9)

En otras palabras se puede entender como la conjugación de diferentes lenguajes comunicativos en el deseo de ampliar la mirada, en el reto de hacer de un texto narrado un material que nos transmita el mismo mensaje pero a través de varios códigos del lenguaje multimedial.

Las TIC tienen un papel especial en el proceso desmasificación ya que según las nuevas tecnologías al posibilitar un papel más activo del receptor en el



proceso de la comunicación (que pasa a ser emisor-receptor, receptor-emisor, gracias a la interactividad), convierte en prioritaria la atención que se preste a éste en la elaboración de los mensajes o en el diseño de los esquemas y redes de comunicación. (Asmar, 1997, pág. 11)

En referencia a lo dicho, aquí se genera un nuevo rol comunicacional en relación a la transmisión de mensajes y contenidos lo cual promueva una delimitación de las audiencias, llevándolo de una visión impersonal de los medios hacia una segmentación de las audiencias y resolviendo ciertos problemas en el lado cognitivo. Todo esto que conlleva la narrativa audiovisual también implica considerar un lenguaje interactivo por parte del emisor para poder cambiarlo como una metodología de apoyo en cuanto a la educación y que no se limite a ser una relación máquina-hombre, sino las masas se dirijan hacia una sociedad de la información que ofrezca más recursos tecnológicos donde no se desvalorice lo que se transmite, sino en cambio se practique en cada instancia de la comunicación el carácter dialógico que lleva consigo.

Las narrativas audiovisuales e interactivas no solo son una herramienta más en lo que la tecnología nos ofrece, sino es un campo amplio de estudio y análisis donde se rompe esa mirada única y persistente que hace de la comunicación una ciencia sin atractivo de practicarla, sino que los comunicadores cada vez tienen más posibilidades de hacer de la información un recurso educativo, lúdico y de comunicación.

Es probable que falte realizar un estudio más exhaustivo de lo que los medios digitales interactivos pueden contener y llegar a conceptualizarlos a profundidad, pero se ha explicado de forma precisa los aspectos que lo convierten en un medio de comunicación eficaz hacia las competencias profesionales que se requiere dentro de la comunicación, y de esta manera llegar a compactar un solo planteamiento en la búsqueda de que la tecnología y esta ciencia contribuyan al desarrollo generacional de la sociedad.

Lo que se busca es una complementación de varios términos que formen un solo lenguaje de comprensión y entendimiento donde todo llegue a un punto de integración y que el camino que se construya sea el de la creatividad ejercida por los comunicadores en el afán de llenar las necesidades culturales y académicas.

## **1.2.El aporte de las TIC'S a la comunicación**

Antes de arrancar con una explicación detallada de lo que trata la educomunicación hay que delimitar sus postulados teóricos. En primer lugar podemos referirnos a la educación como un concepto preciso y adecuado en la intención de fundamentar lo que se quiere sustentar a través del producto digital y de esta manera lograr resultados positivos entre lo teórico y lo práctico.

“Como lo dice Educar proviene del latín educare que significa extraer lo que está adentro e implica cuestionar, pensar, crear, hacer emerger lo que se tiene, como opuesto a memorizar y repetir” (Martínez, 2011, pág.3). La educación puede ser entendida desde una visión de progreso de las personas, donde esto se convierte en un proceso social, aportando nuevas ideas y comportamientos dentro de la sociedad.

Para definir un poco más este concepto y argumentar sobre lo que se quiere desarrollar podemos añadir según lo que afirma que:

La educación es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo. Así es como adquirimos una mirada teórica clave dentro del criterio para reflexionar la función sobre la cual ejerce la educación, y por la que llegamos a tener la posibilidad de preguntarnos y respondernos todas las dudas que la “educación tradicional. (Kaplún, 2002, pág. 6).

Es beneficioso que la educación al relacionarse con las nuevas tecnologías audiovisuales produzca medios con acción y razón social, con una metodología propia para hacer de las personas capaces de difundir el conocimiento.

Es necesario recordar que la educación según algunos autores que tratan la educomunicación en todo su contexto aseguran que esta ciencia es liberadora y transformadora, en el sentido de buscar otros caminos por los cuales el conocimiento sea generado, y permanentemente se actualice al permanecer en la esfera global de la tecnología y el avance de las formas de cómo se enseña y cómo se aprende.

Apoyando más esta idea es posible que dejando en un segundo plano las cosas que se enseñen y los contenidos que difunden que el sujeto debe ser capaz de aprender a aprender, que se haga capaz de razonar por sí mismo, de superar las constataciones meramente empíricas e inmediatas de los hechos que lo rodean y desarrollar su propia capacidad de deducir, de relacionar, de elaborar síntesis con conciencia crítica. (Kaplún, 2002, pág. 8)

Después de hacer un análisis de la explicación dada que se extrae de este texto, tiene que ver con la creación y construcción de elementos e instrumentos aplicados y sustentados bajo la educomunicación para que el sujeto sea quien maneje la interrelación de un hecho con otro, de esta manera tener un pensamiento general de una cosmovisión coherente.

Las transformaciones se logran y se consiguen dependiendo del involucramiento activo y constante de los sujetos en su desenvolvimiento cognoscitivo, ya que la educación es únicamente la plataforma donde cada quien utiliza y materializa lo que quiere saber. Y qué mejor que incorporar en estos lineamientos lo que la dimensión digital nos permite para instruir con más efectividad y con un efecto dirigido al entretenimiento, cuando los contenidos están dirigidos a los niños y niñas.

Y en este razonar cabe destacar que el sujeto tiene que ser participativo, no solo por una razón de coherencia con la sociedad democrática busca construir, sino también por una razón de eficacia, porque solo participando, involucrándose, investigando, haciendo preguntas y buscando respuestas, problematizando y problematizándose, se llega realmente al conocimiento. (Kaplún, 2002, pág. 12)

Es fácil y sencillo que los planteamientos que se formulen consigan resultados apropiados al servicio de la sociedad, con la teoría que es la base para incluir a la educomunicación como la ciencia que permita la viabilidad de narrativas audiovisuales interactivas en el proceso pedagógico de los niños y niñas.

Ahora tenemos que hablar del papel de la comunicación en esta relación educativa-comunicativa, para expresar de una manera más completa en qué punto se logra fusionar con la intencionalidad de hacer de las narrativas digitales una herramienta completa para

enseñar una variedad de temas, pero con las características lúdicas, informativas y entretenidas.

En esta perspectiva la palabra *comunicación* proviene del término latino *comunis*, que significa común, por lo que comunicación será más poner en común, compartir, más que un simple transmitir ideas, *información*. La comunicación requiere de varias personas, es multidireccional, exige la utilización de un código compartido y facilita otros procesos, como el educativo. En la comunicación (proceso), intervienen personas que intentan poner sus conocimientos, ideas y valores en común. Lo realizan mediante la información (producto). (Martínez, 2011, pág. 4)

La comunicación se entiende como un proceso multidireccional donde todas las personas se involucran en la recepción y respuesta de contenidos, como parte de una acción social natural que nos permite compartir, hechos, situaciones, acontecimientos e información que se genera en nuestra mente. Por este lado esta ciencia social es el vehículo movilizador por el que todo ser humano puede interrelacionarse con otro, y producir el diálogo, cuando los medios de comunicación intervienen existe una relación directa sin retroalimentación de la información.

Debemos tener en cuenta que estamos inmersos en una sociedad de la información y que el mundo educativo no puede vivir a espaldas de ella. Las nuevas tecnologías proporcionan materiales educativos con valor añadido, facilitan la comunicación y la búsqueda de información, favorecen el acceso a la educación a personas con desventajas sociales y desarrollan nuevas destrezas. (Fernández, 2001, pág. 5)

La comunicación descrita en base a los medios de comunicación, son los que están inmersos en la tecnología convirtiéndose en el hilo conductor para buscar un cambio generacional en las prácticas educomunicativas para la relación estrecha que existe entre información y sujeto social. Por este motivo es que surge la educomunicación como respuesta a estas problemáticas de comprensión e interpretación de la infinidad de contenidos que a cada momento estamos recibiendo, para irlos convirtiendo en una

ciencia multidisciplinaria para la formación y manejo de conceptos, que hay que saber distinguirlos para no confundir su objeto de estudio.

Para los teóricos e investigadores latinoamericanos, los medios masivos tal como operan actualmente en su casi totalidad, no son medios de comunicación, sino medios de información o de difusión. Podrían llegar a ser realmente de comunicación y de hecho algunos pocos han logrado y demostrarlo serlo; pero para ello tendrían que transformarse profundamente. (Kaplún, 2002, pág. 16)

El objetivo está en incidir en una medida superficial en principio para lograr un cambio profundo como lo dice Kaplún y así complementar la idea para que los medios pasen en su totalidad a ser medios de difusión e interacción. Hay que hablar cada día y pensar en ese cambio requerido ya que todo ser humano estado dotado y facultado para desempeñar ambas funciones en el proceso comunicativo, pero por la falta de elementos técnicos no se da en un mayor nivel, esa alternabilidad para actuar como emisores y receptores.

En este punto podemos hablar de otro concepto nuevo en los objetivos que persigue la educomunicación integrada a la tecnología para no hablar de elementos históricamente separados, sino renovar todos los paradigmas comunicativos y en la actualidad hablar de *emirecs*.

Este concepto se lo puede definir en primer lugar dejando a un lado esa visión de educador y educando, más bien crear una dualidad conceptual de términos refiriéndonos al educador/educando y al educando/educador como nuevas estrategias y postulados teóricos, donde comprendamos con mayor exactitud cómo los destinatarios pueden seguir esta línea del diálogo. Los emirecs vienen a ser una persona que pase de ser locutor y oyente a ser un interlocutor y que al mismo tiempo enseñen y aprendan con sus propias actitudes de desarrollo integral personal.

El desarrollo y creación del producto digital está ligado a los planteamientos de interacción y al aspecto comunicativo que demanda el querer plasmar en una herramienta digital, lo que se refiere a la historia como parte de la educación escolar y ser aprendido desde una plataforma tecnológica. La educomunicación está presente en el

producto en el momento cuando el niño asocia la información recibida en la escuela y se rige a una participación activa con los contenidos, impulsando una relación didáctica con el producto.

Después de haber explicado como la educación y la comunicación son ciencias complementarias y que se fortalecen entre sí para que quede explicado y especificado como actúa la educomunicación en el campo social y de esta manera poder determinar de qué manera se introduce la educomunicación en el producto digital que se desarrollará posteriormente.

Pero antes de continuar hay que detallar algunas categorías que existen dentro de la educomunicación, y que pueden dar un sustento teórico claro a la ejecución de los contenidos prácticos con los cuales se consiga un mayor efecto pedagógico.

Dentro del concepto de educación existen tres tipos de categorías donde se hace énfasis a un tipo específico de acción, lo cual permite abrir la concepción sobre las razones, objetivos y guías teóricas para conseguir el éxito entre el producto y la audiencia infantil a la que va a ser dirigido. Según esto, primero se debe realizar la definición correspondiente de cada categoría y así paralelamente poder analizarlos, deducir cuál de ellas se acerca y se adapta a la idea central planteada.

Según como lo define Kaplún (2002)

1.-Educación que pone énfasis en los contenidos: Corresponde a la educación tradición, basada en la transmisión de conocimientos y valores de una generación a otra, del profesor al alumno, de la elite instruida a las masas ignorantes.

2.- Educación que pone énfasis en los efectos: Corresponde a la llamada ingeniería del comportamiento, y consiste esencialmente en moldear la conducta de las personas con objetivos previamente establecidos.

3.- Educación que pone énfasis en el proceso: Destaca la importancia del proceso de transformación de la persona y las comunidades. No se preocupa tanto de los contenidos que van a ser comunicados, ni de los efectos en termino de comportamiento, sino de la interacción dialéctica entre las personas y su realidad; del desarrollo de sus capacidades intelectuales y de su conciencia social. (Kaplún, 2002, pág. 17)

Para realizar un análisis concreto y correcto de estas categorías empezamos en el proceso que pone énfasis en los contenidos, esta categoría se caracteriza principalmente en la instrucción lineal y bancaria como lo conceptualiza el autor ya que sus principales postulados se encuentran el crear una persona pasiva, donde no desarrolla su capacidad propia de razonar y esto se debe a que el alumno se remite al acatamiento de órdenes y se fomenta el individualismo para obtener un sujeto y un objeto dentro del proceso.

Primero hay que reflexionar acerca de lo que este proceso tradicional provoca, se reduce a la instancia de que es un modelo donde no apoya el aprendizaje sino que el resultado dentro de esta categoría busca únicamente la memorización la repetición y luego olvida. No se utiliza recursos como el de la asimilación, estimulación y re-creación que son fuentes indispensables en la generación de un receptor más eficiente.

La segunda categoría trata sobre los efectos que tiene la educación sobre los sujetos, y para describirla un poco más es porque surge como una respuesta al sistema tradicional, impulsando un modelo diferente caracterizado en el cambio de actitudes, es decir influir sobre el comportamiento, para la motivación de un método activo donde propone acciones y sin manera de conseguir resultados se ejecuta por medio de la evaluación.

Debido a que esta categoría se postula como una enseñanza ya programada en pasos, con una connotación que la convierte en técnicas para el aprendizaje, desligada de acciones donde se combinen tanto al sujeto como su acción termina siendo descrita como una educación manipuladora. Quedan algunas dudas ya que se desea potencializar la acción del educando pero en base a una estructura ya establecida, lo cual no obtiene el alcance necesario para introducirse como un concepto aplicable a la educomunicación.

La tercera y última categoría a la cual nos referiremos es la que hace énfasis en el proceso, a modo de ver el modelo que más se destaca en el sentido educativo donde las interacciones sean constantes y se busque un modelo acertado ya que, la idea central se basa en que todos los sujetos se educan entre sí mediatizados por el mundo. Este acontecimiento es el que faculta una definición apta para tratar la educomunicación que aunque redundante ligada por el mundo refiriéndose a la tecnología.

Pero para conceptualizar qué es enfatizar el proceso se puede comenzar por ver a la educación como un proceso permanente, en que:

El sujeto va descubriendo, elaborando, reinventando, haciendo suyo el conocimiento. Un proceso de acción-reflexión-acción que él hace desde su realidad, desde su experiencia, desde su práctica social, junto con los demás. Y en el que hay también quien está ahí —el «educador/educando»— pero ya no como el que enseña y dirige, sino para acompañar al otro, para estimular ese proceso de análisis y reflexión, para facilitárselo; para aprender junto a él y de él; para construir juntos. (Kaplún, 2002, pág. 23)

Para concluir con esta parte, los conceptos y categorías que aquí se plantearon son una demostración de los fundamentos y proyecciones que se hace a lo largo del trabajo, para entender y esclarecer cualquier tipo de cuestión teórico-práctico, que se pueda presentar y nos dé el soporte que sea útil al momento de unificar todo y cada aspecto del que se habla tenga la coherencia con cada elemento del producto.

### **1.3. Papel fundamental de la comunicación dentro de la educomunicación**

Si explicamos etimológicamente el término comunicación, tendríamos que remitirnos a los orígenes de la palabra misma que deriva del latín -*communicare*- el cual significa establecer un camino o un puente entre dos o más personas y si este análisis lo relacionamos con la educación, es a través de la comunicación (camino o puente) que trasladamos un determinado tipo de conocimiento, destreza o valoración hacia otras personas que esperan aprender. (Alva, 2005, pág. 5)



A la comunicación se la conoce como la base en la sociedad, ya que a través de ella podemos utilizar el lenguaje como un medio cotidiano para poder comunicarnos y relacionarnos con nuestro entorno, permitiendo al mismo tiempo ser emisores y receptores de nuestros mensajes y de igual forma intercambiar puntos de vista, es necesario poder comunicarnos con todas las personas que nos rodeen, por esa razón es muy importante usar los simbolismos por ejemplo logotipos, iconos, símbolos gráficos son constituido de formas, colores y diversos tipos de letras, de tal forma mediante esta combinación de gráficos y diseños, se puede expresar ideas y conceptos en un lenguaje indefinido, cada persona tiene gran capacidad para captar la interpretación entre el lenguaje no verbal y verbal, permitiendo reconocer las expresiones faciales y gesticulares.

A pesar de ser única la comunicación se sustenta en un esquema de relaciones directas emisor- receptor, obteniendo de esta relación la capacidad para escuchar a la otra persona y ser escuchados, con la posibilidad de que exista una comprensión mutua, no obstante los medios de comunicación tiene la posibilidad de comunicarse con varias personas a la vez de forma inmediata por medio de una comunicación más directa.

Los medios de comunicación son parte principal y fundamental de la comunicación en sí, es por esa razón que los docentes al momento de compartir su clase con los estudiantes utilizan varios medios transmisores de mensajes como son: su palabra, la pizarra, libros, afiches, apuntes, etc.. Ya que estos son varios elementos innovadores y cada vez se vuelven más accesibles para su utilización.

“La comunicación influye en el proceso educativo, ayudándole a promover el desarrollo personal del estudiante, en donde el educando simultáneamente construye conocimientos y se desarrolla en planos diversos como persona” (Gonzales, 1995, pág. 13)

La comunicación cumple un papel fundamental dentro del proceso educativo, permitiendo que los docentes compartan sus conocimientos hacia los estudiantes, logrando en ellos el aprendizaje y la formulación de sus propios conceptos, puede ser comunicación oral o escrita, mediante la cual podemos transmitir y compartir conocimientos, conceptos, sentimientos, ideas, emociones, estados de ánimo, es como una herramienta dentro del ámbito educativo, facilita al estudiante la creatividad para

desenvolverse dentro de su entorno, imponiendo en los estudiantes la forma de ser emisores y receptores de sus propios mensajes como un espacio relacional que forma una serie de factores y saberes que le permiten al ser humano acoplarse en un espacio social determinado.

Para Paulo Freire la comunicación es un complemento directo de la educación, proceso de aprendizaje que dura toda la vida. Al igual que la educación, la comunicación es un acto creador, un acto cognoscitivo y un acto político, dirigidos al cambio social. Los medios de comunicación, las imágenes, fotografías e ilustraciones, son claves para generar un diálogo existencial. (Auiaria, 2011)

La comunicación y la educación son procesos de aprendizaje que siempre van estar presentes durante todas las relaciones comunicativas que tengamos con nuestro entorno, ya que mediante una conversación podemos aplicar los conocimientos aprendidos creando nuevos conceptos, mediante nuestro propio aprendizaje podemos comunicar y enseñar a los demás por medio de elementos visuales y audiovisuales, las herramientas que nos brinda la educación son netamente factibles que responden a los intereses del estudiante, logrando en ellos la adaptación al espacio social al que están obligados a responder y actuar.

La forma de ver y entender a la educación tiene como objetivo obtener un sistema apto que fomente la utilización de todos los recursos por los cuales el aprendizaje sea más dinámico, vivencial, ya que es una herramienta útil en la vida del ser humano pues da apertura para aprender conceptos, categorías y datos importantes.

En 1979, la UNESCO concluye que la Educomunicación (educación en materia de comunicación) incluye "todas las formas de estudiar, aprender y enseñar, a todos los niveles y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la evaluación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir, el papel del

trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación.(Comunicación, 2013).

La educomunicación es una ciencia nueva, que une a dos campos que en un principio se los consideraba separados, se trata del campo educativo y el campo comunicacional. También se la puede entender como una relación entre los docentes y los estudiantes, estableciendo que en ellos se desarrolle su personalidad de acuerdo a su participación dentro y fuera del salón de clases, desde que se implantó la educación como un sistema fundamental dentro de la sociedad, esta se la daba de forma autoritaria conocida como educación tradicional, la cual consistía en escuchar monólogos del profesor por varias horas y memorizar datos claves, haciendo que las horas de estudio se vuelvan cargadas y fastidiosas.

Aparici Concibe la educación-comunicación desde los modelos informático-transitivos. Se convoca un adiestramiento para el manejo de la tecnología o de los medios. En este enfoque los educadores convierten a los educando en operadores técnicos, de modo que la de alfabetización mediática, se enfoca en este modelo, en una destreza instrumental y mecánica, es decir, conocer las herramientas sin considerar los planteamientos y profundos cambios emancipadores, críticos o dialógicos en el uso de los contenidos en los medios; mientras que la dialógica apunta a potenciar el diálogo y la reflexión crítica para poder generar un aprendizaje pleno gracias al contenido. (Aparici, 2010, pág. 9)

La educomunicación se puede presentar de forma crítica y dialógica en los procesos de producción, propagación y consumo de los contenidos informacionales, comunicacionales y educativos en la sociedad, dando pie a los estudiantes a crear nuevos conceptos, teniendo en cuenta que todo contenido educomunicativo debe estar complementado por las herramientas educativas adecuadas y conceptos de diseño. Conforme la educación fue evolucionando, la educación formal se aplica todo el tiempo, ya que incentivan a los niños a aprender, estudiar, jugar, explorar, y relacionarse con los demás, sin embargo en la en la escuela actual los niños hacen prácticamente lo mismo juegan, exploran, se relacionan con los demás pero en este caso, aprenden contenidos

diferentes y siempre se van a relacionar con la tecnología como una herramienta de autoeducación.

Los cambios que veremos en el aprendizaje no ocurrirán como resultado de un tipo de aprendizaje que sustituye a otro sino, más bien, como el resultado de una convergencia gradual entre las diferentes formas de aprendizaje. Esto ya empieza a verse en lo que hoy es denominado aprendizaje mixto, que es esencialmente aprendizaje tradicional en el aula complementado por actividades y recursos en línea. (Downes, 2011, pág. 3)

Un cambio principal que ha tenido toda educación durante este siglo es el método de estudios, ahora por medios de mesas redondas, debates presenciales, orales como virtuales, compartir varios puntos de vista tanto como el profesor y los estudiantes, recibir clases afuera del aula y la implantación de equipos tecnológicos como herramienta para que el docente al momento de compartir sus clases con los estudiantes puedan crear sus propios conceptos, dando la apertura a la autoeducación, dejando que el estudiante investigue e indague en el internet y cree nuevas relaciones mediante las redes sociales.

#### **1.4. Influencia de las TIC en la educomunicación**

Las TIC'S es un término que está dentro de la comunicación ligado a la multimedia que desde el primer momento busca generar reacciones dentro del aprendizaje y así explicar el por qué hacer un producto dirigido hacia los niños, debido a que la educación es un proceso de transformación del mismo modo que la tecnología avanza es necesario conocer las nuevas formas y técnicas que brinda a las personas para su proceso cognitivo.

Un proyecto importante que está dentro de la evolución de la educación como desarrollo de aprendizaje integral es la Conectividad Escolar, permitiendo una dotación de equipamiento informático y acceso a Internet para las escuelas, con el objetivo de impulsar y fortalecer los procesos educativos sobre el aprovechamiento de las Tecnologías de Información y Comunicación,

impulsando así el crecimiento económico del país, la inclusión social y la reducción en la desigualdad del aprendizaje escolar, la entrega del equipamiento varía de acuerdo a la situación de cada una de las Unidades Educativas, para ello se estima la cantidad de computadores con base en el número de estudiantes y se incluyen equipos de tecnología para aulas como: impresoras, proyectores, pizarras digitales; y, para el caso de escuelas sin infraestructura civil o deficiencia en instalaciones eléctricas, laboratorios móviles; con la finalidad de facilitar la interacción de los estudiantes con las TIC. (Telecomunicaciones, 2013)

Un aspecto importante dentro de la educación, es mostrar las capacidades y competitividad, no solo académica y disciplinar, sino también social de los estudiantes, las herramientas que le permiten al individuo relacionarse de forma concreta con el otro, es por esto que la educomunicación busca generar un cambio de visión educativa, dentro de un espacio y población determinada, en donde el docente debe tener la capacidad de facilitar procesos de comunicación y educación permitiendo que exista el diálogo y el debate dentro del salón de clases y puedan compartir más puntos de vista entre docente y estudiante, que permitan reflexionar sobre experiencias individuales y colectivas de los estudiantes y de los docentes en el proceso educativo, a más de ser la cabeza central del aula de clases el docente debe convertirse en el moderador dentro de su clase que mediante la educación, comunicación, trabajo y creatividad se conciba un conocimiento colectivo, con la importancia que tiene el saber dirigir, analizar, manejar, criticar, proponer e innovar, conceptos que los estudiantes aprenden mediante la educación compartida por los docentes, ya que deben estar en constante preparación para que desarrollen las habilidades y competencias necesarias que les permitan desenvolverse dentro de la sociedad de forma crítica y así poder aprovechar toda la información que reciben y comparten.

La evolución del proceso educativo se lograría si el desarrollo de la creatividad de los estudiantes aumentara, ya que estos autodescubrimientos serían las bases del estudiante al momento de enfrentarse a diversas situaciones de mundo, programadas en un

ambiente educomunicativo, que se tendría en cuenta lo que realmente les causa interés a los estudiantes y solo así se identificarían con aquello que aprenden.

Es así como la innovación y la creatividad surge, no de forma espontánea, sino tras un proceso de maduración en el que actuarían la comunicación y la conexión de las ideas a través de los ambientes educativos proporcionados, es decir, la educación.

Sin embargo se pretende que los niños y las niñas logren esa capacidad y habilidad de conexión con otros contextos de autoaprendizaje, donde cada quien forje como aprende, encuentre otras formas para hacerlo a través de los distintos medios que están dentro de las TIC.

La educación es importante dentro de la sociedad, de forma que se han dado varios cambios positivos para el desarrollo de la educación, comenzando por proporcionar espacios adecuados como son áreas tecnológicas y digitales, áreas verdes, espacios específicos para talleres y reuniones, etc. Es indispensable que los docentes dentro de sus aulas de estudio utilicen los recursos didácticos los cuales son contenidos educativos que sirven para apoyar y complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el material que está a su disposición debe ser fácil de manipularlo dentro de sus clases gracias a las nuevas aplicaciones y estrategias pedagógicas que tienen acceso a través de la tecnología.

Esto nos obliga a tener en cuenta también la importancia mediadora de los medios, hoy fundamentalmente los que utilizan la tecnología digital, y la convergencia de diferentes lenguajes, en un mundo globalizado económicamente, en el que hay conceptos, contenidos y estructuras que no pueden ser ajenas a la red, a la interacción, a la interculturalidad, al trasvase vertiginoso de la información, a estructuras no lineales y a la responsabilidad de los usuarios como productores de información. (Aparici, 2010, pág. 12)

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sin duda nos ayudan a aportar nuevas visiones y contactos sobre todo, son un desafío para nosotros, es por esa razón que los nuevos ciberespacios educativos implican un avance espectacular y al

mismo tiempo les obligan a los educadores a ser más conscientes del sentido dialógico, solidario, personal e intercultural y diferenciar claramente la comunicación del terreno de los aparatos y programas para centrarlo en los procesos sociales y personales, en la reflexión colectiva, en la participación y en la búsqueda común y creativa de soluciones a los problemas cercanos y lejanos del mundo.

Las tecnologías digitales y las redes sociales han hecho visibles las prácticas comunicativas que imperan en la educación: transmitidas y reproducidas donde las aulas actúan como si se tratara de un medio de comunicación masivo, un emisor y decenas o cientos de receptores. (Aparici, 2010, pág. 8)

Los nuevos escenarios en que hoy la educación se encuentra son los espacios de formación en donde los docentes son los protagonistas de las tecnologías de la comunicación y la información. Ya que las nuevas tecnologías son un conjunto de herramientas, soportes y canales, los cuales almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de forma variada para su tratamiento y acceso. Estas tecnologías tienen en la actualidad una presencia importante dentro del contexto social impactando especialmente en la cultura, por conocer y comunicar, mediante las redes sociales que sin duda alguna hoy son unos de los medios de comunicación más utilizado por lo que la comunicación es capaz de expresar, conversar, discutir, comprender, resolver problemas y reflexionar sobre temas de interés, surge una conversación que permitiera la evolución de pensamiento y acción.

Aparecen nuevos ambientes de aprendizaje que no van a sustituir a las aulas tradicionales, pero que vienen a complementarlas y a diferenciar la propuesta educativa, desde la enseñanza presencial también podríamos describir un proceso de evolución, desde que las TIC y sobre todo las redes son utilizadas como un medio de comunicación y autoeducación se puede acceder ilimitadamente a la enseñanza, la influencia de las TIC en relación a la educación, es bastante significativa y alcanza mayor relevancia, ya que la educación y su desarrollo son la base de la sociedad del conocimiento, son un componente indispensable para un apropiado manejo de las tecnologías necesarias.

La educación en la sociedad de la información no debe entenderse sólo como formación en el uso de las TIC, sino que a la vez es necesario generar capacidades de desarrollo propio para que ésta realice su rol de generador del conocimiento, considerando fundamentalmente que la educación siembre el desarrollo bajo el paradigma del acceso abierto al conocimiento, aprovechando la capacidad comunicativa de las TIC para poder desarrollar nuevas formas de enseñar y aprender e ir mejorando así cada día más nuestra educación.

Sin embargo las TIC representan una evolución en el ámbito educativo, y en la enseñanza y la forma de aprender es más interactiva y amena es por esa razón que dentro de varias instituciones educativas han implementado, dentro de las aulas equipos con la más alta tecnología y promoviendo el uso de herramientas tecnológicas y seguridad en el uso de las TIC dentro de las nuevas normas del desarrollo de la educación donde la tecnología es una herramienta de auto ayuda por esta razón nos vemos obligados actualmente a estar familiarizados con la tecnología, teniendo en cuenta que el internet sin duda alguna se ha vuelto una herramienta importante dentro de nuestro conocimiento, el cual nos sirve para auto educarnos logrando una entretenida búsqueda de algún tema específico, y dejar a un lado la competitividad y el individualismo entre los compañeros.

Francamente la implantación de las TIC dentro del campo educativo ha resultado de mayor impacto para la formación de la personalidad de los individuos, las Tics sin duda han influenciado en la educación de manera distinta, una de ellas es el cambio que le han dado en gran magnitud de acuerdo a la implantación de equipos tecnológicos digitales y audiovisuales, sin embargo ahora muchos de los colegios ecuatorianos poco a poco están disponiendo de estas actualizaciones en sus aulas, lo que le permite a los alumnos interactuar mientras observan vídeos en las pizarras virtuales o proyectores.

Las Tics, gracias al internet facilitan la comunicación y el acceso a la información mediante el uso de sus buscadores, logrando motivación por parte de los estudiantes, a través del uso de recursos visuales y auditivos, estos nuevos cambios aportan que los docentes se capaciten en su utilización adecuada de estos equipos tecnológicos, donde



las Tics son es parte de su formación profesional, brindándoles grandes oportunidades como fuente de conocimiento para el desarrollo de los aprendizajes.

Una de las características más visible de las TIC es dentro de su desarrollo ya que es primordial la innovación y actualización de sus programas educativos que posee y su influencia dentro cambio tecnológico, de acuerdo con sus posibilidades, el estudiante organiza su propio tiempo para autoeducarse.

## **CAPÍTULO 2**

### **HISTORIA DEL ECUADOR EN SUS ÉPOCAS COLONIAL Y REPUBLICANA**

#### **2.1 Narrativas digitales en la multimedia: La nueva era de la comunicación interactiva**

Narrar el mundo y dotarlo de sentido ha sido una de las necesidades del hombre desde que existe, cada fenómeno, objeto, sentimiento y experiencia ha sido nombrada, expresada, contada o ejemplificada a base de palabras, símbolos, imágenes y sonidos. Narrar es una práctica cotidiana que aferra al hombre a un tiempo, un espacio y una cultura determinada. Somos seres vivos y seres de lenguaje, no vivimos en el espacio físico, sino en el espacio de lo nombrado, lo significado hecho de palabras y símbolos. (Victorino, 2011, pág. 5)

Los grandes avances que la comunicación y el mundo tienen con la revolución del conocimiento y del dinamismo en las diversas formas de enviar y recibir información, ha permitido ir más allá de lo tradicional y los límites impuestos debido a lo cual el hombre entra en una era donde la inmediatez y la eficacia son sinónimo, de desarrollo tecnológico y en donde las narrativas delimitadas en formatos extensos y poco creativos van tomando otro rumbo en la visión digital de la comunicación. Es importante introducir una mirada profunda sobre el cambio de las narrativas textuales hacia las narrativas digitales, en el afán de renovar los procesos y vinculaciones que el hombre tiene con su alrededor social.

Esta parte va a estar dirigida hacia dos aspectos trascendentales en el desarrollo del trabajo que son la utilización y creación de narrativas digitales como el cambio de formato y plataforma para una producción y difusión más moderna de los conocimientos y saberes, la otra tiene que ver con la innovación y reestructuración de los procesos inherentes hacia una comunicación liberadora ligada a la época de las tecnologías y la vinculación a una socio-comunicación integral de los individuos como seres interactivos y participativos.

Al entrar a las explicaciones teóricas sobre las que se asienta la propuesta, no hay que dejar de lado la inmensa confluencia de las nuevas tecnologías de la comunicación que se incorporan a un ritmo acelerado en las formas cotidianas de interacción de las personas, las cuales de una forma intangible van cambiando las perspectivas sociales de interacción y hacen que los medios tengan nuevas concepciones para incidir en las actitudes y comportamientos para el manejo del campo digital en la comunicación.

Primero hay que entender y conceptualizar la función de la narrativa como tal dentro de las tecnologías, y en la forma de comunicarnos con los demás ya que:

La narración es el lugar donde se evidencian y validan formas privilegiadas de ver y transmitir el sentido del mundo. En algunas ocasiones, estas narraciones están soportadas en estrategias hegemónicas que conceden el poder de contar y escribir a unos pocos, y naturalizan soportes para hacer circular el conocimiento y las narraciones. (Victorino, 2011, pág. 8)

Aquí se puede entender el accionar que las narrativas en su forma simple y natural tienen dentro de la comunicación y de este modo se logra aprender y enseñar, pero de una forma puntual de acuerdo a la velocidad que los medios van obteniendo en esta secuencia global. Con el afán de sustentar y apoyar el surgimiento de la narrativa digital en las prácticas sociales en el apoderamiento de cambiar las formas de circular los contenidos a través de los diversos formatos y plataformas existentes hoy en día, es que se da a comprender a continuación de qué forma y en qué sentido estas narrativas se transforman, para dar paso a la innovación de las técnicas, medios e instrumentos en el deseo de adquirir un sentido digital de ver la vida.

Según las ideas que se tiene se puede empezar a considerar que las narrativas audiovisuales y digitales no se las consigue únicamente con el hecho de secuenciar la información dentro de una pantalla, es decir va más allá de esta simple significación que contempla muchos conceptos y términos apropiados para llegar recién a incorporar la digitalización de la narrativa y como se desenvuelve al incorporarse con el internet.

Los rasgos que definen a la era digital y el paso invisible hacia una narrativa que se acerque a las tendencias modernas de interrelación dicen que:

Uno de los principales rasgos que definen la era digital es la convergencia de sustancias expresivas, de técnicas creativas, de agente del proceso, de modos de difusión, de experiencias de recepción, etc.- y las múltiples manifestaciones específicas derivadas de ella: las narrativas transmedia o cross- media; la configuración de relatos- que plantean nuevos retos tan dispares como la inmersión, la transversalidad, la hipo, intra e intertextualidad, la obra abierta y modificable o la interrelación hipermedia o hipertextuales. (García & Rajas , 2011, pág. 18)

Todas estas acotaciones forman parte de la incorporación hacia la revitalización de los paradigmas establecidos en el pasado y que sin duda alguna, necesitan de la implantación acertada de lo digital en lo convencional. Las afirmaciones dadas abren la puerta para que las posibilidades de participar o colaborar en la producción y generación de contenidos, en la introducción a estas concepciones de la interactividad, la

conectividad o la retroalimentación en tiempo real de los contenidos como cambio hacia la distinción del discurso narrativo digital.

Lo que se piensa instantáneamente es que la comunicación como las narrativas que nacen del mismo requiere de un constante replanteamiento o rediseño de este fenómeno actual, el cual hay que tomar bastante atención paralelamente en la evolución del ser humano como realizador, creador y transmisor a estas facetas multidimensionales en la intención de conformar un relato diferente para lograr una fusión con las TIC.

“Estamos viviendo una explosión exponencial de la cantidad de información que estamos generando, capturando, analizando, visualizando y almacenando, incluidos los contenidos culturales.” (Manovic; en García y Rajas 2009: pág17)

Es posible que la gran amplitud que posee la tecnología y todas sus plataformas puedan acumular una infinidad de información que tenemos al alcance, y que de algún modo distorsionan la idea de lo digital como salvación a las perspectivas ya no tan productivas para los individuos pero que son obligatorias para el avance y desarrollo general de la sociedad en el acoplamiento y convergencia fácil con los artefactos y dispositivos tecnológicos.

Atrás quedarán barreras insalvables que encorsetaban el acto creativo (linealidad, unidireccionalidad, empleo de lenguaje único) para introducirnos en un universo más rico, más abierto, más participativo, gracias a elementos como la no linealidad, la convergencia mediática y la interactividad. (García & Rajas , 2011, pág. 18)

De acuerdo a lo presentado es posible cambiar esas estructuras estáticas y a veces fuera de contexto lo que ocasiona el retroceso en la integración del ser humano, como vehículo para adquirir una posición más moderna relacionada a la globalización y donde se verifica y evidencia las diferencias sustanciales y circunstanciales de las narrativas digitales y audiovisuales con un carácter libre, creativo, que permita el manejo indistinto de la información y contenidos a lo largo de la red.

Con la aparición de las tecnologías que han transformado las formas de creación y de transmisión del saber y el conocimiento, la narrativa se ha diversificado y paulatinamente se va adaptando “a las exigencias de un mundo contemporáneo atravesado por la velocidad y la imagen, la fragilidad del ser y la revitalización de las verdades fundamentales establecidas por los grandes relatos modernos” (Victorino, 2011, pág. 8)

Es apropiado seguir con los diferentes planteamientos que se asemejan a la idea principal, sobre las narrativas digitales, añadiendo una situación importante que tiene que ver con la diversificación de las tendencias narrativas formales, dicho en ese sentido ya que al referirse a esta al mismo tiempo se habla del lenguaje como forma de expresión personal y grupal, lo cual nos hace que el lenguaje al ser parte natural de la vida está dispuesto a modificaciones y variantes, donde la adaptación es la esencia con la que todo se mueve y se manifiesta en lo social, cultural, educativo etc.

En este camino vertiginoso hacia una civilización que posea estrechos lazos con la tecnología y las nuevas formas de expresar todo aquello que se transmite, es necesario contar con un aspecto no muy mencionado pero que causa el efecto requerido dentro de esta narrativa, es la interactividad. Este término viene a desarrollar un papel único en la relación usuario-máquina ya que es visto como la posible solución lo cual tiene que dar lugar a nuevas formas de narración entendido desde el punto de vista práctico para manejar la información según el propio interés personal.

La convergencia de los medios aporta a la construcción narrativa, no solo posibilidades para la adaptación del texto a diferentes vías de difusión o distribución, sino para el proceso discursivo que recorra distintos medios aprovechando las mejores capacidades de cada uno, en beneficio de la eficacia o de la riqueza en conjunto. (García & Rajas , 2011, pág. 13)

Uno de los pilares mediáticos en todo este proceso y que aportaría mayor incentivo hacia una revaloración del sujeto y el ecosistema digital en el que recoge distintas experiencias se debe al hecho mismo del cross-media, interpretado como el uso de varias plataformas para la difusión de un texto, esto permitiría tener una transmisión de una misma

información pero a través de distintos canales. No se puede negar que la propuesta indicada aumenta las oportunidades que la multimedia se enlace con las TIC y se produzcan estas narrativas digitales para obtener modernos sistemas de comunicación.

Es válido que el uso de instrumentos como la multimedia que viene a ser un recurso tecnológico para crear sistemas de interactividad y conexión instantánea generen las narrativas digitales deseadas a gran escala y que intervengan como parte de los medios convencionales.

“El empleo del medio más eficaz para obtener respuestas y acciones de los receptores cada vez es más fácil, tanto por la multiplicación de plataformas y herramientas como para el crecimiento de las audiencias en red”. (García & Rajas , 2011, pág. 16)

Lo que el campo digital pretende alcanzar a lo largo del tiempo y de la forma como la tecnología se ha impregnado en cada espacio social, es a base de que la interacción que los individuos ejecutan por medios de plataformas y en su constante interpretación de los resultados que se obtienen, uno de ellos tiene que ver fundamentalmente con la experimentación de nuestros sentidos y la forma de captar mejor manera la atención del lector, receptor, usuario dentro de esta comprensión.

“La virtualización del mundo no solo permite narrarlo para dotarlo de sentido sino comprender que las acciones del hombre están determinadas por el actuar de los otros y por la interacción con diferentes artefactos y tecnologías”. (Victorino, 2011, pág. 7)

Únicamente con el hecho de crear algún tipo de contenido que este mediado por la tecnología, nos permite incorporar nuevos lenguajes para construir una narrativa en base a distintos códigos, que lo hace capaz de contar una historia con dinamismo y funcionalidad.

De la misma forma, la práctica de la lectura y la escritura se transforma, alejándose del discurso de la escuela y el libro como tecnologías privilegiadas para transmitir el saber y acercándose a las tecnologías digitales que han permitido a los individuos, no solo vivir nuevas experiencias, construir nuevas

prácticas sino también hallar nuevos significados que son definidos de nuevas lógicas y formular la narración. (Victorino, 2011, pág. 8)

Como se ha visto todos los elementos descritos forman un conjunto de términos y conceptos nuevos integrados a una visión estática de la comunicación, lo cual para resumir en pocas palabras la multimedia, las narrativas digitales, la red, la interactividad y la hipertextualidad por nombrar algunos con sus concepciones teóricas, muestran que se puede dejar de mirar linealmente para empezar a ver desde varias direcciones y aristas, lo cual es el objetivo de todo el trabajo.

Lo que nos permite denotar de la multimedia es que posee una dinámica capaz de conformar un sistema digital integrando varias características que el internet y las tecnologías nos permiten, y así crear productos capaces de navegar y aprender al mismo tiempo.

Durante el desarrollo de este capítulo se resumirá de manera ordenada de acuerdo a los hechos más importantes que se dieron durante el proceso de la época colonial con el objetivo de acercar la historia durante todo el progreso que ha pasado el Ecuador, para poder ser un estado republicano.

Es por esta razón que el contenido del proyecto será en base a la materia de historia que está dentro del pensum educativo académico, el mismo que fue diseñado según la línea cronológica del desarrollo de la historia del Ecuador dentro de la Época Colonial está: el Descubrimiento de América, La Conquista y sus actores sociales, El primer Periodo del orden colonial, El Auge del orden colonial, La Redefinición del Orden colonial.

La Época Republicana consta de: Proyecto Nacional Criollo, Proyecto Nacional Mestizo. Proyecto Nacional de la Diversidad, los temas presentados esta animados con imágenes que identifican a cada fase de la historia y que lo hace fácil de entender las etapas de casa acontecimiento.

Todos los acontecimientos importantes que serán redactados a continuación serán el sustento teórico que necesitaremos para poder crear el producto final, logrando prevalecer la educomunicación de una forma entretenida permitiendo a los niños

interactuar con la tecnología e impulsar en ellos a autoeducarse en temas que son indispensables para su aprendizaje.

Toda la descripción de las épocas colonial y republicana serán narraciones basadas en los libros: Estudios Sociales 6 Ministerio de Educación de Enrique Ayala Mora y Mi país Social 7<sup>mo</sup> de educación básica de EDINUN, los cuales serán breves relatos que contarán los detalles más importantes de cada subtema.

La animación es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

## **2.2 Época Colonial**

### **2.2.1 La Cuestión del Descubrimiento**

Dentro de este subtema los principales contenidos que se van a manejar para el desarrollo de la animación tienen que ver con la época de cambio que se daba en el siglo XV y XVI en el mundo, gracias al comercio que se desarrollaba por vía marítima y los inventos que se crearon debido a las necesidades de la época acerca de la ubicación, la localización, la imprenta como medio de comunicación y el perfeccionamiento de embarcaciones para viajar por el mundo, así como herramientas de navegación que era la constante actividad que se ejercía.

En esta primera parte se hablará del proceso para generar artefactos de trascendencia para el humano, así también de la manera en como la navegación permitió conocer más allá de lo que se conocía como Viejo Mundo. Además en estos siglos se crearon varios elementos para el trabajo que al final fueron descubrimientos ingeniosos para las personas dentro la historia, cuando se acostumbraba cruzar los mares en búsqueda de nuevas tierras.



En esta parte también se contará sobre el aporte de la cartografía en la labor de los marinos, ya que era la acción de crear mapas para conocer de qué forma está hecha la tierra y según estos planteamientos saber a qué lugares se puede llegar ya que en Europa se creía que no existía ningún otro continente y en base a este contenido conocer quiénes fueron los personajes que se involucraron en el proceso del descubrimiento de América.

El proceso del descubrimiento es un hecho importante de conocer para lo cual se recurrirá a la utilización de fechas y actores que forman parte de este hecho esencial de la historia, y de manera dinámica tener un mayor aprendizaje de la secuencia de situaciones y acontecimientos que generaron el descubrimiento de un nuevo continente.

Cristóbal Colón es el personaje más reconocido en el proceso de descubrimiento ya que en 1492 cruzo el océano y pudo desembarcar en una isla del caribe donde aquí se produce un acontecimiento único en la llegada a un nuevo continente, lo cual hace que Europa tenga contacto con el resto de la humanidad. Sin embargo en primera instancia se había pensado que esa parte de la tierra era la India, debido al desconocimiento que había en la época.

La historia colonial para el Ecuador es importante porque es lo que da el comienzo para contar todo el proceso que sufrió el país para conseguir una libertad robada, y todo cuenta ya que desde las exploraciones europeas hace varios siglos atrás se relata como nuestros territorios sufrieron grandes cambios que, con el paso del tiempo se lograron revertir y poder llegar a ser un estado independiente.

### **2.2.2 La Conquista y sus actores sociales**

En este segundo subtema se va a estructurar todo el proceso social e histórico para contar como se acentó la conquista española, según sus fechas de acontecimiento y detallar aspectos importantes y trascendentales que se produjeron antes, durante y después de la invasión a nuestros territorios para que de esta manera se llegue a un mejor análisis y estudio de los sucesos que tuvieron en caos a gran parte del continente americano durante mucho tiempo.

Para detallar de mejor manera los contenidos que se van a elaborar dentro de esta parte, es preciso nombrar algunos de los hechos fundamentales en lo que trata a España, y su poderío en la conquista para saber qué temas se van a reforzar para que se genere un conocimiento eficaz de cada momento transcurrido.

En primera instancia hay que indicar debido a que se generaron las conquistas hacia nuevos territorios y eso se debe a los **siglos de guerra** que atravesó la antigua península ibérica debido a la invasión por parte de los árabes para establecerse y asentar reinos islámicos durante varios años en el siglo VIII el cual se lo definió como la Reconquista de esos territorios, los cuales se fueron transformando con el paso de muchos años donde los cristianos fueron desplazando a los árabes fuera del territorio y al final lograron conseguir muchas riquezas y un gran poderío económico lo cual les permitió tener un nuevo régimen social con la oportunidad de querer navegar en el afán de intervenir en tierras impropias.

Con la consecución de estos hechos se permite que a finales del siglo XV los reinos españoles crezcan en su población y su auge económico, debido a estos sucesos varios ricos nobles se apoderaron de esto y paralelamente también surgió la pobreza entre sus habitantes. Quienes lograron obtener estas riquezas oprimieron cualquier actitud de protesta por parte de los líderes y reprimir al pueblo y dar un nuevo orden social y económico.

Gracias a esta situación y la circulación de dinero y armas, fue posible que se genere la idea de equipar expediciones de conquista y colonización, esto dio origen a que muchas personas pobres tengan la oportunidad de embarcarse como colonos y así poder ir en la búsqueda de tener sus propias riquezas.

Otro hecho de reconocer y que formará parte de los contenidos tiene que ver con la unidad española que logró reintegrar todos sus territorios bajo el mando de Fernando de Aragón e Isabel de Castilla y León para desempeñar el papel de desintegrar los reinos árabes.

Esto permitió que, bajo la premisa de en nombre de la cristiandad se vayan consiguiendo una serie de conquistas en América y poder dominar en el continente y producir un

nuevo poder mundial, este es otro aspecto de la conquista ya que con la ayuda de Colón y otros españoles que tomaron rumbo hacia las nuevas tierras a inicios del siglo XVI, con el objetivo de invadir desde Panamá e ir bajando hacia el sur.

Otro personaje que se debe incluir es Américo Vespucio, él era un cartógrafo y marinero que realizó varios viajes para trazar un mapa del “NUEVO MUNDO”, desde allí es que se conoce al continente como América y se emprende una gran travesía con grandes devastaciones.

Aquí también se involucra la conquista de lo que fue el Tahuantinsuyo o territorio Inca relacionado a la llegada de los españoles a esta parte del continente, ya que los españoles se enteraron de las riquezas que existían. En 1524 se organizó una expedición de conquista donde aparecen otros personajes como Francisco Pizarro y Diego de Almagro, que en 1526 llegan a costas sudamericanas y conocen parte de este territorio y vuelven a España. En 1531 vuelven a estas regiones para entrar en las tierras de los originarios de América para arrebatarse cada objeto de valor.

Como hechos continuos, suceden el secuestro y muerte de guerreros indígenas como Atahualpa y Huáscar, con la situación de que el Tahuantinsuyo estaba muy dividido internamente y gran parte de la población que estaba en contra de Atahualpa, colaboró con los españoles para hacer que la resistencia sea menos fuerte en la guerra.

También forma parte de estos contenidos lo que tuvo que ver con la poca resistencia indígena que se batió con los españoles por proteger todo, pero fue inútil ya que uno de los notables jefes de la resistencia que fue Rumiñahui fue derrotado y ejecutado por parte de las tropas españolas en su intento de defensa.

En 1534 Sebastián de Benalcázar se dirigió para conquistar los territorios del norte, donde en el mismo año fundó la ciudad de Santiago de Quito y posteriormente en diciembre del mismo año consigue tomar posesión de la actual ciudad de Quito.

Los ganadores de la conquista que fueron los españoles, pudieron lograr esto en pocos años debido a la crisis interna que en años anteriores existía por la disputa de territorios entre Atahualpa y Huáscar. Las pocas tropas españolas fueron apoyadas por los Incas

aun viviendo los actos que fueron logrados con violencia y criminales para que, de esta manera los conquistadores se establezcan en tierras ajenas a ellos.

Al final de la conquista la gente pobre que llegó a América, se apropió de las tierras y se volvieron colonos ya que los indígenas ofrecieron a sus hijas en matrimonio y conformaron alianzas con los caciques para integrarse a las actividades sociales para convertirse en los nuevos jefes.

### **2.2.3 Primer Periodo: Implantación del orden colonial**

Para manejar de mejor manera los contenidos dentro de este subtema se va a dividir todos los aspectos importantes, que explican una nueva etapa dentro de la conquista y sus efectos dentro del mismo. Por ese lado podemos definir cada uno de ellos, y así darnos cuenta de los temas que se van a utilizar dentro de la animación, y de los cuales se van a generar un conocimiento correcto de hechos que sean difíciles de recordar.

Se empieza por el imperio mundial, la América española, la colonización, el destino del imperio, las guerras civiles, las encomiendas y la conformación de los blancos, indios y mestizos. En primer lugar el reino español logró conquistar desde América hasta Europa y parte de África, con lo cual se consagró un imperio enorme por todo el mundo con la intención de explotar los recursos que se daban y esclavizar a trabajadores, que eran manejados como objetos lo cual se lo definió como un imperio hispánico.

El territorio americano se volvió el centro de los asentamientos españoles ya que tenían el poderío que no lo iban a encontrar en otro lado, y para eso los españoles deseaban el oro y otros metales y así organizar su imperio en cuanto a lo productivo y las labores que se desempeñaba por parte de los incas.

Todo este proceso de colonización se dio conforme al entendimiento de los caciques que colaboraron de cierta manera en la ejecución de poseer sus dominios, con lo que los colonizadores que iban tomando posesión en cada región, y se empezaron a generar guerras entre los mismo conquistadores para acaparar más poder a lo largo del continente.

Se dieron numerosas disputas por los territorios entre los colonizadores y los reyes de la corona en España, quienes querían controlar directamente todos los recursos que se producían, esto causó muchos conflictos hasta llegar a las guerras civiles entre colonizadores que, con el tiempo se fue afectando y llevando a la crisis.

Por otro lado en el primer siglo de la colonización se establecieron varios grupos definidos que se dieron entre la unión de españoles e indígenas, españoles nacidos en América y los negros que fueron traídos para realizar las labores domésticas. Esto demostró que se creó una pirámide social entre las castas que iban desde lo más alto hasta los que eran esclavos.

Así fue como se dio ese nuevo orden colonial que fue pasando y teniendo mejores relaciones, y sobre todo cada quien acostumbándose a las tareas que podía desempeñar en esa sociedad transformada por un cambio cultural de varios aspectos.

#### **2.2.4 Segundo Periodo: Auge del orden colonial**

Dentro de esta parte se divide en cinco momentos indispensables que se deben contar para conocer la historia de forma activa y real donde se va a incorporar los detalles que para los niños que están en proceso de aprendizaje, sean agradables los temas que se traten y que generen interés.

Dentro del auge colonial se trató mucho el tema de los criollos que mucho tiempo se creyeron blancos pero se los llamó así debido a su nacimiento en América, y de igual manera reclamaban el poder como los españoles que vinieron de Europa, pero que con el tiempo lograron tener influencia en las decisiones y tener puestos altos en la escala social.

La resistencia indígena fue otro punto que se libró pero que con acuerdos pudieron tener parte de sus tierras y conseguir su convivencia en comunidad, para conservar algunas de sus costumbres y tradiciones propias sin entrar en guerra. A pesar de la conquista que

fue un golpe duro y se les quito toda la autonomía que podían tener en la actualidad siguen siendo actores sociales, con la reivindicación de toda la historia.

Un punto esencial de todo lo que se generó y cambió todo el provenir del continente, es que desde el principio de la conquista nunca hubo una razón principal del ataque, y por este motivo lo que se llegó a conocer tiempo después de todo lo sucedido la respuesta de los españoles llegó escudada bajo la razón de hacer cumplir con la obligación religiosa de enseñar el evangelio y ofrecerles la salvación eterna.

El otro punto que conforma el auge de esta sociedad es que se integraron culturalmente tanto por la llegada de los negros como el surgimiento de los mestizos, esto debido al proceso social de transformación y el ofrecimiento de los caciques de sus hijas para los colonos lo cual creó un nuevo grupo cultural para llegar a una integración con los demás grupos que estaban separados imaginariamente, pero que compartían un mismo territorio con costumbres, valores y prácticas sociales.

### **2.2.5 Tercer Periodo: Redefinición del orden colonial**

En este periodo que se dio a inicios del siglo XVIII se vienen a dar momentos marcados para el recambio dentro de esa sociedad, ya que el mal manejo de las estructuras sociales, económicas y políticas generó varias crisis y problemas que solucionar, y que por diferentes motivos de salud y otros diferentes comenzaron a decaer varios de los aspectos; los cuales no los pudieron salvar y tuvieron que recurrir a otras instancias.

Hay que nombrarlos para saber que contenidos son los que se van a utilizar y entender de mejor manera la secuencia de los contextos que se fueron suscitando, para explicar claramente lo que queremos presentar en el serial. Primero está un imperio en decadencia, pestes y desastres, caída de los textiles, supresión de la audiencia, consolidación de la hacienda.

La decadencia empezó gracias a la muerte de uno de los reyes y se dió una guerra en toda Europa para conquistar el trono español, enseguida de este suceso se dieron y se establecieron nuevas reformas, que no fueron tan beneficiosas y en cambio trajo varios límites al comercio que era la principal actividad de producción.

Alrededor del principio del siglo XVIII que paso determinada por la explotación permanente de los indígenas y a causa de las muertes innumerables a consecuencia de las peste y enfermedades que trajeron de Europa y devastaron a la población, con lo que causó varios problemas indistintos que estuvieron acompañados por los desastres naturales que acabaron y desorganizaron toda la labor que se mantenía.

Todos los problemas internos se agravaron con la caída de la economía colonial, esto se da por cuestiones de extracción de los metales que empezaron a escasear, por otro lado la producción textil decayó y afectó aún más las condiciones para que exista un desequilibrio en el trabajo de las personas, haciendo que las riquezas disminuyan.

Una de las salidas que buscaron los colonizadores se dio alrededor de la labor agrícola en las tierras, las cuales tomaron un valor extremo en esas circunstancias que generó el despojo de aquellas tierras a los indígenas, dejando a un lado lo que tenía que ver con la producción textil y los metales. La consolidación de las haciendas en la sierra se convirtió en la actividad para sustentar esa depresión en la economía y tanto negros como indígenas se dedicaron a labores de producción agrícola, dando la importancia necesaria hacia el camino de recuperar su dominio de poder.

Así mismo el crecimiento de la costa fue fruto de la exportación del cacao, hizo que la población crezca y se reproduzca a lo largo de la región donde los esclavos desempeñaron actividades de cultivo de productos, y la crianza de animales donde los campesinos recurrían a incrementar la economía del territorio y no perder los espacios para producir.

Una narrativa sugestiva en cualquier medio se puede experimentar como si fuera realidad virtual, porque nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece. Este canto de sirena con que nos tienta la narrativa es la causa de que Platón desconfiase de los poetas porque eran una amenaza para la república. Es lo que hizo que los contemporáneos de Cervantes temiesen la nueva moda de leer en silencio, y lo que hizo que la llegada de las películas y la televisión atemorizarán tanto a los escritores anti-utópicos del siglo XX.

(Janet Murray,1997,pág 23)

Janet Murray en su texto hace referencia a cómo crear un mundo ilusorio por medio de imágenes y textos, que permiten realizar historias atractivas y dinámicas, con el fin de que estas sean manipuladas por medio de un ordenador, teniendo como resultado la interacción directa: persona PC durante toda la animación, la cual se convierte en una creación atractiva desde el ámbito narrativo, ya que mediante la secuencia de imágenes y textos escritos u orales, paulatinamente se lograra captar la historia desde el inicio al fin.

La animación que se presentará es netamente educativa, el escenario será propio, de forma que las preguntas y juegos que realizaremos estarán ligados a la utilización del teclado y el ratón del ordenador, permitiendo mover varios personajes de un lado a otro y también, serán herramientas auxiliares para poder modificar el volumen, la música y salir del juego.

La importancia de la incorporación de juegos interactivos dentro del serial, tiene como fin un aprendizaje dinámico guiado por el hecho de aprender haciendo y participando de los conocimientos que el niño puede generar y desligarnos de la simple acción de aprender por aprender. Cabe resaltar que los juegos al conformar parte del diseño del serial no tienen una funcionalidad ejecutable dentro del producto, pero que en la intención comunicativa de todos los elementos transmite esa estrategia tecnológica y educativa para que los niños miren la historia desde un paradigma moderno.

## **2.3 Época Republicana**

### **2.3.1 Primer Periodo: Proyecto Nacional Criollo**

Mediante la utilización de la tecnología y sus herramientas, se ha llegado a crear nuevos espacios digitales interactivos, que ayudan a las personas a interesarse en un tema en particular, logrando realizar nuevos juegos, test, videojuegos, preguntas, etc.. De forma ilusoria, dando pie a imaginar nuevos espacios de diversión que puedan ayudar a la autoeducación y entendimiento mediante la tecnología digital y la animación hoy en día



es indispensable para mantener comunicados a varias personas mediante un programa diseñado en la web.

Durante el desarrollo de este capítulo se resumirá de manera ordenada de acuerdo a los hechos más importantes que se dieron durante el proceso de la época republicana con el objetivo de crear nuevas versiones educativas acerca de la historia durante todo el progreso que ha pasado el Ecuador, para poder ser un estado republicano.

Todos los acontecimientos importantes que serán redactados a continuación serán el sustento teórico que necesitaremos para poder crear el producto final, logrando prevalecer la educomunicación de una forma entretenida permitiendo a los niños interactuar con la tecnología e impulsar en ellos una autoeducación de temas que son indispensables para su aprendizaje.

Durante el transcurso de la historia el Ecuador ha pasado por varias etapas que han sido importantes para el desarrollo del país.

La segunda parte de la animación, empezará desde inicio del proyecto nacional criollo, en este se dio la regionalización la separación de la costa y la sierra por la imposición mediante las clases sociales, la economía del país estaba profundamente regionalizada costa y enriquecimiento mediante comercio y sierra pobreza por reemplazar la mano de obra por maquinaria. Al proyecto nacional criollo se le catalogaba también como la sociedad y el poder, se le conocía así por varios enfrentamientos entre las oligarquías dominantes.

Durante toda la historia del Ecuador dentro del país ocurrieron cambios y hechos que marcaron el inicio de una nueva etapa conocida como la época republicana, siendo punto de partida para consolidar al país como una república independiente.

Se continuará en mencionar algunos periodos presidenciales que fueron importantes durante el inicio del Ecuador en su etapa republicana, se dio la “dominación Floreana” en 1830 hasta 1845, el presidente que gobernaba el Ecuador fue Juan José Flores, su periodo presidencial fue nefasto, autoritario y radical, ya que solo buscó el beneficio para él y no para el pueblo, creando una nueva constitución llamada la carta de

esclavitud, la cual solo beneficiaba a su bien común, satisfacción de sus intereses a costa del pueblo y logró permanecer 8 años con derecho a reelección como presidente del Ecuador, posteriormente Urbina durante su periodo presidencial logró abolir la carta de esclavitud.

En 1861 Gracia Moreno fue elegido como nuevo presidente del Ecuador ya que él gobernaría el país con inteligencia, honestidad y sobre basándose en dos pilares fundamentales como son: la iglesia y el ejército. La única religión oficial era la católica, la educación era laica basó su gobierno en un proyecto mejorando la educación indígena, iniciando su principal obra, que fue el ferrocarril, lo negativo de su gobierno fue su crueldad y la creación de la Carta Negra la cual empezaba invocando el nombre de Dios, reimplanto la pena de muerte .

Cabe destacar que este primer periodo es el más representativo dentro de la época Republicana, ya que todo este lapso, se utilizará como punto de inicio dentro de la animación, tomando en cuenta los acontecimientos que marcaron al país, los cuales se utilizaran para elaborar los diversos juegos que se presentarán en la animación final, la misma que se manejará como herramienta didáctica para los niños logrando llamar su atención

Utilizaremos técnicas dentro de las animaciones para indicar a los niños que el periodo culmina en ese tiempo y de igual forma al momento que empiece a jugar el segundo periodo se volverá abrir el mapa en el cual continua por un camino hasta llegar al último acontecimiento que se dio durante todo este tiempo.

Tras la culminación del primer periodo, se pasó al siguiente nivel el escenario cambiará completamente ya que cada periodo estará diseñado de acuerdo a los hechos importante que ocurrieron dentro de los mismos.

### **2.3.2 Segundo Periodo: Proyecto nacional mestizo**

En la segunda fase de la animación se encontrará el segundo periodo: Proyecto Nacional Mestizo: Este periodo inició con la revolución liberal siendo Eloy Alfaro el actual presidente de la república del Ecuador, realizó cambios radicales e implantó

nuevos decretos dentro del país, culminó la creación del ferrocarril, con el fin de lograr comercio y nuevas relaciones entre la costa y la sierra, ayudó para el progreso del comercio internacional.

En nuestro país surgió una nueva etapa conocida como la plutocracia que era el poder político en manos de personas involucradas con los banqueros, iniciando una huelga general en Guayaquil, día que fue considerado como el suceso de las acciones más violentas en la historia del Ecuador, el 15 de noviembre de 1946 el escritor Joaquín Gallegos Lara escribió la novela “*Las cruces sobre el agua*” en la cual hizo referencia a la masacre.

Para esta época el Ecuador se encontraba en una dura crisis, debido al elevado impacto que se establecieron los precios de alimentos manufacturas y maquinarias, se redujo la venta del cacao con la cual los precios bajaron notablemente, hecho que perjudicó a la economía del país, las plagas consumían las pocas plantaciones que quedaron en la costa, las relaciones de tipo salarial se ampliaron no solo en las ciudades especialmente en Guayaquil, sino también en algunos espacios rurales.

Una vez que ha recorrido el primer y segundo periodo se finalizará el transcurso de la animación con el Tercer periodo: Proyecto Nacional de la Diversidad. Una dura crisis vivió el país desde 1870 a 1920 ya que cayeron las exportaciones y el costo de vida subió notablemente por las devaluaciones de dólar como moneda implantada en el país, en 1932 se suscitó una dura guerra civil conocida como la Guerra de los cuatro días, se dio por enfrentamientos que existieron tras la renuncia del presidente Ayora por quedar descalificado por el congreso, acusado de tener nacionalidad peruana, las protestas causaron más de dos mil muertes.

A pesar de haber logrado grandes cambios para el país, no se logró construir bases sólidas para emprender procesos de desarrollo auto sostenible, debido al despilfarro que benefició a todas las clases dominantes, debido a que la exportación de cacao disminuyó a partir de 1920 se obtuvo una gran pérdida dentro del comercio.

En la sierra los trabajadores encontraron en la actividad artesanal, una nueva forma de enfrentar a la crisis económica por la que atravesaban, mientras que en la costa la

situación de los trabajadores empeoraba, ya que los hacendados llegaron al punto de arrendar tierras para cultivar, de igual forma en la sierra los indígenas artesanos realizaban manifestaciones con el fin de recuperar su tierras, sin embargo al principio del siglo XX, comenzó a formarse el grupo inicial de los trabajadores asalariados, en sus demandas ellos reclamaron sus derechos salariales, disminución de horas de trabajo, seguridad social, y se organizaron dentro de las instituciones.

En 1934 hasta 1935 Juan de Dios Martínez Mera encargó la presidencia al diputado José María Velasco Ibarra, quien tenía una formación extremadamente católica, fue presidente del Ecuador cinco veces de las cuales solo una la pudo terminar, durante su periodo presidencial nació un movimiento populista conocido como velasquismo, Velasco era acogido por mucha gente mediante sus discurso que brindó al pueblo, pero la oposición de liberales, socialistas conjuntamente con el ejército lo derrocaron.

En la década de los años treinta surgió un grupo de intelectuales conocido como la “generación de los treinta” que llevaron al país a un momento de expresión social a través de la literatura, pintura, filosofía y educación, debido al atropellamiento y explotación en la que vivía la gente pobre del Ecuador, pero años después fueron ignorados, sin embargo grandes escritores dejaron plasmados en sus obras como era realmente el sufrimiento de la gente que vivía en la pobreza. .

Durante la segunda guerra mundial, América sufría la explotación petrolera debido a que en el Oriente ecuatoriano se encontró petróleo, las compañías inglesas se aprovecharon de eso y Perú aprovechó los conflictos mundiales y la inestabilidad economía por la cual estaba pasando Ecuador.

En la década de los cuarenta el Ecuador se volvió articular al mercado mediante el “auge bananero” que no solo buscó grandes plantaciones de banano sino que también comenzaron a existir fincas medianas, hubo expansión de redes viales, se dio la migración de la sierra a la costa por mejorar su calidad de vida, las ciudades crecían paulatinamente de acuerdo a la realización de obras públicas que beneficiaron a toda la población. Durante el boom bananero, los salarios de los trabajadores aumentó considerablemente, logrando fortalecer la clase media y la burguesía agraria, de esta

época surgieron grandes compañías bananeras como la Exportadora Bananera Noboa en 1964, convocaba más del 50 % de las exportaciones. Durante los años sesenta el Ecuador pudo acogerse al modelo de desarrollo capitalista, creció la banca, el transporte y las comunicaciones, el Ecuador supo manejarse de acuerdo a su modelo económico.

### **2.3.3. Tercer Periodo: Proyecto nacional de la diversidad**

Ya que los años sesenta representaron para el país una etapa de abundancia y de enriquecimiento sin duda alguna no se pudo invertir en obras de infraestructura construcción de calles, avenidas, ofrecidas con agua y energía para mejorar la calidad de vida, esto produjo que la gente comience a migrar de la sierra a la costa en busca de empleo a pesar de los bajos salarios.

El Ecuador pasó a ser parte de los grandes exportadores en América pero el crecimiento económico no permitió que caiga en la deuda externa, manteniendo deudas con las bancas inglesas que se renovaran cada año.

En los años ochenta se cambió radicalmente el sistema económico devaluando el sucre por el dólar, esto causó inestabilidad constitucional, creó conflictos del proceso de modernización y cambios en la contra reforma. Culminándose la etapa de la crisis, el Ecuador comenzó a reforzar mediante la exportación en el mercado nacional e internacional su estabilidad económica y el surgimiento de sus industrias y empresas.

Todos los acontecimientos resumidos anteriormente serán expuestos y explicados más a fondo durante el transcurso de la animación, se podría decir que todo el producto multimedia que presentaremos es educocomunicativo, porque un gran porcentaje de la animación es educativa, lo cual mediante notas de pie o recordatorios se explicará detalladamente los temas ya mencionados anteriormente. De cierta forma la animación es un medio de comunicación, que se utilizará como herramienta dentro del salón de clases, permitiendo que los niños empiecen a explorar nuevas opciones educativas que se pueden brindar para el desarrollo de su aprendizaje y concentración.

Ya que la animación será totalmente digital, la dinámica que utilizaremos serán imágenes animadas, las mismas que permitirán pasar los niveles de forma automática, la

utilización del teclado y ratón del ordenador, serán útiles para modificar las partes auditivas (música y volumen) y de igual forma salir automáticamente de la animación.

## **CAPÍTULO 3**

### **FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

#### **3.1 Descripción de las características del producto**

Nuestro producto final es la elaboración de un serial de animaciones interactivas y educativas sobre la historia del Ecuador en sus épocas colonial y republicana, toda la animación se trabajará en adobe flash cs6.6 de acuerdo a los conocimientos básicos que tenemos para manejar este programa, la interactividad que maneja dicha aplicación es muy factible y rápida para crear productos multimediales que se trabajará dentro de cualquier ámbito comunicacional.

Los contenidos de nuestra animación son educativos ya que nuestra investigación se basa en el desarrollo que ha tenido la tecnología mediante el internet, el cual es considerado como un medio de comunicación, se puede aprender de forma online y a la vez los docentes pueden utilizar como material didáctico al momento de impartir su clases. La evolución que ha teniendo la educación durante el siglo XXI se han ido renovando en su totalidad, dando pie a nuevos tipos de enseñanza mediante la interactividad y la utilización de colores, imágenes y tipo de letras que capten la atención del estudiante.

La animación se dividirá en tres partes: la sección de juegos constara de dos partes época colonial y época republicana, el contenido es netamente educativo dentro de este aspecto se manejarán los acontecimientos importantes que sucedieron durante el desarrollo de las épocas; la sección de la reseña contendrá fechas y se resumirá la historia de cada época; la sección de videos funcionará como un recurso de apoyo dentro del aprendizaje que el estudiante obtendrá durante toda la animación.

Dentro de la parte técnica del producto la interactividad y la navegación son dos elementos importantes para la funcionalidad de las diversas pantallas que existen dentro

del mismo, y permitirán causar un mayor dinamismo a la hora de que el niño o niña pueda ingresar sin dificultad a cualquier parte del menú existente. Para describir cómo funciona este menú se puede señalar que consta de cuatro botones que van a estar presentes en cada escenario al que se ingrese, que son el de home, juegos, reseña y videos.

El recurso que se usa al no convertirlo en un producto lineal y secuencial regido por el cumplimiento de procedimientos lo hace multidinámico, es decir, en cualquier instancia de la navegación con tan solo dar clic en cualquiera de los botones se dirigirá instantáneamente a la sección que se desee, y de esta manera logrará captar la atención de los sentidos mediante la búsqueda de información, imágenes o videos.

Otra parte para destacar dentro de las características explícitas del producto está la utilización de imágenes combinadas entre caricaturas, dibujos y fotografías antiguas de las épocas, insertadas con la intención de resaltar el conocimiento de personajes, y acontecimientos junto con la atracción visual de presentar contenido infantil ya que las edades de los destinatarios están entre los 9 a 11 años.

### **3.2 Tipografía**

La animación se iniciará con una página principal cuyo nombre es HOME, dentro de esta pantalla se diseñará el menú que contendrá juegos, videos e información, la cual servirá como línea de guía dentro de toda la animación; trabajaremos con la siguiente tipografía en los títulos “wide latin” y en los contenidos “times new romans”, el tamaño de la tipografía será título 9 y contenidos 8, los colores que se trabajará dentro de la animación serán la combinación de colores tierra tantos oscuros como claros alternados en todas las pantallas.

La tipografía del producto tiene diferentes tamaños para poder diferenciar títulos, textos e información que se inserta en imágenes animadas, para lo cual se ha determinado que

todo lo que son títulos de las pantallas principales e internas tengan una dimensión de 18 a 21 puntos lo cual permite visualizar con facilidad el tema que se está animando. Por otra parte existen textos donde los tamaños igualmente están entre 8 a 18 puntos, ya que algunos se los debe disminuir y otros hay que extenderlos para ocupar de mejor manera la pantalla.

En algunas animaciones existen textos que por el tamaño de las imágenes que funcionan como fondos deben tener un tamaño pequeño que oscila entre los 6 a 8 puntos, pero que tienen la posibilidad de ser leídas con facilidad y sin dificultad.

Por otro lado, los tipos de letras que se utilizaron para todas las animaciones del producto son de tres tipos las cuales dinamizan y dan un mejor atractivo a toda la composición de cada pantalla, para los títulos y los nombres de cada botón fue elegido el tipo de letra “Wide Latin”, después el tipo de letra utilizada para todos los textos y contenido teórico de las pantallas varía entre el “Times New Roman” y el “Candara” que son dos fuentes legibles y que dan seriedad al estilo del producto.

### **3.3 Descripción de la interfaz gráfica**

Como se señaló anteriormente un punto a destacar son los colores que conforman la base del producto en sí, ya que cada una de las pantallas elaboradas contiene colores que, por una parte hacen referencia a las épocas del tema central con los matices del color café y dar más sentido a los fondos para que todo tenga una estética agradable pero que este diseñando según los años en los que transcurre todos los hechos históricos.

Por otro lado también se utilizaron colores brillantes y llamativos hacia el gusto del niño o niña para que se proyecte diversas sensaciones comunicativas de incidir en cualquier aspecto de interrelación con lo que se vea y se escuche.

El trabajo práctico para presentar al ser un serial no consta con ciertos detalles sonoros que pueden hacer al producto más didáctico y entretenido, pero que, al realizar una profundización y complementación se puede incorporar elementos comunicacionales como las narraciones y fondos musicales que vayan de acuerdo al tema histórico que se está interactuando en el instante.



Estos elementos complementan aún más el aspecto comunicativo del producto además que son parte fundamental de la multimedia y la lógica interactiva que debe existir para conseguir un nivel de relacionamiento tecnológico ligado a la teoría con las propuestas educativas y comunicacionales que logren conseguir resultados positivos.

Para explicar y detallar los diferentes tipos de acciones que ejecuta cada botón de la barra de menú, en primer lugar se empieza especificando que la parte de juegos, reseña y videos contienen pantallas internas que están enlazadas entre sí por medio de los botones colocados en la parte inferior de las pantallas, lo cual posibilita ir de un escenario a otro. El botón de juegos contiene aplicaciones diseñadas en base a los diversos temarios de la historia del Ecuador para incorporar un entretenimiento basado en el aprendizaje en clase, con esto se consigue una enseñanza complementaria a la tradicional donde los juegos permiten a los niños aplicar sus conocimientos acerca de los temas.

Dentro del botón de reseña se podrá observar fechas y datos estadísticos de cada uno de los subtemas de las épocas históricas, de una forma que la información insertada pueda ser mejor comprendida y al mismo tiempo es una ayuda pedagógica en el estudio de acontecimientos y hechos importantes. El último botón contiene lo que son videos narrativos y explicativos para apoyar aún más la sección de reseña y de manera audiovisual entender y manejar efectivamente lo que son datos, personajes y hechos difíciles de denotar y connotar tanto dentro como fuera de clase.

### **3.4 Descripción práctica del producto**

La intención de realizar este producto comunicativo reside en la idea que la educación tradicional, necesita de la comunicación para mejorar el sistema y proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo cual se puede mejorar los niveles de relación entre profesor y alumno, además que surge del objetivo de integrar a las tecnologías como un elemento mediador en la educación sin dejar de lado que la comunicación en esta era digital está ocupando gran espacio en los aspectos de la sociedad, y que mejor que aplicar estos conocimientos en el área escolar.

La comunicación tecnológica viene siendo un instrumento útil en el desarrollo y productividad de las sociedades, es por eso que tanto el internet como la tecnología son los nuevos medios de interacción e interrelación de los individuos ahí es donde se encuentra el centro de integración para saber, conocer, buscar e informar; por lo tanto es preciso crear productos con un sentido utilitario hacia el desarrollo tanto humano como profesional de las personas.

Es importante captar la atención en los niños y dar una perspectiva diferente al hecho del uso sin razón de las tecnologías y cambiar ese rol hacia lo comunicativo donde los sentidos sean un factor primordial en el deseo de obtener un cambio en este desarrollo social.

Los destinatarios del producto son los niños y niñas que cursen el 6to grado de educación básica ya que la historia del Ecuador es un tema fundamental en el proceso académico, y requiere de una pedagogía óptima para que los temas y contenidos que se estudian sean mejor recibidos y reflexionados cognitivamente, por lo que tradicionalmente estos temas no generan un interés en los niños; además, hubo la factibilidad para hacerlos prácticos y gráficamente interesantes.

El desarrollo de todo el trabajo teórico y práctico se genera debido a la problemática social sobre el avance tecnológico en donde niños y niñas son influenciados dentro de este campo, sin tomar en cuenta la falta de relación que esta parte de la globalización adquiere paralelamente con la educación y sus formas de aplicación, por este motivo se da la necesidad crear inicialmente instrumentos y técnicas para dinamizar las estructuras de aprendizaje en la intención de mejorar la memorización y aplicación de los conocimientos.

El producto al ser dirigido a los niños que estudian la historia del Ecuador en su etapa escolar, va a ser reproducido mediante el internet ya que es el principal medio digital del que se argumenta en este trabajo de grado, y así se materialice lo que la teoría explica y especifica; paralelamente también va a tener la opción de ser difundido a través de medios digitales ya que existen instituciones donde poseen aulas interactivas y los profesores puedan usar esta herramienta como apoyo satisfactorio en la proyección de

una comunicación educativa que transmita, reciba y produzca sentidos, conceptos y mensajes.

Finalmente el diseño, estructura y construcción del producto contiene todos los elementos gráficos útiles para que los niños y niñas empiecen a tener una conciencia dirigida hacia la producción de conocimientos aptos para tratar de cambiar la forma de ver, entender y analizar la información como fuente de preparación personal y humana.

### **3.5 Política editorial**

El producto digital será un recurso didáctico actualizable, que debe cumplir su función como tal: permitirá a los niños y niñas obtener un material recursivo en sus labores académicas, para conseguir un aprendizaje óptimo de la materia escolar y que complemente lo aprendido en la escuela.

Asimismo, el serial del producto tendrá la posibilidad de ser difundido y promocionado mediante cualquier plataforma digital educativa, en la cual se manejen los temas presentados, no solamente en sitios web podrá ser utilizado como material de apoyo tanto para los niños como para docentes de instituciones escolares, cumpliendo con las siguiente política editorial:

- Reglamentar los términos y estándares de publicación, uso y administración del serial del producto, con el fin de garantizar la adecuada y oportuna actualización de datos y de información en cada una de sus secciones, conservando el diseño y estructura del serial.
- Actualizar e implantar constantemente nuevos conceptos que sean aporte para las animaciones brindando información que complete o proporcione el mismo lineamiento e interactividad insertada en el producto.
- Realizar un plan piloto observando la viabilidad que otorga el serial en su contenido y estar dispuesto a cambios en los contextos teóricos y técnicos.

- La animación deberá ser administrado y manejado por el departamento de comunicación con conocimientos en multimedia permitiendo así una actualización eficaz.

### 3.6 Story Boards

#### Story Board: Home

Animación	Gráfico	Audio
<p>Aparece un fondo negro se expande de acuerdo a la forma de una rectángulo en donde se observara un rectángulo que dice bienvenidos.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>En esta parte aparecen los títulos de las dos épocas y al mismo tiempo la transición de dos imágenes que pasarán de derecha a izquierda y luego queda el fondo vacío.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Enseguida en medio de la pantalla aparece un párrafo que permanece por un tiempo y vuelve a desvanecerse.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>En la última parte el título del producto baja, después el mapa hace un efecto de caer y luego sube al centro. Los niños bajan desde las esquinas y al final el menú sube y el icono de sonido aparece en la esquina superior.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 1: Página Home

## Story Board: Épocas



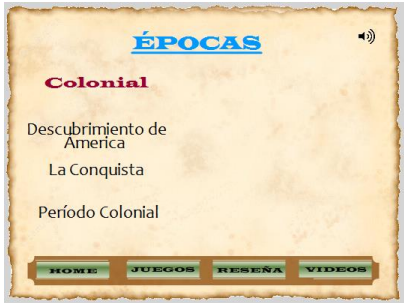

Animación	Gráfico	Audio
<p>Aparece el fondo con el ícono del volumen y la barra con el menú del home</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre el fondo en la parte superior centrada aparece el título del tema.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>A continuación que aparece el título de la época sobre el fondo de la animación, del lado izquierdo aparecerán los subtítulos.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente aparece el título de la siguiente época, del lado derecho aparecen los subtítulos que consta dicha época</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 2: Épocas

## Story Board: La conquista española



Animación	Gráfico	Audio
<p>La animación inicia con la entrada de imágenes de dos niños por los lados de la pantalla, hacia los costados de la escena y permanecen en su posición.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Inmediatamente desde la parte superior descende un recuadro con texto, permanecen ahí por un tiempo específico y después salen todos los gráficos de escena.</p>	 <p>La conquista española se caracterizó por la resistencia indígena y su dominación por parte de colonos, quienes eran gente pobre que vivieron para tener una clase social alta y aprovecharse de las riquezas encontradas.</p>	<p>No hay audio</p>
<p>Con el fondo vacío ingresan secuencialmente dos gráficos distintos por varios lados de la pantalla y salen instantáneamente para dejar nuevamente la pantalla vacía.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Por último ingresa la niña por la izquierda, luego cuatro imágenes de personajes reconocidos desde la parte inferior hacia arriba, enseguida el título se desliza de arriba hacia abajo y el menú de abajo hacia el filo de la escena.</p>	 <p>LA CONQUISTA ESPAÑOLA</p> <p>HOME JUEGOS RESEÑA VIDEOS</p>	<p>No hay audio</p>

Tabla 3: La Conquista Española

## Story Board: Descubrimiento de América





Animación	Gráfico	Audio
<p>La escena empieza con el fondo del mapa y la entrada del texto de izquierda a derecha, se mantiene un momento y sale del centro de la pantalla.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Se desvanece el primer fondo y suavemente aparece el fondo del mar y desde lejos aparece el barco hacia el centro de la pantalla.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Enseguida desde el centro del barco va apareciendo la imagen del personaje hacia la izquierda, y las dos imágenes se deslizan unos espacios hacia arriba.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Finalmente las imágenes se ubican en el centro de la pantalla, donde el título entra de izquierda a derecha y la barra de menú de la parte de abajo hacia el filo de la pantalla.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 4: Descubrimiento de América







## Story Board: Periodo Colonial

Animación	Gráfico	Audio
<p>La pantalla inicia con el fondo y el texto aparece desde el centro, se agranda en el mismo lugar por un tiempo y después disminuye su tamaño.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>En esta parte el texto se desliza hacia la parte superior de la pantalla y se coloca en el centro, para que el siguiente texto ingrese desde el extremo izquierdo al centro, se mantenga y salga por la derecha.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Posteriormente se da una transición de imágenes en el centro de la pantalla de corrido, y abandonan la escena por varios lados del mismo.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Por último las imágenes situadas en los extremos de la pantalla ingresan por los costados, para que la barra de menú termine ingresando desde la parte inferior y ubicarse en la parte baja de la pantalla.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 5: Período colonial

## Story Board: Carta de Esclavitud

Animación	Gráfico	Audio
<p>Aparece el fondo con el ícono del volumen y la barra con el menú del home</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre el fondo en la parte superior del espacio del menú del home aparece el título del tema,</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre del espacio de trabajo aparece del lado de la derecha una niña en dibujo animado</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre el espacio de trabajo, aparece la carta, hasta quedar frente a la niña.</p>		<p>No hay audio</p>

<p>Después que la carta aparece se empieza a rellenar la carta con los puntos ejes del tema principal</p>	 <p>The screenshot shows a website interface with a parchment background. At the top, the title 'LA CARTA DE ESCLAVITUD' is displayed in yellow. Below the title is a scroll of text with a quill pen and a small girl character with a basket. The text on the scroll reads: 'El periodo presidencial era de 4 años', 'Todos los ciudadanos que no vivieran en territorio esclavista no son considerados ciudadanos', 'Se declara que la esclavitud es ilegal', and 'Para poder participar se necesitan los sufragantes y tener 20 años'. At the bottom, there is a navigation bar with buttons for 'HOME', 'JUEGOS', 'RESERVA', and 'VIDEOS'.</p>	<p>No hay audio</p>
---	---	---------------------

Tabla 6: Carta de Esclavitud

## Story Board: Periodos Presidenciales



Animación	Gráfico	Audio
<p>Sobre el fondo de la animación aparecerá el título del tema que se va a presentar, seguida de la barra home y una imagen la cual nos servirá de escenario colocar los presidentes de uno en uno.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>A continuación sobre la pizarra de forma rápida comenzara a parecer cada fotografía de los presidentes que vamos hablar.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 7: Periodos Presidenciales

## Story Board: Juan José Flores

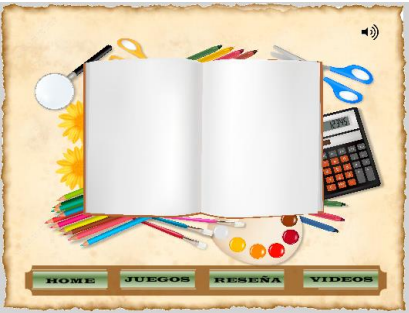



Animación	Gráfico	Audio
<p>Sobre el fondo de la animación aparece un libro el cual servirá como escenario para poder describir la vida del presidente</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente sobre el fondo aparecerá un título con el nombre del presidente que se describirá.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Encima del libro abierto se comenzará a llenar de izquierda a derecha con toda la vida, obras y periodo presidencial del dicho presidente.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente todas las imágenes se agruparán y quedará la pantalla estática.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 8: Juan José Flores

## Story Board: José María Urbina




Animación	Gráfico	Audio
<p>Sobre el fondo aparecerá el nombre del título de la animación, el ícono del volumen y la barra del home.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre el fondo en la parte centrada de la pantalla aparecerá sutilmente aclarándose un dibujo de una pizarra y un joven.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Una vez que el dibujo se aclare totalmente en la pizarra se comenzara a escribir un texto sobre el presidente de dicha animación.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 9: José María Urbina

## Story Board: Francisco Robles

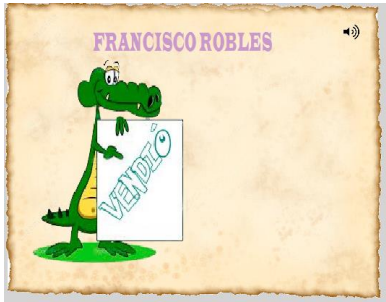
Animación	Gráfico	Audio
<p>Sobre el fondo de la animación aparece el título con el nombre del presidente que se describirá.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente de la parte izquierda de la pantalla era un dibujo de un lagarto con un cartel en sus manos.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente sobre el fondo de la animación aparecerá una imagen de las Islas Galápagos y la barra del home</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre la imagen y en el fondo de la animación aparecerá el texto describiendo al presidente de quien se hablará.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 10: Francisco Robles

## Story Board: Auge Cacaotero


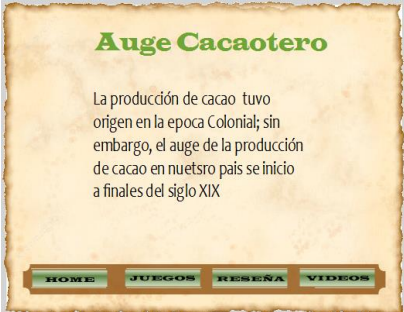

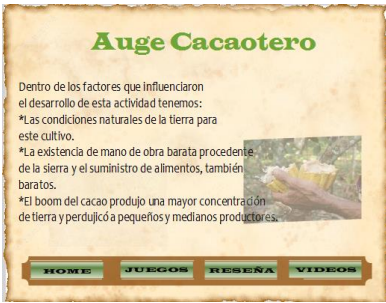
Animación	Gráfico	Audio
<p>Aparece el fondo y en la parte superior centrada estará el título de la animación cambiando colores en forma alternada.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre el fondo en la parte del centro aparecerá la descripción del cacao, continuamente aparecerá la barra del menú.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Sobre del espacio de trabajo del lado izquierdo aparecerán cuatro fotografías cada una con su efecto y se irán ubicando sobre el fondo.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente aparecera una fotografía del cacao.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 11: Auge Cacaotero



## Story Board: Gabriel García Moreno



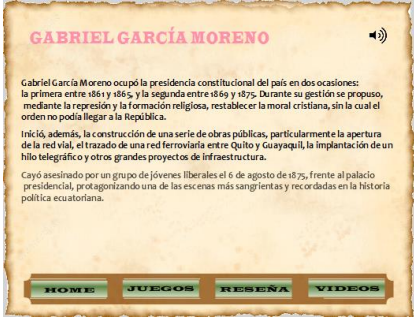
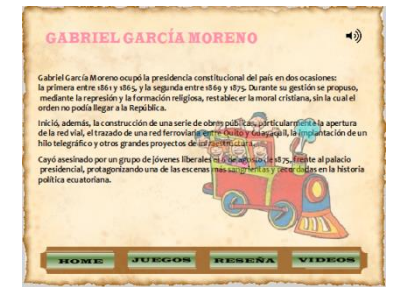
Animación	Gráfico	Audio
<p>Aparecerán 4 fotografías en cada una se colocará en el fondo de la pantalla.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente sobre el fondo aparecerá el texto y la barra del home.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Encima del espacio del trabajo aparecerá el texto describiendo la vida del dicho presidente.</p>		<p>No hay audio</p>
<p>Continuamente desde el lado izquierdo de la pantalla aparecerá la imagen de un tren difuminándose.</p>		<p>No hay audio</p>

Tabla 12: Gabriel García Moreno

**Story Board: Crucigrama**

<b>Animación</b>	<b>Gráfico</b>	<b>Audio</b>
<p>Sobre el fondo de la animación aparecerá un juego que se llama crucigrama, hay que completar los espacios con las pistas.</p>		<p>No hay audio</p>

**Tabla 13: Crucigrama**

**Story Board: Laberinto**

<b>Animación</b>	<b>Gráfico</b>	<b>Audio</b>
<p>Sobre el fondo de la animación aparecerá un juego que se llama laberinto, la misión es llegar al ferrocarril</p>		<p>No hay audio</p>

**Tabla 14: Laberinto**

## CONCLUSIONES

La comunicación cumple un papel fundamental dentro del proceso educativo, permitiendo que los docentes compartan sus conocimientos hacia los estudiantes, logrando en ellos el aprendizaje y la formulación de sus propios conceptos, es principal en cualquier interacción humana, puede ser comunicación oral o escrita, mediante la cual podemos transmitir y compartir conocimientos, conceptos, sentimientos, ideas, emociones, estados de ánimo, es como una herramienta dentro del ámbito educativo, facilita al estudiante la creatividad para desenvolverse dentro de su entorno, imponiendo en los estudiantes la forma de ser emisores y receptores de sus propios mensajes como un espacio relacional que forma una serie de factores y saberes que le permiten al ser humano acoplarse en un espacio social determinado.

Las nuevas tecnologías de la comunicación nos posibilitan que los procesos de educación vayan dinamizando sus prácticas diarias hacia la utilización de herramientas tecnológicas, en el afán de que la comunicación pueda transmitir contenidos a través de diferentes sentidos.

El internet, la multimedia y la tecnología se han convertido en recursos convergentes del cambio generacional hacia la obtención de una nueva perspectiva tanto educativa como social, en la intención de construir nuevos sistemas cognitivos para la sociedad dentro del campo comunicativo y su facilidad para el aprendizaje.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Alva, M. (2005). *Importancia de la comunicacion en la educacion*. Recuperado el 7 de Agosto de 2014, de <http://mauelalvaolivos.obolog.es/importancia-comunicacion-educacion-60698>
- Aparici, R. (2010). *Principios Pedagógicos y Comunicacion en la Educacion 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- Asmar, P. (1997). *La narrativa en la multimedia*.
- Auiaria. (2011). *Educomunicación*. Recuperado el 07 de AGOSTO de 2014, de <http://www.uhu.es/cine.educación/didáctica/0016educomunicación.htm>
- Comunicación, A. (2013). *Aire Comunicacion* . Recuperado el 7 de Agosto de 2014, de <http://www.airecomun.com/educominucacion/que-es.html>
- Downes. (2011). Principios Pedagógicos y Comunicacionales de la Educación. En R. Aparici, *Principios Pedagógicos y Comunicacionales de la Educación* (pág. 3). Barcelona: Gedisa.
- Edinun. (2012). *Mi País Social*. Quito-Ecuador: Ediciones Naciones Unidas.
- Fernández, M. (2001). *La aplicacion de la nuevas tecnologias en la educacion* . Madrid: Didáctica y teoría de la educación.
- Francisco García, M. R. (2011). Narrativas audiovisuales: el relato. *Icono 14*, 384.
- Freitas , C., & Castro , C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, 41.
- García, F., & Rajas , M. (2011). Narrativas audiovisuales: el relato. *Icono 14*, 384.
- Gonzales, R. (1995). *Comunicación, personalidad y desarrollo*. La Habana: Pueblo y educación.
- Gumucio, A. (sabado de enero de 2015). *La Hojarasca, alianza de escritores y periodistas*. Obtenido de Comunicación y Educación : <http://www.escriitoresyperiodistas.com/NUMERO31/alfonso.htm>
- Ibañez, J. (2004). *Educación Transformadora- acción social -ciencias sociales*. Obtenido de <http://jei.pangea.org/edu/f/tic-edu-cues.htm>
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicacion* . La Habana: Editorial Caminos.

- Ministerio de Educacion. (17 de Junio de 2013). *Proyecto unidades educativas del milenio*. Recuperado el 17 de Junio de 2014, de <http://educacion.gob.ec/unidades-educativas-del-milenio/>
- Mora, E. A. (2008). *Resumen Historia del Ecuador*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Mora, E. A. (2010). *Estudios Sociales*. Quito-Ecuador: Corporación Editora Nacional.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Telecomunicaciones, M. d. (17 de junio de 2013). *Observatorio TIC*. Recuperado el 17 de junio de 2014, de <http://www.telecomunicaciones.gob.ec/observatorio-tic/>
- Victorino, B. (2011). Narrativa digital o digitalización de la narrativa. En B. Victorino, *Narrativa digital o digitalización de la narrativa* (pág. 168). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Vittadini, N. (1995). *Las nuevas tecnologías de la educación*. Barcelona : Paidós.